

Ein Spiel von Martin Wallace für 3-7 Spieler

# Zeitalter der Vernunft

## L'âge de raison

par Martin Wallace de 3 à 7 joueurs



Alma Clark

## SOMMAIRE

- 1.0 Introduction
- 2.0 Contenu de la boîte
- 3.0 Mise en place
- 4.0 Déroulement du jeu
- 5.0 Fin de la partie
- 6.0 Le tableau des actions

### 1.0 INTRODUCTION

**L'âge de raison** nous ramène à la seconde moitié du XVIII<sup>e</sup> siècle. À cette époque, les potentats d'Europe tentaient d'étendre leur influence sur leurs voisins tout en projetant leur puissance dans de vastes empires coloniaux. Or, seul, aucun pays ne pourra arriver à ses fins. C'est en forgeant des alliances que les joueurs atteindront leurs visées.

**L'âge de raison** peut être joué à deux joueurs, sans ajustements à la règle. Toutefois, nous déconseillons cette configuration du jeu.

### 2.0 CONTENU DE LA BOÎTE

Chaque copie de **L'âge de raison** contient:

- ✓ 1 plateau de jeu (en deux parties)
- ✓ 175x jetons de contrôle en bois (25x par pays)
- ✓ 77 cartes Pays (un jeu de 10x cartes Affrontements et une carte Alliance par pays)
- ✓ 65x marqueurs de région (9x Deutsche Staaten, 5x Ostseeraum, 6x Mitteleuropa, 6x Mittelmeerraum, 4x Osmanisches Reich, 3x Afrika, 7x Indien, 6x Ostindien, 6x Nordamerika, 7x Karibik, 6x Südamerika)

- ✓ 87 pièces d'or (65x de valeur 1 ; 22x de valeur 5)
- ✓ 1 marqueur de tour de jeu
- ✓ 1 marqueur de phases de jeu
- ✓ 6 dés (3x rouges, 3x bleus)
- ✓ 1 sac en coton
- ✓ des sacs de rangement
- ✓ 1 règle de jeu

