

ULTIMA RATIO REGIS



RÈGLES DU JEU

(Version 2.1)

TABLE DES MATIÈRES

1. Introduction.....	4	8. Séquence de jeu.....	10
2. Philosophie de conception	4	8.1 Début de tour.....	10
3. Cartes	4	8.1.1 Règles spéciales du tour.....	10
3.1 Cartes d'évènements	4	8.1.2 Entrée de nouvelles puissances majeures	10
3.2 Cartes de puissance mineure et de puissance majeure.....	4	8.1.3 Ajustements commerciaux	10
4. Pions.....	6	8.1.4 Construire la pioche	11
4.1 Unités militaires.....	6	8.2 Milieu de tour	11
4.2 Autres pions.....	6	8.2.1 Début d'un milieu de tour.....	11
5. Exemple d'utilisation des pions.....	7	8.2.2 Impulsion d'un joueur	11
6. Le plateau de jeu	8	8.2.3 Impulsion des joueurs sans cartes.	12
7. Préparation du jeu	10	8.3 Fin de tour.....	12
7.1 Début d'un scénario.....	10	9. Actions	13
7.1.1 Mise aux enchères d'une puissance majeure	10	9.1 Construction de troupe.....	13
7.2 Préparation du plateau de jeu.....	10	9.2 Construction d'escadre.....	13
		9.3 Réparation d'escadre.....	13
		9.4 Construction de forteresse	13

9.5	Regroupement de troupe	13	13.2.1	Quand a lieu le combat naval ?	20
9.6	Autres actions	13	13.2.2	Attaquant et défenseur	20
10.	Mouvement stratégique	14	13.2.3	Avantages et handicaps	21
10.1	Mouvement stratégique des escadres	14	13.2.4	Champ de bataille	21
10.2	Mouvement stratégique des troupes	14	13.2.5	Flottes endommagées	21
10.2.1	Interception du mouvement stratégique	14	13.2.6	Moral	21
10.3	Mouvement stratégique d'armées ou de flottes	14	13.3	Combats terrestres	21
10.4	Déplacement stratégique entre les cartes	14	13.3.1	Quand ont-ils lieu	21
11.	Actions navales	14	13.3.2	Attaquant et défenseur	21
11.1	Bases navales et distance d'opération navale	15	13.3.3	Avantages et handicaps	21
11.1.1	Escadres sans base navale	15	13.3.4	Champs de bataille et forteresses	21
11.1.2	Distance des opérations navales et atterrissages	15	13.3.5	Batailles de secours	21
11.1.3	Distance d'opération navale entre les cartes	15	13.3.6	Troupes dispersées et retraitées	22
11.2	Escadres et formation de flottes	15	13.3.7	Contrôle de la zone	22
11.3	Mouvement tactique naval	15	13.3.8	Vétérans et moral	22
11.4	Interception navale	15	13.4	Combat de siège	22
11.4.1	Intercepter les mouvements stratégiques des troupes	15	13.4.1	Quand a-t-il lieu ?	22
11.4.2	Interception pour soutenir les opérations tactiques des troupes	16	13.4.2	Assiégé, Assiégeant et dégâts de siège	22
11.4.3	Interception contre la piraterie	16	13.4.3	Avantages et handicaps	22
11.5	Actions de piraterie et de corsaires	16	13.4.4	Champ de bataille, forteresses et flottes	22
11.5.1	Conditions pour effectuer l'action de piraterie (ou de corsaires)	16	13.4.5	Capitulations	22
11.5.2	Procédure de piraterie	16	13.4.6	Vétérans et moral	23
11.6	Flottes au port	17	13.4.7	Contrôle de la zone	23
12.	Mouvement tactique terrestre	17	13.5	Combats de soumission	23
12.1	Mouvement tactique d'une troupe	17	13.5.1	Quand ont-ils lieu ?	23
12.2	Mouvement tactique d'une armée	17	13.5.2	Opposition à la soumission	23
12.3	Débarquements amphibies	17	13.5.3	Avantages et handicaps	23
12.3.1	Conditions de débarquement	17	13.5.4	Combat et champ de bataille	23
12.3.2	Processus	17	13.5.5	Troupes dispersées, chefs et forteresses	23
12.3.3	Débarquements amphibies entre les cartes	17	13.5.6	Contrôle de la zone et rébellions	24
12.4	Réactions au mouvement tactique terrestre	17	13.5.7	Opposition à la soumission sur les mini- cartes	24
12.4.1	Interception des mouvements tactiques terrestres	17	14.	Rapatriements	24
12.4.2	Esquive avant le mouvement tactique	18	14.1	Rapatriement de troupes	24
12.5	Contrôle de la zone sans opposition	18	14.1.1	Mouvements stratégiques pour rapatrier des troupes	24
13.	Combat	18	14.2	Rapatriement des escadres	24
13.1	Procédure de combat	18	14.3	Rapatriement des forteresses et des chefs	24
13.1.1	Unités militaires et dés	18	15.	Logistique	24
13.1.2	Avantages et handicaps	19	15.1	Empilement	24
13.1.3	Taille du champ de bataille	19	15.1.1	Empiler des armées et des forteresses	24
13.1.4	Ordre de jeu pour les cartes de combat et les chefs	19	15.1.2	Empilement de flottes	25
13.1.5	Préparation du combat	19	15.2	Ravitaillement	25
13.1.6	Résolution du combat	19	16.	Vétérans	25
13.1.7	Poursuite	20	16.1	Statut de vétéran	25
13.1.8	Conséquences du combat	20	16.2	Perte du statut de vétéran	25
13.1.9	Conscrits	20	17.	Chefs	25
13.2	Combats navals	20	17.1	Mouvement des chefs	25
			17.2	Mouvement des chefs	25
			17.3	Chefs extraordinaires	25
			17.3.1	Les chefs historiques	26
			17.3.2	Capacités	26
			17.3.3	Durée des chefs extraordinaires	26

18. Zones spéciales.....	26	20.5 Puissances mineures indépendantes.....	32
18.1 Zones de dispersion	26	20.6 Puissances mineures mercenaires.....	32
18.2 Zones indépendantes.....	26	21. Diplomatie entre puissances majeures	32
18.2.1 Zones indépendantes inactives.....	26	21.1 Alliance entre puissances majeures.....	32
18.2.2 Zones indépendantes actives.....	26	21.2 Effets des alliances.....	33
18.3 Rébellions (ou révoltes)	27	21.2.1 Soutien stratégique des alliés	33
18.4 Théâtres d'opérations et intérêts des		21.2.2 Corps expéditionnaire	33
puissances majeures.....	27	21.2.3 Flottes combinées	33
18.4.1 Intérêts des puissances majeures	27	21.3 Guerre entre puissances majeures.....	33
18.5 Zones frontalières	27	21.3.1 Guerre et points de victoire	33
18.6 Zones navales spéciales	28	21.3.2 Casus belli (CB)	33
18.6.1 Galères	28	21.3.3 Déclarations de guerre.....	34
18.6.2 Expéditions transocéaniques	28	21.3.4 Moral de la puissance majeure et état de	
18.6.3 Ports stratégiques	28	guerre	34
18.7 Zones nationales et domaines d'outre-mer		21.3.5 Causes de perte de moral	34
(mini-cartes).....	28	21.4 Paix.....	34
19. Économie	28	21.4.1 Puissances majeures qui décident	
19.1 Instabilité	28	volontairement d'ouvrir des négociations de	
19.1.1 Actions pour réduire l'instabilité.....	29	paix.....	34
19.1.2 Action pour subventionner un allié	29	21.4.2 Puissances majeures qui sont obligées	
19.2 Commerce.....	29	d'ouvrir des négociations de paix	34
19.2.1 Centres de commerce	29	21.5 Négociations de paix.....	35
19.2.2 Marchands	29	21.5.1 Ajustement du statut de guerre.....	35
19.2.3 Capacité des centres de commerce	29	21.5.2 Ajuster l'instabilité	35
19.2.4 Ajustement des marchands en excès.....	29	21.5.3 Conditions de paix.....	36
19.2.5 Impact du commerce	30	21.5.4 Paix forcée.....	36
19.3 Technologie.....	30	21.5.5 Ordre pour les négociations de paix	36
19.3.1 Mise aux enchères de technologie	30	21.6 Effondrement.....	36
20. Diplomatie avec les puissances mineures..	30	22. Points de victoire	37
20.1 Puissances mineures neutres	30	22.1 Pendant une impulsion :	37
20.2 Conséquences de l'alliance avec des puissances		22.2 À la fin du tour	37
mineures	31	23. Fin de tour	37
20.3 Comment s'allier avec des puissances mineures	31	23.1 Phase économique.....	37
20.3.1 Alliance par carte événement d'alliance.	31	23.1.1 Comptabilisation des revenus et	
20.3.2 Renforts de puissance mineure	31	maintenance.....	37
20.3.3 Alliance par conquête	31	23.1.2 Dégradation et élimination des unités et	
20.3.4 Autres formes d'alliance	31	des contrôles	38
20.4 Conséquences d'un changement de statut		23.1.3 Points de victoire de fin de tour.....	38
d'une puissance mineure.....	31	23.2 Instabilité sociale	38
20.4.1 Puissances mineures qui deviennent		23.3 Changements dynastiques.....	38
neutres	31	23.4 Dernière fin de tour	38
20.4.2 Unités d'autres puissances majeures dans		24. Déploiement d'une puissance majeure	38
des puissances mineures qui changent			
d'alliance	32		

1. Introduction

Ultima Ratio Regis (URR) est un jeu pour 1 à 8 joueurs, qui recrée l'histoire militaire de l'Europe moderne, depuis la découverte de l'Amérique jusqu'à la Révolution française.

Le jeu s'étend sur 20 tours de 15 ans chacun, avec une durée comprise entre deux et quatre heures par tour ; Il est organisé en scénarios de plusieurs tours chacun, dont une possible "Grande campagne" qui couvrirait 20 tours.

Dans Ultima Ratio Regis, les joueurs contrôlent les différentes puissances majeures qui se disputaient l'hégémonie mondiale principalement au cours des XVI^e, XVII^e et XVIII^e siècles.

Le présent livret de règles est structuré en deux blocs : Un avec l'introduction et les règles (celui-ci), conçu non seulement pour une première lecture fluide, mais aussi pour faciliter les consultations ultérieures des règles, et un autre avec un exemple de jeu d'un début de scénario, ainsi que les scénarios du jeu.

2. Philosophie de conception

Il est difficile de concevoir un jeu avec des scénarios pouvant s'étendre sur 300 ans, par tours de quinze ans, sans avoir soit des fins étranges, soit avoir excessivement scripté les différentes nations en conflit.

Pour atteindre cet équilibre, plusieurs mécanismes sont disponibles dans URR : Les puissances majeures disposent d'une série de zones nationales, qu'elles ne peuvent pas perdre, quelle que soit la tournure du jeu (Le traitement est complètement différent et fait que le joueur qui la contrôle dégringole dans le score des points de victoire s'il joue mal).

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

De cette façon, à des fins pratiques, tous les scénarios hypothétiques du jeu affectent fondamentalement les points de victoire que les joueurs gagnent (ou ne gagnent pas). Par exemple, si le camp huguenot remporte les guerres de religion françaises, dans les tours suivants, la France sera toujours l'une des puissances majeures européennes hégémoniques, et aura fondamentalement les mêmes intérêts (cependant, ce sera une puissance protestante).

Enfin, URR – le dernier argument des rois - 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 des puissances majeures, où l'on peut voir la naissance et l'essor de nouveaux empires ; et la décadence lente ou rapide des anciennes puissances majeures, atténuée ou précipitée par des victoires ou des défaites militaires.

3. Cartes

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

3.1 Cartes d'évènements

Ces cartes décrivent les différents évènements historiques qui se déroulent tout au long du tour, comme les alliances avec les petites puissances majeures, les améliorations technologiques, les évènements de batailles, et surtout les grands évènements qui ont eu lieu à l'époque.

Ces évènements sont divisés en deux grands groupes : les évènements génériques (ils ont une illustration), et les évènements historiques (ils n'ont pas d'illustration). Les premiers sont ensuite divisés en trois groupes : les cartes de combat (elles ont un 1 inscrit sur un sceau de cire rouge), qui sont les seules cartes qui peuvent exceptionnellement être utilisées pour modifier les règles de combat ; les cartes d'amélioration (pour obtenir des alliances avec des puissances mineures dans le jeu, ou des cartes pour obtenir des améliorations technologiques) ; et le reste des cartes qui rassemblent principalement des évènements historiques -mais récurrents- de l'époque.

Les évènements historiques montrent les grands évènements de l'époque qui apparaissent dans les livres d'histoire et qui ont eu un grand impact. Les tours dans lesquels ils ont eu un effet sont indiqués sur les cartes.

Les cartes évènement peuvent avoir le nom en blanc sur fond bleu, ce qui indique qu'elles doivent être les premières à être jouées (elles sont appelées cartes prioritaires), ou un nom noir sur fond bleu dégradé ce qui indique qu'elles sont les premières qui doivent être jouées si le joueur n'a plus que 4 cartes ou moins (c'est-à-dire qu'elles deviennent également des cartes prioritaires, mais seulement lorsque le joueur n'a plus que 4 cartes ou moins).

3.2 Cartes de puissance mineure et de puissance majeure

Elles présentent des informations pertinentes sur les puissances majeures que chaque joueur contrôle, et qui étaient en compétition les unes avec les autres à cette époque-là, ou sur les puissances mineures qui peuvent devenir des alliées de ces puissances majeures.



CARTES GENERIQUES

Points d'action sur fond vert: le jeu s'arrête et les joueurs peuvent miser sur cette carte.

Position sur la carte de la puissance mineure

Numéro d'identification de carte

Point d'action sur fond rouge indiquant que la carte est une carte de combat

Nom de la carte

Illustration de la carte (seulement pour les cartes d'évènement générique)

Instructions de la carte

CARTES HISTORIQUES

Tours où la carte est en jeu (dans cet exemple : 1 à 5)

Le fond bleu signifie que cet évènement est prioritaire

Ces puissances majeures sont en guerre

Le fond bleu dégradé signifie que l'évènement est prioritaire quand le joueur n'a plus que 4 cartes en main.

Ces puissances ont un casus belli mutuel

Le fond jaune pâle signifie que l'évènement peut être joué sans restrictions.

Les cartes d'évènement historique diffèrent des cartes d'évènement générique en cela qu'il n'ont pas d'illustration, ont leur titre dans un rectangle, et ont les tours où elle est en jeu dans le coin supérieur droit.

CARTE DE PUISSANCE MINEURE

Electeur impérial et Nombre de votes

Position sur la carte.

CARTE DE PUISSANCE MAJEURE

Tours où la carte est en jeu

Religion: Catholique, Protestant, Musulman, Orthodoxe

Puissance occidentale

Chaque objectif donne 1 PV

Unités disponibles

Théâtres où la puissance a des intérêts. Hâchuré avec un nombre indique un tour à venir.

4. Pions

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

4.1 Unités militaires

Troupe

Unité terrestre des différentes puissances mineures et majeures. Selon la nationalité et la localisation (Europe ou outre-mer), chaque pion représente environ 5000 soldats (y compris les troupes auxiliaires). Ils ont deux faces, une face pour les troupes régulières, et une face pour les vétérans. Chaque face comporte 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).

Puissances majeures orientales :



Puissances majeures occidentales :



Escadre

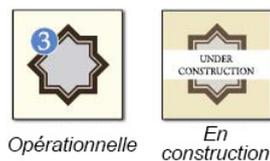
Unité navale de l'époque, représentant chacune de 5 à 10 navires de ligne (plus les navires auxiliaires), et jusqu'à 30 ou 50 galères, selon la nationalité et la mer. Ils ont une face opérationnelle, et une autre qui indique que la flotte est en réparation (ou en construction).



Comme pour les troupes, le nombre imprimé sur chaque face varie en fonction de la qualité : la moins bonne (E2) et la meilleure (E3).

Forteresse

Elle représente les grands systèmes défensifs de l'époque, ainsi que leurs garnisons régulières. Le pion dispose également de deux faces, l'une lorsqu'elle est en construction, et l'autre si elle est déjà opérationnelle (ci-après F).



Chef



Ce pion représente les généraux ou amiraux de l'époque, leur état-major, et la logistique qui accompagnait les

armées et flottes de l'époque. Il a deux faces, l'une pour les chefs ordinaires (professionnels) et l'autre pour les chefs extraordinaires ; cette dernière représente des officiers spécifiques de l'époque, qui sont entrés 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 dans laquelle ils se distinguent, et qui les rend brillants.

