

ULTIMA
RATIO REGIS



RÈGLES DU JEU

1. Introduction

Ultima Ratio Regis est un jeu pour 1 à 8 joueurs, qui recrée l'histoire militaire de l'ère moderne européenne ; en commençant avec la découverte de l'Amérique, et en se terminant avec la Révolution Française.

Le jeu se déroule sur 20 tours maximum représentant 15 années chacun, un tour demandant entre deux et quatre heures de jeu ; il peut être joué aussi bien avec des scénarios de quelques tours ou bien avec la Grande Campagne de 20 tours.

Dans Ultima Ratio Regis, les joueurs contrôleront les différents puissances qui ont contesté l'hégémonie mondiale principalement durant le XVIe, XVIIe et XVIIIe siècles.

La présent livret de règles est structurée en deux blocs : Le premier bloc comportant l'introduction et les règles (celui-ci), conçues non seulement pour une première lecture en douceur, mais pour faciliter les consultations ultérieures des règles, et un autre avec un exemple de début de partie, ainsi que détail des scénarios.

2. Philosophie de conception

Il est difficile de concevoir un jeu avec des scénarios qui peuvent s'étendre sur 300 ans, avec des tours représentant quinze années, sans qu'il n'y ait de fin surprenante, ou sans avoir prédéterminer les différentes nations en conflit.

Pour parvenir à un équilibre, plusieurs mécanismes sont disponibles dans le jeu: Chaque grande puissance dispose d'un certain nombre de zones qualifiées «home» ; ces sont des zones que la grande puissance ne peut pas perdre même si le jeu se déroule mal pour elle. (ce qui n'empêche en rien de perdre des Points de Victoire si le joueur joue mal).

D'autre part, les grandes puissances ont également des intérêts dans une série de théâtres d'opérations (où elles peuvent être présentes et opérer), et d'autres où elles ne peuvent pas. De cette façon, peu importe jusqu'à quel point le joueur qui contrôle l'Espagne veut coloniser le Québec pour nuire aux Français, si l'Espagne n'a aucun intérêt en Amérique du Nord, elle ne pourra jamais s'y installer.

De cette façon, pour des raisons pratiques, tous les questions du style "et si... ?" affectent essentiellement les points de victoire que les joueurs gagnent (ou ne gagnent pas). Par exemple, si le camp huguenot remporte les guerres de religion françaises, la France restera tout de même l'une des grandes puissances européennes hégémoniques, et aura essentiellement les mêmes intérêts (mais ce sera une puissance protestante).

Finalement, Ultima Ratio Regis - le dernier argument du roi - est un jeu militaire, où la diplomatie, le commerce, les différents développements et, en général, l'économie apparaissent de manière simplifiée, essentiellement comme des objectifs militaires. C'est pourquoi ces règles ont été dotées de mécanismes simples qui permettent l'ascension et la chute de la grande puissance, où l'on peut voir la naissance et l'essor de nouveaux empires ; et la lente ou rapide décadence des anciennes grandes puissances, atténuée ou précipitée par des victoires ou des défaites militaires.

3. Cartes

Les cartes sont l'un des éléments les plus importants de Ultima Ratio Regis. Les différents types de cartes, et les informations qu'elles fournissent, sont décrits ci-dessous.

3.1 Les Cartes d'événements

Ces cartes décrivent les différents événements historiques qui ont lieu tout au long du tour de jeu, tels que les alliances avec les petites puissances, les améliorations technologiques, les événements durant des batailles, et surtout les grands événements qui ont eu lieu à l'époque.

Ces événements sont divisés en deux grands groupes : les événements génériques (les cartes ont une illustration), et les événements historiques (les cartes n'ont pas d'illustration). Les premières sont divisées en trois groupes : les cartes de combat (elles ont un 1 dans un sceau de cire foncé), qui sont les seules cartes pouvant être utilisées exceptionnellement pour modifier les règles de combat ; les cartes d'amélioration (pour obtenir des alliances avec des petites puissances ou des grandes puissances du jeu, ou des cartes pour obtenir des améliorations technologiques) ; et le reste des cartes qui rassemblent principalement des événements historiques - mais récurrents - de l'époque.

Les événements historiques montrent les grands événements de l'époque qui apparaissent dans les livres d'histoire et qui ont eu un grand impact. Les cartes montrent le n° de tour durant lequel ils ont un effet.

Les cartes d'événements peuvent avoir un nom en blanc sur fond bleu, indiquant qu'elles doivent être les premières à être jouées (on les appelle des cartes prioritaires), ou un nom en noir sur fond bleu dégradé indiquant qu'elles sont les premières à être jouées si le joueur a 4 cartes ou moins à jouer (c'est-à-dire qu'elles deviennent également des cartes prioritaires, mais seulement lorsque le joueur a 4 cartes ou moins à jouer).

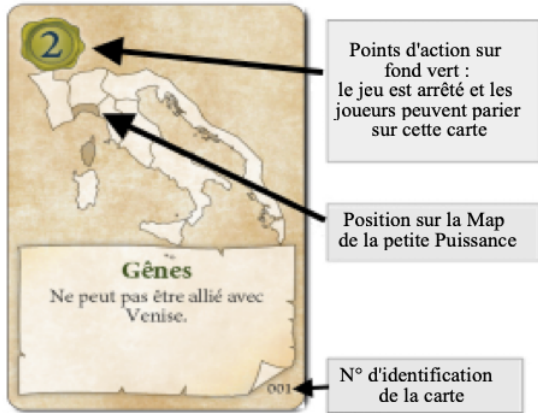
3.2 Cartes des petites puissances et grandes puissances

Ces cartes donnent des informations pertinentes sur les grandes puissances que chaque joueur contrôle et qui se faisaient concurrence à l'époque, ou sur les petites puissances qui peuvent devenir des alliées de ces grandes puissances.

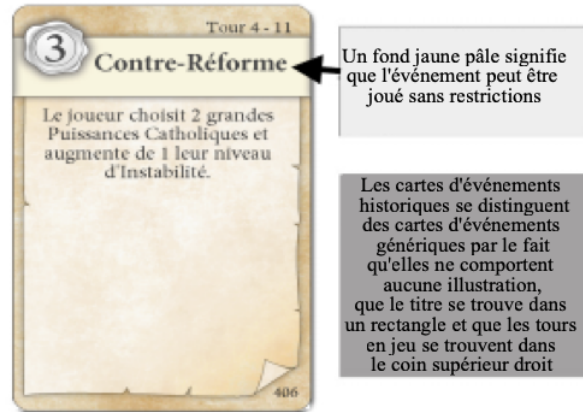
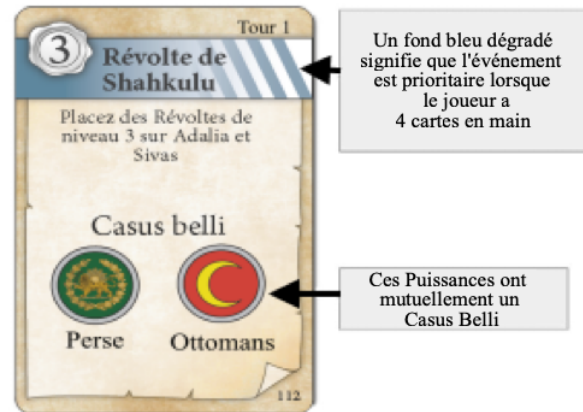


T

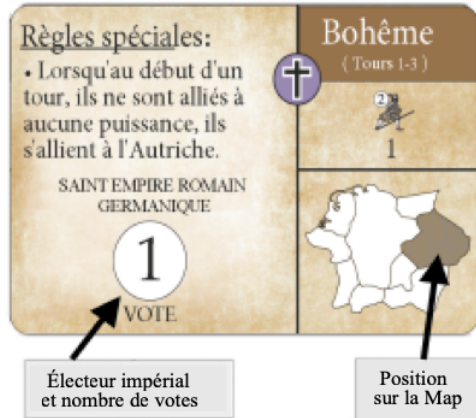
CARTE D'ÉVÉNEMENT GÉNÉRIQUE



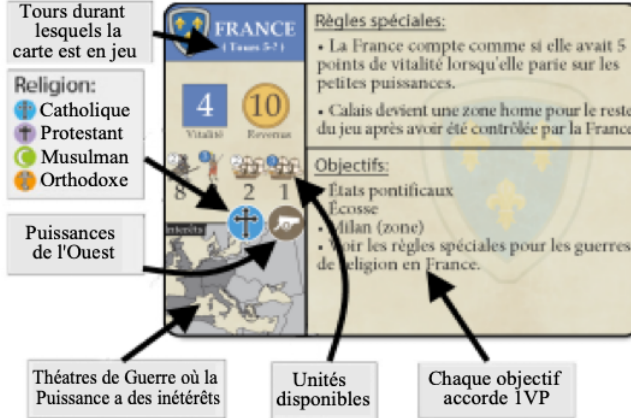
CARTE D'ÉVÉNEMENT HISTORIQUE



CARTE D'UNE PETITE PUISSANCE



CARTE D'UNE GRANDE PUISSANCE



4. Pions

Ils représentent les unités militaires, le commerce, les relations politiques et une grande diversité de marqueurs de contrôle.

4.1 Les unités militaires

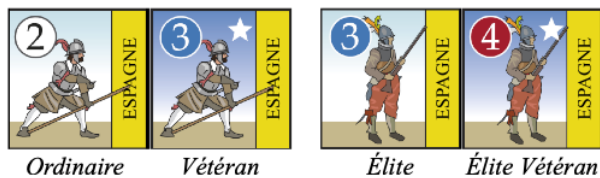
Troupe

Unité terrestre des différentes grandes et petites puissances. Selon la nationalité et la localisation (Europe ou outre-mer), chaque pion représente environ 5000 soldats (y compris les troupes auxiliaires). Les pions ont deux faces, une face pour les troupes régulières et une autre pour les vétérans. Chaque face porte un numéro imprimé, qui fait référence à sa qualité, et qui varie entre la pire (qualité 2, abrégée en I2), et la meilleure (qualité 4 ou I4).

Grandes puissances de l'est :



Grandes puissances de l'ouest :



Escadre

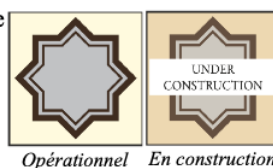
Unité navale de l'époque, représentant chacune de 5 à 10 navires de ligne (plus les navires auxiliaires), et jusqu'à 30 ou 50 galères, selon la nationalité et la mer. Les pions ont un face opérationnelle, et une autre qui indique que la flotte est en réparation (ou en construction).



Comme dans le cas des troupes, le nombre imprimé sur chaque face varie en fonction de la qualité : la pire (E2) et la meilleure (E3).

Forteresse

Elle représente les grands systèmes de défense de l'époque, ainsi que leurs garnisons régulières. Le pion a également deux faces, l'une lorsqu'il est en construction, et l'autre s'il est déjà opérationnel.



Chef



Ce pion représente les généraux ou amiraux de l'époque avec leur état-major et la logistique qui accompagnait les armées et les flottes de l'époque. Les pions ont deux faces, l'un pour les chefs ordinaires (professionnels) et l'autre pour les chefs extraordinaires ; cette seconde face représente les officiers de l'époque, qui sont rentrés dans l'histoire en raison de leur compétence particulière, ainsi que d'autres officiers moins connus. Pour ces officiers, il y a généralement une caractéristique qui les distingue et qui les rend brillants.

Révoltes et zones indépendantes actives

Les zones en rébellion ou autres présences militaires locales, représentant des seigneurs de guerre indépendants, des tribus, etc... Ces pions ont également deux faces représentant leur force, 2 pour les plus petits, et 3 pour les plus grands.



4.2 Autres pions



Moral : Ils sont utilisés pour mesurer la progression des guerres entre les grandes puissances.

Commerce est interrompu : Il indique les zones où un port de commerce a été "pillé", et pour le reste du tour, il n'a aucun effet sur le jeu.

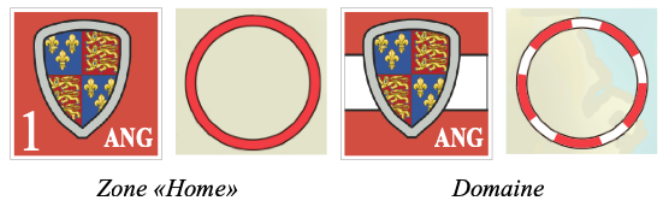
Casus Belli commercial: Indique qu'un marchand vient d'entrer dans un Centre de Commerce, et que par conséquent les grandes puissances qui s'y trouvaient auparavant ont un Casus Belli contre la grande puissance qui vient d'y entrer ce tour-ci.

Siège établi : Il indique qu'un siège est en cours.

Marqueurs de contrôle des grandes puissances

Comme presque tous les pions, ils ont deux faces, une rayée et une pleine et qui peuvent être numérotées ; selon l'endroit où ils se trouvent, ils indiquent des choses différentes :

- Zones «home» ou domaines, représentant le contrôle reconnu d'une grande puissance sur une zone. En raison des pions économiques, de nombreuses zones sont déjà de la couleur correspondante, de sorte qu'aucun marqueur de contrôle n'est nécessaire.



- Sur un centre de Commerce, il indique la présence d'un ou deux marchands.
- Sur un autre pion de contrôle d'une grande puissance, il indique que la grande puissance qui est dessus de l'autre a conquis la zone durant la guerre en cours.
- Sur une zone de dispersion, il indique que la grande puissance prépare l'infrastructure pour créer un réseau commercial dans le

centre de commerce (au prochain tour, ils deviendront peut-être des marchants).

- Sur une carte de grande puissance, il indique que la grande puissance a un Casus Belli contre le propriétaire du pion.
- Sur une case du Tableau GUERRES/ALLIANCES, elle indique que ces deux grandes puissances sont en guerre ou alliées.
- Dans la case Instabilités, elle indique le niveau d'instabilité de cette grande puissance (le chiffre sur le pion indique que la grande puissance a retourné le marqueur).
- Dans la case VP, elle indique le niveau atteint par le joueur qui la contrôle. Dans ce cas, chaque joueur marquera ses VP avec les pions de sa grande puissance.

5. Exemple d'utilisation de Pions

- 1 : Armée polonaise avec général ordinaire.
- 2 : Armée russe avec un général tacticien.
- 3 : Case de dispersion du théâtre d'opérations, avec les unités polonaises et russes dispersées.
- 4 : Centre de commerce ayant une capacité de deux marchands, occupé par un marchand polonais et un marchand russe.
- 5 : Marchand russe qui a été acheté ce tour-ci et qui entrera dans le centre de commerce au tour suivant, provoquant probablement une concurrence commerciale.
- 6 : Les Russes et les Polonais sont en guerre. Les deux marqueurs de contrôle placés dans la zone indiquent qu'au début de la guerre elle appartenait à la Pologne, mais que la Russie l'a capturée et la contrôle en ce moment.
- 7 : La zone de Koursk est un domaine polonais au début de la partie et sur la map cette zone est de la couleur (en pointillé) de la Pologne, il n'est donc pas nécessaire d'y placer un marqueur de contrôle (tant qu'elle appartient à la Pologne). Si maintenant elle a un marqueur de domaine russe, cela signifie que la Russie est la puissance qui la contrôlait au début de la guerre, (cette zone doit avoir été obtenue comme réparation de guerre lors d'une guerre précédente). Si elle avait un marqueur de domaine polonais en plus du marqueur russe, cela signifierait qu'en plus de ce qui précède, la Pologne l'a capturé au cours de cette guerre et qu'elle le contrôle en ce moment.
- 8 : La région de Poltava appartient aux Cosaques, une petite puissance. Aucun marqueur de contrôle n'est placé sur les zones contrôlées par les petites puissances ; la grande puissance avec laquelle ils sont alliés est celle qui possède la carte de la petite puissance. Le placement d'un marqueur de contrôle russe sur cette zone indique que les Cosaques sont alliés à la Pologne, et que la Russie a capturé la zone pendant la guerre actuelle et la contrôle en ce moment (de la même façon que Briansk).
- 9 : Kiev est un port de commerce. Le pion "commerce interrompu" signifie qu'au cours de cette guerre la Russie avait pris le contrôle de la zone à un moment donné et que cette zone a été automatiquement mise à sac. Cela peut avoir des conséquences s'il y a une concurrence commerciale à la fin du tour. La Pologne a récupéré la zone plus tard, mais le pion "commerce interrompu" reste en place.
- 10 : Le marqueur de contrôle russe indique que la Russie a 6 points d'instabilité, le marqueur de contrôle polonais (sur le côté plein) indique que la Pologne a 12 points d'instabilité.

6. Le plateau de jeu

Le plateau de jeu est divisé en une map principale des opérations, qui couvre principalement l'Europe, et cinq mini-maps des régions de Sibérie, d'Amérique, de l'Océan Indien, d'Afrique et d'Asie.

Chaque map est à son tour divisée en mers et en théâtres d'opérations (terrestres), et ces derniers en provinces, zones, connexions, cases « DISPERSION » et centres de commerce.

Dans la carte suivante, nous pouvons observer :

- 1 : La piste des tours.

2 : La map Monde, où sont indiquées toutes les zones navales.

3 : La piste des séquences.

4 : La piste pour indiquer les guerres et les alliances. Le suivi de la plupart des guerres et des Casus Belli peut se faire simplement en laissant les cartes d'événements en vue sur le côté de la map. Cependant, certaines guerres ne sont pas causées par des cartes d'événements ; dans ces cas, elles seront indiquées sur cette piste.

5 : La case où placer les unités éliminées durant le tour.

6 : La piste des points de victoire.

7 : La Piste d'instabilité.

Théâtres des opérations : Au total, il y en a 9 sur la map principale et 7 sur les mini-maps (y compris la Sibérie). Chaque théâtre d'opérations possède une case pour les unités dispersées. De nombreux théâtres sont également divisés en provinces, séparées les unes des autres par des lignes pointillées. Le théâtre de l'Est est divisé en deux parties, l'une se trouve sur la map principale des opérations et l'autre sur la mini-map de l'Inde. Le théâtre d'Europe occidentale, exceptionnellement, dispose de deux cases de dispersion, une pour la France et une pour les îles britanniques.

7. Préparation de la partie

En fonction du nombre de joueurs et de l'heure à laquelle vous souhaitez jouer, la première chose à faire est de choisir l'un des scénarios proposés dans le Livret de Jeu.

Comme vous pouvez le voir, chaque scénario a un tour de début et un autre de fin, quelques grandes puissances, qui sont celles qui y participent (certaines peuvent apparaître au début, et d'autres dans un tour ultérieur), et un certain nombre de joueurs.

7.1 Début d'un scénario

Étant donné que chaque joueur contrôlera normalement plusieurs grandes puissances, dans les scénarios, celles-ci sont regroupées en fonction du nombre de joueurs. Chaque joueur contrôlera les grandes puissances de l'un de ces groupes.

Chacun de ces groupes peut recevoir un bonus, en fonction de la difficulté qu'a leur grande puissance à obtenir des points de victoire (ci-après dénommés VP). Cette bonification peut prendre la forme d'un nombre de VP au début de la partie, ou également la forme d'un bonus supplémentaire à chaque tour (voir "26.1 Exemple : début d'un scénario").

7.1.1 Enchères des grandes puissances

Les groupes susmentionnés sont mis aux enchères comme suit :

- Les joueurs décident de l'ordre dans lequel ils s'assoient autour du plateau de jeu. Cet ordre sera maintenu tout au long de la partie de jeu.
- En secret, chaque joueur parie un nombre de VP pour décider de l'**ordre de jeu**. Cet ordre est très important et sert à résoudre les nombreux cas d'égalités à départager durant la partie.
- Une fois que les montants pariés sont révélés, les joueurs se répartissent les positions de "joueur 1", "joueur 2", et ainsi de suite. Les égalités auront été résolues au hasard.
- Chaque joueur choisit le groupe de grandes puissances qu'il va contrôler, en suivant l'ordre déterminé ci-dessus.
- Chaque joueur prend un pion de contrôle d'une de ses grandes puissances avec le numéro correspondant à la position qu'il a gagnée lors de l'enchère (l'ordre de jeu), et il le place sur le

tableau des VP. Le joueur qui a misé le plus grand nombre de VP place son compteur sur la case 0, le joueur suivant place son compteur à un nombre égal à la différence entre le nombre de VP qu'il a misé et le nombre de VP misé par le premier joueur. Tous les autres joueurs calculent leurs VP de la même manière.

(Voir "26.2 Exemple : Enchères des puissances").

7.2 Préparation du plateau de jeu

Le pion des tours est placé sur la case de la piste des tours correspondant au scénario, et les marqueurs de contrôle des indépendants et de rébellion sont placés sur les cases indiqués également dans le scénario.