Révoltes et zones indépendantes actives

Les zones en rébellion ou les autres présences militaires locales représentent des seigneurs de guerre indépendants, des tribus, etc ... Ces pions ont aussi deux faces selon leur force, marquées 2 pour les plus petites, et 3 pour les plus grandes.



4.2 Autres pions

MORALE : Ils sont utilisés pour mesurer l'évolution des guerres entre puissances majeures.

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

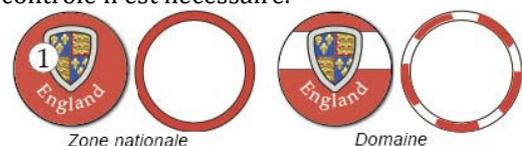
Casus Belli commercial : Il indique qu'un marchand vient d'entrer dans un centre de commerce et que, par conséquent, les puissances majeures qui s'y trouvaient auparavant ont un casus belli contre la puissance majeure qui vient d'entrer pendant ce tour.

Siège établi : Il montre la progression d'un siège.

Marqueurs de contrôle des puissances majeures

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

- Zones nationales ou domaines, représentant le contrôle reconnu d'une puissance majeure sur une zone. Pour des raisons d'économie de pions, de nombreuses zones sont déjà à la couleur correspondante, de sorte qu'aucun marqueur de contrôle n'est nécessaire.



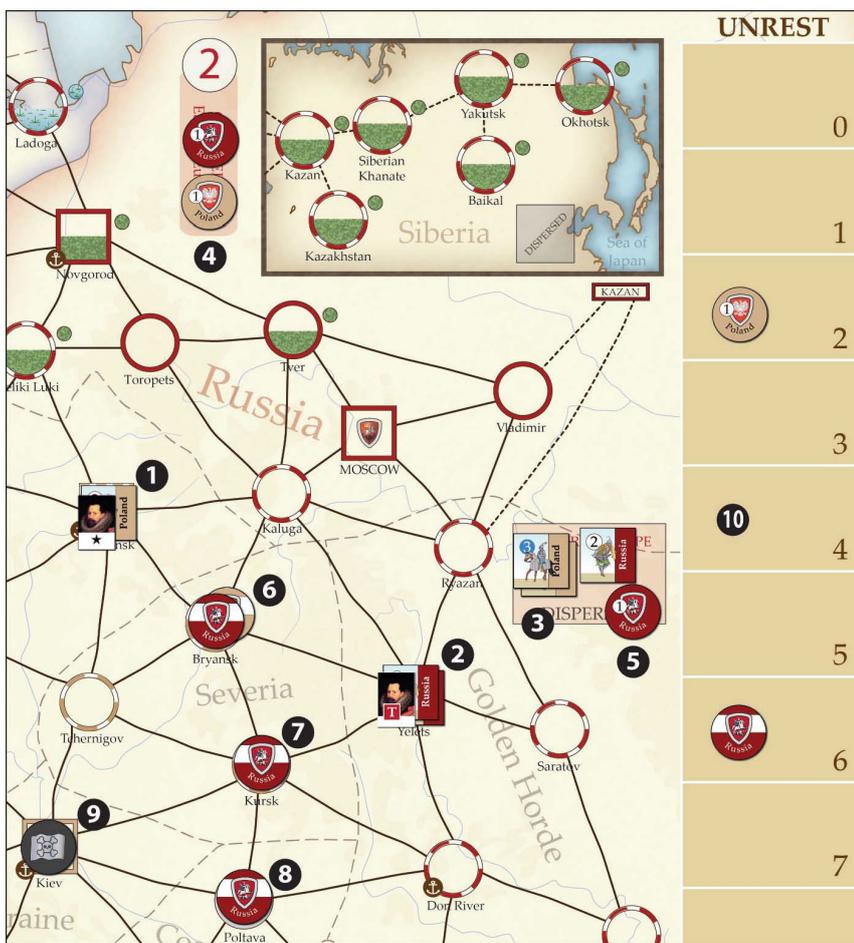
- Sur un centre de commerce, il indique la présence d'un ou deux marchands.
- Sur un autre pion de contrôle de puissance majeure, il indique que la puissance majeure du

haut a conquis la zone pendant une guerre en cours.

- Sur une zone de dispersion, cela indique que la puissance majeure prépare l'infrastructure pour créer un réseau commercial dans le centre de commerce (au prochain tour, ils deviendront peut-être des marchands).
- Sur une carte de puissance majeure, il indique que la puissance majeure dispose d'un casus belli contre le propriétaire du pion.

- Dans les cases guerre/alliance, il indique que ces deux puissances majeures sont en guerre ou alliées.
- Dans la case "Instabilité", il indique le niveau d'instabilité de cette puissance majeure (le chiffre sur le pion indique que la puissance majeure a retourné le pion).
- Dans la case PV, il indique le niveau atteint par le joueur qui le contrôle. Dans ce cas, chaque joueur marquera ses PV avec des pions de sa puissance majeure.

5. Exemple d'utilisation des pions



1 : Armée polonaise avec un général régulier.

2 : Armée russe avec un général tacticien.

3 : Case de dispersion du théâtre d'opérations, avec des unités polonaises et russes dispersées.

4 : Centre de commerce pouvant accueillir deux marchands, occupé par un marchand polonais et un marchand russe.

5 : Marchand russe qui a été acheté ce tour et qui entrera dans le centre de commerce au tour suivant, provoquant probablement une compétition 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 la Russie l'a capturée et la contrôle en ce moment.

7 : La zone de Kursk est un domaine polonais au début de la partie et sur la carte elle a la couleur (en pointillés) 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 dans une guerre précédente). Si un

marqueur de domaine polonais s'ajoute au marqueur russe, cela signifie qu'en plus de ce qui précède, la Pologne l'a capturée au cours de la guerre et la contrôle actuellement.

8 : La région de la Poltava appartient aux Cosaques, une puissance mineure. Aucun marqueur de contrôle n'est placé sur les zones contrôlées par des puissances mineures ; la puissance majeure avec laquelle elles sont alliées est celle qui possède la carte de la puissance mineure. 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 à l'heure actuelle (comme c'est le cas pour Bryansk).

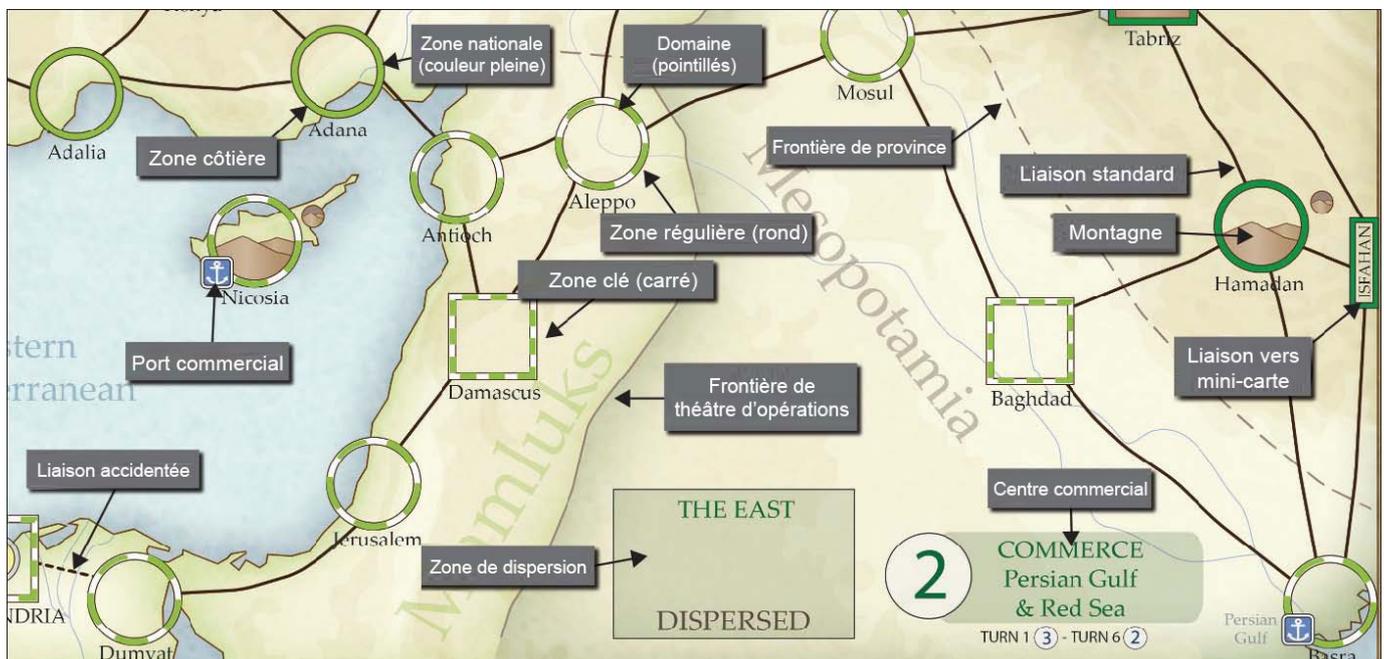
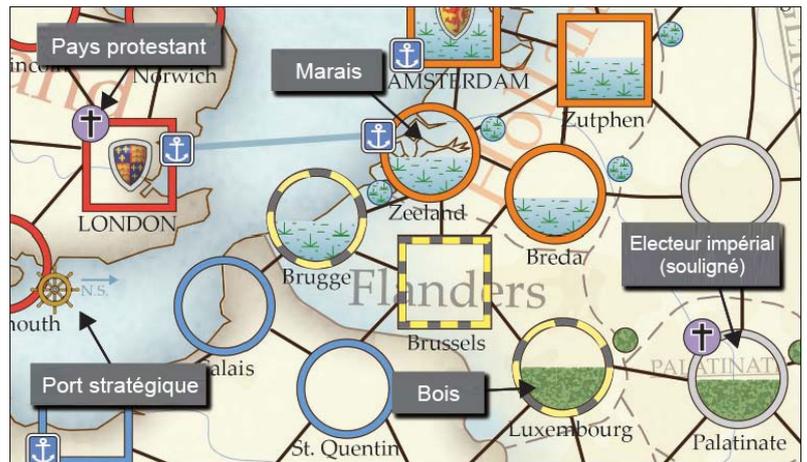
9 : Kiev est un port de commerce. Le pion "commerce interrompu" signifie qu'au cours de cette guerre la Russie a pris le contrôle de la zone à un moment donné et qu'elle a été automatiquement mise à sac. Cela peut avoir des conséquences s'il y a une compétition commerciale à la fin du tour. La Pologne 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 la face pleine) indique que la Pologne a 12 points d'instabilité.

6. Le plateau de jeu

Le plateau de jeu est divisé en une carte principale des opérations, qui couvre principalement l'Europe, et cinq mini-cartes avec les régions de la Sibérie, de l'Amérique, de l'Océan indien, de l'Afrique et de l'Asie.

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



Sur la carte de la page suivante, nous pouvons observer :

- 1 : La piste de tours.
- 2 : La carte du monde, où toutes les zones navales océaniques sont représentées.
- 3 : La séquence de tour.
- 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 événement en vue et en guise de rappel à côté de la carte. Cependant, certaines guerres ne sont pas causées par des cartes événement ; dans ce cas, elles seront indiquées ici.
- 5 : La case pour placer les unités éliminées pendant le tour.
- 6 : La piste des points de victoire.
- 7 : La piste d'instabilité.

Les théâtres d'opérations : Au total, il y en a 9 sur la carte principale et 7 sur les mini-cartes (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 en pointillés. Le théâtre de l'Est est divisé en deux parties, l'une se trouve sur la carte principale des opérations et l'autre sur la mini-carte de l'Inde. Le théâtre d'Europe occidentale, exceptionnellement, possède deux cases de dispersion ; une pour la France et une pour les îles britanniques.

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

UNREST 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

VP 1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
40 41 42 43 44 45 46 47 48 49

WAR 1 2 3 4

ALLIANCES

EDMINATED UNITS

THE EAST

COMMERCE

DISPERSED

FRANCE

ENGLAND

HOLLAND

POLAND

RUSSIA

SIBERIA

WESTERN EUROPE

CENTRAL EUROPE

EASTERN EUROPE

SOUTH-EASTERN EUROPE

WESTERN MEDITERRANEAN

CENTRAL MEDITERRANEAN

EASTERN MEDITERRANEAN

AFRICA

THE EAST

INDIA

ASIA

North America

Central America

South America

Spain

France

England

Holland

Poland

Russia

Siberia

Anatolia

Mamluks

Golden Horde

UNREST

7. Préparation du jeu

En fonction du nombre de joueurs et de la durée du jeu, 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 puissances majeures, qui sont celles qui y participent (certaines peuvent apparaître initialement, et d'autres lors d'un tour ultérieur), et un nombre de joueurs.

7.1 Début d'un scénario

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

Chacun de ces groupes peut recevoir un bonus, étant donné que leurs puissances majeures ont plus de difficultés à obtenir des points de victoire (ci-après dénommés PV). Cette correction peut prendre la forme d'un bonus de PV fixe au début de la partie, ou également d'un bonus supplémentaire à chaque tour (voir "[2.1 Exemple : Début d'un scénario](#)").

7.1.1 Mise aux enchères d'une puissance majeure

Les groupes susmentionnés sont mis aux enchères comme suit :

- Les joueurs décident de l'ordre dans lequel ils s'assoient autour du plateau. Cet ordre sera maintenu tout au long de la partie.
- En secret, chaque joueur mise un nombre de PV pour établir l'**ordre du jeu**. Cet ordre est très important et est utilisé pour résoudre de nombreuses égalités au cours du jeu.
- Une fois que le montant misé est révélé, les joueurs se répartissent entre eux les positions de "joueur 1", "joueur 2", et ainsi de suite. Les égalités sont résolues au hasard.
- Chaque joueur choisit le groupe de puissances majeures qu'il contrôlera, en suivant l'ordre déterminé ci-dessus.
- Chaque joueur prend un pion de contrôle d'une de ses puissances majeures avec le numéro correspondant à la position qu'il a gagnée lors des enchères (c'est-à-dire l'ordre du jeu), et il le place sur le tableau des PV. Le joueur qui a misé le plus grand nombre de PV place son pion à 0, le joueur suivant place son pion à un nombre égal à la différence entre le nombre de PV qu'il a misé et le nombre de PV misé par le premier joueur. Tous les autres joueurs calculent leurs PV de la même manière.

(Voir "[2.2 Exemple : enchère de puissance](#)").

7.2 Préparation du plateau de jeu

Le marqueur de tour est placé sur la case correspondante, et les marqueurs de contrôle des indépendants et de rébellion sont placés aux endroits indiqués dans le scénario.

Ensuite, les joueurs affichent sur le plateau les puissances majeures qu'ils dirigent (voir "[2.3 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. Sauf indication contraire dans le même scénario, les joueurs ne peuvent pas interagir de quelque manière que ce soit avec ces régions et mers, ils procèdent comme si elles ne figuraient pas du tout sur la carte.

8. Séquence de jeu

Le jeu se joue en tours, chacun pouvant durer entre 2 et 4 heures. Les scénarios indiquent le tour où ils commencent et le tour où ils terminent. Chaque tour est divisé en trois phases :

- Le début de tour, où, selon le scénario, de nouvelles puissances majeures peuvent entrer en jeu, et où le jeu est préparé.
- Le milieu de tour, divisé en impulsions.
- La fin de tour, où les guerres seront terminées (ou où les périodes de trêve commenceront), le maintien des puissances majeures sera fait, et les PV seront comptés ; comme expliqué ci-dessous.

8.1 Début de tour

Le tour est préparé en accomplissant les tâches suivantes :

8.1.1 Règles spéciales du tour

Consultez la dernière section du livret de jeu, après les scénarios, pour connaître les règles spéciales pour ce tour et pour le déploiement de nouvelles puissances, le cas échéant.

8.1.2 Entrée de nouvelles puissances majeures

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

Il peut y avoir des puissances majeures qui changent leur carte de puissance majeure. Si les forces militaires sur la carte de cette puissance majeure ne coïncident pas avec celles disponibles, les mêmes types d'unités peuvent être substitués, à condition qu'ils soient moins bons (par exemple, vous pouvez dégrader des 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 ont été préparés pendant le tour précédent (qui se trouvent dans la zone dispersée), entrent maintenant dans les centres de commerce, créant éventuellement des casus belli entre les puissances majeures (voir "[21.3.2 Casus belli \(CB\)](#)"). Les ports de commerce détruits au tour précédent, sont à nouveau opérationnels. Tout ceci est expliqué ci-dessous (voir "[19.2 Commerce](#)").

8.1.4 Construire la pioche

Ensuite, on prépare la pioche qui sera utilisé pendant le tour. Ces cartes sont secrètement distribuées aux joueurs.

Le nombre de cartes à jouer à chaque tour dépend du nombre de joueurs. Il est fixé pour toute la durée de la partie. Une fois le nombre de cartes déterminé, la pioche est préparée.

Cartes par tour	
3 joueurs	39 (13/joueur)
4 joueurs	40 (10/joueur)
5 joueurs	40 (8/joueur)
6 joueurs	42 (7/joueur)
7 joueurs	42 (6/joueur)
8 joueurs	48 (6/joueur)

Comme expliqué dans l'introduction, il existe des cartes de puissance majeure et des cartes d'évènement. Les cartes évènements sont également divisées entre évènements génériques et évènements historiques. Chaque évènement historique indique les tours durant lesquels il peut être joué (les évènements génériques peuvent être joués tout au long de la partie).

Pour préparer la pioche, il faut d'abord mettre de côté toutes les cartes évènements historiques pour le tour qui va être joué, ainsi que les 40 cartes évènements génériques. La pioche sera préparée en combinant toutes les cartes évènements historiques et une sélection aléatoire des cartes évènements génériques, en prenant autant de ces dernières que nécessaire pour atteindre le nombre de cartes requis en fonction du nombre de joueurs (voir "[2.4 Exemple : Préparation de la pioche](#)").

8.2 Milieu de tour

C'est le cœur du jeu ; ici les joueurs, de manière consécutive, réalisent des impulsions en jouant une ou plusieurs cartes évènement, et effectuent des actions avec les puissances majeures qu'ils contrôlent. Le milieu de tour se termine lorsque tous les joueurs n'ont plus de cartes à jouer.

8.2.1 Début d'un milieu de tour

Le joueur ayant le moins de PV accumulés, choisit le joueur qui donnera la première impulsion, et le sens dans lequel le tour doit être joué (sens horaire ou antihoraire). En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le numéro de joueur le plus bas qui choisit (par exemple, le joueur 2 avant le 4).

8.2.2 Impulsion d'un joueur

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

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

Début de l'impulsion

Le joueur vérifie les éléments suivants pour toutes ses puissances majeures : les unités qui peuvent effectuer des actions spéciales (débarquements amphibies et piraterie), les flottes qui peuvent être réparées, les forteresses qui peuvent être achevées ou les troupes qui peuvent se regrouper.

En outre, les actions suivantes peuvent être réalisées sans frais :

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

Tout ceci sera expliqué en détail dans le livret de règles (voir "[3.1 Exemple : Début d'impulsion](#)").

Actions des puissances majeures et jeu de cartes

Toutes les puissances majeures ont une action intrinsèque qu'elles réalisent 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 puissances majeures.

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 les actions de plus d'une carte à la même puissance majeure** (lors de la même impulsion).

Par exemple, un joueur avec trois puissances majeures pourrait d'abord jouer l'action intrinsèque de la première puissance, puis il pourrait jouer une carte de trois actions en utilisant deux actions supplémentaires pour cette première puissance majeure et la troisième action pour la deuxième puissance majeure. Ensuite, il pourrait jouer une carte de deux actions (qu'il devra utiliser pour la troisième puissance majeure, car les deux autres puissances ont déjà reçu des actions de carte). Enfin, il pourrait alors jouer l'action intrinsèque des deuxième et troisième puissances.

Jouer des cartes

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

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

Une carte est jouée en appliquant ce que l'évènement indique sur celle-ci, et aussi en utilisant les points qu'elle possède comme actions (autant d'actions que de

points). Les actions que chaque puissance peut réaliser sont expliquées ci-dessous. L'évènement peut être appliqué après ou avant l'utilisation des points pour les convertir en actions (voir "7.1 Exemple : appliquer l'évènement d'une carte").

Ces actions peuvent être réparties entre les différentes puissances majeures 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 réaliser des actions.

Cartes de combat

Les cartes de combat sont un type spécial de cartes qui peuvent être jouées de deux façons : comme n'importe quelle autre carte événement, ou comme des cartes de combat.

- Comme les cartes événements, le texte est ignoré, c'est-à-dire que seul le point est pris en compte pour attribuer une action à l'une des puissances majeures.
- L'autre possibilité est de la jouer en combat, soit lors de la propre impulsion du joueur, 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 ignorent les priorités décrites précédemment. Ainsi, un joueur peut jouer la carte "attaque surprise" lors d'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 l'évènement), tout en gardant des cartes prioritaires en main, ce qui lui permet de les retarder un peu s'il ne veut pas encore les jouer.

(Voir "3.2 Exemple : jouer une carte").

Fin de l'impulsion

À la fin de l'impulsion, chaque puissance majeure peut **déplacer une seule unité** de n'importe quel théâtre, vers la zone de dispersion du théâtre où elle a le plus de zones nationales, que l'unité ait été dispersée ou non (voir "4.17 Exemple : Impulsion finale").

Chaque puissance peut également **déplacer un seul chef** sur une troupe, une flotte ou une forteresse qui lui appartient (à condition que le chef n'ait pas été assiégé et qu'il ne finisse pas de cette façon).

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 puissance majeure (une pour chaque puissance, de la manière habituelle), ont une action supplémentaire à attribuer à l'un de leurs puissances majeures, et effectuent la fin de l'impulsion.

De plus, si un joueur sans cartes a des puissances majeures en guerre, chacune de ces puissances a un regroupement de troupes ou un redéploiement stratégique gratuit au début de l'impulsion.

8.3 Fin de tour

Après l'impulsion où la dernière carte a été jouée, le milieu de tour se termine et la fin de tour commence. La fin de tour sera expliquée en détail beaucoup plus tard. Voir "8.2 Exemple : Milieu de tour final".

Types d'actions	
Début de l'impulsion (actions sans coût)	
Tests initiaux	Des troupes qui peuvent faire des débarquements amphibies Des flottes qui peuvent faire de la piraterie Des flottes qui peuvent être réparées Des forteresses qui peuvent être terminées Des troupes qui peuvent se regrouper
Regrouper des troupes	Dans certaines circonstances
Les flottes prennent la mer	(si elles ne sont pas en réparation)
Sorties	Les troupes assiégées peuvent attaquer l'assiégeant.
Alliance entre puissances	(si autorisé)
Négociations de paix	(entre les puissances en guerre)
Actions des puissances	
Construction de troupe	Construire une troupe dans une possession (comprenant un mouvement stratégique). Troupes d'élite (Q3) uniquement dans les zones nationales
Construction d'escadre	La placer sur sa face "en réparation".
Réparation d'escadre	Elle inclut un mouvement stratégique.
Construction de forteresse	Pour commencer ou terminer sa construction
Regroupement de troupe	Dispersée lors d'une impulsion précédente
Mouvement stratégique	Avec une armée / escadre (peut inclure l'assignation d'un chef qui se trouve sur la carte)
Mouvement tactique	À la fois terrestre et navale
Former un chef	L'affecter à une troupe / flotte / forteresse ; ou le remplacer par un autre.
Piratage	Attaquer les marchands ennemis
Réduire l'instabilité	Abaisser sa propre instabilité
Subventionner une puissance	Abaisser 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	

9. Actions

Comme nous l'avons vu, pendant le milieu de tour, des actions sont réalisées avec les points des cartes, ou avec les actions des puissances majeures. Ces actions sont les suivantes :

- Construction : des troupes, des escadres (sur la face "en réparation"), des forteresses (sur leur face "en construction"), des chefs et des marchands.
- Réparer des escadres, terminer la construction des forteresses et regrouper des troupes.
- Mouvement stratégique : terrestre ou naval.
- Mouvement tactique : terrestre ou naval, et piraterie.
- Instabilité : Abaisser son propre niveau ou celui d'un allié.
- Déclarer la guerre.

9.1 Construction de troupe

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

Avec cette action, une des troupes disponibles est prise et placée sur la carte.

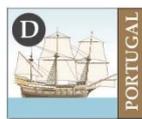
Les troupes marquées avec des faces 2-3, sont placées sur leur face 2 dans une possession contrôlée (donc non assiégée) ; celles marquées avec des faces 3-4 sont placées, sur leur face 3 dans le théâtre avec plus de zones nationales de la puissance majeure. Les troupes des puissances mineures sont construites dans les zones contrôlées de la puissance mineure.

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'escadre

Comme dans le cas des troupes, les puissances majeures ont également des escadres marquées sur leur carte comme disponibles pour être construites.



Pour ce faire, l'escadre est placée sur une possession de la puissance majeure (contrôlée et libre d'ennemis) qui est une zone côtière, et sur sa face "en réparation" ; Ces escadres ne sont pas encore opérationnelles.

9.3 Réparation d'escadre

Contrairement aux troupes, dont les deux faces sont opérationnelles (l'une est pour la troupe régulière et l'autre est un vétéran), les escadres n'ont qu'une seule face opérationnelle, la deuxième face indiquent que l'escadre est au port en maintenance. Lorsqu'elles sont sur cette face, l'escadre ne peut se trouver que dans un port (c'est-à-dire une zone côtière contrôlée), et la seule action qui peut être faite avec elles 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 inclut, si souhaité, un mouvement stratégique d'escadre (voir "[10.1 Mouvement stratégique des escadres](#)").

Voir "[6.1 Exemple : Réparation d'escadre](#)".

9.4 Construction de forteresse

Comme pour les escadres, deux actions de construction sont nécessaires pour construire une forteresse opérationnelle. Ces deux actions doivent également être réalisées lors d'impulsions différentes.



Avec la première action, la forteresse est placée sur la face "en construction" dans une zone contrôlée de la puissance majeure ou d'une puissance mineure alliée. Lors d'une impulsion ultérieure, une autre de ces actions peut être effectuée sur la forteresse "en construction" pour retourner le pion et la rendre opérationnelle. Le seul effet des forteresses dans cet état est qu'elle permet de construire la forteresse lors d'une impulsion ultérieure et que son entretien doit être payé ; tous les autres effets (combat, empilement...) sont ignorés.

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

Voir "[7.5 Exemple : Construction de forteresse](#)".

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

9.5 Regroupement de troupe

Pour différentes raisons, des troupes peuvent être placées dans les cases de dispersion. Avec cette action, une troupe **qui a commencé l'impulsion dans une de ces cases**, peut être placée à nouveau sur la carte.

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 "[5.1 Exemple : Troupe qui ne peut pas se regrouper dans un théâtre](#)").

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

Notez que le théâtre d'opérations d'Europe occidentale comporte 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 lorsqu'elle est construite). Il est **inclus dans la même action** (voir "[10.2 Mouvement stratégique des troupes](#)").

Voir "[7.4 Exemple : Regrouper une troupe](#)".

9.6 Autres actions

Le reste des actions est expliqué plus loin dans les sections correspondantes :

- Mouvement stratégique (voir "[10. Mouvement stratégique](#)").

- Mouvement tactique (voir "[11.3 Mouvement tactique naval](#)" "[12. Mouvement tactique terrestre](#)").
- Créer un chef (voir "[17. Chefs](#)").
- Construire un marchand (voir "[19.2 Commerce](#)").
- Piraterie et incursions (voir "[11.5 Actions de piraterie et de corsaires](#)").
- Diminuer votre propre instabilité (voir "[19.1 Instabilité](#)").
- Subventionner une puissance majeure 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 mené par des chefs, il est utilisé pour redéployer des armées ou des flottes ; en traversant un nombre illimité de zones contrôlées ou de mers.

10.1 Mouvement stratégique des escadres

Il est utilisé pour déplacer une seule escadre navale (qui peut inclure un chef assigné), à travers une chaîne illimitée de mers adjacentes. Pour ce faire, l'escadre (qui doit être opérationnelle) est désignée, et la succession de mers qu'elle traverse est précisée (voir "[11.1 Bases navales et distance d'opération navale](#)").

Ces mouvements peuvent laisser l'escadre en 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, il peut inclure à la fois des zones contrôlées et des zones non contrôlées avec ses propres troupes (non assiégées). Il peut également inclure des mers.

Pour cela, la troupe est désignée et est indiquée la succession de zones (contrôlées ou avec ses propres troupes non assiégées) ou de mers adjacentes qui seront traversées. Le mouvement d'une zone vers une mer ou vice versa se fait toujours d'une zone côtière vers une des mers adjacentes à cette zone.

Évidemment, une troupe ne peut pas terminer le 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 du mouvement stratégique

Le mouvement stratégique ne peut être "interrompu" que lorsqu'il est effectué par des troupes qui se déplacent vers une mer où se trouvent des flottes de puissances majeures 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 puissance majeure qui déplace des troupes de manière stratégique ne perd aucun combat, le mouvement se poursuit normalement. Si un combat est perdu, la 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 d'armées ou de flottes

Dans ce cas, le mouvement est effectué par un chef avec au maximum quatre troupes ou escadres (y compris celle à laquelle il est affecté). Il n'est possible de déplacer que des escadres ou des troupes, mais pas les deux, dans le même mouvement.

Pour le réaliser, il faut d'abord sélectionner le pion chef qui va l'effectuer (qui ne peut pas être assiégé), et l'assigner à n'importe quelle troupe ou escadre sur la carte. Selon qu'il est assigné à une escadre ou à une troupe, un mouvement stratégique sera d'armée ou de flotte.

Procédez ensuite comme pour le mouvement stratégique des escadres ou des 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 peuvent être empilées.

Ainsi, avec ce mouvement, plusieurs escadres ou troupes peuvent être redéployées (voir "[7.3 Exemple : Mouvement stratégique d'armées ou de flottes](#)").

10.4 Déplacement stratégique entre les cartes

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

Sur le plateau de jeu se trouve une carte de toutes les mers et de la façon dont elles sont reliées.

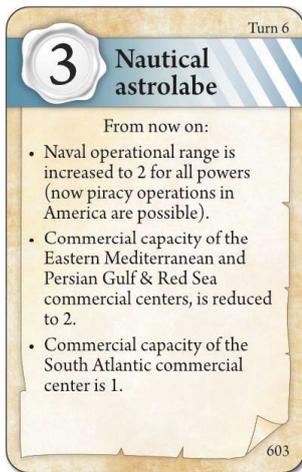


Cela représente le coût élevé de l'envoi de grandes formations à l'étranger.

11. Actions navales

Elles sont menées par des flottes (et des escadres) pour dominer les mers, ce qui permet de soutenir le commerce maritime (ou de l'attaquer), de bloquer ou d'ouvrir l'approvisionnement des troupes, de protéger ou d'intercepter les mouvements de troupes à travers les mers, ou de soutenir 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 de laquelle 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 (lors des 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 navale est de 2, les escadres peuvent opérer dans des mers adjacentes à des mers où la puissance majeure a une 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, une escadre se retrouve sans base à l'intérieur de cette distance, elle doit se déplacer dès que cette circonstance se produit vers la base la plus proche (qui sera choisie par le joueur en cas d'égalité).

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

11.1.2 Distance des opérations navales et atterrissages

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 d'opération navale entre les cartes

Les escadres (ou les éventuels débarquements amphibies) peuvent utiliser des bases navales d'autres cartes, pour autant qu'elles se trouvent à distance d'opération navale. À cet effet, les escadres des mini-cartes qui utilisent des 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 flottes

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

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 ennemies de la mer où elles opèrent. Il se déroule en deux phases : dans la première, 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, le joueur annonce qu'il est à la recherche de la flotte ennemie.

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

Une fois dans la mer de destination, le joueur annonce les flottes ennemies qu'il veut attaquer. Les flottes attaquées peuvent alors engager une bataille navale (voir "[13.2 Combats navals](#)"), ou se retirer dans leur 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 des 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 se faire lors d'actions ultérieures, c'est-à-dire en dépensant des points supplémentaires) (voir "[4.5 Exemple : Mouvement tactique naval](#)").

11.4 Interception navale

Utilisée essentiellement pour éviter ou protéger les mouvements stratégiques des troupes à travers 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 Intercepter les mouvements stratégiques des troupes

Lorsqu'une troupe ou une armée entre dans une 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 puissance majeure ennemie qui souhaite intercepter choisit l'une de ses flottes ou escadres avec laquelle elle interceptera le mouvement. La puissance majeure qui effectue le mouvement stratégique peut maintenant désigner une de ses flottes (ou une escadre) avec une base navale au port de départ, qui agira comme une **escorte** et qui livrera un combat naval. Le joueur va maintenant choisir une de ces flottes et la combattre. S'il ne choisit pas d'escorte, un combat aura également lieu.

En cas d'égalité ou de victoire du joueur effectuant le mouvement stratégique, si d'autres puissances ennemies souhaitent s'opposer au mouvement (la première puissance qui a tenté de s'opposer au mouvement ne peut pas réessayer), alors le joueur en choisit une autre et le processus est répété.