Ensuite, les joueurs affichent sur le plateau les grandes puissances qu'ils dirigent (voir "26.3 Exemple : Déploiement d'une puissance"). Le déploiement se fait simultanément, et il se termine lorsque tous les joueurs en sont satisfaits.

Dans certains scénarios, il existe des théâtres d'opérations qui ne font pas partie du jeu. A moins que le même scénario n'indique le contraire, avec ces régions et ces mers, les joueurs ne peuvent interagir d'aucune manière, ils procèdent comme si ces régions et mers n'étaient pas du tout sur la map.

8. Séquence de jeu

Le jeu se joue à tour de rôle, chacun pouvant durer entre 2 et 4 heures. Les scénarios précisent le tour de départ et de fin. Chaque tour est divisé en trois phases :

- Début du tour, lorsque selon le scénario, de nouvelles grandes puissances peuvent entrer en jeu, et que la pile de cartes est préparée.
- Moitié du tour, divisée en impulsions.
- Fin du tour, lorsque les guerres seront terminées (ou que les périodes de trêve commenceront), l'entretien des grandes puissances sera effectué, et les VP seront comptés ; comme expliqué ci-dessous.

8.1 Début du tour

Le tour est préparé en accomplissant les tâches suivantes :

8.1.1 Règles spéciales du tour

Consultez le dernier chapitre du Livret de Jeu, après les scénarios, afin de prendre connaissance des règles particulières pour ce tour et pour le déploiement de nouvelles puissances, le cas échéant.

8.1.2 Entrée de nouvelles grandes puissances

Selon le scénario, le cas échéant, vérifiez quel joueur les contrôle ; puis déployez-les (voir "24. Déploiement d'une grande puissance").

Il peut y avoir des grandes puissances qui changent leur carte de grande puissance. Si les forces militaires sur la carte de cette grande puissance ne coïncident pas avec celles disponibles, les mêmes types d'unités peuvent être substituées, à condition qu'elles soient plus mauvaises (par exemple, vous pouvez dégrader les unités I3 en unités I2). Si cela n'est pas possible, les unités sont éliminées.

8.1.3 Ajustements commerciaux

Si ce n'est pas le tour initial d'un scénario, les marchands qui étaient préparés lors du tour précédent (qui se trouvent dans la zone de dispersion, entrent maintenant dans les centres de commerce, occasionnant éventuellement des Casus Belli entre les grandes puissances (voir "21.3.2 Casus Belli (CB)"). Les ports de

commerce détruits au tour précédent, sont à nouveau opérationnels. Tout cela est expliqué ci-dessous (voir "19.2 Commerce").

8.1.4 Préparation de la pile de cartes

Ensuite, on prépare la pile de cartes avec laquelle on jouera pendant le tour, et ces cartes sont secrètement distribuées aux joueurs.

Le nombre de cartes à jouer à chaque tour dépend du nombre de joueurs, et il est fixé tout au long de la partie. Une fois que le nombre de cartes a été déterminé, la pile de cartes est préparée.

Nombre de cartes par tour	
3 joueurs	39 (13 par joueur)
4 joueurs	40 (10 par joueur)
5 joueurs	40 (8 par joueur)
6 joueurs	42 (7 par joueur)
7 joueurs	42 (6 par joueur)
8 joueurs	48 (6 par joueur)

Comme expliqué dans l'introduction, il existe des cartes de puissances et des cartes d'événements majeurs. Les cartes événements sont également réparties entre les événements génériques et les événements historiques. Chaque événement historique indique les tours pendant lesquels il peut être joué (les événements génériques peuvent être joués tout au long de la partie).

Pour préparer la pile, mettez d'abord de côté toutes les cartes d'événements historiques pour le tour qui vont être jouées, ainsi que les 40 cartes d'événements génériques. La pile de cartes sera préparée en mélangeant toutes les cartes d'événements historiques et une sélection aléatoire de cartes d'événements génériques, en prenant de ces dernières autant que nécessaire pour atteindre le nombre de cartes requis en fonction du nombre de joueurs (voir "26.4 Exemple : Préparation de la pile de cartes").

8.2 Moitié du tour

C'est le cœur du jeu ; ici les joueurs, de manière consécutive, exécutent des impulsions en jouant une ou plusieurs cartes d'événement, et en effectuant des actions avec les grandes puissances qu'ils contrôlent. A moitié du tour se termine lorsqu'aucun joueur n'aura plus de carte à jouer.

8.2.1 Début de la moitié du tour

Le joueur ayant le moins de VP accumulés, choisit quel joueur commencera la première impulsion, et la direction dans laquelle le tour doit être joué (dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse). En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus petit numéro qui choisira (par exemple, le joueur 2 avant le 4).

8.2.2 Impulsion d'un joueur

L'impulsion d'un joueur comporte trois blocs qui sont joués l'un après l'autre et dans cet ordre :

- Début de l'impulsion.
- Actions des grandes puissances et jeu des cartes.
- Fin de l'impulsion.

Début de l'impulsion

Le joueur vérifie pour toutes ses grandes puissances quelles unités peuvent effectuer des actions spéciales (débarquements amphibies et piraterie), quelles flottes peuvent être réparées, quelles forteresses peuvent être achevées ou quelles troupes

peuvent se regrouper.

En outre, les actions suivantes peuvent être effectuées gratuitement :

- Dans certaines circonstances, certaines grandes puissances peuvent regrouper une troupe.
- Les flottes ou les escadres opérationnelles qui sont au port peuvent désormais être placées dans une mer adjacente, si on le souhaite.
- Les troupes assiégées peuvent faire une sortie.
- Chaque grande puissance peut également échanger deux de ses chefs, en remplaçant simultanément l'un par l'autre, à condition qu'aucun des deux ne soit assiégé.
- Au cours de cette phase, les grandes puissances peuvent s'allier ou entamer des négociations de paix pour mettre fin aux guerres.

Tout cela sera expliqué en détail tout au long du règlement (voir "27.1 Exemple : début de l'impulsion").

Actions et jeu des cartes des grandes puissances

Toutes les grandes puissances ont une action intrinsèque qu'elles mènent à chaque tour (les actions sont expliquées immédiatement). De plus, le joueur peut jouer des cartes (au moins une) pour ajouter des actions à ses grandes puissances.

Il n'y a pas d'ordre préétabli pour cela, les actions intrinsèques peuvent être mélangées avec celles obtenues par les cartes. La seule limitation est que **vous ne pouvez pas ajouter des actions de plus d'une carte à la même grande puissance** (dans la même impulsion).

Par exemple, un joueur ayant trois grandes puissances pourrait d'abord jouer l'action intrinsèque de la première puissance, puis il pourrait jouer une carte à trois actions afin d'utiliser deux actions supplémentaires pour cette première grande puissance et la troisième action pour la deuxième grande puissance. Ensuite, il pourrait jouer une carte à deux actions (qu'il devra utiliser pour la troisième grande puissance, car les deux autres puissances ont déjà reçu des actions de cartes). Enfin, il pourrait ensuite jouer l'action intrinsèque des deuxième et troisième puissances.

Jouer une carte

Dans son impulsion, un joueur doit jouer au moins une carte (s'il en a encore en main). Le joueur doit d'abord choisir celles qui portent le titre en blanc sur fond bleu (s'il en a plusieurs, n'importe laquelle). Ces cartes sont appelées cartes prioritaires.

Si le joueur n'a plus que 4 cartes en main ou moins, il doit d'abord choisir celles dont le titre est en noir sur fond bleu dégradé (elles sont devenues des cartes prioritaires, exactement les mêmes que les précédentes).

Une carte est jouée en appliquant ce que l'événement y indique, et aussi en utilisant les points qu'elle a comme actions (autant d'actions que de points). Les actions que chaque pouvoir peut effectuer sont expliquées ci-dessous. L'événement peut être appliqué avant ou après l'utilisation des points pour les convertir en actions (voir "31.1 Exemple : appliquer un événement à partir d'une carte").

Ces actions peuvent être réparties entre plusieurs des grandes puissances que le joueur contrôle, ou peuvent être concentrées sur une seule. Un joueur peut jouer plus d'une carte dans son impulsion mais, comme nous l'avons vu, il ne peut les utiliser que sur des puissances qui n'ont pas reçu de points des cartes

précédentes pour effectuer des actions.

Les cartes de combat

Les cartes de combat sont un type spécial de cartes qui peuvent être jouées de deux façons : comme toute autre carte d'événement, ou comme cartes de combat.

- Comme les cartes d'événement, le texte est ignoré, c'est-à-dire que seul le point est pris en compte pour attribuer une action à l'une des grandes puissances.
- L'autre possibilité est de la jouer en combat, soit pendant l'impulsion du joueur lui-même, soit en réaction aux impulsions des autres joueurs. La carte détaille comment et quand elle peut être jouée (voir "13.1 Procédure de combat"). Si elle est jouée de cette manière, la carte n'a pas de points d'action.

Les cartes de combat ne tiennent pas compte des priorités décrites précédemment. Par conséquent, un joueur peut jouer la carte "Attaque surprise" dans un combat, même s'il a des cartes prioritaires en main. Il peut également jouer une carte de combat de la manière habituelle (en ignorant donc l'événement), en ayant toujours des cartes prioritaires en main, de sorte qu'il peut les retarder un certain temps s'il ne veut pas encore les jouer.

(Voir "27.2 Exemple : carte à jouer").

Fin de l'impulsion

A la fin de l'impulsion, chaque grande puissance peut déplacer une seule unité de n'importe quel théâtre, vers la zone de dispersion du théâtre où elle a le plus de zones home, que l'unité ait été dispersée ou non (voir "28.17 Exemple : Impulsion finale").

8.2.3 Impulsion des joueurs sans cartes.

Les joueurs sans carte effectuent également leur impulsion, mais ils le font comme s'ils avaient joué une carte de combat (ils ont une action supplémentaire mais sans événement). Par conséquent, ils effectuent également un début d'impulsion, jouent des actions de grande puissance (une pour chaque puissance, de la manière habituelle), ont une action supplémentaire à attribuer à l'une de leurs grandes puissances et effectuent la fin de l'impulsion.

De plus, si un joueur sans carte a des grandes puissances en guerre, chacune de ces puissances dispose d'un regroupement de troupes ou d'un redéploiement stratégique libre au début de l'impulsion.

8.3 Fin du tour

Après l'impulsion où la dernière carte a été jouée, la Moitié du tour se termine et la Fin du tour commence. La Fin du tour sera expliquée en détail beaucoup plus tard. Voir "32.2 Exemple : Fin de Moitié du tour".

9. Actions

Comme nous l'avons vu, pendant la Moitié du tour, les actions sont effectuées avec les points des cartes, ou avec les actions des grandes puissances. Ces actions sont les suivantes :

Types d'actions

Début de l'impulsion (actions sans coût)

Contrôles initiaux	Troupes pouvant effectuer des débarquements amphibies
	Flottes pouvant faire de la piraterie
	Flottes pouvant être réparées

	Fortresses pouvant être complétées
	Troupes pouvant se regrouper
Regrouper les troupes	Dans certaines circonstances
Les flottes prennent la mer	(si elles ne sont pas en réparation)
Sorties	Les troupes assiégées peuvent attaquer l'assiégeant
Échange de chefs	Tant qu'aucun n'est assiégé
Alliance entre puissances	(si autorisé)
Négociations de paix	(entre puissances en guerre)
Actions des puissances	
Construire des troupes	Construire une troupe dans une possession (y compris un mouvement stratégique). Troupes d'élite (Q3) uniquement dans les zones home
Construire une escadre	La placer du côté de l'entretien/en réparation
Réparer l'escadre	Incluant un mouvement stratégique
Construire une forteresse	Pour commencer ou terminer la construction
Regrouper les troupes	Dispersé dans une impulsion passée
Mouvement stratégique	Avec une armée/escadre (peut inclure l'affectation d'un chef qui est sur la map)
Mouvement tactique	Qu'ils soient terrestres ou navals
Construire un chef	En l'affectant à une troupe, une flotte ou une forteresse, ou en le remplaçant par une autre.
Piraterie	Attaquer les marchands ennemis
Réduire l'instabilité	Baissez sa propre instabilité
Subventionner une puissance	Baissez l'instabilité d'une puissance alliée
Construire un marchand	Placer un marchand dans la zone de dispersion d'un centre de commerce
Déclarer la guerre	

- Construction : Troupes, escadres (côté entretien), forteresses (côté "en construction"), chefs et marchands.
- Réparer les escadres, terminer la construction des forteresses et regrouper les troupes.
- Mouvement stratégique : Terrestre ou naval.
- Mouvement tactique : Terrestre ou naval, et piraterie.
- Instabilité: Pour faire baisser le vôtre ou celui d'un allié.
- Déclarer la guerre.

9.1 Construction des troupes

Les grandes et petites puissances ont des troupes marquées comme disponibles sur leur carte de puissance. Lorsqu'un joueur prend en charge une grande puissance, il sépare ces troupes (qui sont celles que la grande puissance peut utiliser).

Avec cette action, une des troupes disponibles est prise et placée

sur la map.

Les troupes marquées des côtés 2-3, sont placées sur le côté 2 sur toute possession contrôlée (donc non assiégée) ; celles marquées des côtés 3-4 sont placées, sur le côté 3 dans le théâtre avec plus de zones home de la grande puissance. Les troupes des petites puissances sont construites dans les zones contrôlées de la grande puissance.

Ensuite, un mouvement stratégique peut être effectué avec cette troupe (ce mouvement est inclus dans la même action de construction).

(Voir "10.2 Mouvement stratégique des troupes").

9.2 Construction d'une escadre

Comme dans le cas des troupes, les grandes puissances ont également des escadres marquées sur leur carte comme étant disponibles pour être construites. Pour ce faire, l'escadre est placée dans une possession, sur une zone côtière de la grande puissance (contrôlée et libre d'ennemis), et sur la face "en réparation" ; Ces escadres ne sont pas encore opérationnelles.

9.3 Réparation des escadres

Contrairement aux troupes qui sont opérationnelles que que soit la face (l'une est pour les ordinaires et l'autre pour les vétérans), les escadres n'ont qu'une seule face opérationnelle, la seconde face indique que l'escadre est au port en réparation. Lorsqu'elle est sur cette face, l'escadre ne peut être que dans un port (c'est-à-dire une zone côtière contrôlée), et la seule action qui peut être faite avec elle est la réparation (ou l'élimination à la fin du tour).

L'escadre qui a commencé l'impulsion dans cet état, peut devenir opérationnelle avec cette action. Cette action comprend, si on le souhaite, un mouvement stratégique de l'escadre (voir "10.1 Mouvement stratégique des escadres").

Voir "30.1 Exemple" : Réparation d'escadre".

9.4 Construction d'une forteresse

Comme pour les escadres, deux actions de construction sont nécessaires pour construire une forteresse opérationnelle. Ces deux actions doivent également être menées dans des impulsions différentes.

Lors de la première action, la forteresse est placée sur sa face "en construction" dans une zone contrôlée de la puissance majeure ou d'une puissance secondaire alliée.

Dans une impulsion ultérieure, une autre de ces actions pourra être effectuée sur la forteresse "en construction" afin de retourner le pion et le rendre opérationnel. Le seul effet des forteresses dans l'état en construction est que son entretien doit être payé ; tous les autres effets (combat, empilement...) sont ignorés.

Les forteresses en construction dans des zones qui changent de contrôle sont détruites.

Voir "31.5 Exemple : Construction d'une forteresse".

Contrairement aux troupes et aux escadres, il n'y a pas de limite aux forteresses qu'une grande puissance peut construire, mais il ne peut y en avoir qu'une par zone.

9.5 Regroupement de troupes

Pour différentes raisons, les troupes peuvent se retrouver dans une case de dispersion. Avec l'action Regroupement des troupes, une troupe qui a commencé l'impulsion dans une case de dispersion peut être placée à nouveau sur la map.

Pour ce faire, la troupe (avec un éventuel chef assigné) est

désignée et placée dans une zone contrôlée, dans le même théâtre d'opérations que la case de dispersion (voir "29.1 Exemple : Troupe qui ne peut pas se regrouper dans un théâtre d'opérations").

Il n'est donc pas possible de regrouper des troupes dans des forteresses qui sont assiégées.

Notez que le théâtre d'opérations de l'Europe de l'ouest dispose de deux cases de dispersion, une pour les zones continentales et une pour les îles britanniques.

Ensuite, un mouvement stratégique peut être effectué avec cette troupe (comme lors de sa construction) incluse dans la même action (voir "10.2 Mouvement stratégique des troupes").

Voir "31.4 Exemple" : Regrouper une troupe".

9.6 Autres actions

Les autres actions sont expliquées plus loin dans les chapitres correspondants :

- Mouvement stratégique (voir "10. Mouvement stratégique").
- Mouvement tactique (voir "11.3 Mouvement tactique naval" "12. Mouvement tactique terrestre").
- Construire un chef (voir "17. chefs").
- Construire un marchand (voir "19.2 Commerce").
- Piraterie et incursions (voir "11.5 Piraterie et actions corsaires").
- Réduisez votre propre instabilité (voir "19.1 instabilité").
- Subventionner une grande puissance alliée (voir "19.1 Instabilité").
- Déclarer la guerre (voir "21.3.3 Déclarations de guerre").

10. Mouvement stratégique

Effectué par des troupes ou des escadres individuellement, ou dirigé par des chefs, il est utilisé pour redéployer des armées ou des flottes ; en traversant un nombre illimité de zones ou de mers contrôlées.

10. Mouvement stratégique

10.1 Mouvement stratégique des escadres

Il est utilisé pour déplacer une seule escadre navale (qui peut comprendre un chef assigné), à travers un enchaînement illimité de mers adjacentes. Pour ce faire, l'escadre (qui doit être opérationnelle) est indiquée, et la succession des mers qu'elle traverse est précisée (voir "11.1 Bases navales et distance d'opération navale").

Ces mouvements peuvent laisser l'escadre dans une mer ou dans un port ; et peuvent inclure des chefs affectés à l'escadre (voir "17. Chefs").

10.2 Mouvement stratégique des troupes

C'est l'équivalent de ce qui précède, mais pour une seule troupe (y compris un éventuel chef assigné). Dans ce cas, cela peut comprendre à la fois des zones contrôlées et des zones non contrôlées possédant de ses propres troupes (non assiégées). Cela peut également inclure les mers.

Pour ce faire, la troupe est sélectionnée et la succession de zones (contrôlées ou avec ses propres troupes non assiégées) ou de mers adjacentes qu'elle traversera est indiquée. Le mouvement d'une zone vers une mer ou vice versa a toujours lieu d'une zone côtière vers une des mers adjacentes à cette zone.

Il est évident qu'une troupe ne peut pas terminer son mouvement stratégique en mer ; les forteresses assiégées (autres que les ports) ne peuvent pas non plus faire partie de ces mouvements.

10.2.1 Interception d'un mouvement stratégique

Le mouvement stratégique est uniquement "interrompu" lorsqu'il est effectué par des troupes qui se déplacent vers une mer où se trouvent des flottes de grandes puissances avec lesquelles elles sont en guerre. Cela peut conduire à une ou plusieurs batailles navales (voir "11.4.1 Interception des mouvements stratégiques de troupes").

Tant que la grande puissance qui déplace des troupes de manière stratégique ne perd pas de combat, le mouvement se poursuit normalement. Si un combat est perdu, la troupe (ou les troupes) sont placées dans la dernière zone contrôlée (terrestre) qu'elles ont traversée, mettant ainsi fin au mouvement stratégique.

10.3 Mouvement stratégique des armées ou des flottes

Dans ce cas, le mouvement est effectué par un chef avec jusqu'à quatre troupes ou escadres (y compris celui auquel il est affecté). Il ne peut être effectué que pour déplacer soit des escadres soit des troupes, mais pas les deux, dans le même mouvement.

Pour l'effectuer, il faut d'abord sélectionner le pion du chef qui va l'effectuer (qui ne peut pas être assiégé), et l'attribuer à une troupe ou une escadre quelconque sur la map. Selon qu'il est assigné à une escadre ou à une troupe, nous aurons un mouvement stratégique d'armée ou de flotte.

Ensuite, on procède comme pour le mouvement stratégique d'escadres ou de troupes, mais à chaque mouvement (vers des mers ou des zones), les escadres ou les troupes peuvent être "absorbées" (selon le type), ou laissées en route ; la seule condition est qu'à aucun moment plus de quatre escadres ou troupes ne puissent être empilées.

De cette façon, avec ce mouvement, plusieurs escadres ou troupes peuvent être redéployées (voir "31.3 Exemple : mouvement stratégique d'armées ou de flottes").

10.4 Mouvement stratégique entre les maps

Ces mouvements stratégiques sont identiques aux précédents, mais ils ne peuvent pas être effectués avec des armées ou des flottes ; par conséquent, pour déplacer une armée de trois troupes d'une map (ou d'une mini-map) à une autre, il faut effectuer trois mouvements stratégiques d'une même troupe (même choses pour les flottes).

Sur le plateau de jeu, il y a une carte de toutes les mers et de leurs connexions.

Cela traduit le coût élevé de l'envoi de grandes formations à l'étranger.

11. Actions navales

Elles sont menées par des flottes (et des escadres) pour dominer les mers, soutenant ainsi le commerce maritime (ou l'attaquant) ; bloquant ou apportant le ravitaillement des troupes, protégeant ou interceptant les mouvements des troupes à travers les mers, ou soutenant directement les actions terrestres sur les zones côtières.

11.1 Bases navales et distance d'opération navale

Toutes les escadres ont besoin d'une base navale, c'est-à-dire d'un port (zone côtière contrôlée) à partir duquel elles peuvent opérer. La base doit se trouver à une certaine distance de la flotte ; cette distance est appelée distance d'opération navale, et elle varie selon le scénario (elle s'améliore en fonction de la technologie

navale de l'époque).

Si la distance d'opération navale est de 1 (premiers tours), les flottes ne peuvent se trouver que dans des mers où elles ont une base navale adjacente (toute zone côtière contrôlée) à partir de laquelle elles peuvent opérer. Si la distance d'opération navale est de 2, les escadres peuvent opérer dans des mers adjacentes à des mers où la grande puissance possède la base navale ; et ainsi de suite.

Normalement, il n'est pas nécessaire d'indiquer explicitement la base navale, la flotte peut être en mer simplement s'il existe une zone contrôlée à distance d'opération navale.

11.1.1 Escadres sans base navale

Si, pour une raison quelconque, un escadre est laissé sans base à cette distance, il doit, dès l'apparition de cette circonstance, se déplacer vers la base la plus proche (à choisir par le joueur en cas d'égalité).

S'il n'y en a pas (normalement parce que la grande puissance ne contrôle aucune zone côtière), l'escadre est détruite.

11.1.2 Distance d'opération navale et débarquements

Les débarquements amphibies (voir "12.3 Débarquements amphibies") sont également limités par cette distance, de sorte que si la distance est de 1, ils ne peuvent être effectués que depuis une zone côtière contrôlée, vers une zone ennemie dans la même mer.

11.1.3 Distance entre les maps pour les opérations navales

Les escadres (ou les éventuels débarquements amphibies) peuvent utiliser les bases navales d'autres maps, pour autant qu'elles se trouvent à distance d'opération navale. À cette fin, les escadres sur les mini-maps qui utilisent les ports de la carte principale comptent la Baltique, la mer du Nord et l'Atlantique Est comme une seule mer.

Par conséquent, si la distance d'opération navale est de 2, une flotte suédoise basée à Stockholm pourrait opérer au large des côtes de l'Amérique du Nord.

11.2 Escadres et formation de la flotte

Une flotte est un groupe d'une ou plusieurs escadres (l'une d'entre elles doit au moins être dotée d'un chef). Elle est indiquée par l'empilement de ces escadres, avec le pion du commandant au sommet.

Le nombre d'escadres pouvant faire partie d'une flotte est limité par la limite d'empilement de la zone utilisée comme base navale.

Un joueur peut avoir toutes les flottes qu'il veut dans une mer, bien que toutes les opérations navales soient toujours menées avec une seule flotte.

À tout moment pendant son impulsion, un joueur peut librement (sans dépenser d'actions) assembler ou désassembler les flottes qu'il souhaite qui se trouvent dans la même mer.

11.3 Mouvement tactique naval

Le mouvement tactique naval est essentiellement utilisé pour expulser les flottes ou escadres ennemis de la mer où ils opèrent. Il comporte deux phases : dans la première phase, la flotte ou l'escadre peut, si le joueur le souhaite, se déplacer vers une mer adjacente (en changeant de base navale si nécessaire), et dans la seconde phase, le joueur annonce qu'il se met à recherche de la flotte ennemie.

Si ce mouvement tactique est effectué par une flotte (c'est-à-dire s'il y a un chef), dans la mer de destination, la flotte peut laisser

ou absorber toutes les escadres qu'elle veut (comme nous l'avons vu, les flottes peuvent être assemblées ou démontées dans la même mer sans frais) .

Une fois dans la mer de destination, le joueur annonce quelles flottes ennemies il veut attaquer. Les flottes attaquées peuvent alors engager une bataille navale (voir "13.2 Naval com

11.3 Mouvement tactique naval

Le mouvement tactique naval est essentiellement utilisé pour expulser les flottes ou escadres ennemis de la mer où ils opèrent. Il comporte deux phases : dans la première phase, la flotte ou l'escadre peut, si le joueur le souhaite, se déplacer vers une mer adjacente (en changeant de base navale si nécessaire), et dans la seconde phase, le joueur annonce qu'il recherche la flotte ennemie.

Si ce mouvement tactique est effectué par une flotte (c'est-à-dire s'il y a un chef), dans la mer de destination, la flotte peut laisser ou absorber toutes les escadres qu'elle veut (comme nous l'avons vu, les flottes peuvent être assemblées ou démontées dans la même mer sans frais) .

Une fois dans la mer de destination, le joueur annonce quelles flottes ennemies il veut attaquer. Les flottes attaquées peuvent alors engager une bataille navale (voir "13.2 Combats navals"), ou se retirer dans sa base navale. Avec la même action, si l'ennemi se retire au port ou est vaincu au combat, la flotte attaquante peut continuer à désigner les flottes ennemies à attaquer.

En cas de défaite ou d'égalité, l'action navale peut être répétée autant de fois que souhaité avec la même flotte (cela doit avoir lieu lors d'actions ultérieures, c'est-à-dire en dépensant des points supplémentaires) (voir "28.5 Exemple : mouvement tactique naval").

11.4 Interception navale

Utilisé essentiellement pour éviter ou protéger les mouvements stratégiques des troupes sur la mer ; pour soutenir une armée au combat (ou rendre la tâche difficile aux armées ennemies) ; ou pour défendre le commerce contre les corsaires et les pirates.

11.4.1 Interception des mouvements stratégiques de troupes

Lorsqu'une troupe ou une armée entre en mer avec des escadres ou des flottes ennemies pendant un mouvement stratégique, les escadres ou les flottes ennemies peuvent annoncer qu'elles interceptent ce mouvement stratégique.

Procédure

Chaque grande puissance ennemie qui souhaite intercepter choisit une de ses flottes ou escadres avec laquelle elle interceptera le mouvement. La grande puissance qui effectue le mouvement stratégique peut désormais désigner une de ses flottes (ou une escadre) avec une base navale au port de départ, qui servira d'escorte et qui mènera un combat naval. Le joueur va maintenant sélectionner une de ces flottes et la combattre. S'il ne choisit pas une escorte, un combat aura également lieu.

Si le combat aboutit sur une égalité ou une victoire du joueur qui conduit le mouvement stratégique et s'il y a d'autres puissances ennemies qui souhaitent s'opposer au mouvement (la première puissance qui a essayé de s'opposer au mouvement ne peut pas essayer à nouveau), alors le joueur en choisit une autre et le processus est répété.

Si tous les combats d'interception se terminent par une égalité ou une défaite, le mouvement stratégique se poursuit. Si une flotte d'interception gagne, les troupes doivent retourner au dernier port

de départ et ainsi terminer le mouvement stratégique (elles peuvent essayer de faire une autre action, même dans la même impulsion).

Si l'y a pas d'escorte, l'intercepteur doit faire au moins un point de bataille (voir "13.2 Combats navals"), pour éviter une égalité (à zéro point de bataille) et ainsi empêcher le mouvement des troupes.

11.4.2 Interception pour soutenir les opérations tactiques des troupes

Lorsque les combats se déroulent dans les zones côtières, les flottes ou escadres des mers adjacentes peuvent soutenir ces opérations, ou du moins éviter de soutenir les troupes ennemies. Pour ce faire, il suffit d'annoncer l'interception, et le camp que vous voulez soutenir. La seule condition pour cela est que vous devez être en guerre avec le camp adverse (que vous voulez entraver).

Si d'autres flottes ou escadres soutiennent les deux camps, un combat naval a lieu en premier lieu (voir "13.2 Combats navals"). Si plusieurs grandes puissances soutiennent un camp, la puissance soutenue choisit celle qui combattra. Lorsque des révoltes sont soutenues, la vitalité sera utilisée pour résoudre les égalités.

Il n'y a pas d'ordre entre les grandes puissances pour annoncer cette interception, mais une fois annoncée, elle ne peut être annulée, et en cas de combat, elle doit être résolue.

Après toutes les interceptions navales, il se peut que l'un des camps dispose encore d'un soutien naval, ou qu'aucun camp ne l'ait.

Aucun des deux camps ne reçoit de soutien naval

Cela se produit dans les circonstances suivantes :

- Il n'y a pas eu d'interception navale.
- La bataille navale a donné lieu à un match nul.

Un camp reçoit un soutien naval

Cela se produit dans les circonstances suivantes :

- Il n'y a eu qu'une interception navale d'une flotte appartenant à ce camp (ou à ses alliés).
- Il y a eu une bataille navale remportée par la flotte appartenant à ce camp (ou à ses alliés).

11.4.3 Interception contre la piraterie

Lorsqu'un joueur est l'objet d'une attaque de pirates ou de corsaires, il peut intercepter cette action avec une seule de ses escadres (ou flotte d'une escadre) qui se trouve dans la mer où le pirate opère.

Après l'interception, un combat naval sera mené. Quel que soit le résultat, si la flotte d'interception n'a pas été endommagée, elle peut toujours intercepter les attaques de pirates des autres escadres, même dans la même impulsion.

Il est également possible d'intercepter ces attaques avec des escadres qui sont au port (sur leur face opérationnelle), mais dans ce cas, la flotte applique un désavantage dans le combat naval qui suit.

11.5 Piraterie et actions de corsaires

C'est une action effectuée par un escadre ou une flotte d'un escadre, qui est utilisée pour attaquer le commerce ennemi.

11.5.1 Conditions pour réaliser l'action de piraterie (ou de corsaires)

Le piratage n'est possible que s'il est expressément autorisé par une carte de grande puissance ou par une carte d'événement. Pour les corsaires, il est nécessaire que les deux grandes puissances impliquées soient en guerre.

En outre, les conditions suivantes doivent s'appliquer :

- L'escadre doit avoir commencé l'impulsion dans la mer où l'action est effectuée.
- Il est évidemment nécessaire que la grande puissance objet de l'action de piraterie ait un marchand dans le centre de commerce adjacent à cette mer.

Une fois l'action résolue, l'escadre ne peut plus effectuer d'action d'aucune sorte pendant le reste de l'impulsion (bien que d'autres escadres de la grande puissance puissent répéter l'attaque dans la même mer et contre la même grande puissance).

11.5.2 Procédure en cas de piraterie

Une fois qu'une flotte a annoncé qu'elle effectue cette action, la grande puissance attaquée peut choisir une de ses escadres (ou une flotte d'une escadre) qui se trouve dans cette mer (ou dans un port de cette mer), et annoncer qu'elle intercepte cette attaque (voir "11.4.3 Interception contre la piraterie").

Qu'il y ait une interception ou non, un combat naval sera mené. S'il n'y a pas de flotte d'interception, l'attaquant doit faire au moins un point de bataille pour réussir (voir "13.2 Combats navals").

Si le pirate gagne, la grande puissance gagnante réduit son instabilité d'autant de points que les marchands ennemis étaient dans le centre de commerce. La grande puissance perdante augmente son instabilité du même nombre. Après la défaite, la grande puissance attaquée peut, si elle le souhaite, éliminer un de ses marchands (voir "27.4 Exemple : Piraterie"). L'instabilité et le commerce sont expliqués ci-dessous.

11.6 Flottes au port

Au début d'une impulsion, le joueur peut déplacer des escadres opérationnels dans un port vers une mer adjacente (sans coût d'action).

Comme nous l'avons vu, les flottes opérationnelles au port peuvent intercepter la piraterie (bien qu'avec un inconvénient).

Les escadres, opérationnelles ou en réparation, dans les ports dont la grande puissance vient de perdre le contrôle (par exemple par asservissement ou siège), doivent se rendre immédiatement au port le plus proche (procéder comme dans "11.1.1 Escadres sans base navale"). Les escadres restent dans le même état qu'au moment où elles ont commencé ce mouvement, c'est-à-dire opérationnelles ou en réparation.

12. Mouvement tactique terrestre

Il est effectué par des troupes et des armées, généralement dirigées par des chefs, pour prendre le contrôle de zones ennemies ou pour défendre leurs propres zones.

12.1 Mouvement tactique d'une troupe

Grâce à cette action, une troupe peut se déplacer de la zone où elle se trouve vers une zone adjacente (en suivant évidemment les lignes). S'il n'y a ni combat et ni forteresse ennemie, avec la même action, ce mouvement peut être répété une fois (c'est-à-dire que les troupes peuvent normalement se déplacer jusqu'à deux zones de distance).

Ce mouvement ne peut être effectué que vers des zones contrôlées, ou vers des zones d'une grande puissance avec laquelle on est en guerre. Il ne peut donc pas être effectué vers des zones de grandes puissances alliées, bien qu'il puisse être effectué vers des zones de petites puissances alliées (qui, pour des raisons pratiques, sont considérées comme étant contrôlées par la grande puissance).

12.2 Mouvement tactique d'une armée

Pour l'essentiel, elle est identique à la précédente, mais dans ce cas, elle est menée par une armée. Une armée est composée d'une ou plusieurs troupes ensemble (dans la même zone), avec un chef. Comme dans le cas précédent, déplacez l'armée vers une zone adjacente, et s'il n'y a pas de combat (ou une forteresse ennemie), vers une seconde zone si vous le souhaitez (voir "28.3 Exemple : mouvement tactique d'une armée").

La différence est qu'après le premier mouvement, l'armée peut laisser ou absorber des troupes dans la première zone.

12.3 Débarquements amphibies

Un débarquement amphibie est un mouvement tactique spécial au cours duquel une troupe ou une armée se déplace vers une zone côtière ennemie par la mer.

12.3.1 Conditions de débarquement

Il est impératif que la troupe ou l'armée commence l'impulsion dans une zone côtière, qu'elle n'ait entrepris aucune action et que le port cible se trouve à distance d'opération navale du port de départ. Par conséquent, si la distance d'opération navale est de 1, seuls les débarquements de zones côtières vers des zones côtières de la même mer sont possibles. Si cette distance est de 2, les débarquements vers les zones côtières des mers adjacentes seraient possibles.

Par conséquent, les troupes (ou les chefs) qui se sont déjà déplacées ou ont déjà effectué d'autres débarquements amphibies dans l'impulsion, ne peuvent pas effectuer de débarquement amphibie.

12.3.2 Processus

Pour effectuer le débarquement, la troupe ou l'armée doit d'abord effectuer un mouvement identique au mouvement stratégique du port de départ au port d'arrivée. Ce mouvement est résolu selon la même procédure que le mouvement stratégique ; ainsi, il peut être intercepté et, en cas de défaite, il doit être interrompu.

Une fois ce premier obstacle surmonté, la troupe ou l'armée se déplace vers la zone cible et une éventuelle bataille terrestre est résolue. Si cette bataille a lieu et que les forces attaquantes ne gagnent pas, toutes les troupes survivantes doivent se replier vers la zone de départ.

12.3.3 Débarquements amphibies entre les maps

Ce type de débarquement est autorisé, mais exige évidemment que la distance d'opération navale soit au moins de 2. Elle est limitée à une seule troupe (avec ou sans chef).

12.4 Réactions au mouvement tactique terrestre

Dans le cas où un mouvement tactique terrestre ennemi pénètre dans des zones contrôlées par une grande puissance, cette dernière peut réagir en l'interceptant (c'est-à-dire en envoyant des troupes dans la zone) ; ou en l'esquivant (en retirant les troupes qui étaient dans la zone), notez que cela n'est pas possible si la zone n'est pas contrôlée. L'ordre dans lequel les réactions sont menées est décidé par le joueur.

12.4.1 Interception d'un mouvement tactique terrestre

Lorsqu'un joueur annonce qu'il veut effectuer un mouvement tactique vers une zone contrôlée par une puissance ennemie, il peut pointer vers une seule de ses zones, et intercepter ce mouvement en déplaçant des troupes de la zone pointée vers la zone attaquée pour recevoir les attaquants. Les deux types d'interceptions possibles sont les suivants :

Interception avec une armée

Les armées (c'est-à-dire plusieurs troupes empilées avec un chef) adjacentes à des zones contrôlées peuvent intercepter. S'il n'y a pas de chef, ce type d'interception ne peut pas être effectué.

Interception avec une troupe

Une seule troupe (avec ou sans chef) peut intercepter à une distance d'une ou deux zones à condition que, dans le cas de deux zones, elle traverse une zone contrôlée qui est libre de troupes ennemies.

Interception sur les mini-maps

Les interceptions à destination ou en provenance de mini-maps peuvent être effectuées qu'avec une seule troupe (avec ou sans chef) et uniquement à partir d'une zone adjacente.

12.4.2 Évasion avant le mouvement tactique

Lorsqu'un joueur annonce qu'il souhaite effectuer un mouvement tactique dans une zone avec des troupes d'une puissance ennemie, cette puissance peut annoncer qu'elle effectue une retraite. Les deux seules possibilités sont décrites ci-dessous.

Retraites vers des zones adjacentes

La retraite est possible vers des zones contrôlées par le joueur qui bat en retraite et libres d'ennemis (par conséquent, pour cette raison, les zones avec des rébellions ne sont pas des zones valables pour une telle retraite), ou vers des zones sur lesquelles se trouvent de ses propres troupes qui ne soient pas assiégées. Il n'est pas possible de battre en retraite vers la zone d'où provient l'attaque ennemie, même s'il s'agit d'une zone contrôlée. Il n'est pas obligatoire de faire reculer toutes les troupes dans la même zone ; la force qui bat en retraite peut être divisée en différentes zones adjacentes, à condition qu'il s'agisse de zones contrôlées exemptes de troupes ennemies, comme indiqué ci-dessus (voir "28.4 Exemple : Retraite vers des zones adjacentes").

Retraite par dispersion des troupes

Une autre possibilité offerte aux troupes qui retraitent est de les disperser, en les plaçant dans la case Dispersion correspondante. Cette dispersion peut également se faire avec une partie de la force. Ce type d'évasion est généralement effectué lorsqu'il n'est pas possible de se replier dans une zone adjacente, généralement parce que les troupes sont isolées (voir "30.3 Exemple : Retraite des troupes en dispersion").

12.5 Contrôle de la zone sans opposition

Une fois qu'une armée entre dans une zone ennemie, si les troupes qui s'y trouvaient ont battu en retraite et qu'il n'y a pas eu d'interceptions, l'armée peut alors annoncer qu'elle veut prendre le contrôle de la zone. Si un combat de soumission n'a pas lieu, elle contrôle automatiquement cette zone. Cela peut avoir des conséquences politiques (voir "21.3.4 Moral de la grande puissance et statut de guerre").

13. **Combat**

Ce sont les confrontations directes entre les unités militaires.

Dans le jeu, les confrontations suivantes sont appelées des combats :

- Les combats navals : ceux menés en mer par les flottes
- Combat de campagne ou batailles terrestres : celles engagées par les grandes armées terrestres qui manœuvrent.
- Combat de siège : chacun des assauts qui se produisent lors des sièges de grandes structures défensives.
- Les combats de soumission, qui comprennent les affrontements, petits mais continus, de la "guérilla" (embuscades, attaques de nuit, escarmouches, petits sièges, ...) qui se produisent lorsqu'une force veut faire obstacle à un envahisseur, mais sans bataille terrestre.

Le système de combat est simple, et donne des résultats remarquablement réalistes ; mais étant un système original, il nécessite une lecture détaillée.

En bref, dans un combat, chaque unité militaire lance un dé, ce qui permet d'obtenir des points de combat. Le camp qui obtient le plus de points remporte le combat.

Bien qu'ils soient à six faces, ces dés ne sont pas égaux ; certains ont plus de chances de marquer ces points de combat. En bref, la qualité de l'unité combattante détermine les dés que l'unité va lancer. Les règles générales de conduite des combats sont décrites ci-dessous, suivies des particularités de chaque type de combat.

13.1 Procédure de combat

Une fois qu'il a été établi qu'un combat va être mené, les phases suivantes sont menées dans cet ordre :

- Préparation du combat, lorsque les conditions dans lesquelles il sera mené sont déterminées.