Si tous les combats d'interception se terminent par des égalités ou des défaites, le mouvement stratégique continue. Si une flotte d'interception gagne, les troupes doivent retourner au dernier port de départ et donc terminer le mouvement stratégique (elles peuvent essayer de faire une autre action, même lors de la même impulsion).

S'il n'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 situées dans les mers adjacentes peuvent soutenir ces opérations, ou du moins éviter un tel soutien aux 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 gêner).

Si d'autres flottes ou escadres soutiennent les deux camps, un combat naval se produit d'abord (voir "[13.2 Combats navals](#)"). Si plus d'une puissance majeure soutient 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 dans les puissances majeures pour annoncer cette interception, mais une fois annoncée, elle ne peut pas être annulée, et en cas de bataille, elle doit être résolue.

Après toutes les interceptions navales, l'un des camps peut encore disposer d'un soutien naval, ou peut-être qu'aucun camp n'en dispose.

Aucun des deux camps ne reçoit de soutien naval

Cette circonstance se produit dans les cas suivants :

- Il n'y a pas eu d'interception navale.
- La bataille navale s'est soldée par 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 gagnée 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 ne peut intercepter cette action qu'avec une seule de ses escadres (ou flotte à une escadre) qui se trouve dans la mer où opère le pirate.

Après l'interception, un combat naval sera mené. Quelle que soit l'issue, si la flotte qui intercepte n'a pas été endommagée, elle peut toujours intercepter les attaques de pirates provenant d'autres escadres, même lors de 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 handicap dans le combat naval qui suit.

11.5 Actions de piraterie et de corsaires

Il s'agit d'une action effectuée par une escadre ou une flotte d'une escadre, qui est utilisée pour attaquer le commerce ennemi.

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

La piraterie n'est possible que si elle est expressément autorisée dans une carte de puissance majeure ou par une carte événement. Pour les corsaires, il est nécessaire que les deux puissances majeures concernées soient en guerre.

En outre, les conditions suivantes doivent s'appliquer :

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

Une fois résolue, l'escadre ne peut effectuer aucune autre action, de quelque nature que ce soit, pendant le reste de l'impulsion (bien que d'autres escadres de la puissance majeure puissent répéter l'attaque dans la même mer et contre la même puissance majeure).

11.5.2 Procédure de piraterie

Une fois qu'une flotte a annoncé qu'elle effectue cette action, la puissance majeure 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 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 puissance majeure gagnante diminue son instabilité d'autant de points que de marchands ennemis présents dans le centre de commerce. La puissance majeure perdante augmente son instabilité du

même nombre. Après la défaite, la puissance majeure attaquée peut, si elle le souhaite, éliminer un de ses marchands (voir "[3.4 Exemple : piraterie](#)"). L'instabilité et le commerce sont expliqués ci-dessous.

11.6 Flottes au port

Au début de l'impulsion d'un joueur, celui-ci peut déplacer des escadres opérationnelles au port vers une mer adjacente (sans coût en action).

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

Les escadres, opérationnelles et en réparation, dans les ports dont la puissance majeure vient de perdre le contrôle (par exemple par soumission ou siège), doivent se déplacer immédiatement vers le port le plus proche (procéder comme dans "[11.1.1 Escadres sans base navale](#)"). Les escadres restent dans le même statut qu'au début de ce mouvement, c'est-à-dire opérationnelles ou en réparation.

12. Mouvement tactique terrestre

Il est mené 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

Avec cette action, une troupe peut se déplacer de la zone où elle se trouve vers une zone adjacente (en suivant évidemment les liaisons). S'il n'y a pas de combat ou de 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).

Ce mouvement ne peut être effectué que vers des zones contrôlées, des zones indépendantes ou des zones d'une puissance majeure avec laquelle le joueur est en guerre. Il ne peut donc pas être effectué vers des zones de puissances majeures alliées, mais il peut l'être vers des zones de puissances mineures alliées (qui, à des fins pratiques, sont considérées comme contrôlées par la puissance majeure).

Dans le cas des zones indépendantes, uniquement si elles sont libres d'unités avec lesquelles il n'y a pas de guerre.

12.2 Mouvement tactique d'une armée

Pour l'essentiel, c'est comme le précédent, mais dans ce cas, il est mené par une armée. Une armée est composée d'une ou plusieurs troupes réunies (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 deuxième zone si vous le souhaitez (voir "[4.3 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 en passant 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 une distance d'opération navale du port de départ. Ainsi, 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 des zones côtières de mers adjacentes sont possibles.

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

Les débarquements nécessitent également une flotte d'escorte basée dans le même port d'attache. **Le nombre d'escadres limite le nombre de troupes qui peuvent débarquer.** Ainsi, si l'escorte est une flotte à deux escadres, l'armée de débarquement est limitée à deux troupes.

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 ; il peut donc être intercepté et, en cas de défaite de l'escorte, il doit être annulé.

Une fois ce premier obstacle franchi, 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 retirer dans la zone de départ.

12.3.3 Débarquements amphibies entre les cartes

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

12.4 Réactions au mouvement tactique terrestre

Si un mouvement tactique terrestre ennemi pénètre dans une zone contrôlée par une puissance majeure, 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 des mouvements tactiques terrestres

Lorsqu'un joueur annonce qu'il veut effectuer un mouvement tactique vers une zone contrôlée par une puissance ennemie, il peut pointer **une seule de ses zones**, et intercepter ce mouvement en déplaçant des troupes de la zone pointée vers la zone attaquée pour accueillir 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 aux 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 et vide de troupes ennemies.

Interception dans les mini-cartes

Les interceptions vers ou depuis les mini-cartes ne peuvent être effectuées qu'avec une seule troupe (avec ou sans chef) et uniquement depuis une zone adjacente.

12.4.2 Esquive avant le mouvement tactique

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

Retraite vers des zones adjacentes

Il est possible de battre en retraite vers des zones contrôlées par le joueur qui retraite et vides d'ennemis (par conséquent, les zones en rébellion ne sont pas des zones valides pour une telle retraite), ou vers des zones avec ses propres troupes qui ne sont pas assiégées. Il n'est pas possible de retraire 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 retraire toutes les troupes vers la même zone ; la force en retraite peut être répartie vers différentes zones adjacentes, à condition qu'il s'agisse de zones contrôlées vides de troupes ennemies, comme indiqué ci-dessus (voir "[4.4 Exemple : Retraite vers des zones adjacentes](#)").

Retraite par dispersion des troupes

Une autre possibilité offerte aux troupes en fuite est de les disperser, en les plaçant dans la case correspondante. Cette dispersion peut également être effectuée avec une partie de la force. Ce type d'esquive est généralement effectué lorsqu'il n'est pas possible de retraire vers une zone adjacente, généralement parce que les troupes sont isolées (voir "[6.3 Exemple : Retraite par dispersion des troupes](#)").

12.5 Contrôle de la zone sans opposition

Une fois qu'une armée pénètre dans une zone ennemie, si les troupes qui s'y trouvaient ont retraité et qu'il n'y a pas eu d'interceptions, alors l'armée peut 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 puissance majeure et statut de guerre](#)").

13. Combat

Ce sont les confrontations directes entre les unités militaires. Dans le jeu, les confrontations suivantes sont appelées combats :

- Combat naval : ceux menés en mer par des flottes.
- Les combats ou batailles terrestres : ceux engagés par de grandes armées terrestres en manœuvre.
- Combat de siège : chacun des assauts qui se produisent lors du siège de grands complexes défensifs.
- Les combats de soumission, qui comprennent les petits affrontements continus de "guérilla" (embuscades, attaques de nuit, escarmouches, petits sièges, ...) qui se produisent lorsqu'une force veut entraver un envahisseur, mais sans bataille terrestre.

Le système de combat est simple, et permet d'obtenir des résultats remarquablement réalistes ; mais s'agissant d'un système original, il nécessite une lecture détaillée.

En résumé, lors d'un combat, chaque unité militaire lance un dé et obtient des points de bataille. **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 bataille. En bref, la qualité de l'unité de combat détermine les dés que l'unité va lancer. Les règles générales pour conduire des batailles 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 avoir lieu, les phases suivantes sont réalisées dans cet ordre :

- Préparation du combat, où sont déterminées les conditions dans lesquelles il se déroulera.

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

- La résolution, où est mené à proprement parlé le combat et où le gagnant et le perdant sont déterminés (ou les éventuelles égalités).
- Poursuite et conséquences.

C'est lorsque le gagnant cause véritablement 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

Lors d'un combat, chaque unité militaire participante lance un dé à six faces. Ces dés peuvent être de quatre catégories différentes : de la catégorie 4 (la meilleure) à la catégorie 1 (la 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 dans un premier temps un dé de la catégorie correspondant à sa qualité (le nombre qui est imprimé sur elle). Ainsi, par exemple, une flotte de qualité 3 lancera un dé Q3 lors d'un combat, et une troupe de qualité 2 un dé Q2.

Cette catégorie initiale peut être modifiée dans certaines circonstances, comme nous le verrons 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 handicaps

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

Ces avantages et handicaps 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 handicaps comme il le souhaite, mais il doit essayer de tous les appliquer. 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 handicaps qui n'ont pas pu être appliqués sont ignorés.

13.1.3 Taille du champ de bataille

Il s'agit du 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 fréquent 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 pour les cartes de combat et les chefs

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

Par exemple, dans le cas d'une 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 modifier, puis le chef organisateur du défenseur peut le modifier à nouveau, et dans le cas où l'un des camps joue la carte "Flanking", il peut encore être modifié à nouveau.

13.1.5 Préparation du combat

Lors de 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 se peut que des unités présentes ne combattent pas si elles dépassent ce nombre.
- Chaque camp (d'abord celui actif lors de l'impulsion) choisit les unités militaires qui vont combattre (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 conscrits (voir "13.1.9 Conscrits"), en ajoutant un dé Q1 supplémentaire.
- Les avantages et les handicaps dont dispose chaque camp sont calculés et appliqués (d'abord par le joueur actif lors de l'impulsion). Cela modifie la catégorie des dés lancés par chaque camp (ceci est expliqué ci-dessous où les différents types de bataille sont détaillés).

13.1.6 Résolution du combat

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 pour chaque dé sur la table de combat suivante pour calculer le nombre total de points de bataille obtenus.

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

Table de combat		
Résultat du dé	Points de bataille	
1-2	-	<ul style="list-style-type: none"> • Victoire pour le joueur qui obtient le plus de points de bataille • Match nul - Il n'y a de victoire pour personne • Vaincu - Il disperse la différence de points de bataille (arrondi à l'inférieur) • Points de moral uniquement si le vaincu lance plus d'un dé. • Le vainqueur conservera la dernière unité sur le terrain (sans tenir compte des dispersions ou des pertes).
3	1	
4	1 + (C)	
5	2	
6	2 + (C)	
(C) = Dégât : Chaque deux dégâts éliminent un adversaire. S'il y a un surplus, il est compté comme un résultat de dispersion.		

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

13.1.7 Poursuite

Lors de la poursuite, les deux camps peuvent subir la dispersion des troupes ou même leur élimination. Les poursuites sont résolues dans l'ordre suivant :

- Procédez d'abord avec les unités qui sont éliminées.
- Procédez ensuite avec les unités qui sont dispersées.
- Les troupes qui n'ont pas participé aux combats ne peuvent être ni éliminées ni dispersées.
- Le camp qui subit l'élimination ou la 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 sur la table de combat ont également un C ; cela signifie "dégât". **Chaque fois que l'ennemi subit deux dégâts, une de ses unités est éliminée** (et donc placée dans la case correspondante sur le plateau).

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 forteresses disponibles (elles ne sont pas maintenues).

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 maintenus s'ils sont éliminés).

Suivant l'exemple précédent, le premier camp élimine une unité ennemie avec ses deux dégâts. Le second camp n'a subi qu'un seul dégât, il n'élimine donc aucune unité ennemie.

Unités dispersées

Les dispersions **sont** maintenant **calculées**. Le vainqueur d'un combat inflige autant de dispersions que la différence de points de bataille.

De plus, un camp qui a obtenu un nombre impair de **dégâts inflige un résultat supplémentaire de dispersion** à l'ennemi.

En règle générale, chaque camp disperse une de ses propres troupes pour deux dispersions infligées par l'ennemi (sauf exception).

Les forteresses ne peuvent pas être dispersées.

Dans notre exemple, la différence dans le nombre de points de bataille est de 2 (3-1). Par conséquent, le second camp subit également deux résultats de dispersion. 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 dispersion qui doit être appliqué au premier camp.

13.1.8 Conséquences du combat

Après résolution, selon le type de combat, le camp perdant doit effectuer un retrait et peut être contraint de livrer un pion de moral au vainqueur (voir "[21.3.5 Causes de perte de moral](#)"). Certaines troupes peuvent également devenir des vétérans. Tout ceci est détaillé ci-dessous pour chaque type de combat.

13.1.9 Conscrits

Cette règle reflète les levées précipitées de civils et de criminels effectuées lors de sièges ou immédiatement avant des batailles terrestres, ou les navires marchands temporairement gréés pour des opérations navales spécifiques. Elle inclut également l'enrôlement des milices coloniales.

Dans certaines circonstances, les puissances majeures peuvent recruter un conscrit (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 dont le nombre de troupes ou d'escadres est inférieur à la taille du champ de bataille.

Pour recruter des conscrits, les conditions suivantes doivent être remplies :

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

Si cette conscription est effectuée sur la carte principale, l'instabilité de la puissance majeure augmente de 1.

Notez que dans les sièges, il n'est pas nécessaire qu'un chef soit présent, et que cette instabilité n'est pas prise en compte sur les mini-cartes.

Les résultats de dégâts et de dispersions affectent les escadres, les troupes et les forteresses, mais pas les conscrits.

Voir "[6.4 Exemple : Combat](#)".

13.2 Combats navals

Il s'agit de combats entre flottes. Pour un exemple complet, voir "[4.6 Exemple : Combat naval](#)".

13.2.1 Quand a lieu le combat naval ?

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 retraiter vers un 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 dans l'annonce d'une interception par les puissances majeures, mais une fois annoncée, elle ne peut être annulée, et en cas de bataille, elle doit être menée.
- En raison de l'interception d'un mouvement stratégique de troupes par voie maritime.
- À la suite d'une action de piraterie.

13.2.2 Attaquant et défenseur

Dans ce type de bataille, il n'y a pas de différence entre l'attaquant et le défenseur.

13.2.3 Avantages et handicaps

Les escadres au port qui interceptent des pirates (ou des corsaires) ont un handicap.

13.2.4 Champ de bataille

- Le champ de bataille pour les combats navals résultant d'actions tactiques de flotte est de deux dés.
- Le champ de bataille pour les combats navals résultant de l'interception de mouvements stratégiques de troupes par mer est également composé de deux dés.
- Le champ de bataille pour les batailles navales résultant d'interceptions pour le soutien des opérations tactiques des troupes est de trois dés.
- Le champ de bataille des combats de piraterie est 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 du combat de piraterie, il est toujours d'un seul dé et ne peut pas être modifié.

13.2.5 Flottes endommagées

Chaque deux résultats de dispersion endommagent une escadre, qui doit retraiter vers sa base navale (sur sa face "en réparation"). Les autres escadres, si elles ont perdu le combat naval, doivent également retraiter vers leur base navale, bien qu'elles puissent reprendre la mer avec l'action correspondante (ou sans coût 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 jeté au moins deux dés au combat, cette puissance majeure doit livrer un pion de moral au camp vainqueur.

13.3 Combats terrestres

Ce sont des combats entre armées.

13.3.1 Quand ont-ils lieu

Les batailles terrestres ont lieu dans les cas suivants :

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

13.3.2 Attaquant et défenseur

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

13.3.3 Avantages et handicaps

Ce sont les suivants :

- L'attaquant a un handicap si la zone est un terrain montagneux ou un marécage.

- Si une flotte ennemie apporte son soutien, l'armée a un handicap.
- Une armée effectuant un débarquement amphibie a un handicap.
- En cas de sortie d'une force assiégée, cette force a un handicap pour chaque dégât de siège (voir "[13.4 Combat de siège](#)").

13.3.4 Champs 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.

- Dans les terrains boisés, il peut être réduit jusqu'à trois.
- Dans les marais et montagnes, ou si l'attaquant entre dans la zone par une liaison accidentée (symbolisée par une ligne en pointillé), il peut être réduit jusqu'à deux.
- En cas de débarquement amphibie, il peut être réduit jusqu'à trois en terrain ouvert, ou jusqu'à deux dans les autres terrains.
- En cas de sorties ou de batailles de secours, il peut être réduit jusqu'à trois en terrain ouvert.