Cette phase représente les préliminaires précédents, où les armées et les flottes ennemies ont manœuvré (tactiquement et stratégiquement) pour obtenir une meilleure position de départ.

- La résolution, lorsque le combat est mené correctement et que le vainqueur et le perdant sont déterminés (ou les éventuelles égalités).
- Persécution et conséquences.

C'est le moment où le vainqueur cause réellement des dommages au perdant, tant en termes de pertes humaines et matérielles qu'en termes de conséquences politiques.

13.1.1 Unités militaires et dés

Au combat, chaque unité militaire participante lance un dé à six faces. Ces dés peuvent être de quatre catégories différentes : de la catégorie 4 (le meilleur) à la catégorie 1 (le pire).

Immédiatement après avoir lancé un dé de catégorie 4 (Q4), tout résultat inférieur à 4 devient un 4 (les 6 résultats possibles sont donc 4,4,4,4,5 et 6). Pour la catégorie 3 (Q3), tout résultat inférieur à 3 devient un 3, et de même pour la catégorie 2 (Q2).

La catégorie 1 (Q1) est différente, ici tout résultat supérieur à 1 est réduit de 1 (dans ce cas, les résultats possibles sont 1,1,2,3,4 et 5).

Chaque unité militaire lancera d'abord un dé de la catégorie correspondant à sa qualité (le numéro qui est imprimé). Ainsi, par exemple, une flotte de qualité 3 lancera un dé Q3 dans un combat, et une troupe de qualité 2 un dé Q2.

Cette catégorie initiale peut être modifiée dans certaines circonstances, comme on le verra plus loin.

Il est recommandé d'utiliser des dés de couleurs différentes pour

les différentes catégories d'unités, les couleurs doivent être les mêmes que le fond du numéro imprimé sur les unités, c'est-à-dire : Q1-Vert, Q2-Blanc, Q3-Bleu, Q4-Rouge

13.1.2 Avantages et inconvénients

La catégorie des dés lancés par chaque camp est affectée par les avantages et les inconvénients que chacun accumule dans la préparation de la bataille, comme on le verra plus loin. Chaque avantage augmente la catégorie d'un des dés, et chaque désavantage la diminue.

Ces avantages et désavantages sont obtenus par le type de combat, le terrain, certaines cartes de combat ou la présence de certains chefs.

Chaque camp distribue ces avantages et désavantages comme il le souhaite, mais il doit essayer de les appliquer tous. La seule façon de les éviter est lorsque tous les dés ont atteint la catégorie minimale (un) ou la catégorie maximale. Dans ce cas, les avantages ou les inconvénients qui n'ont pas pu être appliqués sont ignorés.

13.1.3 Taille du champ de bataille

C'est le nombre maximum de dés que chaque camp peut lancer (ce nombre maximum peut varier, mais il est toujours le même pour les deux camps dans une bataille). Il est assez courant qu'un camp ne puisse pas se battre avec toute sa force à cause de cette limite.

La taille du champ de bataille est déterminée par le type de bataille et le terrain. Certains chefs ou cartes de combat peuvent l'augmenter ou la diminuer. Cependant, la limite maximale est toujours de cinq, et la minimale de un (et pour certains types de combat, elle est toujours de un).

13.1.4 Ordre de jeu des cartes de combat et des chefs

Certaines cartes peuvent avoir un effet similaire à celui de certains chefs. En règle générale, en cas de conflit, l'effet du chef est appliqué en premier (l'attaquant en premier en cas de conflit), puis l'effet de la carte (également l'attaquant en premier).

Par exemple, en cas de bataille terrestre dans une forêt avec deux chefs organisateurs, le défenseur marque d'abord le champ de bataille, le chef organisateur de l'attaquant peut ensuite le changer, puis le chef organisateur du défenseur peut le changer à nouveau, et dans le cas où l'un des camps joue la carte "Flanking", elle peut encore être modifiée à nouveau.

13.1.5 Préparation du combat

Dans la phase de préparation au combat, procédez dans cet ordre :

- La taille du champ de bataille est déterminée, c'est-à-dire le nombre maximum d'unités militaires qui participeront au combat. Par conséquent, il peut y avoir des unités présentes qui ne combattront pas si elles dépassent ce nombre.
- Chaque camp (d'abord l'actif dans l'impulsion) sélectionne les unités militaires qui combattront (qui ne peuvent pas dépasser le maximum marqué par la taille du champ de bataille), en prenant un dé pour chacune des catégories correspondantes.
- Si l'un des camps n'atteint pas le nombre maximum d'unités pouvant participer au combat, il peut, dans certaines circonstances, recruter des appelés (voir "13.1.9 Appelés"), en ajoutant un dé Q1 supplémentaire.
- Les avantages et les inconvénients de chaque camp sont calculés et appliqués (d'abord par le joueur actif dans l'impulsion). Cela modifie la catégorie des dés lancés par

chaque camp (ceci est expliqué ci-dessous lorsque les différents types de bataille sont détaillés).

13.1.6 Résolution des combats

Une fois que le nombre de dés à lancer et leur catégorie ont été déterminés, chaque camp lance ses dés et consulte les résultats obtenus avec chaque dé dans le tableau de combat suivant pour calculer le nombre total de points de combat obtenus.

Table de Combat		
Lancer de dé	Points de Bataille	• Victoire du joueur qui obtient le plus de points de combat
1-2	-	• Égalité - Il n'y a de victoire pour personne
3	1	• Perdant – Dissolution de la différence de points de combat (arrondi à l'inférieur)
4	1 (+ C)	• Les points de moral ne sont attribués que si le perdant lance plus d'un dé
5	2	• Le gagnant gardera la dernière unité sur le terrain (sans tenir compte des dissolutions ou des pertes)
6	2 (+ C)	

(C) = Pertes : Tous les deux points éliminent un adversaire. S'il y a un excédent, il est calculé comme un résultat de dissolution.

Le joueur qui a le plus de points de combat est le vainqueur. S'il n'y a pas de vainqueur, c'est un match nul.

Par exemple, il s'agit d'un combat d'une force Q4 et Q2 contre une force Q3 et Q1, et les lancers de dé respectifs sont 1 (Q4), 6 (Q2), 4 (Q3) et 3 (Q1). Le lancer de dé de Q4 passe de 1 à 4 ; le lancer de dé de Q2 reste un 6 ; le lancer de dé de Q3 reste un 4, et le lancer de dé de Q1 devient un 2. Maintenant, la table est consultée ; le 4 marque un point de bataille (et une perte) et le 6 marque deux points de bataille (et une autre perte). Par conséquent, le premier camp a marqué trois points de bataille (et deux pertes). Le deuxième camp avec les 4 marque un point de combat (et une perte), et le 2 ne marque rien. Le premier camp est le vainqueur car il a marqué plus de points de combat.

13.1.7 Persécution

Dans la persécution, les deux parties peuvent subir la dispersion des troupes, voire leur élimination. Les persécutions sont résolues dans l'ordre suivant :

- Procéder d'abord avec les unités qui sont éliminées.
- Ensuite, on procède avec les unités qui sont dispersées.
- Les troupes qui n'ont pas participé aux combats ne peuvent pas être éliminées ou dispersées.
- Le camp qui subit le retrait ou dispersion des unités est celui qui choisit les unités qui vont être éliminées ou dispersées
- Le camp vainqueur n'élimine ou ne disperse jamais sa dernière unité. Par conséquent, les points ci-dessus ne seront pas appliqués s'il ne lui reste qu'une seule unité.

Unités retirées

Les résultats 4 et 6 du tableau des combats ont également un C, ce qui signifie "Perte". Toutes les deux pertes infligées par l'ennemi entraînent l'élimination d'une unité (et donc son placement dans la case correspondante de la map).

Les forteresses ne sont éliminées que s'il n'y a plus de troupes à éliminer. Les forteresses éliminées sont placées avec les pions de forteresse disponibles (elles ne sont pas entretenues).

Les chefs sont éliminés avec la dernière troupe/escadre ou forteresse de la pile, et sont placés avec ceux qui sont disponibles (ils ne sont pas entretenues s'ils sont éliminés).

En suivant l'exemple précédent, le premier camp élimine une unité de l'ennemi grâce aux deux pertes qu'il lui a infligé. Le second camp n'a infligé qu'une seule perte, il n'élimine donc aucune unité ennemie.

Unités dispersées

Le nombre d'unités dispersées est maintenant calculé. Le vainqueur d'un combat disperse autant d'unités ennemies que la différence de points de combat entre les deux camps.

De plus, un camp qui a obtenu un nombre impair de pertes obtiendra un résultat de dispersion supplémentaire contre l'ennemi.

En règle générale, chaque camp dispersera une de ses propres troupes pour chaque deux résultats de dissolution obtenus par l'ennemi (bien qu'il y ait des exceptions).

Les forteresses ne peuvent pas être dispersées.

Dans notre exemple, la différence entre le nombre de points de combat est de 2 (3-1). Par conséquent, le deuxième camp subit également deux résultats de dissolution. De plus, le second camp a transformé le résultat impair de pertes (qui n'a pas entraîné l'élimination d'unités ennemies) en un résultat de dissolution qui doit être appliqué au premier camp.

13.1.8 Conséquences du combat

Après la résolution, en fonction du type de combat, le camp perdant doit se replier et peut être obligé de livrer un pion de moral au camp gagnant (voir "21.3.5 Causes de perte de moral"). Certaines troupes peuvent également devenir des vétérans. Tout cela est détaillé ci-dessous pour chaque type de combat.

13.1.9 Conscriptions

Cette règle reflète les enrôlements précipités de civils et de criminels qui ont été effectués lors de sièges, ou immédiatement avant des batailles terrestres ; ou des navires marchands qui ont été temporairement gréés pour des opérations navales spécifiques. Elle inclut également le recrutement de milices coloniales.

Dans certaines circonstances, les grandes puissances peuvent effectuer une conscription (c'est-à-dire ajouter un seul dé Q1 au combat, sans dépasser le maximum marqué par le champ de bataille) ; dans les batailles navales ou terrestres ainsi que dans les sièges.

Cette règle est surtout utilisée par un camp ayant un nombre de troupes ou d'escadres inférieur à la taille du champ de bataille.

Pour effectuer une conscription, les conditions suivantes doivent être remplies :

- Dans les combats terrestres, il doit y avoir un chef présent.
- Dans les combats navals, en plus de la présence d'un chef, il doit y avoir un port de commerce qui n'ait pas été rasé (voir "19.2.4 Ajustement du surplus marchand") situé dans la mer où le combat a lieu.

Si cette conscription est effectuée sur la map principale, l'instabilité de la grande puissance augmentent de 1.

Notez qu'en cas de siège, il n'est pas nécessaire qu'un chef soit présent et que cette instabilité n'est pas prise en compte sur les mini-maps.

Les pertes et les résultats des dissolutions affectent les escadres,

les troupes et les forteresses, mais pas les conscrits.

Voir "30.4 Exemple : Combat".

13.2 Combats navals

Ce sont des combats entre flottes. Pour un exemple complet, voir "28.6 Exemple : Combat naval".

13.2.1 Lorsque un combat naval a lieu

Les batailles navales ont lieu dans les cas suivants :

- Lorsqu'une flotte (ou une escadre) effectue un mouvement tactique vers une mer et annonce qu'elle attaque une flotte ennemie, qui décide de ne pas se replier au port.
- Lorsque deux flottes ennemies annoncent qu'elles veulent soutenir une bataille terrestre, un assaut lors d'un siège ou une soumission. Il n'y a pas d'ordre pour les grandes puissances d'annoncer cette interception, mais une fois annoncée, elle ne peut être annulée, et en cas de bataille, elle doit être menée.
- Suite à l'interception d'un mouvement stratégique de troupes par mer.
- À la suite d'une action de piraterie.

13.2.2 Attaquant et défenseur

Dans ce type de combat, il n'y a pas de différence entre être l'attaquant ou le défenseur.

13.2.3 Avantages et inconvénients

Les escadres qui interceptent les pirates (ou corsaires) dans les ports ont un désavantage.

13.2.4 Champ de bataille

- Le champ de bataille des combats navals résultant des actions de la flotte tactique est de deux dés.
- Le champ de bataille pour les combats navals résultant d'interceptions de mouvements stratégiques de troupes par mer est également de deux dés.
- Le champ de bataille pour les combats navals à la suite d'interceptions pour le soutien d'opérations tactiques de troupes est de trois dés.
- Le champ de bataille pour les combats de piraterie est d'un dé.

Dans les trois premiers cas, ce champ de bataille peut être modifié par un chef organisateur, ou par certaines cartes de combat (mais il est toujours compris entre deux et cinq). Dans le cas des combats de piraterie, il est toujours d'un dé et ne peut pas être modifié.

13.2.5 Flottes endommagées

Tous les deux résultats de la dissolution endommagent une escadre, qui doit se replier sur sa base navale (sur sa face "en réparation"). Les autres escadres, si elles ont perdu le combat naval, doivent également se replier sur leur base navale, bien qu'elles puissent retourner en mer avec l'action correspondante (ou sans frais au début de la prochaine impulsion du joueur).

13.2.6 Moral

Comme dans tous les cas, si le perdant d'un combat naval a lancé au moins deux dés dans un combat, cette grande puissance doit fournir un pion de moral au vainqueur.

13.3 Les combats terrestres

Ce sont des combats entre armées.

13.3.1 Lorsqu'ils se produisent

Les batailles terrestres se produisent dans les cas suivants :

- Lorsqu'une armée entre dans une zone où il y a une armée ennemie qui ne bat pas en retraite.
- Lorsqu'une armée intercepte le mouvement d'une armée ennemie qui entre dans une zone contrôlée par la première.
- Lorsqu'une armée assiégée décide de faire une sortie et de livrer une bataille ouverte à une force assiégeante. Au début de l'impulsion d'un joueur, cela peut être fait sans frais ; si cela est fait plus tard, cela nécessite une action tactique.

13.3.2 Attaquant et défenseur

Le joueur qui dirige l'impulsion est l'attaquant.

13.3.3 Avantages et inconvénients

Ce sont les suivantes :

- L'attaquant est désavantagé si la zone est montagneuse ou marécageuse.
- Si une flotte ennemie apporte son soutien, l'armée est désavantagée.
- Une armée effectuant un débarquement amphibie a un désavantage.
- En cas de sortie d'une force assiégée, cette force a un désavantage pour chaque victime du siège (voir "13.4 Combat de siège").

13.3.4 Champ de bataille et forteresses

En règle générale, le champ de bataille dans les combats terrestres est de quatre dés. Cependant, le défenseur peut le réduire comme décrit ci-dessous.

- En terrain boisé, il peut être réduit à un maximum de trois.
- Dans les marais et les montagnes, ou si l'agresseur pénètre dans la zone par un passage difficile, il peut être réduit à un maximum de deux.
- En cas de débarquement amphibie, il peut être réduit à un maximum de trois en terrain découvert, ou de deux pour les autres.
- En cas de sorties ou de batailles de secours, il peut être réduit à un maximum de trois en terrain découvert.

Les forteresses peuvent participer aux batailles terrestres en lançant un dé Q3 (qui peut être modifié ultérieurement pour les avantages et les inconvénients de la manière habituelle), mais elles ne peuvent pas être éliminées. Cependant, les forteresses ne peuvent pas participer à des sorties.

Ceci afin de représenter les ouvrages de fortification qui n'ont pas été pris par les forces assiégeantes et qui, dans ce cas, "annulent" les fortifications ennemies.

Un chef organisateur et certaines cartes de combat peuvent également modifier le champ de bataille, mais ne peuvent jamais être inférieures à deux ou supérieures à cinq.

13.3.5 Batailles de secours

Elles se produisent lorsqu'une armée entre dans une zone où un siège est en cours. Dans ce cas, les limites d'empilement sont examinées séparément (armée de secours, assiégés et assiégeants) (voir "15.1.1 Empilement des armées et des forteresses").

Si l'armée de secours et l'armée assiégée appartiennent à la même grande puissance, les troupes assiégées peuvent se joindre au combat, mais dans ce cas, elles subiront autant d'inconvénients

que les victimes du siège (ce qui s'appliquera à l'ensemble de l'armée). Si l'attaquant est vaincu, les unités assiégées qui ont participé au combat doivent se replier vers la forteresse. Comme toujours, le propriétaire des unités décidera de la manière dont les pertes seront appliquées aux deux contingents (c'est-à-dire l'armée de secours et l'armée assiégée).

En cas de victoire de l'attaquant, si la force assiégée appartient à une autre grande puissance avec laquelle il n'est pas en guerre, l'attaquant doit retirer toute sa force dans la zone où il est entré ; s'ils sont de la même grande puissance, il peut retirer toutes les troupes qu'il veut (y compris les assiégés) dans la zone où ils sont entrés (normalement afin de ne pas dépasser les limites d'empilement).

13.3.6 Troupes dispersées et retirées

Contrairement à d'autres types de combat, chaque résultat de dissolution dans un combat terrestre disperse une troupe (l'habitude est d'une pour deux résultats de dissolution). Les troupes qui n'ont pas participé au combat sont dispensées de dispersion.

Après le combat, l'armée perdante doit battre en retraite. Si c'est l'attaquant, vers la zone où il est entré ; si c'est le défenseur, vers une ou plusieurs zones contrôlées adjacentes (mais pas vers la zone où l'attaquant vient d'entrer si c'est le cas). S'il n'y a pas de telles zones contrôlées, il doit disperser le reste de l'armée (même les troupes qui n'ont pas participé au combat en raison de la taille du champ de bataille).

S'il y a une forteresse, les défenseurs survivants peuvent s'y replier, comptant ainsi désormais comme assiégés.

En cas de défaite d'une force assiégée qui a fait une sortie, les survivants restent également assiégés.

13.3.7 Contrôle de la zone

Le vainqueur d'une bataille sur le terrain prend automatiquement le contrôle de la zone (s'il le souhaite) ; cela peut avoir des conséquences politiques qui s'ajoutent à celles causées par la bataille.

Si la zone appartenait à un troisième camp avec lequel le vainqueur n'est pas en guerre, cela crée un Casus Belli pour le troisième camp contre la puissance majeure (voir "21.3.2 Casus Belli (CB)"); comme dans tous ces cas, la puissance majeure doit éliminer le marqueur de contrôle (s'il est toujours conservé) à la fin du tour, en le rendant au propriétaire nominal.

Cela peut se produire si la grande puissance A prend le contrôle d'une zone de la grande puissance B, puis le perd au profit de la grande puissance C. Si les grandes puissances B et C n'étaient pas en guerre, B a maintenant un Casus Belli contre C.

13.3.8 Les vétérans et le moral

Le perdant d'un combat qui a lancé au moins deux dés, doit livrer un pion de moral à la grande puissance gagnante.

Les deux camps peuvent rendre une troupe vétéran (en retournant le pion) s'ils ont éliminé au moins une unité ennemie ; toute troupe ayant participé au combat peut être choisie.

13.4 Combat de siège

Cela représente chaque assaut qu'une force assiégeante a effectué sur les défenseurs d'une forteresse.

13.4.1 Quand se produisent-ils ?

Comme nous l'avons vu, lorsqu'une force entre dans une zone avec une forteresse, le mouvement tactique doit prendre fin

(même si son intention était simplement de traverser la zone). Avec des actions ultérieures, elle peut mener ce type de combat, si elle le souhaite. Une grande puissance peut mener autant de batailles de siège qu'elle le souhaite (même dans la même impulsion), pour autant qu'elle dépense des actions tactiques.

Les troupes qui défendent la zone peuvent annoncer qu'elles rejoignent la forteresse (en respectant les limites d'empilement). Si elles ne le font pas, elles doivent battre en retraite ou mener une bataille terrestre.

13.4.2 Assiégés, assiégeants et victimes de siège

De toute évidence, la force assiégeante est l'attaquant, et l'assiégé est le défenseur. Contrairement aux autres types de bataille, la victoire ou la défaite ne met pas fin au siège, mais contribue à éroder la force de l'ennemi.

Les unités éliminées sont retirées de la manière habituelle, mais dans ce cas, aucune troupe assiégée n'est dispersée, au lieu de cela, des pertes de siège sont ajoutées (utilisez les marqueurs de siège correspondants).

Comme dans le cas général, tous les deux résultats de dissolution disperseront une troupe assiégée, ou ajouteront une victime de siège pour les assiégés. En l'absence d'égalité, le camp perdant doit disperser au moins une troupe (ou augmenter les pertes de siège d'une unité), bien que le combat ne l'ait pas obligé à le faire (par exemple si la défaite n'a été que d'un point de bataille sans pertes).

Notez que pour la durée du siège, les pertes de siège accumulées ne sont pas éliminées ; puisque les victoires des assiégés éliminent ou dispersent les troupes assiégeantes, mais elles n'éliminent pas ces pertes de siège.

13.4.3 Avantages et inconvénients

Ce sont les suivantes :

- Si une flotte ennemie apporte son soutien, l'armée a un désavantage.

- Le camp assiégé a un désavantage pour chaque perte de siège accumulée.

13.4.4 Champ de bataille, forteresses et flottes

En règle générale, le champ de bataille dans les batailles de siège est de trois dés. Cependant, le soutien d'une flotte propre permet au joueur de l'augmenter ou de la diminuer d'un dé à son choix (cumulable avec d'autres).

Habituellement, l'assiégeant augmente la taille de la bataille afin de résoudre le siège plus rapidement, et l'assiégé la réduit pour allonger le siège.

Un chef organisateur et certaines cartes de combat peuvent également le modifier, mais il ne peut jamais être inférieur à deux ou supérieur à cinq.

La forteresse peut également se battre comme une troupe Q3 (modifiable par les avantages et les inconvénients).

13.4.5 Capitulations

Un siège se termine lorsque la force assiégeante est retirée (ou est complètement éliminée ou dispersée) ; ou lorsque la force assiégée capitule.

La capitulation a lieu immédiatement lorsque la force assiégée a accumulé plus de pertes que les troupes restant dans la forteresse. Elle se produit également lorsque la forteresse a été éliminée à la suite d'un combat. La forteresse ne peut être détruite que s'il n'y a plus de troupes à détruire.

Avant de lancer les dés, l'assiégé peut également annoncer qu'il capitule volontairement.

Après la capitulation, l'assiégeant prend le contrôle de la zone, la forteresse est détruite si elle n'avait pas été détruite auparavant, et les troupes assiégées survivantes sont dispersées.

Après le siège, les marqueurs de pertes du siège sont éliminés.

13.4.6 Les vétérans et le moral

Après chaque bataille de siège (qu'il y ait capitulation ou non), les troupes peuvent obtenir le statut de vétéran comme dans les batailles terrestres.

13.4.7 Contrôle de la zone

Pendant le siège, l'assiégeant et les troupes assiégées partagent la même zone ; mais pour les besoins du mouvement stratégique, la zone appartient à l'assiégeant.

Après la capitulation, le vainqueur obtient le contrôle total de la zone. Cela peut avoir des conséquences politiques.

Voir "30.3 Exemple : Retraite en dispersant les troupes".

13.5 Combats de subjugation

Ils représentent les combats de petites forces ; groupes d'éclaireurs, de butineurs, forces irrégulières, etc...

Pour un exemple complet (voir "28.7 Exemple : Subjugation").

13.5.1 Quand ils se produisent

Elles se produisent lorsqu'une armée termine son mouvement dans une zone contrôlée par une grande puissance ennemie (qu'elle ait commencé dans cette zone ou qu'elle s'y soit rendue), et annonce qu'elle souhaite prendre le contrôle de cette zone. Si la grande puissance qui contrôle la zone souhaite s'opposer à ce contrôle (et peut le faire), un combat d'asservissement a lieu. Notez que pour ces combats, la zone doit être libre de tout défenseur, car cela conduirait à une bataille terrestre. C'est également la procédure utilisée pour combattre les rébellions qui peuvent se produire sur leur propre territoire, ou pour annexer des zones indépendantes (voir "18.3 Rébellions (ou révoltes)" et "18.2.2 Zones indépendantes actives").

13.5.2 Opposition à l'assujettissement

La grande puissance qui contrôle la zone peut s'opposer au contrôle de l'ennemi sur la zone (ce qui conduit à des combats de subjugation) en utilisant des troupes ou des forteresses placées dans des zones contrôlées. Si les deux sont présents, le joueur doit annoncer s'il s'oppose avec les troupes ou avec la forteresse (c'est-à-dire une défense passive contre les châteaux de la zone, ou une défense active avec des troupes manœuvrantes).

Les troupes opposées des forteresses doivent être adjacentes à la zone défendue, ou à deux zones de distance (tant que la zone intermédiaire est contrôlée et qu'elle n'a pas fourni de troupes ennemies, ou une rébellion).

Les zones avec une rébellion sont supposées être contrôlées par des rebelles, et dans ce cas, l'opposition n'est pas possible par la grande puissance qui contrôle nominalement la zone.

13.5.3 Avantages et inconvénients

Ce sont les suivantes :

- Si la force de subjugation a déplacé toutes les troupes de la zone dans le cadre de cette action (par exemple, pour atteindre la zone), elle a un désavantage.

- Si la force d'assujettissement se trouve dans une forêt, une montagne ou un marais, elle a un autre inconvénient.

- Si une flotte ennemie apporte son soutien (d'une grande puissance en guerre évidemment), le camp opposé compte un désavantage.

- L'adversaire a un désavantage si la zone d'où il s'oppose n'est pas adjacente à la zone à laquelle il s'oppose.

Voir "31.8 Exemple : Avantages et désavantages de l'application dans l'assujettissement".

Notez qu'une flotte en guerre avec une grande puissance qui subjugue une rébellion, pourrait soutenir navalement le défenseur (dans son cas, donnant un désavantage à la force de subjugation).

13.5.4 Combat et champ de bataille

Dans les subjugations, chaque camp lance un seul dé : Q3 pour l'assujetti et Q2 pour l'adversaire, en appliquant les désavantages appropriés. Si l'assujetti gagne, il prend le contrôle de la zone (il n'y a pas de conséquence directe en cas d'égalité ou de défaite). Dans le cas de rébellions (ou de zones indépendantes), celles marquées R2 (ou A2) s'opposent avec un dé Q2, et celles marquées R3 (ou A3) avec un dé Q3 (le dé peut être lancé par n'importe quel autre joueur).

Si le subjugant ne gagne pas, il peut éventuellement disperser une troupe si le résultat est une égalité, ou deux troupes si le résultat est une défaite, afin de prendre le contrôle de la zone. Si le subjugateur décide de ne pas le faire, il peut utiliser d'autres actions tactiques pour répéter la tentative de subjugation. L'assujetti peut mener autant de combats d'assujettissement qu'il le souhaite (tant que ses points d'action le lui permettent).

Voir "28.14 Exemple : Combat de subjugation".

13.5.5 Troupes dispersées, chefs et forteresses

Une force sans chef dispersera une troupe si elle subit un résultat de dissolution ; si un chef est présent, deux résultats de dissolution seront nécessaires pour disperser une troupe (voir "28.13 Exemple : Subjugation avec le chef").

Comme dans les cas précédents, le propriétaire de la force qui reçoit le résultat de dissolution est celui qui sélectionne l'unité à disperser.

Si l'opposition à la subjugation a été faite avec une forteresse, il n'y a pas de poursuite pour l'un ou l'autre camp (c'est-à-dire que les résultats de dissolution ou d'élimination sont ignorés).

13.5.6 Contrôle de la zone et rébellions

Si l'assujettisseur gagne, il prendra le contrôle de la zone, éliminant la rébellion s'il y en a une. Notez que si une grande puissance entre dans une zone ennemie avec une rébellion, en plus de ne pas pouvoir être interceptée, une tentative de subjugation ne peut être opposée par l'ennemi (bien que l'attaquant doive soumettre la rébellion s'il veut prendre le contrôle de la zone).

Dans le cas de zones neutres, l'attaquant devient le propriétaire de la zone (voir "18.2.2 Zones indépendantes actives").

13.5.7 Opposition à l'assujettissement dans les mini-cartes

L'opposition à l'assujettissement dans les zones des mini-cartes ne peut se faire avec des troupes (remarque : les zones de l'Est dans la mini-carte de l'Inde sont considérées comme faisant partie de la carte principale). Au contraire, ces zones doivent toujours être assujetties (même s'il y a eu une victoire à la suite d'une bataille sur le terrain). Les zones intérieures comptent pour A3, et le reste pour A2.

14. Rapatriements

Elles se produisent lorsque, en raison d'un événement diplomatique, certaines unités militaires doivent quitter la zone ou la mer où elles se trouvent. Elles ont également lieu pour récupérer un éventuel corps expéditionnaire à la fin du tour (voir "21.2.2 Corps expéditionnaire"). Ce mouvement s'effectue par troupe et escadron par escadron, et ne nécessite l'utilisation d'aucune action (en fait, il est souvent effectué sous l'impulsion d'un autre joueur).

14.1 Rapatriement des troupes

Le joueur peut choisir l'une des trois options pour chaque troupe séparément, même si parfois elles ne sont pas toutes disponibles (parce que les conditions ne sont pas remplies) :

- Effectuer un mouvement tactique qui se termine dans une zone contrôlée.
- Effectuer un mouvement stratégique (voir ci-dessous).
- Dispersez-le sur le théâtre d'opérations où il se trouve.

14.1.1 Mouvements stratégiques pour le rapatriement des troupes

Ces mouvements stratégiques sont effectués avec chaque troupe, elle ne peut donc pas être utilisée pour un redéploiement général, même si la troupe est avec un chef.

Si la troupe se trouve dans une zone appartenant à une puissance mineure, toutes les zones de cette puissance mineure peuvent être comptées comme si elles appartenaient à un allié (pour les mouvements stratégiques).

Si la troupe se trouve dans une zone appartenant à une grande puissance, toutes les zones de cette grande puissance peuvent être comptées comme appartenant à un allié (pour des raisons de mouvement stratégique).

Pendant ce mouvement, il n'est pas possible de traverser des zones avec des troupes ennemies.

Si le mouvement a lieu par mer et est interrompu par une perte dans une bataille d'interception navale, la troupe est dispersée.

Voir "31.2 Exemple : Rapatriement des troupes".

14.2 Rapatriement des escadrons

Les flottes qui ont été laissées sans base navale à distance d'opération navale, sont traitées comme si le contrôle d'un port était perdu (voir "11.6 Flottes au port").

14.3 Rapatriement des forteresses et des chefs

Les forteresses ne peuvent pas être rapatriées, elles sont plutôt éliminées. Les chefs des forteresses qui doivent être détruites (ou des forteresses d'une puissance mineure), sont retirés et affectés à toute autre troupe, escadron ou propre forteresse qui n'est pas assiégée.

Il en va de même pour les chefs qui commandaient des armées entièrement composées d'alliés et qui se sont retrouvés sans troupes parce qu'ils n'étaient plus alliés.

15. Logistiques

La logistique a toujours déterminé la manière de maintenir les armées et les flottes sur le terrain, en limitant leur taille et leur opérabilité. Dans l'Union européenne, deux règles simples s'appliquent à cet égard : Empilage et approvisionnement

15.1 Empilage

La limite d'empilement dans toutes les zones de la carte principale, et dans celles du théâtre d'opérations Est (sauf Ormuz et Aden) est de 4. Cela s'applique également à toutes les zones d'origine des mini-cartes.

L'empilement dans les domaines des mini-cartes est de 2.

Pour toutes les autres zones, y compris Ormuz et Aden (généralement des zones indépendantes dans les mini-cartes), la limite d'empilement est de 1.

15.1.1 Empilement des armées et des forteresses

La taille des armées est déterminée par cette limite. Elle ne peut être dépassée que pour les armées qui se déplacent (avec un mouvement tactique ou stratégique) tant qu'elles ne terminent pas leur mouvement en surnombre. Dans les batailles de secours (voir "13.3.5 Batailles de secours"), cette limite peut également être temporairement dépassée.

Lorsqu'un joueur termine une action, les troupes en surempilement doivent être dispersées.

Les chefs et les forteresses non assiégées ne comptent pas pour l'empilement. En cas de siège, la forteresse compte pour l'empilement.

Un chef organisateur augmente la limite d'empilement de 1.

Voir "30.5 Exemple : Empilage des armées et des forteresses".

15.1.2 Empilement de la flotte

Les flottes en mer ont la même limite d'empilement que la base navale à partir de laquelle elles opèrent. Cela signifie que si, à un moment donné, une grande puissance dispose de 5 flottes utilisant comme base navale un domaine situé sur une mini-carte (limite d'empilement 2), elle ne peut faire des empilements que de 2 escadres au maximum (par exemple 2 flottes de 2 escadres chacune et 1 flotte d'une escadre).

15.2 Approvisionnement

Les subjugations et les sièges ne sont possibles que si l'une des conditions suivantes est remplie :

- La zone est adjacente à une zone contrôlée.
- La zone est adjacente à une zone avec une troupe ravitaillée (et il n'y a pas de forteresse ennemie).
- La zone est un port relié à une mer sans flottes ennemies (c'est-à-dire appartenant à des puissances avec lesquelles on est en guerre) (voir "28.8 Exemple : Ravitaillement par mer").

16. Vétérans

Étant donné que la composante psychologique est fondamentale sur le champ de bataille, les troupes de vétérans ont prévalu tout au long de l'histoire, même dans une situation de grande disproportion

En URSS, les troupes ont deux camps : Le visage avec le plus grand nombre correspond à une troupe de vétérans (ils sont meilleurs au combat). Comme nous l'avons vu, les troupes sont toujours construites sur leur face régulière. Il y a deux façons de les convertir en vétérans : en combat et avec certains événements ou règles de scénario.

16.1 Statut de vétéran

Les troupes deviennent vétérans principalement dans les combats terrestres et dans les assauts contre les fortifications. Si au moins une troupe ennemie est détruite, une seule troupe participante peut être vétéransisée. Pour ce faire, la troupe doit avoir participé explicitement à la bataille (les troupes non sélectionnées pour

combattre ne peuvent pas être vétéranisées).

En plus du combat, il existe deux autres circonstances dans lesquelles les troupes peuvent obtenir le statut de vétéran :

- Au début d'un scénario (troupes qui commencent comme vétérans).
- Par une carte d'événement.

16.2 Perte du statut de vétéran

En règle générale, à la fin du tour, les grandes puissances perdent la moitié de leurs vétérans arrondis (ils doivent être retournés au côté régulier).

Les unités militaires perdent cette capacité exceptionnelle au fil du temps, soit en raison du renvoi des vétérans de l'armée, soit en raison d'une longue période de paix.

17. Leaders

Ils représentent à la fois le commandant spécifique et son état-major, mais aussi les unités logistiques et spécialisées qui faisaient partie d'une armée ou d'une flotte. Bien qu'ils puissent être empilés avec un seul escadron ou une seule troupe, ils sont le plus souvent utilisés pour effectuer des mouvements stratégiques ou tactiques avec plusieurs escadrons ou troupes, c'est-à-dire avec des flottes ou des armées.

17.1 Mouvement des chefs

Ils doivent toujours être rattachés à un seul escadron, une seule troupe ou une seule forteresse, c'est-à-dire qu'aucun chef ne peut être seul sur la carte. Le chef suit cette unité, qu'elle soit dispersée ou éliminée (c'est la seule façon d'éliminer un chef ennemi dans le jeu). Cependant, le chef peut être rattaché à n'importe quelle troupe ou forteresse de la région, ou à un escadron de la flotte, à tout moment (même pendant ou juste après un combat) et sans frais.

17.2 Construire des chefs

Les dirigeants ont deux côtés : l'un ordinaire, l'autre extraordinaire, ce dernier ayant une capacité spéciale.

Tout comme pour les forteresses, les dirigeants disponibles sont partagés par toutes les grandes puissances. Il est recommandé de les placer dans un sac ou une tasse, car ils sont choisis au hasard.

En utilisant l'action correspondante, une grande puissance peut annoncer la construction d'un chef ; pour ce faire, elle choisit au hasard l'un des chefs disponibles et le place sur un escadron, une forteresse ou une troupe qui n'est pas assiégée. Si vous le souhaitez, il est également possible de l'utiliser pour remplacer un des chefs déjà présents sur le plateau de jeu (même s'il est assiégé), le chef remplacé doit être replacé dans le pool de chefs, car les chefs remplacés ne sont pas maintenus à la fin du tour.

Lorsqu'un joueur construit un chef (et avant de le placer sur le plateau de jeu), il vérifie d'abord la capacité spéciale du chef et, s'il le souhaite (et si les conditions décrites ci-dessous sont remplies), il peut le placer sur son côté "extraordinaire".

17.3 Des dirigeants extraordinaires

Ils représentent des commandants exceptionnels qui se sont distingués par rapport à leurs pairs. Lorsqu'un joueur construit un chef (et avant de le placer sur le plateau de jeu), il vérifie d'abord la capacité spéciale du chef et décide s'il veut placer le chef sur son côté "ordinaire" ou sur son côté "extraordinaire".

Pour placer un chef sur son côté "extraordinaire", la grande puissance doit avoir un niveau de troubles qui ne dépasse pas sa vitalité. Ce faisant, ce niveau de troubles augmente de 3 (voir "28.15 Exemple : construction d'un chef extraordinaire").

Cela représente les énormes difficultés qui pourraient exister à une époque si marquée par la naissance lorsqu'il s'agit de donner des ordres importants à des personnes qui privilégient le talent par rapport à la classe sociale.

17.3.1 Leaders historiques

Une autre façon d'avoir des dirigeants extraordinaires est avec certains événements, qui représentent des figures historiques comme Farnesio, Hawkins ou Godounov. Dans ce cas, il n'y a pas de conséquences en ce qui concerne les troubles. Ces leaders sont séparés du reste, donc ils n'entrent en jeu qu'avec la carte événement correspondante.

17.3.2 Capacités

Les leaders extraordinaires se distinguent par le fait qu'ils possèdent l'une des capacités spéciales décrites ci-dessous.

Bien qu'il puisse y avoir plus d'un chef extraordinaire dans une force, un seul est le commandant (s'il y en a plusieurs, le commandant est choisi selon l'ordre de cette liste).

- Tactique : Après avoir lancé les dés dans un combat de terrain ou de siège où il est présent, et après avoir modifié le jet de dé en fonction de sa catégorie, le joueur peut ajouter +1 à l'un des dés (qui a obtenu moins de 6).

- Amiral : Après avoir lancé les dés dans un combat naval (y compris corsaire / piraterie) où il est présent, et après avoir modifié le jet de dé par sa catégorie, le joueur peut ajouter +1 à l'un des dés (qui a obtenu moins de 6).

- Déterminé : Après avoir lancé les dés dans un combat d'asservissement où il est présent, et après avoir modifié le jet de dé par sa catégorie, le joueur peut ajouter +1 au dé (qui a obtenu moins de 6). De plus, il ne peut pas être intercepté (par voie terrestre) lors du premier mouvement tactique de chaque impulsion ; et peut faire des interceptions avec plusieurs troupes dans une distance de 2 zones (la règle standard est avec une seule troupe). Deux chefs déterminés qui interagissent entre eux, se comportent comme des chefs ordinaires.

- Créatif : Le chef peut augmenter de 1 la catégorie d'un dé propre (catégories inférieures à 4) dans tout type de combat. Cela se fait avant que les dés ne soient lancés, et après avoir décidé comment appliquer les avantages et les inconvénients.

- Organisateur : Le chef peut empiler une troupe ou un escadron supplémentaire (voir "15.1 Empilage"). Il peut également augmenter ou réduire de 1 la taille des batailles navales, terrestres et de siège, avec les restrictions décrites précédemment : la taille minimale absolue d'une bataille est toujours de 2 et la taille maximale de 5. Il n'affecte pas la piraterie ou l'asservissement, qui lancent toujours un seul dé.

17.3.3 Durée des chefs extraordinaires

A la fin du tour, tous les leaders extraordinaires sont tournés vers leur côté ordinaire et le resteront jusqu'à ce que le pion soit remplacé ou retiré du plateau de jeu. Sic transit gloria mundi.

18. Zones spéciales

18.1 Zones de dispersion

Chaque théâtre d'opérations dispose d'une case pour placer les troupes (avec ou sans chef) qui ont été dispersées. Les principales raisons de cette dispersion sont les suivantes :

- Suite à des combats (ou à des retraits).
- A la fin du tour, en raison de troubles sociaux (voir "23.2 Agitation sociale").

Dans ces cas, le joueur peut attacher et détacher des chefs parmi les troupes dispersées de cette même zone de dispersion, à tout moment et sans frais.

À la fin de chaque impulsion, chaque grande puissance peut, si elle le souhaite, déplacer une seule troupe (avec son éventuel chef assigné), de n'importe quelle zone de dispersion vers la zone de dispersion du théâtre d'opérations où elle a plus de zones d'attache (c'est-à-dire "Ramener l'unité à la maison").

Sur le théâtre d'opérations de l'Europe occidentale, il existe deux zones de dispersion : une pour les zones continentales et une autre pour les zones insulaires.

18.2 Zones indépendantes

Ils représentent des zones contrôlées par des entités qui n'ont aucun effet sur le jeu. Ces zones peuvent être actives ou non (ceci est décrit dans les scénarios).