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

Il s'agit de représenter les travaux de fortification qui ont également été entrepris par les forces assiégeantes et qui, dans ce cas, "annulent" les fortifications ennemies.

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

13.3.5 Batailles de secours

Elles ont lieu lorsqu'une armée entre dans une zone où se déroule un siège. 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 puissance majeure, les troupes assiégées peuvent se joindre au combat, mais dans ce cas elles subiront autant de handicaps que de dégâts de siège (qui s'appliqueront à toute l'armée). Si l'attaquant est vaincu, les unités assiégées qui ont participé au combat doivent se retirer dans la forteresse. Comme toujours, le propriétaire des unités décidera de la manière dont les dégâts sont appliqués 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 puissance majeure avec laquelle il n'est pas en guerre, l'attaquant doit retraiter la totalité de sa force dans la zone d'où il est entré ; s'il s'agit de la même puissance majeure, il peut retraiter toutes les troupes qu'il veut (y compris les assiégés) dans la zone d'où il est entré (normalement pour ne pas dépasser les limites d'empilement).

13.3.6 Troupes dispersées et retraitées

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

Après le combat, l'attaquant doit retraiter, s'il n'est pas vainqueur, vers la zone d'où il est entré. Si le défenseur est vaincu, il retraite vers une ou plusieurs zones adjacentes contrôlées (mais pas par où l'attaquant est entré). S'il n'existe pas de telles zones contrôlées, il doit disperser le reste de son 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 retirer, comptant désormais parmi les assiégés.

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

13.3.7 Contrôle de la zone

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

Si la zone appartenait à un camp tiers avec lequel le vainqueur n'est pas en guerre, cela crée un casus belli pour le camp tiers 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 y est encore) à la fin du tour, en le rendant à son propriétaire nominal.

Cela peut se produire si la puissance majeure A prend le contrôle d'une région de la puissance majeure B, puis la perd au profit de la puissance majeure C. Si les puissances majeures B et C n'étaient pas en guerre, B dispose maintenant d'un casus belli contre C.

13.3.8 Vétérans et moral

Le perdant d'un combat qui a obtenu au moins deux dés, doit remettre un pion de moral à la puissance majeure gagnante.

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

13.4 Combat de siège

Cela représente chacun des assauts qu'une force assiégeante a effectué contre les défenseurs d'une forteresse.

13.4.1 Quand a-t-il lieu ?

Comme nous l'avons vu, **lorsqu'une force entre dans une zone comportant une forteresse, le mouvement tactique doit cesser** (même si son intention était simplement de traverser la zone). Avec des actions ultérieures, elle peut mener ce type de bataille, si elle le souhaite. Une puissance majeure peut mener autant de combats de siège qu'elle le souhaite (même dans la même impulsion), à condition de dépenser des actions tactiques ultérieures.

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 retraiter ou mener une bataille terrestre.

13.4.2 Assiégé, Assiégeant et dégâts de siège

Évidemment, la force assiégeante est l'attaquant, et l'assiégé est le défenseur. Contrairement à d'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, **les troupes assiégées ne sont pas dispersées, à la place des dégâts de siège sont ajoutés** (utilisez les marqueurs de siège correspondants).

Comme dans le cas général, chaque deux résultats de dispersion disperseront une troupe d'assiégeant, ou ajouteront un dégât de siège sur les assiégés. S'il n'y a pas eu d'égalité, le camp perdant doit disperser au moins une troupe (ou augmenter d'un niveau les dégâts de siège), même si le résultat du combat ne l'oblige pas à le faire (par exemple si la défaite n'a été que d'un point de bataille sans dégât).



Notez que **pendant la durée du siège, les dégâts de siège accumulés ne sont pas éliminés** ; puisque les victoires des assiégés éliminent ou dispersent les troupes assiégeantes, mais elles ne suppriment pas ces dégâts de siège.

13.4.3 Avantages et handicaps

Ce sont les suivants :

- Si une flotte ennemie apporte son soutien, l'armée a un handicap.
- Le camp assiégé subit un handicap pour chaque dégât de siège accumulé.

13.4.4 Champ de bataille, forteresses et flottes

En règle générale, **le champ de bataille des combats de siège est de trois dés**. Cependant, le soutien d'une flotte amie permet au joueur de l'augmenter ou de le diminuer d'un seul dé de son choix (cumulable avec les autres).

En général, l'assiégeant augmentera la taille de la bataille afin de résoudre le siège plus rapidement, et l'assiégé la réduira pour que le siège soit plus long.

Un chef organisateur et quelques 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 de Q3 (modifiable par des avantages et des handicaps).

13.4.5 Capitulations

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

La capitulation se produit immédiatement lorsque les assiégés ont accumulé plus de pertes de siège que les troupes restées 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 ne reste plus de troupes à détruire.

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

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

Après le siège, les marqueurs de dégâts de siège sont éliminés.

13.4.6 Vétérans et moral

Après chaque combat 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 l'assiégé 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 "[6.3 Exemple : Retraite de troupes dispersées](#)".

13.5 Combats de soumission

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

Pour un exemple complet (voir "[4.7 Exemple : Assujettissement](#)").

13.5.1 Quand ont-ils lieu ?

Ils se produisent lorsqu'une armée ou troupe termine son mouvement sur une zone contrôlée par une puissance majeure ennemie (qu'elle ait commencé dans la zone ou qu'elle s'y soit déplacée), et annonce qu'elle souhaite prendre le contrôle de cette zone. Si la puissance majeure qui contrôle la zone souhaite s'opposer à ce contrôle (et peut le faire), un combat de soumission se produit. Notez que pour ces combats, la zone doit être libre de défenseurs, car cela conduirait à une bataille terrestre. C'est également la procédure utilisée pour combattre les rébellions qui peuvent se produire sur leurs propres territoires, ou pour annexer des zones indépendantes (voir "[18.3 Rébellions \(ou révoltes\)](#)" et "[18.2.2 Zones indépendantes actives](#)").

13.5.2 Opposition à la soumission

La puissance majeure qui contrôle la zone peut s'opposer au contrôle de la zone par l'ennemi (ce qui conduit au combat de soumission) en utilisant des troupes ou des forteresses placées dans les 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 avec les châteaux de la zone, ou une défense active avec des troupes qui manœuvrent).

Les troupes adverses des forteresses doivent être adjacentes à la zone défendue, ou à deux zones (pour autant que la zone intermédiaire soit contrôlée et qu'elle n'ait pas de troupes ennemies ravitaillées, ou une rébellion).

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

13.5.3 Avantages et handicaps

Ce sont les suivants :

- Si la force de soumission a **déplacé toutes les troupes dans la zone dans cette action** (par exemple, pour atteindre la zone), elle a un handicap.
- Si la force de soumission se trouve dans une forêt, une montagne ou un marais, elle a un autre handicap.
- Si une flotte ennemie apporte son soutien (d'une puissance majeure en guerre évidemment), le camp adverse a un handicap.
- L'adversaire a un handicap si la zone d'où il s'oppose n'est pas adjacente à la zone où il s'oppose.

Voir "[7.8 Exemple : Application des avantages et handicaps lors de la soumission](#)".

Notez qu'une flotte en guerre contre une puissance majeure qui soumet une rébellion, pourrait soutenir depuis la mer le défenseur (dans son cas, en donnant un handicap à la force de soumission).

13.5.4 Combat et champ de bataille

Dans les soumissions, **chaque camp lance un seul dé** : Q3 la force de soumission et Q2 pour le défenseur, en appliquant les handicaps appropriés. **Si la force de soumission gagne, elle 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 tout autre joueur).

Si la force de soumission ne gagne pas, **elle 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 la force de soumission décide de ne pas le faire, elle peut utiliser d'autres actions tactiques pour répéter la tentative de soumission. La force de soumission peut mener autant de combats de soumission qu'elle le souhaite (tant que ses points d'action lui permettent de le faire).

Voir "[4.14 Exemple : Combat de soumission](#)".

13.5.5 Troupes dispersées, chefs et forteresses

Une force sans chef dispersera une troupe si elle subit un résultat de dispersion ; si un chef est présent, deux résultats de dispersion seront nécessaires pour disperser une troupe (voir "[4.13 Exemple : Soumission avec chef](#)").

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

Si l'opposition à la soumission a été faite avec une forteresse, il n'y a pas de poursuite pour les deux camps (c'est-à-dire que les résultats de dispersion ou d'élimination sont ignorés).

13.5.6 Contrôle de la zone et rébellions

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

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

13.5.7 Opposition à la soumission sur les mini-cartes

L'opposition à la soumission dans les zones de la mini-carte ne peut pas se faire avec des troupes (Remarque : les zones de "The East" de la mini-carte Inde sont considérées comme faisant partie de la carte principale). Au lieu de cela, ces zones doivent toujours être soumise (même s'il y a eu une victoire à la suite d'une bataille de campagne). Les zones nationales comptent comme A3, et les autres comme A2.

14. Rapatriements

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

14.1 Rapatriement de troupes

Le joueur peut choisir n'importe laquelle des trois options **pour chaque troupe séparément**, bien que parfois elles ne soient pas toutes disponibles (parce que les conditions ne sont pas remplies) :

- Faire un mouvement tactique qui aboutit dans une zone contrôlée.
- Faire un mouvement stratégique (voir ci-dessous).
- La disperser dans le théâtre d'opérations où elle se trouve.

14.1.1 Mouvements stratégiques pour rapatrier des troupes

Ces mouvements stratégiques sont effectués pour chaque troupe. Il ne peut donc pas être utilisé 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 considérées comme si elles appartenaient à un allié (à des fins de mouvement stratégique).

Si la troupe se trouve dans une zone appartenant à une puissance majeure, toutes les zones de la puissance majeure peuvent être considérées comme si elles appartenaient à un allié (à des fins de mouvement stratégique).

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

Si le mouvement a lieu par voie maritime et qu'il est interrompu par une défaite dans une bataille navale d'interception, la troupe est dispersée.

Voir "[7.2 Exemple : Rapatriement de troupes](#)".

14.2 Rapatriement des escadres

Les flottes qui ont été laissées sans bases navales à distance d'opération navale sont traitées comme si le contrôle d'un port avait été perdu (voir "[11.6 Flottes au port](#)").

14.3 Rapatriement des forteresses et des chefs

Les forteresses ne peuvent pas être rapatriées ; au contraire, elles sont éliminées. Les chefs dans les forteresses qui doivent être détruites (ou dans les forteresses d'une puissance mineure), sont retirés et affectés à une autre troupe, escadre ou forteresse propriété du joueur qui n'est pas assiégée.

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

15. Logistique

La logistique a toujours déterminé la manière de maintenir les armées et les flottes sur le terrain, limitant leur taille et leur opérabilité. Dans URR, deux règles simples suffisent à couvrir ce problème : L'empilement et le ravitaillement.

15.1 Empilement

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

L'empilement dans les domaines de la mini-carte est de 2.

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

15.1.1 Empiler des armées et des forteresses

La taille des armées est déterminée par cette limite. Elle ne peut être dépassée que pour les armées en mouvement (avec un mouvement tactique ou stratégique) tant qu'elles ne terminent pas leur mouvement en sur-empilement. Dans les batailles de secours (voir "[13.3.5 Batailles de secours](#)"), cette limite peut aussi être temporairement dépassée.

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

Les chefs d'une forteresse non assiégée ne comptent pas dans l'empilement. En cas de siège, la forteresse compte dans l'empilement.

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

Voir "[6.5 Exemple : Empiler des armées et des forteresses](#)".

15.1.2 Empilement de flottes

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 puissance majeure possède 5 flottes utilisant comme base navale un domaine sur une mini-carte (limite d'empilement 2), elle ne peut faire que des piles de 2 escadres maximum (par exemple 2 flottes de 2 escadres chacune et 1 flotte de 1 escadre).

15.2 Ravitaillement

Les soumissions 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 contre lesquelles une guerre est en cours) (voir "4.8 Exemple : Ravitaillement par mer").

Les liaisons en pointillé bleues et blanches ne servent pas pour le ravitaillement (Assiéger Venise peut seulement se faire par un ravitaillement par mer).

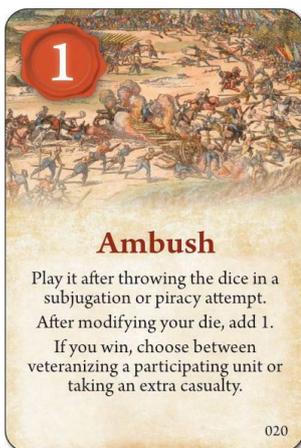
16. Vétérans

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 les situations de grande disproportion.



Dans URR, les troupes ont deux faces : La face avec le nombre le plus élevé correspond à une troupe de vétérans (ils sont meilleurs au combat). Comme nous l'avons vu, les troupes sont toujours construites sur leur face normale. Il y a deux façons de les convertir en vétérans : en combat et par certains événements ou règles de scénario.

16.1 Statut de vétéran



Les troupes deviennent des vétérans principalement lors des combats terrestres et dans les assauts de fortifications. **Si au moins une troupe ennemie est détruite**, une seule troupe participante peut être transformée en vétérans. Pour cela, la troupe doit avoir participé explicitement à la bataille (les troupes non sélectionnées pour combattre ne peuvent pas devenir des vétérans).

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

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

16.2 Perte du statut de vétéran

En règle générale, à la fin du tour, les puissances majeures perdent la moitié de leurs vétérans, arrondie à l'entier supérieur (elles doivent être retournées sur leur face de régulier).

Les unités militaires perdent cette capacité exceptionnelle au fil du temps, soit parce que les soldats vétérans sont renvoyés de l'armée, soit en raison d'une longue période de paix.

17. Chefs

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

17.1 Mouvement des chefs

Ils doivent toujours être rattachés à une seule escadre, 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 zone, ou à une escadre de la flotte, à tout moment (même pendant ou juste après un combat) et sans frais.

17.2 Mouvement des chefs

Les chefs ont deux faces : l'une ordinaire, l'autre extraordinaire, la dernière ayant une capacité spéciale.

Comme pour les forteresses, les chefs disponibles sont partagés par toutes les puissances majeures. Il est recommandé de les placer dans un sac ou une tasse, car ils sont choisis au hasard.

En utilisant l'action correspondante, **une puissance majeure peut annoncer la création d'un chef** ; pour ce faire, elle en choisit un au hasard parmi ceux disponibles, et le place sur une escadre, une forteresse ou une troupe qui n'est pas assiégée. S'il le souhaite, il peut également l'utiliser pour remplacer un des chefs déjà présents sur le plateau de jeu (même s'il est assiégé), le chef remplacé doit être remis dans le pool de chefs, car les chefs remplacés ne sont pas maintenus à la fin du tour.

Lorsqu'un joueur crée 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 sa face "extraordinaire".

17.3 Chefs extraordinaires

Ils représentent des commandants exceptionnels qui se sont distingués par rapport à leurs pairs. Lorsqu'un joueur crée 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 sa face "ordinaire" ou sur sa face "extraordinaire".



Pour placer un chef sur sa face extraordinaire, la **puissance majeure doit avoir un niveau d'instabilité qui ne dépasse pas sa vitalité**. En faisant cela, ce niveau d'instabilité augmente de 3 (voir "[4.15 Exemple : construction d'un chef extraordinaire](#)").

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

17.3.1 Les chefs historiques

Une autre façon d'avoir des chefs extraordinaires se fait par des événements qui représentent des personnages historiques tels que Farnèse, Hawkins ou Godounov. Dans ce cas, il n'y a pas de conséquences en ce qui concerne l'instabilité. **Ces chefs sont séparés des autres**, ils **n'entrent** donc en jeu **qu'avec** la carte événement correspondante.

17.3.2 Capacités

Les chefs 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 en suivant l'ordre de cette liste).

- **Tacticien** : Après avoir lancé les dés dans un combat terrestre ou de siège où il est présent, et après avoir modifié le résultat par sa catégorie, le joueur peut ajouter +1 à l'un des dés (qui a obtenu moins de 6).
- **Amiral** : Après avoir lancé les dés lors d'un combat naval (y compris corsaire/piraterie) où il est présent, et après avoir modifié le résultat par sa catégorie, le joueur peut ajouter +1 à l'un des dés (qui a obtenu moins de 6).
- **Déterminé** : Après avoir lancé le dé lors d'un combat de soumission où il est présent, et après avoir modifié le résultat par sa catégorie, le joueur peut ajouter +1 au dé (s'il a obtenu moins de 6). Il peut effectuer des interceptions avec plusieurs troupes à 2 zones de distance (le cas normal est avec une seule troupe). **Dans les combats terrestres où il est intercepté, il se bat comme un chef tacticien.**
- **Créatif** : Le chef peut augmenter de 1 la catégorie d'un de ses propres dés (catégories inférieures à 4) dans tout type de combat. Cela se fait avant de lancer les dés, et après avoir décidé comment appliquer les avantages et les handicaps.
- **Organisateur** : Le chef peut empiler une troupe ou une escadre supplémentaire (voir "[15.1 Empilement](#)"). Il peut également augmenter ou diminuer de 1 la taille des batailles navales, terrestres et de siège ; avec les restrictions décrites précédemment : la taille minimale absolue est toujours de deux et la taille maximale de cinq. Cela n'affecte pas la piraterie ou la soumission, qui ne jettent toujours qu'un seul dé.