18.2.1 Zones indépendantes inactives

Pour les besoins du jeu, ils sont traités comme s'ils n'existaient pas (comme s'ils n'étaient même pas imprimés sur la carte). Normalement, elles deviennent actives avec un événement. Selon les scénarios, il peut même y avoir des théâtres d'opérations entiers inactifs.

18.2.2 Zones indépendantes actives

Contrairement aux précédentes, les grandes puissances peuvent pénétrer dans ces zones et les soumettre. En cas de succès, la grande puissance prend immédiatement le contrôle de cette zone (en plaçant un marqueur de contrôle sur le côté pointillé). Pour les besoins de l'assujettissement, ces zones apparaissent en A2 ou A3 (selon leur caractère belliciste). Voir "28.12 Exemple : Zones indépendantes actives".

Les zones possédées par les grandes puissances qui disparaissent, deviennent des zones indépendantes actives qui se défendent avec A3 (voir "21.6 Effondrement").

18.3 Rébellions (ou révoltes)

Ils peuvent apparaître pour les raisons suivantes :

- Dans certains cas.
- Une carte d'événement.
- A la fin du tour, en raison de troubles sociaux.

Comme indiqué ci-dessus, ils peuvent être de deux niveaux différents ; R2, et R3 pour le plus grave.

Lorsqu'une rébellion apparaît dans une zone, la grande puissance reste le détenteur nominal, bien qu'elle cesse de contrôler la zone (elle ne peut pas, par exemple, tracer les mouvements stratégiques).

Sauf indication explicite (dans l'événement ou le scénario), les rébellions ne peuvent être localisées dans les zones clés ou les ports commerciaux, ni dans la dernière zone sans révolte d'une province ou d'une puissance mineure, ni dans les zones où se trouvent des unités militaires (forteresse, troupes ou escadrons dans le port). S'il n'est pas possible de la placer dans les zones

spécifiées dans la carte d'événement, les exigences précédentes sont ignorées (et elle pourrait donc être placée dans une zone avec des troupes, par exemple).

Voir "30.2 Exemple : Rébellion".

S'il s'agit d'une zone clé, la grande puissance ne perd pas le moral, à moins que la zone ne soit contrôlée ultérieurement par une grande puissance ennemie.

Dans les zones de révolte, les troupes ou les escadrons ne peuvent pas être recrutés ou regroupés, et des forteresses ne peuvent pas être construites. Les forteresses ne peuvent pas attaquer les révoltes.

Les rébellions dans les puissances mineures qui deviennent neutres sont immédiatement éliminées.

A la fin du tour, chaque rébellion augmente de 1 le maintien en puissance du major (voir ci-dessous).

18.4 Les théâtres d'opérations et les intérêts des grandes puissances

Un théâtre d'opérations est un groupe de zones qui apparaissent sur la carte séparées des autres par une couleur différente. En règle générale, chaque théâtre d'opérations a sa propre boîte de dispersion (sauf pour l'Europe occidentale qui en a deux), et a généralement un centre de commerce qui lui est associé.

18.4.1 Intérêts des grandes puissances

Comme indiqué dans les scénarios, dans la carte de la grande puissance, ou à la suite de certains événements, les grandes puissances ont un intérêt dans certains théâtres d'opérations ; cela signifie que la grande puissance ne peut intervenir que sur ces théâtres.

En d'autres termes, lorsqu'une grande puissance n'a pas d'intérêt dans un théâtre d'opérations, cette grande puissance :

- ne peut pas s'allier avec des puissances mineures situées sur ce théâtre (voir "20.3 Comment s'allier avec des puissances mineures").
- Ne peut pas demander tout type de réparation de guerre impliquant des territoires ou des puissances mineures sur ce théâtre (voir "21.5.3 Conditions de paix").
- Ne peut pas placer de commerçants dans les centres de commerce maritime liés à ces théâtres (sauf si le centre de commerce comprend également une zone d'un théâtre où la grande puissance a un intérêt).
- Ne peut pas utiliser les zones du théâtre pour effectuer des mouvements stratégiques ou tactiques, ni utiliser ces zones comme base navale.
- Les exceptions à ces règles sont les zones de théâtre limitrophes d'autres zones de théâtre où la grande puissance a des intérêts. Ceci est expliqué ci-dessous.

Voir "28.10 Exemple : Intérêts de la puissance".

Une des façons de "guider" les acteurs pour qu'ils suivent les politiques historiques de leurs grandes puissances est d'utiliser ce concept d'intérêt dans un théâtre d'opérations. Par exemple, si l'Angleterre n'a pas colonisé l'Amérique auparavant, ce n'est pas en raison d'obstacles techniques, mais parce qu'elle "n'était pas intéressée" (dans ce cas pour des raisons politiques).

18.5 Zones frontalières

Afin de brouiller un peu les frontières entre les théâtres d'opérations, ces règles spéciales sont appliquées aux zones liées aux zones des autres théâtres d'opérations :

- Les troupes dispersées dans ces zones peuvent être placées dans les boîtes dispersées de l'un ou l'autre des deux théâtres d'opérations.

- Les puissances mineures peuvent opérer dans les zones limitrophes des théâtres où elles peuvent opérer normalement, mais ne peuvent pas aller plus loin, et ne peuvent pas se disperser en dehors des théâtres où elles opèrent normalement.

- Pendant une guerre, ces zones peuvent être contrôlées normalement même si la grande puissance n'a aucun intérêt dans ce théâtre (pour autant qu'elle ait un intérêt dans un théâtre connexe). À la fin de la guerre, cependant, ces zones doivent être restituées.

18.6 Zones navales spéciales

18.6.1 Galères

Jusqu'à ce qu'un événement historique indique le contraire, les flottes construites en Méditerranée ne peuvent pas se déplacer (ou avoir des bases navales) hors de cette mer et vice versa, que ce soit tactiquement ou stratégiquement. À ces fins, Gibraltar est considéré comme un port méditerranéen (c'est-à-dire qu'une flotte dans le port de Gibraltar ne peut pas se déplacer vers l'Atlantique).

18.6.2 Expéditions transocéaniques

En comptant la distance d'opération navale entre les cartes principales et secondaires, la Baltique, la mer du Nord et l'Atlantique Est comptent comme une seule mer (voir "28.9 Exemple : Expéditions transocéaniques").

18.6.3 Ports stratégiques

Les zones côtières suivantes permettent aux unités navales qui y sont basées de considérer les deux mers indiquées comme une seule aux fins d'interception des mouvements stratégiques et de la piraterie. Ces zones sont :

- Corfou ou Malte : Mers de la Méditerranée centrale et orientale.
- Constantinople : Méditerranée orientale et mer Noire.
- Portsmouth : Mer du Nord et Atlantique Est.
- Copenhague : Mer Baltique et mer du Nord.

18.7 Zones et domaines d'origine à l'étranger (mini-cartes)

Ces zones présentent certaines particularités : Pour l'empilage, les zones de maison comptent comme des zones de la carte principale (limite d'empilage de 4), tandis que les zones de travail ont une limite d'empilage de 2.

Dans ces zones, il n'est pas possible de s'opposer à la subjugation avec des troupes amies ; en revanche, elles doivent toujours être subjuguées (même s'il y avait eu une victoire dans une bataille terrestre). Les zones intérieures se défendent en A3, et toutes les autres en A2.

De plus, comme nous l'avons déjà vu, les conscriptions sur les mini-cartes n'augmentent pas les troubles ; et seules les interceptions entre zones adjacentes et avec une seule troupe sont possibles.

Les zones d'origine représentent des colonies importantes, tandis que les domaines représentent des postes commerciaux.

19. Économie

19.1 Troubles

En URSS, toutes les grandes puissances ont un niveau d'agitation

qui indique non seulement le degré de cohésion sociale, mais aussi la progression de leur économie. Ce marqueur résume à la fois les troubles causés par une guerre perdue, et la perception d'impôts spéciaux pour pouvoir couvrir certaines dépenses telles que la technologie ou la diplomatie, ou pour payer des réparations de guerre.

Un niveau élevé de troubles, limite ou empêche l'acquisition de technologie, la diplomatie et le recrutement de dirigeants extraordinaires. En outre, elle peut provoquer l'effondrement de la grande puissance (voir ci-dessous).

Les causes de l'agitation

Des causes qui accroissent les troubles

- La puissance défenderesse perd un combat contre la piraterie → 1 (ou 2)

- Promouvoir un leader exceptionnel → 3

- A la fin d'une guerre non gagnée par le pouvoir → 1 pour chaque moral perdu

- A la fin d'une guerre gagnée par le pouvoir → 1 pour deux perdus de moral

- À la fin d'une guerre, en raison des conditions de paix

- A la fin du tour, pour chaque rébellion → 1

- A la fin du tour, pour chaque dépense qui dépasse les recettes → 1

Des causes qui atténuent les troubles

- L'action de réduction correspondante

- La puissance attaquante gagne dans un combat de piraterie → 1 (ou 2)

- À la fin d'une guerre, en raison des conditions de paix

- A la fin du tour, pour chaque recette qui dépasse les dépenses → 1

Les troubles peuvent s'intensifier pour les raisons suivantes :

- Acquisition de technologie ou de pouvoirs mineurs (voir "19.3.1 Vente aux enchères de technologie" et "20.3.1 Carte d'événement d'alliance par alliance").

- Conscrispions (voir "13.1.9 Conscrits").

- Piraterie (voir "11.5.2 Procédure en cas de piraterie").

- A la fin d'une guerre (lassitude de guerre) (voir "21.5.2 Ajustement des troubles").

- A la fin d'une guerre (paiement des réparations de guerre) (voir "Tableau des réparations de guerre").

- À la fin du tour, pour chaque rébellion dans les possessions de la grande puissance.

Et diminue en raison de ce qui suit :

- Une action de réduction des troubles ou des subventions alliées (voir ci-dessous).

- À la fin d'une guerre (recevoir des réparations de guerre) (voir le tableau des réparations de guerre).

- À la fin du tour, la différence entre les recettes et les dépenses de la grande puissance est directement ajoutée ou soustraite aux troubles.

- Certains événements peuvent également augmenter ou diminuer les troubles d'une grande puissance.

19.1.1 Action visant à réduire les troubles

Grâce à cette action, la grande puissance réduit les troubles d'un niveau.

19.1.2 Action visant à subventionner un allié

Avec cette action, la grande puissance diminue le niveau de troubles de la grande puissance alliée choisie par le joueur.

19.2 Commerce

Cause de nombreuses guerres, elle est l'un des aspects représentés dans l'URSS. Elle a un impact important sur l'économie d'une grande puissance, mais elle peut aussi donner directement VP.

19.2.1 Centres commerciaux

Les centres commerciaux représentent les différentes routes commerciales, normalement maritimes, qui existaient à l'époque moderne.

Les centres commerciaux situés dans une mer comprennent tous les ports commerciaux adjacents à cette mer (souvent à partir de plusieurs théâtres d'opérations). Ceux situés en Afrique et en Asie comprennent toutes les zones de ces théâtres.

En Europe de l'Est, où le commerce est essentiellement fluvial, ils ne peuvent être attaqués par des escadrons de pirates ou de corsaire.

19.2.2. Les commerçants

Lors de la mise en place initiale et pendant son impulsion, les grandes puissances peuvent placer des marchands dans les différents centres commerciaux (en utilisant l'action "construire un marchand"). Toutefois, lorsqu'une grande puissance entre en jeu pour la première fois, elle peut placer ses marchands directement dans les centres commerciaux ; pour toutes les autres grandes puissances, cette action se déroule en un seul tour. La procédure normale pour placer des commerçants dans les centres commerciaux est la suivante :

- En utilisant l'action correspondante, les marqueurs de contrôle portant le chiffre 1 sont placés dans une zone de dispersion du théâtre où se trouve le centre commercial (deux marqueurs de 1 doivent être remplacés par un de 2). Cela n'a toujours pas d'effet sur le jeu. Elle représente la création d'une infrastructure pour le commerce. Pour ce faire, la grande puissance doit avoir une certaine possession, dans une zone côtière adjacente à la zone maritime où est situé le centre de commerce (ou posséder une zone, dans le cas de l'Europe de l'Est).

- Au début du tour suivant, ces commerçants sont placés dans les centres commerciaux correspondants. La grande puissance n'est pas obligée de le faire, mais si les commerçants n'y sont pas placés, ils doivent être retirés de la zone de dispersion. Au maximum, chaque grande puissance peut avoir 2 marchands dans chaque centre commercial (ceci est représenté par le placement d'un marqueur de contrôle avec le numéro 2).

- Les commerçants qui entrent dans un nouveau centre commercial, donnent un Casus Belli (voir "21.3.2 Casus Belli (CB)") à toutes les grandes puissances déjà présentes dans le centre commercial contre les puissances qui viennent d'entrer dans le centre (même si elles n'étaient déjà présentes qu'avec un seul commerçant).

19.2.3 Capacité des centres commerciaux

Il y a une limite au nombre de commerçants qui peuvent se trouver dans un centre commercial. Cette limite peut être dépassée pendant le tour, mais à la fin du tour le nombre de commerçants doit être ajusté, et tout commerçant en excès doit

être éliminé.

Ce nombre est imprimé sur la carte, bien qu'il puisse varier dans certains scénarios, et être modifié par les événements.

19.2.4 Ajustement du nombre de commerçants excédentaires

À la fin du tour, les centres commerciaux détenant un nombre de commerçants supérieur à leur capacité doivent les ajuster selon une procédure qui est expliquée ci-dessous et qui est appelée concurrence commerciale.

Ports de commerce

Ne pas confondre avec les ports (seulement). Ce sont également des ports, mais ils ont une grande importance commerciale car ils canalisent la plupart des échanges commerciaux dans la région.

Les ports commerciaux situés dans des zones adjacentes à deux mers comptent comme étant dans les deux.

Toutes les zones d'origine des navires d'outre-mer sont également considérées comme des ports commerciaux.

Lorsqu'un port commercial change de contrôle (en raison d'un combat), un marqueur de contrôle du commerce neutralisé est placé sur lui, et il y restera jusqu'au prochain tour. Cela indique que la zone a momentanément cessé d'être un port commercial. Cela peut également se produire à la suite d'une réparation de guerre (voir ci-dessous).

Concurrence commerciale

Pour éliminer les commerçants excédentaires dans un centre commercial, la procédure suivante est suivie :

- Les comptoirs des commerçants (qui se trouveront sur son côté 1 ou son côté 2 selon le nombre de commerçants de chaque grande puissance) sont triés selon ces critères :

-nombre de ports commerciaux sans le compteur "commerce neutralisé" du centre de commerce, classés du plus bas au plus haut.

-En cas d'égalité, les marchands des grandes puissances les moins dynamiques sont placés en premier.

-Si l'égalité persiste, la grande puissance du joueur ayant le numéro d'ordre le plus élevé (défini au début de la partie) est placée en premier.

- En suivant cet ordre, 1 marchand est éliminé pour chaque grande puissance (en éliminant le pion ou en le faisant passer de 2 à 1) jusqu'à ce que le nombre de marchands ait été ajusté.

- Si, après avoir parcouru toute la liste, il reste plus de commerçants que le nombre autorisé, la procédure précédente est répétée une seconde fois.

Voir "32.4 Exemple : Concurrence commerciale".

19.2.5 Impact du commerce

À la phase correspondante de fin de tour, un seul commerçant dans un centre commercial fournit à la grande puissance deux revenus supplémentaires. Deux commerçants de la grande puissance dans le centre commercial lui fournissent trois revenus supplémentaires et 1 VP.

19.3 Technologie

L'ère moderne a été une période d'innovations technologiques constantes qui ont eu de grands effets sur l'armée. Dans l'URSS, cela est représenté par les cartes d'événements génériques suivantes :

- Technologie de siège.

- Technologie de la terre.
- Technologie navale.
- Technologie industrielle.

L'avantage spécifique fourni par chacune d'entre elles est décrit dans la carte elle-même. Dans les trois premiers, cet avantage a une durée limitée au reste du tour pour la grande puissance qui l'a obtenu. L'avantage est perdu à la fin du tour (ce qui signifie que les autres grandes puissances l'ont copié ou annulé).

Lorsqu'un joueur a l'une de ces cartes en main et décide de la jouer, le jeu est arrêté et une vente aux enchères est lancée. À la fin de la vente aux enchères, la carte est prise et placée à côté de la grande puissance qui a gagné, pour rappeler qu'elle a l'avantage. À la fin du tour, la carte est remise dans le jeu de cartes joué (et sera disponible pour le prochain tour).

19.3.1 Vente aux enchères de technologies

Toute grande puissance du joueur qui a joué la carte peut, si elle le souhaite, parier des points contre ses troubles. Le nombre maximum de points qu'elle peut parier est sa vitalité. Cette limite est diminuée de chaque point de trouble excédant sa vitalité. La mise minimale est de 1 (voir "27.3 Exemple : vente aux enchères de technologie").

En suivant l'ordre de jeu, le joueur suivant peut choisir une de ses grandes puissances et dépasser cette mise. De cette façon, les joueurs enchérissent contre les troubles de l'une de leurs grandes puissances (s'ils le souhaitent), jusqu'à ce qu'aucun autre joueur ne décide d'augmenter sa mise.

La grande puissance qui a remporté l'enchère augmente son trouble du montant du pari et prend la technologie. Si aucune grande puissance n'a placé un pari, l'événement est ignoré.

Comme pour toute autre carte, le joueur qui l'a jouée peut dépenser les actions sur la carte (qu'il ait gagné le pari ou non).

20. Diplomatie avec les petites puissances

En URR, les pouvoirs mineurs sont de petits royaumes ou seigneuries, des villes indépendantes, ou des ligues, etc. qui ne sont pas directement dirigés par un joueur, mais indirectement alliés à des pouvoirs majeurs dirigés par un joueur. Elles ont également une carte similaire à celles des grandes puissances, qui, en cas d'alliance, est placée à côté de la grande puissance alliée pour indiquer cette relation.

20.1 Pouvoirs mineurs neutres

Les petites puissances qui ne sont pas alliées à une grande puissance ont peu d'impact sur le jeu. Leurs zones ne peuvent être utilisées pour tracer des mouvements stratégiques que si elles sont occupées par des troupes de la grande puissance. Les mouvements tactiques sont autorisés dans ces zones (elles peuvent même être le théâtre de batailles entre les grandes puissances).

20.2 Conséquences de l'alliance avec les petites puissances

En règle générale, les zones et les unités de la petite puissance alliée sont traitées comme si elles appartenaient à la grande puissance, avec les exceptions suivantes :

- Les troupes et les escadrons de la grande puissance ne peuvent pas être recrutés dans les zones de la petite puissance alliée, et ceux de la petite puissance alliée ne peuvent être recrutés que dans les zones appartenant à cette petite puissance. Cette restriction ne s'applique pas aux forteresses, de sorte qu'une grande puissance peut les construire dans les régions de la petite

puissance alliée (bien qu'elles soient détruites dès la fin de l'alliance).

- Bien que les zones de la petite puissance alliée ne contribuent pas à l'économie de la grande puissance, les unités de la petite puissance alliée ne doivent pas être entretenues (voir "23.1.1 Comptabilité des revenus et de l'entretien").

- En règle générale (il y a quelques exceptions détaillées dans les cartes), les troupes de la petite puissance alliée ne peuvent pas quitter le théâtre d'opérations auquel la petite puissance appartient (sauf pour les zones frontalières du théâtre) ; et ses flottes ne peuvent pas utiliser de bases navales en dehors de ce théâtre.

20.3 Comment s'allier avec des puissances mineures

Les grandes puissances peuvent s'allier aux petites puissances de l'une des manières suivantes :

- Les cartes d'alliance : Elles représentent la voie diplomatique habituelle, par laquelle les grandes puissances tissent leur réseau d'alliances.
- Conquête : Après l'occupation, la grande puissance impose un gouvernement fantoche.
- Conditions de paix : Après une guerre, la grande puissance perdante peut être contrainte de rompre certaines alliances avec des puissances mineures (ou même de "donner" cette puissance mineure au vainqueur).
- Événements historiques.

20.3.1 Carte d'événement alliance par alliance

Lorsque la carte événement de l'alliance est jouée, les grandes puissances intéressées à s'allier avec la puissance mineure peuvent lancer une enchère identique à celle de la technologie afin d'essayer de s'allier avec la puissance mineure. Seules les grandes puissances ayant un intérêt dans le théâtre où se trouve la puissance mineure peuvent participer à cette vente aux enchères.

Bien que la limite des troubles que chaque grande puissance peut parier soit calculée de la même manière que pour la vente aux enchères de technologies, toute grande puissance qui remporte la vente aux enchères pour s'allier à une puissance mineure avec laquelle elle était précédemment alliée, réduit l'augmentation des troubles d'un point.