17.3.3 Durée des chefs extraordinaires

À la fin du tour, tous les chefs extraordinaires sont retournés sur leur face 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 pour lesquelles cela se produit sont :

- À la suite d'un combat (ou lors de retraits).
- À la fin du tour, en raison de l'instabilité sociale (voir "[23.2 Instabilité sociale](#)").

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

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

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

18.2 Zones indépendantes

Elles 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, elles sont traitées comme si elles n'existaient pas (comme si elles n'étaient même pas imprimées sur la carte). Normalement, elles deviennent actives par 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 puissances majeures peuvent entrer dans ces zones et les soumettre. En cas de succès, la puissance majeure prend immédiatement le contrôle de cette zone (en plaçant un marqueur de contrôle sur sa face barrée). Pour les besoins de la soumission, ces zones apparaissent comme A2 ou A3 (en fonction de leur bellicosité). Voir "[4.12 Exemple : Zones indépendantes actives](#)".

Les zones possédées par les puissances majeures qui disparaissent, deviennent des zones actives indépendantes qui se défendent comme A3 (voir "[21.6 Effondrement](#)").

18.3 Rébellions (ou révoltes)

Elles peuvent apparaître pour les raisons suivantes :

- Dans certains scénarios.
- Une carte événement.
- À la fin du tour, en raison de l'instabilité sociale.

Comme indiqué ci-dessus, elles peuvent être de deux niveaux différents : R2 et R3 pour les plus graves.

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

Sauf indication explicite (dans l'évènement ou le scénario), les **rébellions ne peuvent pas être placées dans des zones clés ou des ports de commerce, ni dans la dernière zone sans révolte d'une province ou d'une puissance mineure**, ni dans des zones avec des unités militaires (forteresse, troupes ou escadres dans un port). S'il n'est pas possible de la placer dans les zones spécifiées sur la carte événement, les exigences précédentes sont ignorées (et elle pourrait donc être placée dans une zone avec des troupes, par exemple).

Voir "6.2 Exemple : La rébellion".

S'il s'agit d'une zone clé, la puissance majeure ne perd pas de moral, sauf si la zone est contrôlée ultérieurement par une puissance majeure ennemie.

Dans les zones où sévit une révolte, les troupes ou escadres ne peuvent pas être recrutées ou regroupées, et les forteresses ne peuvent pas être construites. Les forteresses ne peuvent pas attaquer les révoltés.

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

À la fin du tour, chaque rébellion augmente de 1 la maintenance de la puissance majeure (voir ci-dessous).

18.4 Théâtres d'opérations et intérêts des puissances majeures

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 possède sa propre case de dispersion (à l'exception de l'Europe occidentale qui en possède deux), et un centre de commerce lui est généralement associé.



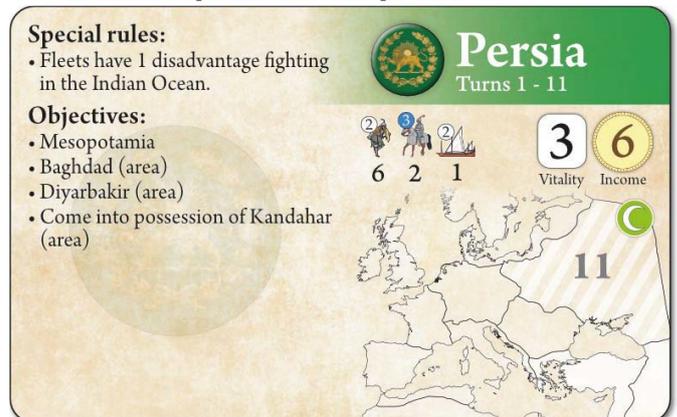
18.4.1 Intérêts des puissances majeures

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

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

- 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 demander aucun type de réparations de guerre impliquant des territoires ou des puissances mineures sur ce théâtre (voir "21.5.3 Conditions de paix").
- Ne peut pas placer de marchands dans les centres de commerce maritimes liés à ces théâtres (sauf si le centre de commerce comprend également une zone d'un théâtre où la puissance majeure a des intérêts).
- 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 tout cela sont les zones de théâtre qui bordent d'autres zones de théâtre où la puissance majeure a des intérêts. Ceci est expliqué ci-dessous.

Voir "4.10 Exemple : Intérêts de puissance".



L'une des façons de "guider" les joueurs pour qu'ils suivent les politiques historiques de leurs puissances majeures est d'utiliser ce concept d'intérêt sur 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 d'estomper un peu les frontières entre les théâtres d'opérations, ces règles spéciales sont appliquées aux zones reliées aux zones des autres théâtres d'opérations :

- Les troupes dispersées dans ces zones peuvent être placées dans les cases de dispersion de l'un ou de l'autre des deux théâtres d'opérations.
- Les puissances mineures peuvent opérer dans des 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 puissance majeure n'a aucun intérêt sur ce théâtre (à condition qu'elle ait des intérêts sur un théâtre relié). 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) en dehors de cette mer et vice versa, que ce soit sur le plan tactique ou stratégique. À ces fins, Gibraltar compte comme étant en Méditerranée (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

Lors du décompte de la distance d'opération navale entre la carte principale et la carte secondaire, la Baltique, la mer du Nord et l'Atlantique Est comptent comme une seule mer (voir "[4.9 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 piraterie. Ces zones sont :

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

18.7 Zones nationales et domaines d'outre-mer (mini-cartes)

Ces zones présentent quelques particularités : Pour l'empilement, les zones nationales comptent comme des zones de la carte principale (limite d'empilement de 4), tandis que les domaines ont une limite d'empilement de 2.

Dans ces zones, il n'est pas possible de s'opposer à la soumission avec des troupes amies ; en revanche, elles doivent toujours être soumises (même s'il y a eu une victoire dans une bataille terrestre). Les zones nationales 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 l'instabilité ; et seules les interceptions entre zones adjacentes et avec une seule troupe sont possibles.

Les zones nationales représentent les colonies importantes, tandis que les domaines représentent les postes de commerce.

19.Économie

19.1 Instabilité

Dans URR toutes les puissances majeures ont un niveau d'instabilité, qui indique non seulement le degré de cohésion sociale, mais aussi le progrès de leur économie. Ce marqueur résume à la fois l'instabilité causée par une guerre perdue, et la collecte de taxes spéciales pour pouvoir couvrir certaines dépenses comme la technologie ou la diplomatie, ou pour payer les réparations de guerre.

Des niveaux élevés d'instabilité limitent ou empêchent l'acquisition de technologies, la diplomatie et le recrutement de chefs extraordinaires. En outre, ils peuvent provoquer l'effondrement de la puissance majeure (voir ci-dessous).

L'instabilité peut augmenter pour les raisons suivantes :

- Acquisition de technologies ou de puissances mineurs (voir "[19.3.1 Enchères technologiques](#)" et "[20.3.1 Alliance par Carte événement d'alliance](#)").
- Conscrits (voir "[13.1.9 Conscrits](#)").
- Piraterie (voir "[11.5.2 Procédure de piraterie](#)").
- À la fin d'une guerre (lassitude de la guerre) (voir "[21.5.2 Ajustement de l'instabilité](#)").
- À la fin d'une guerre (paiement des réparations de guerre) (voir le tableau des réparations de guerre).
- À la fin du tour, pour chaque rébellion dans les possessions de la puissance majeure.

Elle diminue en raison des éléments suivants :

- Une action de baisse de l'instabilité ou les subventions alliées (voir ci-dessous).
- À la fin d'une guerre (en recevant 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 puissance majeure est directement ajoutée ou soustraite de l'instabilité.
- Certains événements peuvent également augmenter ou diminuer l'instabilité d'une puissance majeure.

Causes d'instabilité

Causes qui augmentent l'instabilité

- La puissance en défense perd un combat de piraterie → +1 (ou +2).
- Promouvoir un chef extraordinaire → +3
- À la fin d'une guerre non gagnée par la puissance → +1 pour chaque moral perdu.
- À la fin d'une guerre gagnée par la puissance → +1 pour chaque deux morales perdus.
- À la fin d'une guerre, en raison des conditions de paix
- À la fin du tour, pour chaque rébellion → +1
- À la fin du tour, pour chaque dépense qui dépasse le revenu → +1.

Causes qui diminuent l'instabilité

- L'action d'abaissement 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
- À la fin du tour, pour chaque revenu qui dépasse les dépenses → -1.

19.1.1 Actions pour réduire l'instabilité

Avec cette action, la puissance majeure diminue l'instabilité d'un niveau.

19.1.2 Action pour subventionner un allié

Avec cette action, la puissance majeure abaisse le niveau d'instabilité de la puissance majeure alliée choisie par le joueur.

19.2 Commerce

Cause de nombreuses guerres, il est l'un des aspects représentés dans URR. Il a un impact important sur l'économie d'une puissance majeure, mais il peut aussi donner directement des PV.

19.2.1 Centres de commerce

Les centres de commerce représentent les différentes routes commerciales, généralement maritimes, qui existaient à l'époque moderne.



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

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

19.2.2 Marchands

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

- En utilisant l'action correspondante, des marqueurs de contrôle avec le chiffre 1 sont placés dans une zone de dispersion du théâtre où se trouve le centre de commerce (deux marqueurs de 1 doivent être changés par un de 2). Cette action n'a encore aucun effet sur le jeu. Il représente la création d'une infrastructure pour le commerce.

Pour ce faire, la puissance majeure doit avoir des possessions, dans une zone côtière adjacente à la zone maritime où se trouve le centre de commerce (ou posséder une zone, dans le cas de l'Europe de l'Est).

- Au début du tour suivant, ces marchands sont placés dans les centres de commerce correspondants. Il n'est pas obligatoire pour la puissance majeure de le faire, mais si les marchands ne sont pas placés là, ils doivent être retirés de la zone de dispersion. Au maximum, chaque puissance majeure peut avoir 2 marchands dans chaque centre de commerce (ceci est représenté en plaçant un marqueur de contrôle avec le chiffre 2).
- Les marchands qui entrent dans un nouveau centre de commerce, donnent un casus belli (voir "21.3.2 Casus belli (CB)") à toutes les puissances majeures déjà présentes dans le centre de commerce contre les puissances qui viennent d'entrer dans le centre (même si elles étaient déjà présentes avec un seul marchand).



19.2.3 Capacité des centres de commerce

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

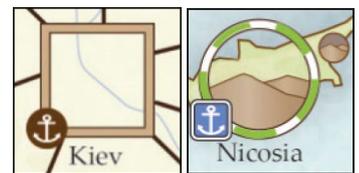
Ce nombre est imprimé sur la carte, mais il peut varier dans certains scénarios et être modifié par les événements.

19.2.4 Ajustement des marchands en excès

À la fin du tour, les centres de commerce détenant un nombre de marchands supérieur à leur capacité doivent les ajuster en suivant la procédure expliquée ci-dessous et appelée concurrence commerciale.

Ports de commerce

Ne pas confondre avec les (simples) ports. Ce sont aussi des ports, mais avec une grande importance commerciale, car ils canalisent la plupart des échanges de la région.



Les ports de commerce situés dans des zones adjacentes à deux mers sont considérés comme faisant partie des deux mers.

Toutes les forteresses dans les mini-cartes sont également considérées comme des ports de commerce (si ce n'est pas déjà le cas).

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



Concurrence commerciale

Pour éliminer les marchands en surnombre dans les centres de commerce, la procédure ci-dessous est suivie sur les marqueurs de marchands qui seront sur leur face 1 ou 2 selon le nombre de marchands pour chaque puissance :

- Les marqueurs de marchands dans le centre des puissances n'ayant pas de zones côtières sont éliminés en premier.
- S'il y a encore un excédent, réduire sur la face 1 (s'ils étaient sur leur face 2) les pions marchands des puissances n'ayant qu'une seule zone côtière.
- S'il y a encore un excédent, les marqueurs de marchands sont ordonnés selon les critères suivants :
 - Nombre de ports de commerce du centre de commerce **sans marqueur "Commerce interrompu"**, classés du plus bas au plus haut.
 - En cas d'égalité, les marchands des puissances majeures ayant moins de vitalité sont placés en premier.
 - Si l'égalité persiste, la puissance majeure du joueur ayant le numéro d'ordre de jeu le plus élevé (défini au début du jeu) est placée en premier. Si même joueur, il choisit.
- En suivant cet ordre, 1 marchand est éliminé pour chaque puissance majeure (en éliminant le marqueur 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 y a toujours plus de marchands que ce qui est autorisé, la procédure précédente est répétée une deuxième fois.

Voir "[8.4 Exemple : Concurrence commerciale](#)".

19.2.5 Impact du commerce

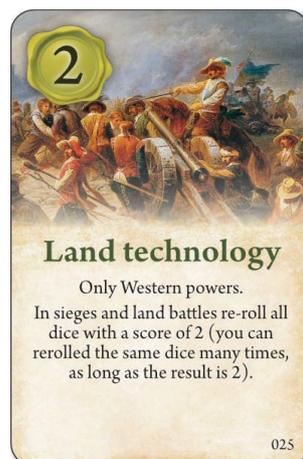
Lors de la phase de fin de tour correspondante, un seul marchand dans un centre de commerce fournit à la puissance majeure deux revenus supplémentaires. Deux marchands de la puissance majeure dans le centre de commerce lui fournissent trois revenus supplémentaires et 1 PV.

19.3 Technologie

L'époque moderne est une période d'innovations technologiques constantes qui ont eu de grands effets sur le militaire. Dans URR, cela est représenté par les cartes événements génériques suivantes :

- Technologie de siège.
- Technologie terrestre.
- Technologie navale.
- Technologie industrielle.

L'avantage spécifique apporté par chacune d'elles est décrit sur la carte elle-même. Pour les trois premières, cet avantage a une **durée limitée au restant du tour** pour la puissance majeure qui l'a obtenu. L'avantage est perdu à la fin du tour (ce qui représente le fait que les autres puissances majeures l'ont finalement copié ou annulé).



Lorsqu'un joueur a l'une de ces cartes en main et décide de la jouer, le jeu s'arrête et une enchère est lancée. À la fin de l'enchère, la carte est prise et placée à côté de la puissance majeure qui a gagné, pour rappeler qu'elle a l'avantage. À la fin du tour, la carte est remise dans le paquet de cartes jouées (et sera disponible pour le tour suivant).

19.3.1 Mise aux enchères de technologie

N'importe quelle puissance majeure du joueur qui a joué la carte peut, si elle le souhaite, miser des points sur son instabilité. Le nombre maximum de points qu'elle peut miser égale sa vitalité. Cette limite est diminuée par chaque point d'instabilité dépassant sa vitalité. La mise minimale est de 1 (voir "[3.3 Exemple : Mise aux enchères de technologie](#)").

En suivant l'ordre du jeu, le joueur suivant peut choisir une de ses puissances majeures et **dépasser** cette mise. De cette façon, les joueurs enchérissent sur l'instabilité de n'importe laquelle de leurs puissances majeures (s'ils le souhaitent), jusqu'à ce que plus aucun joueur ne décide d'augmenter sa mise.

La puissance majeure qui a remporté l'enchère augmente son instabilité du montant misé et prend la technologie. Si aucune puissance majeure n'a fait de mise, l'évènement est ignoré.

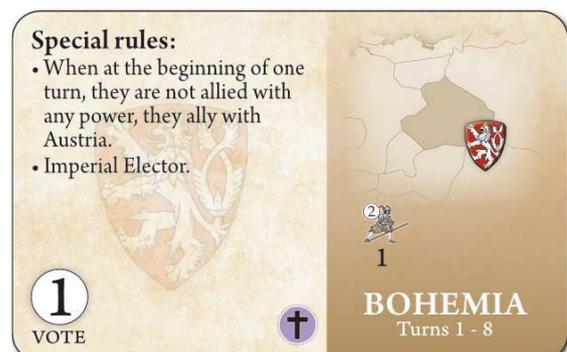
Comme pour toute autre carte, le joueur qui l'a jouée peut dépenser les actions de la carte (qu'il ait gagné ou non la mise).

20. Diplomatie avec les puissances mineures

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

20.1 Puissances mineures neutres

Les puissances mineures qui ne sont alliées à aucune puissance majeure 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 puissance majeure. Les mouvements tactiques dans ces zones sont autorisés (elles peuvent même être le théâtre de batailles entre puissances majeures).



20.2 Conséquences de l'alliance avec des puissances mineures

En règle générale, les zones et les unités de la puissance mineure alliée sont traitées comme si elles provenaient de la puissance majeure ; avec les exceptions suivantes :

- Les troupes et escadres de la puissance majeure ne peuvent pas être recrutées dans les zones de la puissance mineure alliée, et celles de la puissance mineure alliée ne peuvent être recrutées que dans les zones appartenant à cette puissance mineure. Cette restriction ne s'applique pas aux forteresses, une puissance majeure peut donc en construire dans les zones de la puissance mineure alliée (mais elles seront détruites dès la fin de l'alliance).
- Bien que les zones de la puissance mineure alliée ne contribuent en rien à l'économie de la puissance majeure, les unités de la puissance mineure alliée n'ont pas à être entretenues (voir "[23.1.1 Comptabilisation des revenus et entretien](#)").
- En règle générale (il y a quelques exceptions détaillées dans les cartes), les troupes de la puissance mineure alliée ne peuvent pas quitter le théâtre d'opérations auquel la puissance mineure 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 puissances majeures peuvent s'allier avec des puissances mineures de l'une des manières suivantes :

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

20.3.1 Alliance par carte événement d'alliance

Lorsque la carte événement d'alliance est jouée, les puissances majeures intéressées par une alliance avec la puissance mineure peuvent lancer une enchère identique à l'enchère technologique afin de tenter de s'allier avec la puissance mineure. **Seules les puissances majeures ayant un intérêt sur le théâtre** où se trouve la puissance mineure peuvent participer à cette enchère.

Bien que la limite d'instabilité que chaque puissance majeure peut miser soit calculée de la même manière que dans l'enchère technologique, toute puissance majeure qui remporte l'enchère pour s'allier avec une puissance mineure avec laquelle elle était précédemment alliée, réduit l'augmentation de l'instabilité d'un point.

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

Immédiatement après l'alliance, la puissance majeure nouvellement alliée déploie les unités de la puissance mineure en tant que renforts (voir ci-dessous). S'il y a des unités d'autres puissances majeures dans les zones de la puissance mineure, procédez selon "[20.4.2 Unités d'autres puissances majeures dans les puissances mineures qui changent d'alliance](#)".

Voir "[5.2 Exemple : Mise aux enchères pour une puissance mineure](#)"

20.3.2 Renforts de puissance mineure

Après une alliance par carte, la puissance majeure peut prendre toutes les unités militaires de la puissance mineure qui ne sont pas détruites (même si elles sont assiégées), et les placer sur la carte comme renforts (voir "[9.1 Construction des troupes](#)"). Les forteresses de la puissance mineure figurant sur sa carte, sont reconstruites immédiatement si elles ont été détruites (voir "[5.3 Exemple : Renforts d'une puissance mineure](#)").

20.3.3 Alliance par conquête

Si une puissance majeure occupe complètement une puissance mineure qui était alliée à une autre puissance majeure avec laquelle elle était en guerre, elle devient immédiatement alliée à cette puissance mineure. Si la puissance mineure n'a pas de zone clé, la puissance majeure qui perd la puissance mineure doit donner un moral à la nouvelle puissance majeure 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 puissances majeures ennemies, la puissance majeure alliée continue d'être alliée avec elle (et ne perd donc pas de moral).

20.3.4 Autres formes d'alliance

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

Au début des scénarios, il y a des puissances qui commencent avec des alliés. Celles-ci commencent avec toutes leurs unités militaires déployées.

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

Les changements de statut d'alliance des puissances mineures peuvent entraîner des situations qui sont résolues comme suit.

20.4.1 Puissances mineures qui deviennent neutres

Cela peut se produire si aucune puissance majeure ne parie lors de la mise aux enchères d'une puissance mineure, ou comme condition de la paix.

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

Les unités militaires des puissances majeures sont rapatriées si le joueur le décide (voir "[20.1 Puissances mineures neutres](#)").

20.4.2 Unités d'autres puissances majeures dans des puissances mineures qui changent d'alliance

Lorsqu'une puissance mineure s'allie à une autre puissance majeure, les unités militaires de l'ancienne alliée (ou d'autres puissances majeures 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 puissances majeures si le nouvel allié de la puissance mineure est en guerre avec elles. Les unités non rapatriées en guerre 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 puissances mineures ne sont guère plus que des appendices de la puissance majeure qui les contrôle. Si la puissance majeure est en guerre contre une autre puissance majeure, il en va de même pour les puissances mineures alliées. Il existe néanmoins un type de puissances mineures (indépendantes) qui ont des règles spéciales, comme indiqué sur leur carte.

La principale différence est que les **puissances majeures peuvent déclarer la guerre à ces puissances mineures comme si elles étaient n'importe quelle puissance majeure** (tant qu'elles sont alliées à des puissances majeures avec lesquelles elles ne sont pas en paix forcée, (voir "[21.5.4 Paix forcée](#)").

Lorsqu'une puissance majeure qui contrôle 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 entrant en guerre commence à opérer comme n'importe quelle autre puissance mineure.

Pour les puissances majeures qui sont en guerre et qui s'allient ensuite avec 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 puissance majeure décide de ne pas entraîner la puissance mineure dans la guerre, on procède d'abord

comme si la puissance mineure devenait neutre (voir "[20.4.1 Puissances mineures qui deviennent neutres](#)"), puis on la traite 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 contre une puissance majeure, elles entraînent avec elles la puissance majeure alliée, qui entre automatiquement, elle aussi, en guerre. Voir "[5.4 Exemple : Mineurs indépendants qui entrent 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 mise aux enchères), ils entrent dans le jeu en tant que renforts de la puissance majeure et, dans le cas d'une nouvelle alliance, les unités sont immédiatement reconstruites si elles ont été détruites.

21. Diplomatie entre puissances majeures

Comme les joueurs contrôlent normalement plusieurs puissances majeures, et pour des raisons d'historicité, la diplomatie dans URR est assez limitée.

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

- Alliance.
- Guerre.
- Casus belli (c'est généralement réciproque).
- Paix forcée.
- Aucune relation (dans le cadre des règles du jeu).

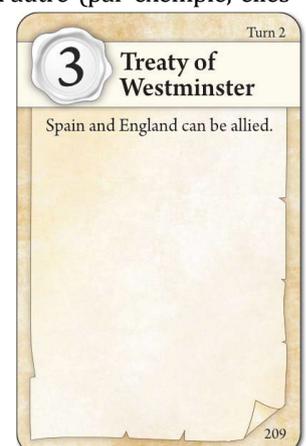
21.1 Alliance entre puissances majeures

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

L'alliance est marquée par deux marqueurs de contrôle sur la piste des alliances de la carte (voir "[4.1 Exemple : alliance entre puissances](#)").

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

Lorsque deux puissances majeures sont en guerre, leurs alliés peuvent (s'ils le souhaitent) annoncer qu'ils vont également entrer en guerre (de même pour les puissances mineures indépendantes). Cela se fait immédiatement et ne nécessite



aucune action (voir "[4.2 Exemple : les puissances qui entrent en guerre pour soutenir leurs alliés](#)"). Comme dans le cas des puissances mineures indépendantes, si l'alliance a lieu après le début de la guerre, c'est au moment de l'annonce de l'alliance que les puissances majeures alliées doivent annoncer si elles entrent en guerre ou non.

21.2 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 l'allié, 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 des alliés

Il est possible de mener des mouvements stratégiques à travers les zones contrôlées par l'allié, et pour les besoins du ravitaillement (voir "[15.2 Ravitaillement](#)"), elles comptent comme des zones possédées (avec ou sans le consentement de l'allié).

Les zones contrôlées par l'allié ne peuvent pas être utilisées pour des mouvements tactiques, et leurs ports ne peuvent pas être utilisés comme bases navales.

21.2.2 Corps expéditionnaire

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

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

Une fois que la troupe se trouve dans une zone contrôlée par l'allié, elle est considérée comme lui appartenant à toutes fins utiles. 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, la permission de l'allié ne soit pas nécessaire). Voir "[7.6 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

Dans l'impulsion d'un joueur, et avec le consentement de l'allié, il peut ajouter des escadres à ses flottes (le pion du commandant doit rester sur le dessus de la pile pour se souvenir sous quel drapeau la flotte agit). Ces flottes peuvent entreprendre des actions dans la mer où elles ont été formées, mais ne peuvent s'en éloigner.

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

Une flotte combinée peut être dissoute par l'une des puissances majeures dont les unités forment la flotte à tout moment, sauf pendant la résolution d'une bataille. La dissolution de la flotte combinée est obligatoire lorsque des escadres sont présentes dans une bataille contre une puissance majeure contre laquelle elles ne sont pas en guerre.

Voir "[4.16 Exemple : Formation de flotte combinée](#)".

21.3 Guerre entre puissances majeures

Les guerres opposent toujours deux puissances majeures ; Les guerres historiques entre coalitions sont représentées dans URR par des guerres entre chacune des puissances majeures de la coalition, contre chacune des puissances majeures de la coalition ennemie.

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

- Cartes événement.
- Par l'action de déclarer la guerre.
- Lorsqu'un allié (qu'il s'agisse d'une puissance majeure ou d'une puissance mineure indépendante) entre en guerre.

Deux puissances portées par le même joueur ne peuvent en aucun cas entrer en guerre. Si la guerre éclate par carte (cela n'arrive que dans certains scénarios très longs avec peu de joueurs), l'évènement est ignoré.

Si par exemple par un événement, une guerre éclate entre deux puissances majeures qui sont déjà en guerre, elle continue avec celle déjà en cours.

21.3.1 Guerre et points de victoire

Les événements qui font que deux puissances majeures entrent immédiatement en guerre procurent 1 PV au vainqueur de la guerre. Certains événements généraux, ou d'autres événements historiques ultérieurs entraînant une guerre entre ces deux puissances majeures, peuvent encore augmenter ce gain de PV.

Il est recommandé de laisser ces cartes visibles sur le côté du plateau, à titre de rappel.

21.3.2 Casus belli (CB)

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

Ils ne sont pas indispensables pour qu'une puissance majeure déclare une guerre, mais ils rendent cette déclaration beaucoup plus facile.

Dans URR, ils apparaissent pour les raisons suivantes :

- Cartes événement.
- En raison du placement de nouveaux marchands dans les centres de commerce.
- En prenant le contrôle de zones appartenant à des puissances majeures tierces avec lesquelles la puissance majeure n'est pas en guerre (par exemple si une zone est prise à un ennemi qui l'avait précédemment prise à une puissance majeure tierce).

Si une puissance majeure a une CB contre une autre, elle l'indique en laissant la carte événement qui l'a créée en vue sur un côté du plateau, ou en plaçant un marqueur de contrôle de la puissance majeure qui a causé le CB sur la carte de la puissance majeure qui le reçoit.

Les CB disparaissent si la guerre éclate, ou à la fin du tour. Si une puissance majeure a un CB contre une autre, tout CB ultérieur est ignoré.

21.3.3 Déclarations de guerre

En utilisant l'action correspondante, une puissance majeure 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 du joueur.

Même les monarques absolutistes de l'époque pouvaient avoir du mal à s'engager dans des guerres impopulaires ou difficiles à justifier.

Lorsqu'un allié entre en guerre, ou lorsqu'une alliance est établie avec une puissance majeure qui est elle-même en guerre, l'allié peut également déclarer la guerre à l'ennemi. Si l'allié est une puissance mineure indépendante, la puissance majeure doit toujours déclarer la guerre. Ces guerres commencent sans PV supplémentaires pour le vainqueur.

Une guerre d'une puissance majeure contre une puissance mineure indépendante est marquée par la pose d'un marqueur de contrôle de la puissance majeure sur la carte de puissance de la puissance mineure.

21.3.4 Moral de la puissance majeure et état de guerre

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

Une puissance majeure ne peut pas manquer de points de moral. Avec la paix, les puissances majeures récupèrent tous les points de moral perdus.

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

21.3.5 Causes de perte de moral

Une puissance majeure doit donner un point de moral lorsque les événements suivants se produisent :

- Chaque fois qu'une puissance majeure perd un combat terrestre ou naval, où elle a jeté au moins deux dés.
- Chaque fois qu'une puissance majeure (ou une puissance mineure alliée) perd une zone clé au profit d'un ennemi en guerre. Les zones spécifiques qui apparaissent comme des objectifs pour l'un des

prétendants comptent comme des zones clés (dans les guerres entre eux).

- Pour la perte d'une puissance mineure alliée sans zones clés à la suite d'une conquête (contrôle) totale par l'ennemi.
- Pour avoir déclaré la guerre sans CB (ceci ne s'applique pas lorsqu'on entre en guerre pour aider un allié).

21.4 Paix

La paix (ou 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 régions, des puissances mineures, le commerce, ... Les PV et le niveau d'instabilité seront également ajustés.

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

- Par une carte 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 puissance majeure 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 Puissances majeures qui décident volontairement d'ouvrir des négociations de paix

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

- Elle doit avoir perdu au moins la moitié de ses points de moral au profit des puissances majeures contre lesquelles elle est en guerre.
- Elle doit se faire au début de l'impulsion de la puissance majeure.

Il n'est pas obligatoire d'entamer des négociations de paix avec une puissance majeure contre laquelle vous êtes en train de perdre la guerre. Il est parfois plus intéressant de le faire avec une puissance majeure contre laquelle vous êtes en train de gagner 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 Puissances majeures qui sont obligées d'ouvrir des négociations de paix

Cela se produit au moment où la puissance majeure 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 se poursuit 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, il lui restait à occuper une zone contrôlée par une puissance contre laquelle, après les négociations, elle est toujours en guerre.

Voir "[7.10 Exemple : Fin de la guerre](#)".

21.5 Négociations de paix

Lors des négociations, les deux puissances peuvent avoir reçu et remis des points de moral à l'autre. Cette différence (moral enlevé à l'ennemi moins moral enlevé par l'ennemi) s'appelle le statut de guerre.

La procédure est la suivante :

- Le statut de guerre est ajusté par le différentiel de zones non clés prises par une puissance majeure 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 maintenant déterminé (c'est-à-dire qui a gagné et de combien, et les marqueurs d'instabilité et les PV sont ajustés). **La guerre est gagnée par la puissance ayant un statut de guerre favorable. En cas d'égalité, aucune des deux ne gagne.**
- Le gagnant peut choisir les conditions de paix.
- Les territoires conquis non inclus dans les conditions de paix sont restitués et les troupes sont rapatriées depuis les territoires ennemis.
- Une période de paix forcée commence.

21.5.1 Ajustement du statut de guerre

Le différentiel des zones non clés prises à une puissance majeure par l'autre est calculé en premier (les zones clés, ou celles qui comptent comme zones clés pour être des objectifs, ne sont pas prises en compte, puisque 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 chaque deux zones de différence perdues, ou pour chaque colonie perdue sur 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 (volontairement ou obligatoirement), doit livrer un autre point de moral. Comme précédemment, s'il ne lui reste aucun point de moral, elle doit rendre les points de moral qu'elle a pris.

Si, lors de l'ajustement de l'état de guerre, une puissance ne peut pas donner de points de moral parce qu'elle n'en a plus (les siens ou ceux qui lui ont été retirés), cette différence est également prise en compte pour le calcul du différentiel, qui **ne peut en aucun cas dépasser la vitalité de la puissance vaincue.**

Par exemple, nous avons une puissance A avec une vitalité de 5, en guerre contre 2 autres (B et C) avec lesquelles elle

a perdu 2 points de moral à chaque fois (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'elle a perdu au moins la moitié de ses points de moral initiaux, et étant volontaire, cela doit être fait au début de son impulsion). Supposons que la différence de zones non clés prises par B soit de 2 contre la puissance A.

Les négociations se dérouleraient comme suit : On commencerait par A contre B : 2-2 (points de moral qui ont été pris à l'autre). Après avoir compté la différence dans les zones non clés, nous aurions 2-3 (la puissance a cédé 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 livrer un autre point de moral, puisqu'elle n'en a plus, elle rendra un des points pris, les négociations se terminant à 1-3 (défaite de 2).