Il est généralement plus facile de renouveler une alliance que d'en créer une nouvelle.

Immédiatement après l'alliance, la grande puissance nouvellement alliée déploiera les unités de la puissance mineure en renfort (voir ci-dessous). S'il y a des unités d'autres grandes puissances dans les zones de la puissance mineure, procédez selon la procédure "20.4.2 Unités d'autres grandes puissances dans les puissances mineures qui changent d'alliance".

Voir "29.2 Exemple : Vente aux enchères pour une puissance mineure".

20.3.2 Renforcements mineurs de la puissance

Après une alliance par carte, la grande puissance peut prendre toutes les unités militaires de la petite puissance qui ne sont pas détruites (même si elles sont assiégées), et les placer sur la carte en renfort (voir "9.1 Construction des troupes"). Les forteresses de la puissance mineure apparaissant sur sa carte, sont reconstruites immédiatement si elles ont été détruites (voir "29.3 Exemple : Renforts d'une puissance mineure").

20.3.3 Alliance par conquête

Si une grande puissance occupe complètement une petite puissance qui était alliée à une autre grande puissance avec laquelle elle était en guerre, elle s'allie immédiatement à cette petite puissance. Si la puissance mineure n'a pas de zone clé, la puissance majeure qui perd la puissance mineure doit donner un moral à la puissance majeure nouvellement alliée (voir "21.3.4 Moral de la puissance majeure et statut de guerre"). Toutes les unités de la puissance mineure sont placées dans la case des unités éliminées.

Si la puissance mineure est entièrement occupée par plusieurs grandes puissances ennemies, la grande puissance alliée continue à être alliée avec elle (et ne perd donc pas le moral).

20.3.4 Autres formes d'alliance

Les alliances obtenues comme condition de paix ou par carte d'événement sont traitées de la même manière que celles obtenues par carte d'alliance.

20.4 Conséquences d'un changement de statut d'une puissance mineure

Les modifications du statut d'alliance des puissances mineures peuvent entraîner des situations qui se résolvent comme suit.

20.4.1 Les puissances mineures qui deviennent neutres

Cela peut se produire si aucune grande puissance ne parie dans la vente aux enchères d'une puissance mineure, ou comme condition de paix.

Dans cette situation, les troupes de la puissance mineure sont retirées du conseil (y compris celles qui ont été éliminées) et placées comme disponibles pour de futures alliances. Les rébellions dans les régions de la puissance mineure sont éliminées.

Les unités militaires de la grande puissance sont rapatriées si le joueur le décide (voir "20.1 Petites puissances neutres").

20.4.2 Unités d'autres grandes puissances dans les petites puissances qui changent d'alliance

Lorsqu'une puissance mineure s'allie à une autre grande puissance, les unités militaires de l'ancien allié (ou d'autres grandes puissances qui se trouvaient sur son territoire à ce moment-là) doivent être rapatriées (voir "14.1 Rapatriement des troupes").

Ce rapatriement est facultatif pour ces grandes puissances si le nouvel allié de la petite puissance est en guerre contre elles. Les unités en guerre non rapatriées conservent le contrôle éventuel des zones qu'elles occupent ; les unités militaires de la puissance mineure et les éventuelles forteresses de la puissance mineure (voir "20.3.2 Renforts de la puissance mineure") ne peuvent être placées que dans les zones contrôlées par la puissance mineure.

Les unités du nouvel allié qui se trouvaient sur le territoire avant l'alliance restent là où elles sont, mais les marqueurs de contrôle sont retirés (car les zones de la puissance mineure comptent désormais comme appartenant au nouvel allié).

20.5 Puissances mineures indépendantes

Comme nous l'avons déjà vu, les petites puissances ne sont guère plus que des appendices de la grande puissance qui les contrôle. Si la grande puissance est en guerre avec une autre grande puissance, il en va de même pour les petites puissances alliées. Il existe néanmoins un type de petites puissances (indépendantes) qui ont des règles spéciales, comme indiqué dans leur carte.

La principale différence est que les grandes puissances peuvent

déclarer la guerre à ces puissances mineures comme si elles étaient une grande puissance (tant qu'elles sont alliées à des grandes puissances avec lesquelles elles ne sont pas en paix forcée, (voir "21.5.4 Paix forcée").

Lorsqu'une grande puissance qui contrôle l'une de ces puissances mineures entre en guerre, elle doit immédiatement annoncer quelles puissances mineures indépendantes alliées entrent en guerre avec elle. Toute puissance mineure qui entre en guerre commence à agir comme toute autre puissance mineure.

Pour les grandes puissances qui sont en guerre et qui s'allient plus tard avec l'une de ces puissances mineures, c'est juste après l'alliance qu'il faut déclarer si la puissance mineure entre en guerre ou non.

Si la grande puissance décide de ne pas entraîner la puissance mineure dans la guerre, elle doit d'abord procéder comme si la puissance mineure devenait neutre (voir "20.4.1 Puissances mineures qui deviennent neutres"), puis la traiter comme si elle était neutre jusqu'à la fin de la guerre (voir "20.1 Puissances mineures neutres").

Lorsque ces puissances mineures entrent en guerre avec une puissance majeure, elles entraînent avec elles la puissance majeure alliée, qui entre elle aussi automatiquement en guerre. Voir "29.4 Exemple" : Mineurs indépendants entrant en guerre".

20.6 Puissances mineures mercenaires

Les mercenaires allemands et d'élite fonctionnent comme une puissance mineure, à quelques exceptions près : ils n'ont pas de territoire national (ils ne peuvent donc être perdus que lors d'une vente aux enchères), ils entrent en jeu en tant que renforts propres à la puissance majeure, et dans le cas d'une nouvelle alliance, les unités sont immédiatement reconstruites si elles ont été détruites.

21. La diplomatie entre les grandes puissances

Comme les acteurs contrôlent normalement plusieurs grandes puissances, et pour des raisons d'historicité, la diplomatie en URSS est assez limitée.

Le statut des relations diplomatiques entre deux grandes puissances peut être l'un des suivants :

- Alliance.
- La guerre.
- Casus Belli (c'est généralement réciproque).
- Paix forcée.
- Aucune relation (pour les besoins des règles du jeu).

21.1 Alliance entre grandes puissances

Au début de l'impulsion d'un joueur, il peut déclarer qu'une de ses grandes puissances est alliée à une autre (avec son accord et si elles ne sont pas en guerre) ; et tant que cela est expressément autorisé par une carte d'événement ou une règle de scénario.

L'alliance est marquée par deux marqueurs de contrôle sur la piste des alliances de la carte (voir "28.1 Exemple : Alliance entre puissances")

Deux grandes puissances alliées sont considérées comme étant en paix forcée l'une avec l'autre (par exemple, elles ne peuvent pas effectuer d'actions entraînant un CB, voir "21.5.4 Paix forcée"). Tout CB résultant d'une carte d'événement est ignoré.

Chaque fois que deux grandes puissances sont en guerre, leurs alliés peuvent (s'ils le souhaitent) annoncer qu'ils entreront également en guerre (de même avec les petites puissances indépendantes). Cette annonce est faite immédiatement et ne

nécessite aucune action (voir "28.2 Exemple : les puissances qui entrent en guerre pour soutenir leurs alliés"). Comme dans le cas des petites puissances indépendantes, si l'alliance a lieu après le début de la guerre, c'est au moment de l'annonce de l'alliance que les grandes puissances alliées doivent annoncer si elles entreront en guerre ou non.

21.2 Les effets des alliances

En plus de pouvoir entrer en guerre contre une autre puissance en même temps que l'allié, et d'être en paix forcée avec lui, l'alliance fournit également un certain soutien stratégique à l'allié, et permet d'envoyer des corps expéditionnaires pour aider l'allié, ou de former des flottes combinées.

21.2.1 Soutien stratégique allié

Il est possible de suivre les mouvements stratégiques à travers les zones contrôlées par l'allié, et aux fins d'approvisionnement (voir "15.2 Approvisionnement"), elles comptent comme des zones propres (avec ou sans le consentement de l'allié).

Elles ne peuvent pas être utilisées pour des mouvements tactiques, et leurs ports ne peuvent pas non plus être utilisés comme bases navales.

21.2.2 Corps expéditionnaire

Une grande puissance peut "céder" une seule troupe à chacun de ses alliés. Ces troupes cédées peuvent être transférées à l'allié avec un mouvement stratégique, qui peut être effectué par l'une des deux grandes puissances alliées (toujours avec l'accord des deux).

Dans ce mouvement stratégique de "transfert", où la troupe se déplacera d'une zone d'une grande puissance à une zone de l'autre, aux fins d'interception navale, la troupe sera comptée comme appartenant à la grande puissance qui la reçoit dès qu'elle quittera les possessions de la grande puissance qui la cède.

Une fois que la troupe se trouve dans une zone contrôlée par l'allié, elle sera considérée comme lui appartenant à tous égards. Le propriétaire initial ne peut récupérer l'unité qu'en suivant une procédure identique à celle du mouvement stratégique de transfert (bien que dans ce cas, l'autorisation de l'allié ne soit pas nécessaire). Voir "31.6 Exemple : Force expéditionnaire".

À la fin du tour, tous les corps expéditionnaires sont rapatriés (voir "14.1 Rapatriement des troupes").

21.2.3 Flottes combinées

Sous l'impulsion d'un joueur, et avec le consentement de l'allié, il peut ajouter des escadres à sa flotte (le pion du commandant doit rester en haut de la pile pour se souvenir sous quel pavillon la flotte agit). Ces flottes peuvent agir dans la mer où elles ont été formées, mais ne peuvent pas s'en éloigner.

Ces flottes combinées comptent à toutes fins utiles comme si elles appartenaient à la grande puissance dont le chef se trouve au sommet de la pile.

Une flotte combinée peut être dissoute par l'une des grandes puissances dont les unités forment la flotte à tout moment, sauf lors de la résolution d'une bataille. La dissolution de la flotte combinée est obligatoire lorsque des escadrons sont présents dans une bataille contre une grande puissance avec laquelle ils ne sont pas en guerre.

Voir "28.16 Exemple : Formation de la flotte combinée".

21.3 Guerre entre grandes puissances

Les guerres sont toujours entre deux grandes puissances ; les guerres historiques entre coalitions sont représentées en uRR avec les guerres entre chacune des grandes puissances de la coalition, contre chacune des grandes puissances de la coalition ennemie.

Deux grandes puissances peuvent être en guerre de trois manières différentes :

- Cartes d'événements.

- Par l'action de déclarer la guerre.

- Lorsqu'un allié (qu'il s'agisse d'une grande puissance ou d'une petite puissance indépendante) entre en guerre.

21.3.1 Guerre et points de victoire

Les événements qui poussent deux grandes puissances à entrer immédiatement en guerre fournissent 1VP au vainqueur de la guerre. Certains événements généraux, ou d'autres événements historiques ultérieurs entraînant une guerre entre ces deux grandes puissances, peuvent encore augmenter ce gain de VP.

Il est recommandé de laisser ces cartes visibles sur le côté de la carte pour s'en souvenir.

21.3.2 Casus Belli (CB)

C'est la justification qu'une grande puissance pourrait avoir pour déclarer la guerre à une autre. Ces causes sont généralement réciproques, mais pas nécessairement.

Elles ne sont pas indispensables pour qu'une grande puissance déclare une guerre, mais elles facilitent grandement cette déclaration.

En URSS, elles apparaissent pour les raisons suivantes :

- Cartes d'événements.

- Suite à l'installation de nouveaux commerçants dans les centres commerciaux.

- En prenant le contrôle de zones appartenant à des tierces grandes puissances avec lesquelles la grande puissance n'est pas en guerre (par exemple si une zone est prise à un ennemi qui l'avait précédemment prise à une troisième grande puissance).

Si une grande puissance possède une CB contre une autre, elle est indiquée en laissant la carte d'événement qui l'a créée en vue sur un côté de la carte, ou en plaçant un marqueur de contrôle de la grande puissance qui a créé la CB sur la carte de la grande puissance qui la reçoit.

Les CB disparaissent si la guerre éclate, ou à la fin du tour.

Si une grande puissance a un CB contre une autre, les CB suivants sont ignorés.

21.3.3 Déclarations de guerre

En utilisant l'action correspondante, une grande puissance peut déclarer la guerre à une autre. Cette déclaration peut être faite avec ou sans CB. Si elle est faite sans CB, la puissance majeure doit immédiatement donner un point de moral à l'ennemi, et cette déclaration doit être faite avec le dernier point d'action de l'impulsion.

Même les monarques absolutistes de l'époque pouvaient avoir des problèmes pour s'impliquer dans des guerres impopulaires ou difficiles à justifier.

Lorsqu'un allié entre en guerre, ou lorsqu'une alliance est établie avec une grande puissance qui est elle-même en guerre, l'allié peut également déclarer la guerre à l'ennemi. Si l'allié est une petite puissance indépendante, la grande puissance doit toujours

déclarer la guerre. Ces guerres commencent sans que le vainqueur ne reçoive de VP supplémentaires.

Une guerre d'une grande puissance contre une petite puissance indépendante est marquée par le placement d'un marqueur de contrôle de la grande puissance sur la carte de la petite puissance

21.3.4 Moral de la grande puissance et statut de guerre

Une grande puissance a autant de points de moral que de vitalité, ces points indiquent sa capacité à résister aux défaites dans une guerre. Chaque fois qu'une grande puissance subit une grande défaite aux mains d'un ennemi, elle doit donner un de ces points de moral à la grande puissance victorieuse.

Une grande puissance ne peut pas être à court de points de moral. Avec la paix, les grandes puissances récupèrent tous les points de moral perdus.

Le statut de guerre détermine qui gagne la guerre, et équivaut à la différence du nombre de points de moral échangés entre les deux grandes puissances qui sont en guerre.

21.3.5 Causes de la perte de moral

Une grande puissance doit donner un point de moral lorsque se produit ce qui suit :

- Chaque fois qu'une grande puissance perd un combat terrestre ou naval, où elle a lancé au moins deux dés
- Chaque fois qu'une grande puissance (ou une petite puissance alliée) perd une zone clé aux mains d'un ennemi en guerre. Les zones spécifiques qui apparaissent comme objectifs pour l'un des candidats comptent comme zones clés (dans les guerres entre eux).
- Pour la perte d'une puissance mineure alliée sans zone clé suite à une conquête (contrôle) totale par l'ennemi.
- Pour déclarer la guerre sans CB (cela ne s'applique pas lorsque l'on part en guerre pour aider un allié).

21.4 Paix

La paix (ou la trêve, si vous préférez les appeler ainsi) met fin aux guerres. Une fois la paix signée (voir ci-dessous), certains ajustements géopolitiques seront effectués en faveur du vainqueur, qui pourra contrôler de nouvelles zones, des puissances mineures, le commerce, ... Les VP et le niveau des troubles seront également ajustés.

Il y a trois façons de mettre fin à une guerre :

- Par une carte d'événement.
- Lorsque la fin du tour est atteinte.

Dans ce cas, bien qu'elle n'ait pas d'effets spéciaux sur le jeu, nous préférons parler de trêve.

- Lorsque la grande puissance décide (ou est forcée) d'entamer des négociations de paix. L'adversaire ne peut pas refuser, mais il sera en meilleure position dans ces négociations (comme on le verra, il reçoit un point de moral de l'ennemi).

21.4.1 Les grandes puissances qui décident volontairement d'ouvrir des négociations de paix

Pour ce faire, la grande puissance doit remplir deux conditions :

- Elle doit avoir perdu au moins la moitié de ses points de moral aux mains des grandes puissances avec lesquelles elle est en guerre.
- Cela doit être fait au début de l'impulsion de la grande

puissance.

Il n'est pas obligatoire d'entamer des négociations de paix avec une grande puissance contre laquelle vous perdez la guerre. Parfois, il est plus intéressant de le faire avec une grande puissance contre laquelle vous gagnez la guerre.

Une fois les négociations de paix terminées, la puissance peut répéter le processus avec d'autres ennemis, tant qu'elle continue à perdre la moitié ou plus de son moral.

21.4.2 Les grandes puissances qui sont obligées d'ouvrir des négociations de paix

Cela se produit au moment où la grande puissance perd son dernier point de moral, ou lorsque la puissance perd le contrôle de sa dernière possession. À ce moment, le jeu est arrêté et une période de négociations de paix commence pour permettre à cette puissance majeure de récupérer au moins 1 point de moral.

Il n'est pas obligatoire d'entamer des négociations avec la puissance majeure qui a reçu le dernier point. Normalement, il est plus intéressant de le faire avec celle qui a reçu le plus de points de moral.

Lorsque les négociations sont terminées, l'impulsion continue si elle n'était pas terminée (la partie qui n'a pas été affectée par le résultat de la négociation) ; par exemple, si après une bataille victorieuse, elle a été laissée à occuper une zone contrôlée par une puissance avec laquelle, après les négociations, elle est toujours en guerre.

Voir "31.10 Exemple : Fin de la guerre".

21.5 Négociations de paix

Lors des négociations, les deux puissances peuvent avoir reçu et donné des points de moral à l'autre. Cette différence (le moral enlevé à l'ennemi moins le moral enlevé par l'ennemi) est appelée la marche de la guerre.

La procédure est la suivante :

- Le statut de guerre est ajusté par la différence des zones non clés prises d'une grande puissance à l'autre.
- Le statut de guerre contre le joueur qui a demandé des négociations est réajusté, que cela ait été fait volontairement ou non. Si la guerre se termine parce que c'est la fin du tour, cette phase est ignorée (ces deux points sont expliqués plus en détail dans la section suivante).
- Le statut final de la guerre est alors déterminé (c'est-à-dire qui a gagné et de combien, et les marqueurs de troubles et les VP sont ajustés. La guerre est gagnée par la puissance avec une marche de guerre favorable. En cas d'égalité, aucune des deux parties ne gagne.
- Le vainqueur peut choisir les conditions de paix.
- Les territoires conquis qui ne sont pas inclus dans les conditions de paix sont rendus et les troupes sont rapatriées des territoires ennemis.
- Une période de paix forcée commence.

21.5.1 Ajustement du statut de guerre

Le différentiel des domaines non clés pris d'une grande puissance à l'autre est calculé en premier (les domaines clés, ou ceux qui comptent comme des domaines clés pour être des objectifs, ne sont pas pris en compte, car cette perte de moral est immédiate et a déjà été prise en compte). Une puissance majeure doit donner à son adversaire un point de moral pour deux zones de différence perdues, ou pour chaque colonie perdue dans les mini-cartes (s'il

n'y a plus de points de moral, alors un point de moral précédemment pris doit être rendu).

Ensuite, la puissance qui a demandé les négociations de paix (volontaires et obligatoires), doit fournir un autre point de moral. Comme auparavant, s'il ne lui reste plus aucun point de moral, elle doit rendre les points de moral qu'elle a pris.

Si, lors de l'ajustement du statut de guerre, une puissance ne peut pas délivrer de points de moral parce qu'il n'en reste pas (les siens ou ceux qui lui ont été enlevés), cette différence est également prise en compte pour le calcul du différentiel, qui ne peut en aucun cas dépasser la vitalité de la puissance perdante.

Par exemple, nous avons une puissance A avec une vitalité 5, en guerre avec 2 autres (B et C) avec lesquelles elle a perdu 2 points de moral avec chacune d'elles (elle a donc encore 1 point de moral). Supposons aussi qu'elle ait pris 1 point de moral à la puissance C, et 2 points de moral à la puissance B, avec laquelle A décide d'ouvrir des négociations de paix (A peut le faire parce qu'il a perdu au moins la moitié de ses points de moral initiaux, et étant volontaire, il doit le faire au début de son impulsion). Supposons que la différence des zones non clés prises par B soit de 2 contre la puissance A.

Les négociations se dérouleraient comme suit : Il commencerait A contre B : 2-2 (points de moral qui ont été pris l'un à l'autre). Après avoir compté la différence des zones non clés, nous aurions 2-3 (la puissance a abandonné le dernier point de moral qui lui restait, les deux autres sont en possession de la puissance C). Maintenant, ayant demandé des négociations, A doit fournir un autre moral, puisqu'il n'en a plus, il rendra un des points enlevés, les négociations se terminant à 1-3 (défaite par 2).

Pour compliquer l'exemple précédent, nous avons eu A contre B : 2-2, et A contre C : 1-2. Supposons que la puissance A perde une bataille dans une zone contrôlée clé (sans forteresse) avec la puissance C. En perdant la bataille, A délivre à C son dernier point de moral (A contre C : 1-3) et il est forcé d'ouvrir des négociations de paix. A décide de recommencer avec la puissance B.