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

Supposons que dans ce deuxième cas, B ait capturé une différence de 6 zones à A. Les négociations se seraient déroulées comme suit : Nous aurions A contre B : 2-2 au départ ; en raison de la différence de zones, 3 points de moral supplémentaires doivent être livrés à B. Comme il n'y a plus de points de moral, les 2 points capturés doivent être rendus 0-2. Il y a encore un point supplémentaire qui n'est pas livré (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 livré pour demander des négociations 0-4. Comme la puissance a une vitalité de 5, les négociations resteraient ainsi. Si la puissance avait eu par exemple une vitalité de 3, cette différence aurait été réduite à 0-3.

Puisque la paix a été faite avec la puissance B, l'impulsion reprend. Après la bataille, C s'empare automatiquement de la zone clé où s'est déroulée la bataille, et A doit donc livrer un de ses morales nouvellement récupérés (A contre C : 1-4).

21.5.2 Ajuster l'instabilité

Si le différentiel final des points de moral pris et perdus contre l'ennemi (c'est-à-dire le statut de guerre) est de zéro, il y a un match nul et aucun camp n'a gagné. Les deux puissances majeures augmentent l'instabilité d'autant de points que de points de moral perdus au profit de l'ennemi.

S'il y a un vainqueur (un camp a pris plus de points de moral à l'ennemi qu'il ne lui en a été retiré), le vainqueur augmente son instabilité d'un point pour chaque deux points de moral perdus (le perdant l'augmente d'un point pour chaque point de moral perdu).

21.5.3 Conditions de paix

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

La puissance majeure gagnante remportera également tous les PV 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 tierces puissances majeures qui contrôlaient des zones devenues la possession de la puissance majeure gagnante suite à des conditions de paix peuvent être rapatriées si elles sont en guerre contre le nouveau propriétaire. Si elles ne sont pas en guerre, le rapatriement est obligatoire (similaire au cas des puissances mineures qui changent d'allié).

Réparations de guerre	
1 PV	2 conditions
1 PV (avec la condition d'une victoire militaire contre la puissance vaincue)	1 condition
Rompre l'alliance avec une puissance mineure (dans un théâtre où le vainqueur a des intérêts) et s'allier avec le vainqueur.	2 conditions
Rompre l'alliance avec une puissance mineure (dans un théâtre où le vainqueur a des intérêts)	1 condition
Rompre l'alliance avec une puissance mineure indépendante	1 condition supplémentaire.
Céder un domaine conquis	1 condition
Céder un domaine non conquis qui a commencé la guerre comme une zone frontalière (les puissances mineures sont exclues).	2 conditions
Éliminer un marchand adverse (lorsque vous avez des marchands construits ou en construction).	2 conditions
Changer un marchand ennemi par un du vainqueur	3 conditions
Diminuer sa propre instabilité d'un niveau et augmenter l'instabilité du vaincu d'un niveau.	1 condition
Piller un port de commerce (marqueur Commerce interrompu)	1 condition

21.5.4 Paix forcée

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

21.5.5 Ordre pour les négociations de paix

Les négociations de paix sont résolues au fur et à mesure qu'elles commencent. Dans le cas de la fin du tour où toutes les guerres se terminent en même temps, commencez avec celles qui sont venues par carte selon l'ordre d'apparition pendant le tour (s'il y a plusieurs puissances concurrentes sur la carte, les négociations de paix sont résolues d'abord avec celles qui ont été imprimées en premier). Après avoir terminé les guerres qui commencent directement par carte, continuez avec le reste des guerres (également selon l'ordre dans lequel elles ont éclaté).

Si deux puissances apparaissent en guerre plus d'une fois (par exemple, un événement a provoqué l'entrée en guerre de deux puissances qui étaient déjà en guerre), elles seront regroupées dans une seule négociation de paix.

Si, par exemple, la guerre russo-suédoise du tour 5 était en cours et que la guerre de Livonie éclate, la Suède et la Russie poursuivent la même guerre. À la fin, une seule négociation de paix est effectuée, mais les PV pour avoir gagné la guerre sont pris une fois pour chaque carte du vainqueur.

Un exemple complet de négociations de paix peut être vu dans "[7.11 Exemple : Négociations de paix](#)".

21.6 Effondrement

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

- Procédez aux négociations de paix de la manière habituelle, mais dans ce cas, le perdant (la puissance majeure qui s'effondre) ne récupère pas les zones contrôlées par le vainqueur, mais celles-ci passent directement dans ses possessions. Les zones que la puissance majeure qui s'effondre a prises sont restituées normalement.
- La puissance majeure qui s'effondre est maintenant obligée de négocier la paix avec toutes les autres puissances majeures contre 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 des pions indépendants (A3 actif) sur tous les territoires

qu'elle contrôlait encore, et la carte de puissance majeure est défaussée. Toutes les puissances mineures alliées sont maintenant neutres.

22. Points de victoire

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

22.1 Pendant une impulsion :

- Des guerres qui se terminent par la victoire d'un camp, et qui sont apparues comme conséquence directe d'une carte.
- La plupart des événements "Casus belli", donnent un bonus de 1 PV aux guerres entre deux camps s'ils sont apparus pendant la guerre.
- Comme conséquence des conditions de paix. Normalement, avec deux conditions de paix, le vainqueur peut gagner 1 PV. Certains objectifs de puissances majeures indiquent une "victoire militaire" contre une autre puissance majeure. Dans ces cas, 1 PV peut être gagné pour chaque condition de paix (au lieu de deux conditions de paix).

22.2 À la fin du tour

C'est le moment où le plus de points de victoire sont enregistrés. Voici les différentes possibilités :

Objectifs de la carte de puissance majeure (fin de tour) :

- Pour contrôler des zones spécifiques.
- Pour le contrôle des provinces. Pour cela, il est nécessaire de posséder (y compris les alliés) plus de la moitié des zones.
- Pour la possession d'un nombre spécifique de zones sur un territoire.
- Normalement, chaque objectif procure 1 PV, mais parfois, lorsque les objectifs sont additionnés "+", il est nécessaire de les avoir tous pour les gagner.
- Parfois, le texte "Passer pour posséder" apparaît devant le nom d'une zone. Dans ce cas, le PV n'est gagné qu'au tour où cette zone a commencé en n'étant pas possédée par la puissance majeure, et a fini par l'être.
- Par le commerce : généralement en terminant le tour avec des marchands dans les centres de commerce demandés, ou en ayant un nombre total de marchands sur le plateau.
- D'autres, détaillées sur la carte elle-même. Par exemple, en ayant un certain nombre d'électeurs impériaux.

Autres PV (fin de tour) :

- 1 PV pour chaque théâtre d'opérations où la puissance possède au moins trois zones (y compris les zones alliées mineures) sur la carte principale.
- 1 PV pour les monopoles commerciaux, c'est-à-dire pour avoir 2 marchands dans un centre commercial.
- Les objectifs des cartes événements, détaillés sur la carte elle-même et qui durent normalement un tour.

- Objectifs des puissances mineures. Certaines puissances mineures ont leurs objectifs, qui sont atteints par les puissances majeures alliées qui les remplissent.
- Selon le scénario, certains joueurs reçoivent un bonus de points de victoire (pour avoir porté une combinaison de puissances plus faible). C'est le moment de les recevoir.

Voir "[21.4 Paix](#)"

23. Fin de tour

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

- Toutes les guerres et alliances se terminent (voir "[21.4 Paix](#)") et les corps expéditionnaires sont rapatriés (voir "[21.2.2 Corps expéditionnaire](#)"). Voir "[8.3 Exemple : Fin de la guerre à la fin du tour](#)".
- Les compétitions commerciales dans les centres de commerce sont résolues (voir "[19.2.4 Ajustement des marchands en excès](#)").
- La phase économique est terminée.
- Les unités sont dégradées ou éliminées, ainsi que certains marqueurs de contrôle (Casus belli, ...).
- Le niveau d'instabilité est vérifié (avec la possibilité de disperser des unités pour empêcher les rébellions). Le cas échéant, les changements dynastiques sont résolus.
- Les PV sont comptés.
- Une fois cette phase terminée, le marqueur de tour peut être avancé et un nouveau tour peut commencer, ou un joueur gagnant peut être déclaré (si c'était le dernier tour). Toute égalité, comme toujours, est résolue par l'ordre du jeu.

23.1 Phase économique

Lors de cette phase, l'économie de toutes les puissances majeures contrôlées par les joueurs est évaluée.

23.1.1 Comptabilisation des revenus et maintenance

Pour le revenu, la puissance majeure ajoute le nombre indiqué sur sa carte (maintenance), en ajoutant 2 pour chaque centre de commerce avec un seul marchand et 3 pour ceux avec deux marchands. Un autre point de revenu supplémentaire est donné pour chaque zone clé non nationale contrôlée par la puissance majeure (les zones nationales sont considérées comme faisant partie de la maintenance imprimée sur la carte de la puissance majeure). Les zones clés des puissances mineures alliées 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 à des puissances mineures ne sont pas incluses ici). Cela inclut les troupes qui sont dispersées et éliminées, les escadres en réparation (ou éliminées), et les forteresses en construction.

Chaque rébellion sur son propre territoire augmente également l'entretien de 1 (en fait, le revenu diminue de 1, ce qui revient au même).

Ensuite, l'instabilité est ajustée. Si le revenu est supérieur à la maintenance, cette différence est

soustraite de l'instabilité (qui ne peut être inférieure à 0). Dans le cas contraire, elle lui est ajoutée.

23.1.2 Dégradation et élimination des unités et des contrôles

Chaque puissance majeure doit maintenant retourner la moitié (arrondie au supérieur) de ses unités de vétérans sur leur face de régulier.

Les chefs extraordinaires sont retournés sur leur face ordinaire.

Les puissances majeures peuvent désormais éliminer (retourner dans leur réserve d'unités disponibles) les unités dont elles ne veulent pas pour le tour suivant. Elles peuvent également les dégrader (c'est-à-dire passer des escadres navales E3 à E2, par exemple) si elles le souhaitent.

Par exemple : L'Espagne tout au long du tour a réussi à transformer en vétéran 3 troupes, et avait 2 chefs extraordinaires. La moitié des vétérans arrondis (2 troupes) sont retournés sur leur face ordinaire. Les deux chefs extraordinaires sont également retournés sur leur face ordinaire. Ensuite, l'Espagne décide d'éliminer un de ses chefs.

Les unités éliminées pendant le tour sont également remise parmi celles 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 le dessus de leur carte).

Voir "[8.6 Exemple : Dégradation et élimination des unités et des marqueurs de contrôle](#)".

23.1.3 Points de victoire de fin de tour

Pendant le milieu de tour, certains PV ont déjà été comptabilisés (par les guerres, ou ceux listés comme comptabilisés immédiatement). Maintenant, les PV de fin de tour sont ajoutés.

Voir "[8.7 Exemple : Compter les points de victoire à la fin du tour](#)".

23.2 Instabilité sociale

Les puissances majeures qui ont une instabilité dépassant de deux fois leur vitalité ont des problèmes de nature sociale. Pour chaque niveau d'instabilité dépassant de deux fois sa vitalité, la puissance majeure doit placer une révolte R2 dans une de ses possessions (évidemment une sans révolte précédente). La puissance majeure peut disperser des 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 l'étaient déjà), **et ne font pas baisser le niveau d'instabilité**, qui reste tel quel.

Voir "[8.8 Exemple : Instabilité sociale](#)".

Les puissances majeures qui, au cours de cette phase, atteignent (ou dépassent) 20 points d'instabilité (ou qui connaissent des rébellions sur l'ensemble de leur territoire) s'effondrent, entraînant un changement dynastique. Les joueurs peuvent également annoncer

qu'ils souhaitent volontairement effectuer un changement dynastique maintenant.

23.3 Changements dynastiques

Lorsqu'un changement dynastique se produit, le joueur qui contrôle la puissance majeure perd autant de PV 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 puissance majeure sont éliminées ainsi que tous les marchands, et toutes les révoltes. L'instabilité est ajustée au niveau de la vitalité de la puissance majeure. Toute puissance mineure alliée devient neutre.

Au tour suivant, la puissance majeure sera affichée comme si elle entrait en jeu pour la première fois. Le déploiement se fera de la manière habituelle en comptant l'entretien 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 "[8.9 Exemple : Changement dynastique](#)".

23.4 Dernière fin de tour

Après avoir terminé la fin de tour, si elle correspond au dernier tour (c'est-à-dire que la partie se termine maintenant), **toutes les puissances majeures ayant de l'instabilité sociale doivent effectuer un changement dynastique** (c'est-à-dire qu'au dernier tour, cela est obligatoire, pas facultatif).

24. Déploiement d'une puissance majeure

Selon les scénarios, au début de la partie, les joueurs déploient leurs puissances majeures ; lors des tours ultérieurs, de nouvelles puissances majeures peuvent apparaître et doivent être déployées avant le début du tour. En cas de changement dynastique, la puissance majeure est également déployée (avec les différences décrites ci-dessus).

La puissance majeure place un marqueur de contrôle sur la piste d'instabilité, au niveau de sa vitalité. Si nécessaire, les zones nationales et les domaines sur la carte sont également marqués avec des marqueurs de contrôle. S'ils correspondent à ceux déjà marqués sur la carte, il n'est pas nécessaire de placer les marqueurs. Toute rébellion dans ces zones est éliminée.

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

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 escadres, des chefs, des forteresses, des marchands ou diminuer l'instabilité. Les forces de la puissance mineure sont également déployées selon les règles (voir "20.3.2 Renforts de la puissance mineure").

Les chefs peuvent être créés de la manière habituelle, il est donc possible de les placer sur sa face extraordinaire (en augmentant ainsi l'instabilité, voir "17. Chefs").

Il y a deux exceptions à la règle générale de construction : Les escadres et les forteresses peuvent être construites en une seule fois (en payant 2 points), et les marchands peuvent être placés directement dans les centres de

commerce (au lieu de les placer d'abord dans la zone de dispersion comme d'habitude).

Si la puissance majeure place des marchands dans des zones commerciales où il y avait déjà d'autres marchands lors des tours précédents, cette puissance majeure donne un casus belli (CB) à ces puissances majeures. Cela n'affecte bien sûr pas le déploiement du début de partie, mais plutôt ceux des tours ultérieurs (voir "2.3 Exemple : Déploiement d'une puissance").

Les puissances majeures et mineures prennent possession de leurs zones nationales (l'ancien propriétaire la perdant si nécessaire). Dans le cas des domaines, seulement si la zone était indépendante.

Glossaire

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

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

Case de dispersion : Zone du plateau où se trouvent les troupes dispersées. Il y en a généralement une sur chaque théâtre d'opérations.

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

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

Départage de la vitalité : Au cours de la partie, à plusieurs reprises, un départage de vitalité est nécessaire (enchère des puissances, 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).

Distance d'opération navale : Elle est définie par le scénario et peut varier tout au long de la partie. Elle limite la distance à laquelle une flotte peut opérer depuis une base navale.

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

Flotte : Formée d'une seule escadre, ou d'une pile d'escadres toujours avec un chef.

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

Intérêt (sur les théâtres d'opérations) : Marqué sur la carte de la puissance, dans différents scénarios ou événements possibles. Les puissances sont y principalement limitées pour y oeuvrer.

Maintenance de base : Inscrit sur la fiche de la puissance (revenu).

Mineur : Ou puissances mineures, de petits états qui sont normalement alliés à des puissances majeures.

Dans la plupart des cas, ils sont considérés comme des extensions de la puissance majeure qui les contrôle.

Mineurs indépendants : Semblables aux précédents, mais avec une caractéristique particulière.

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

Points de victoire (PV) : Points accumulés par les joueurs pour leurs réalisations, utilisés pour décider du vainqueur de la partie.

Port possédé : Toute zone côtière contrôlée.

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

Possession : Fait référence au contrôle nominal de la zone (bien qu'elle puisse ne pas être contrôlée temporairement pendant une guerre ou une rébellion).

Présence d'une puissance : Une puissance est présente sur un théâtre de la carte principale si elle y possède au moins trois zones.

Puissances : Ou puissances majeures, ce sont celles contrôlées par les joueurs.

Statut de guerre : Dans une guerre, il mesure la différence de points de moral que les deux puissances se sont accordées. L'état de guerre peut être nul ou favorable à l'une des deux puissances.

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

Vitalité : Un concept très générique qui mesure l'importance d'une puissance.

Zones actives indépendantes : Marquées par des pions A2 ou A3. Elles peuvent être soumises par n'importe quelle puissance. En cas de succès, la puissance en prend immédiatement possession.

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

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

CREDITS

Créateur : Ignacio Torres Siles.

Conception graphique : Jesús Peralta García.

Remerciements particuliers : Martin Culléll-Young, pour sa révision du style.

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

Traduction française : Franck Aguggiaro (atoutthasard_at_gmail.com) et Wurd

<http://printandplay.games/>