Supposons que dans ce second cas, B ait capturé une différence de 6 zones par rapport à A. Les négociations se seraient déroulées comme suit : Nous aurions eu A contre B : 2-2 au départ ; à cause de la différence de zones, 3 points de moral supplémentaires doivent être délivrés à B. Comme il ne reste plus de points de moral, les 2 capturés doivent être rendus 0-2. Il reste encore un point qui n'est pas délivré (parce qu'il n'y a plus rien) mais il est pris en compte 0-3. Il y a encore un autre point de moral qui doit être délivré pour avoir demandé des négociations 0-4. Comme la puissance a une vitalité 5, les négociations resteraient ainsi. Si la puissance avait eu par exemple une vitalité 3, cette différence aurait été réduite à 0-3.

Comme la paix a été conclue avec la puissance B, l'impulsion reprend. Après la bataille, C capture automatiquement la zone clé où la bataille s'est déroulée, donc A doit délivrer un de ses nouveaux points de moral (A contre C : 1-4).

21.5.2 Ajuster les troubles

Si le différentiel final des points de moral pris et perdus contre l'ennemi (c'est-à-dire le statut de guerre) est nul, il y a eu match nul et aucun des deux camps n'a gagné. Les deux grandes puissances augmentent les troubles d'autant de points que les points de moral perdus aux mains de l'ennemi.

S'il y a eu un gagnant (un camp a pris plus de points de moral à l'ennemi qu'il ne lui en a été pris), le gagnant augmente son

trouble d'un point pour deux points de moral perdus (le perdant l'augmente d'un point pour chaque point de moral perdu).

21.5.3 Conditions de paix

A la différence des points de moral pris, le gagnant peut consulter le tableau et choisir les conditions qu'il souhaite. La condition de 1 VP pour 1 condition (au lieu de 1 VP pour 2) est choisie si elle est incluse dans la carte de la grande puissance gagnante, comme c'est le cas de l'Espagne ("victoire militaire contre les Pays-Bas"). Notez que ces VP gagnés ne sont pas perdus par la grande puissance perdante.

La grande puissance victorieuse gagnera également tous les VP spéciaux de la guerre.

Après cela, les deux joueurs reprennent le contrôle des zones ennemies qu'ils contrôlaient encore et rapatrient leurs troupes (voir "14.1 Rapatriement des troupes"). Les troisièmes grandes puissances qui contrôlaient des zones qui sont devenues la possession de la grande puissance gagnante suite aux conditions de paix peuvent être rapatriées si elles sont en guerre avec le nouveau propriétaire. Si elles ne sont pas en guerre, le rapatriement est obligatoire (comme dans le cas des petites puissances qui changent d'allié).

21.5.4 Paix forcée

Les alliés, ou les grandes puissances qui viennent de mettre fin à une guerre, sont en paix forcée. Ces grandes puissances ne peuvent pas déclarer la guerre, ni perpétrer des actes de piraterie les unes contre les autres. Cette situation dure jusqu'à la fin du tour. La paix forcée peut être indiquée en plaçant un marqueur de contrôle d'une grande puissance sur l'autre dans la case de l'alliance (bien que les joueurs s'en souviennent généralement et que cela ne soit pas nécessaire). Cependant, si une guerre entre les deux grandes puissances devait se reproduire en raison d'un événement historique, la paix forcée prendrait fin.

Réparations de guerre

1 VP

2 conditions

1 VP (à condition de remporter une victoire militaire contre la puissance vaincue)

1 condition

Rompres l'alliance avec une puissance mineure (dans un théâtre où le vainqueur a des intérêts) et s'allier avec le vainqueur

2 conditions

Céder un domaine conquis

1 condition

Céder un domaine non conquis qui a commencé la guerre en tant que zone frontalière (à l'exclusion des petites puissances)

2 conditions

Éliminez un commerçant adverse (là où vous avez des commerçants construits ou en construction).

2 conditions

Remplacez un commerçant ennemi par un des gagnants

3 conditions

Diminuer d'une unité les troubles personnels et augmenter d'une unité les troubles du perdant

1 condition

Diminuer d'une unité les troubles personnels et augmenter d'une unité les troubles du perdant

1 condition

Pillage d'un port commercial (marqueur d'interruption de commerce)

1 condition

Un exemple complet de négociations de paix peut être vu dans "31.11 Exemple : Négociations de paix".

21.6 Effondrement

Certains événements précisent l'effondrement d'une grande puissance. Dans ces circonstances, les grandes puissances ne peuvent pas mettre fin à la guerre volontairement. Les règles applicables sont les suivantes, et s'appliquent toujours si la grande puissance perd une guerre :

- Procéder aux négociations de paix de la manière habituelle, mais dans ce cas, le perdant (la grande puissance qui s'effondre) ne récupère pas les zones contrôlées par le gagnant, mais celles-ci passent directement en sa possession. Les zones que la grande puissance en effondrement a enlevées sont restituées normalement.

- La grande puissance qui s'effondre est alors obligée de négocier la paix avec toutes les autres grandes puissances avec lesquelles elle était en guerre (même si elle était gagnante), en procédant de la manière décrite ci-dessus.

- Une fois en paix avec tous ses ennemis, ... reposez en paix ! Éliminez toutes ses unités militaires, ainsi que le reste des marqueurs, et placez enfin des pions indépendants (A3 actifs) dans tous les territoires qu'elle contrôlait encore, et la carte de grande puissance est défaussée. Toutes les puissances mineures alliées sont désormais neutres.

22. Points de victoire

Dans Ultima Ratio Regis, le joueur qui obtient le plus de points de victoire pendant le jeu est le vainqueur. Ces points peuvent être marqués pendant les impulsions ou à la fin du tour, et peuvent provenir de différentes sources.

Pendant une impulsion :

- Les guerres qui se terminent par une victoire pour un adversaire, et qui sont apparues comme une conséquence directe d'une carte.

- La plupart des événements "Casus Belli", donnent un bonus de 1 VP aux guerres entre deux adversaires si elles sont apparues pendant la guerre.

- En conséquence des conditions de paix. Normalement, avec deux conditions de paix, le vainqueur peut gagner 1 VP.

- Certains objectifs de grandes puissances indiquent une "victoire militaire" contre une autre grande puissance. Dans ces cas, 1 VP peut être gagné pour chaque condition de paix (au lieu de deux conditions de paix).

Objectifs des cartes de puissance majeure (fin du tour) :

- Pour contrôler des zones spécifiques.

- Pour le contrôle de provinces. Pour cela, il est nécessaire de posséder (y compris les alliés) plus de la moitié des zones.

- Pour posséder un nombre spécifique de zones dans un territoire.

- Normalement, chaque objectif rapporte 1 VP, bien que parfois, lorsque les objectifs sont additionnés "+", il est nécessaire de les avoir tous pour les gagner.

- Parfois, le texte "Passer aux possessions" apparaît devant le nom d'une zone. Dans ce cas, le VP n'est gagné qu'au tour où cette zone a commencé à ne pas être possédée par la grande puissance, et a fini par être possédée par la grande puissance.

- Par commerce : généralement en terminant le tour avec des marchands dans les centres commerciaux demandés, ou en ayant un nombre total de marchands sur la carte.

- D'autres, détaillés dans la carte elle-même. Par exemple, en ayant un certain nombre d'électeurs impériaux.

Autres VP (fin du tour) :

- Pour les monopoles commerciaux, c'est-à-dire pour avoir 2 commerçants dans un centre commercial.

- Objectifs dans les cartes d'événements, détaillés dans la carte elle-même et qui ont normalement une durée d'un tour.

- Objectifs de pouvoir mineur. Certaines puissances mineures ont leurs objectifs, qui sont atteints par les grandes puissances alliées qui les réalisent.

23. Fin du tour

Après que la dernière carte a été jouée, le demi-tour se termine et la fin du tour commence. À la fin du tour, la séquence suivante est suivie :

- Toutes les guerres et alliances sont terminées (voir "21.4 Paix") et le corps expéditionnaire est rapatrié (voir "21.2.2 Corps Expéditionnaire"). Voir "32.3 Exemple" : Fin de la guerre à la fin du tour".

- Les compétitions commerciales dans les centres commerciaux sont résolues (voir "19.2.4 Ajustement de l'excédent des commerçants").

- La phase économique est terminée.

- Les unités sont dégradées ou éliminées, ainsi que certains marqueurs de contrôle (Casus Belli, ...).

- Le niveau de troubles est vérifié (avec la possibilité de disperser les unités pour éviter les rébellions). Le cas échéant, les changements dynastiques sont résolus.

- Les VP sont comptés.

- Une fois cette phase terminée, le marqueur de tour peut être avancé et un nouveau tour peut être commencé, ou un joueur gagnant peut être déclaré (si c'était le dernier tour). Les égalités, comme toujours, sont résolues par l'ordre de jeu.

23.1 Phase économique

Dans cette phase, l'économie de toutes les grandes puissances contrôlées par les acteurs est évaluée.

23.1.1 Comptabilisation des revenus et des pensions alimentaires

Pour les revenus, les grandes puissances ajoutent le nombre indiqué dans sa carte (maintenance), en ajoutant 2 pour chaque centre commercial avec un seul commerçant et 3 pour chacun avec deux commerçants. Un autre point de revenu supplémentaire est donné pour chaque zone clé non domestique contrôlée par la grande puissance (les zones domestiques sont considérées comme faisant partie de la maintenance imprimée sur la carte de la grande puissance). Les zones clés de la petite puissance alliée ne sont pas comptées.

Ensuite, les dépenses sont vérifiées : Chaque troupe, chef ou forteresse sur la carte ajoute 1, et chaque flotte ajoute 2 (les unités appartenant aux puissances mineures ne sont pas incluses

ici). Cela comprend les troupes dispersées et détruites, les escadrons en réparation (ou détruits) et les forteresses en construction.

Chaque rébellion sur son propre territoire augmente également l'entretien de 1 (en fait, les revenus diminueraient de 1, ce qui est identique).

Ensuite, les troubles sont ajustés. S'il y a plus de revenus que d'entretien, cette différence est soustraite des troubles (qui ne peuvent être inférieurs à 0). Sinon, elle y est ajoutée.

23.1.2 Dégradation et élimination des unités et des contrôles

Chaque grande puissance doit maintenant retourner la moitié (arrondi à l'entier supérieur) de ses unités de vétérans sur son flanc régulier.

Les chefs exceptionnels sont tournés vers leur côté ordinaire.

Les grandes puissances peuvent maintenant éliminer (retourner à leur réserve d'unités disponibles) les unités dont elles ne veulent pas pour le prochain tour. Elles peuvent également les dégrader (c'est-à-dire passer les escadrons navals E3 à E2, par exemple) si elles le souhaitent.

Par exemple : L'Espagne, tout au long du tour, a réussi à faire passer 3 troupes, et a eu 2 leaders extraordinaires. La moitié des vétérans rassemblés (2 troupes) sont retournés dans leur camp habituel. Les deux leaders extraordinaires sont également tournés vers leur visage ordinaire. Ensuite, l'Espagne décide d'éliminer un de ses chefs.

Les unités éliminées au cours du tour sont également rassemblées comme disponibles, y compris celles appartenant à des puissances mineures (chaque joueur le fait avec ses puissances mineures ; pour les neutres, cela peut être fait par n'importe qui, en plaçant ces unités sur leur carte).

Voir "32.6 Exemple : Dégradation et élimination des unités et des marqueurs de contrôle".

23.1.3 Points de victoire de fin de tour

Au cours du demi-tour, certains VP ont déjà été comptés (par les guerres, ou ceux qui sont répertoriés comme comptés immédiatement). Maintenant, les VP de fin de tour sont ajoutés.

Voir "32.7 Exemple : Comptage des points de victoire à la fin du tour".

23.2 Agitation sociale

Les grandes puissances qui ont un malaise dépassant le double de leur vitalité ont des problèmes de nature sociale. Pour chaque niveau de troubles qui dépasse le double de sa vitalité, la grande puissance doit placer une révolte R2 dans l'une de ses possessions (évidemment une sans révolte précédente). La grande puissance peut disperser les troupes. Chaque facteur de troupes dispersées annule l'apparition d'une de ces révoltes (c'est-à-dire que si une troupe Q3 est dispersée, l'apparition de 3 révoltes est évitée). Ces troupes doivent être dispersées (ne pas compter celles qui étaient déjà dispersées), et ne pas faire baisser le niveau de troubles, qui reste tel qu'il était.

Voir "32.8 Exemple : Agitation sociale".

Les grandes puissances qui, dans cette phase, atteignent (ou dépassent) 20 points de troubles (ou qui ont des rébellions sur tout leur territoire) s'effondrent, ce qui entraîne un changement dynastique. Les joueurs peuvent également annoncer qu'ils souhaitent volontairement effectuer un changement dynastique maintenant.

23.3 Changement de dynastie

Lorsqu'un changement dynastique se produit, le joueur qui contrôle la grande puissance perd autant de VP que la vitalité de la puissance ; deux fois si le changement dynastique se produit à la suite d'un effondrement.

Toutes les unités militaires de la grande puissance sont éliminées ainsi que tous les marchands et toutes les révoltes. L'agitation est ajustée au niveau de vitalité de la grande puissance. Toute puissance mineure alliée devient neutre.

Au tour suivant, la grande puissance s'affiche comme si elle entrait en jeu pour la première fois. Le déploiement se fera de la manière habituelle en comptant la maintenance qui apparaît sur la carte comme des points pour acquérir de nouvelles unités. Pour chaque deux points de vitalité de la puissance majeure, le joueur placera une révolte R3.

Voir "32.9 Exemple : Changement dynastique".

23.4 Dernière fin de tour

Après avoir terminé la Fin du tour, si elle correspond au dernier tour (c'est-à-dire que le jeu se termine maintenant), toute grande puissance ayant une agitation sociale doit effectuer un changement dynastique (c'est-à-dire qu'au dernier tour, ce changement est obligatoire, et non facultatif).

24. Déploiement d'une grande puissance

Selon les scénarios, au début du jeu, les joueurs déploient leurs grandes puissances ; lors des tours suivants, de nouvelles grandes puissances peuvent apparaître qui doivent être déployées avant le début du tour. En cas de changement de dynastie, la grande puissance est également déployée (avec les différences décrites ci-dessus).

La grande puissance place un marqueur de contrôle dans la piste de troubles, au niveau de sa vitalité. Si nécessaire, les zones d'origine et les zones d'action sur la carte sont également marquées avec des marqueurs de contrôle. Si elle correspond à celles déjà marquées sur la carte, il n'est pas nécessaire de placer les marqueurs. Toute rébellion dans ces zones est éliminée.

Prenez les troupes et les escadrons qui sont indiqués sur la carte de la grande puissance comme étant disponibles. Si elle dispose de puissances mineures alliées (voir "20. Diplomatie avec les puissances mineures"), prenez les cartes et placez-les près de la carte de la puissance majeure, avec les troupes et les escadrons de la puissance mineure par-dessus. Si le scénario indique que la grande puissance est alliée à une autre, un marqueur de chaque grande puissance est placé sur la piste correspondante (voir "21. Diplomatie entre grandes puissances").

Ensuite, le joueur prend les points initiaux qui sont indiqués par le scénario, et les utilise comme expliqué dans le chapitre des actions (voir "9. Actions") pour construire des troupes, des escadrons, des chefs, des forteresses, des marchands ou pour faire baisser les troubles. Les forces de la puissance mineure sont également déployées selon des règles (voir "20.3.2 Renforts de la puissance mineure").

Les leaders peuvent être construits de la manière habituelle, il est donc possible de les placer dans son camp extraordinaire (ce qui augmente les troubles, voir "17. Leaders").

Il y a deux exceptions à la règle générale de construction : Les escadres et les forteresses peuvent être construites en une fois (en payant 2 points), et les marchands peuvent être situés directement dans les centres commerciaux (au lieu de les placer en premier dans la zone de dispersion comme d'habitude).

Si la grande puissance place des marchands dans des zones commerciales où il y avait déjà d'autres marchands lors des tours précédents, cette grande puissance donne un Casus Belli (CB) à ces grandes puissances. Bien entendu, cela n'affecte pas le déploiement en début de partie, mais plutôt ceux des tours suivants (voir "26.3 Exemple : déploiement d'une puissance").

Glossaire

Pouvoirs : Ou grandes puissances, ce sont celles qui sont contrôlées par un acteur.

Mineure : Ou puissances mineures, petits États qui sont normalement alliés aux grandes puissances. Dans la plupart des cas, ils comptent comme des extensions de la grande puissance qui les contrôle.

Mineurs indépendants : Similaire à ce qui précède, mais avec une caractéristique particulière.

Zones d'origine : Marquées en couleur unie. Elles ne peuvent pas être perdues à la suite d'une guerre.

Domaines : Marqués en couleur râpée. Ils peuvent changer de propriétaire à la suite d'une guerre ou de certains événements.

Possession : Désigne le contrôle nominal du domaine (bien qu'il puisse ne pas être contrôlé temporairement pendant une guerre ou une rébellion).

Contrôle : Indique quelle puissance possède effectivement la zone. Pendant une guerre, il arrive souvent qu'une puissance possède une zone, et qu'une autre ait son contrôle effectif à la suite d'une action militaire.

Distance d'opération navale : Elle est définie par le scénario et peut varier au cours du jeu. Elle limite la distance à laquelle une flotte peut opérer à partir d'une base navale.

Base navale : Zone côtière contrôlée par la puissance, essentielle pour les opérations de la flotte.

Leader : Comprend un amiral ou un général de l'époque, ainsi que tout son personnel et la logistique des grandes flottes ou armées. A tout moment, ils sont affectés à une seule troupe ou escadron de la pile.

Armée de terre : Formée par une seule troupe ou par une pile de troupes avec un chef.

Flotte : Formée par un seul escadron, ou par une pile d'escadrons mais toujours avec un chef.

Théâtres : Regroupement de zones. Ils sont les suivants : Méditerranée occidentale (WM), Méditerranée centrale (CM), Méditerranée orientale (EM), Europe occidentale (WE), Europe centrale (CE), Europe orientale (EE), Europe du sud-est (SEE), Baltique (BT), Est (TE), Sibérie (Si), Amérique du Nord (Na), Amérique centrale (Ca), Amérique du Sud (Sa), Afrique subsaharienne (Af), Inde (In) et Asie (As).

Moral : Représente la capacité d'une puissance à résister aux adversités pendant une guerre. Il coïncide avec sa vitalité.

Statut de guerre : Dans une guerre, il mesure la différence de points de moral que les deux puissances se sont données l'une à l'autre. Le statut de guerre peut être égal ou favorable à l'une des deux puissances.

Zones côtières : Celles qui touchent partiellement ou totalement une mer.

Propre port : Toute zone côtière contrôlée.

Ports commerciaux : Ports de grande activité commerciale, avec une grande influence sur les pouvoirs qui contrôleront les centres de commerce.

Présence d'un pouvoir : Une puissance est présente dans un théâtre sur la carte principale si elle y a au moins trois zones.

Zones actives indépendantes : Marquées avec des pions A2 ou A3. Elles peuvent être soumises à n'importe quel pouvoir. En cas de succès, la puissance la possède immédiatement.

Vitalité : Un concept très générique qui mesure l'importance d'un pouvoir.

Entretien de la base : Ecrit sur la carte du pouvoir (revenu).

Intérêt (sur les théâtres d'opérations) : Marqué sur la carte du pouvoir, dans différents scénarios ou événements possibles. Les pouvoirs se limitent principalement à y opérer.

Points de victoire (VP) : Points accumulés par les joueurs pour leurs exploits, utilisés pour déterminer le vainqueur du jeu.

Boîte Dispersée : Zone sur la carte où se trouvent les troupes dispersées. Il y en a généralement une dans chaque théâtre d'opérations.

Vitalité : Vitalité qui permet de départager : Au cours de la partie, un bris d'égalité de vitalité est requis à plusieurs reprises (vente aux enchères d'électricité, compétition commerciale, ...). Cette égalité est remportée par la puissance ayant le plus de vitalité et, en cas d'égalité, par le joueur ayant la position la plus basse (dans l'ordre du jeu).

Impulsion : Actions consécutives effectuées par un seul joueur avec ses pouvoirs. Dans chaque impulsion, le joueur doit jouer au moins une carte (s'il lui en reste).

CREDITS

Créateur : Ignacio Torres Siles.

Conception graphique : Jesús Peralta García.

Reconnaissance spéciale : Martin Cullerl-Young, pour sa révision de style.

Remerciements : À tous les membres de l'association Alpha-Ares de Barcelone qui ont participé aux tests du jeu, en particulier Manuel Martínez Ramos, Antonio García Santos et Marcos Garrido Blanc.

<http://printandplay.games/>