### 2.1 Le plateau de jeu

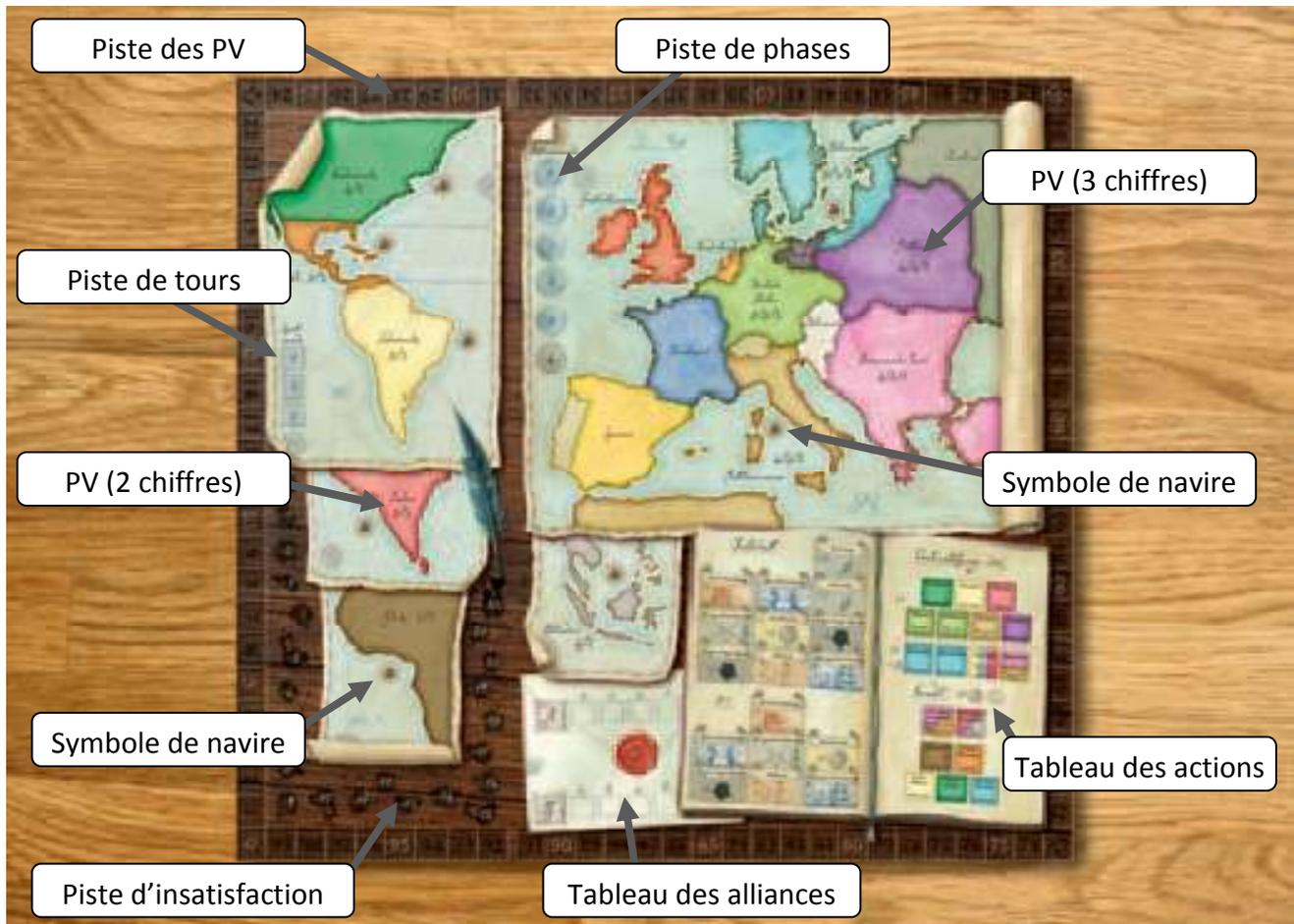
Le plateau de jeu illustre l'Europe, les Amériques (Amérique du Nord, les Caraïbes, Amérique du Sud), une partie de l'Afrique, les Indes et les Indes orientales. Les sept pays en jeu (la Grande Bretagne, les Provinces-Unis, la France, l'Espagne, la Prusse, l'Autriche et la Russie) sont situés en Europe. Les



autres régions d'Europe sont Ostseeraum (la Baltique), Deutsche Staaten (les États allemands),

Mitteleuropa (l'Europe centrale), Osmanisches Reich (l'Empire ottoman) et Mittelmeerraum (la Méditerranée). Ces dernières régions contiennent une série de trois chiffres de points de victoire (PV). La Baltique et la Méditerranée affichent des symboles de navires: un joueur doit utiliser une carte avec un symbole de navire pour y placer de l'influence.

**Important:** les États allemands et l'Empire ottoman possèdent des côtes. Un joueur peut utiliser une carte avec ou sans symbole de navire pour y placer de l'influence. On définit toutes les autres régions du plateau comme étant « les colonies » : les Amériques, l'Afrique, les Indes et les Indes orientales (2 chiffres de PV).



Chacune de ses régions affiche un symbole de navire. Les colonies contiennent une série de deux chiffres de PV. La partie inférieure du plateau de jeu affiche un tableau des actions en trois sections: Progrès, Soutien et Commerce. De plus, le plateau inclut une piste de tours de jeu, une piste de phases de jeu, un tableau des alliances, une piste de PV et une piste d'insatisfaction.

## 2.2 Les jetons de contrôle des pays



Chaque pays possède 25 jetons en bois. On utilise un premier jeton sur le tableau des alliances, un

autre sur la piste de PV et un dernier sur la piste d'insatisfaction. Les 22 jetons restant, les jetons de contrôle, servent à marquer de façon abstraite la présence et la puissance d'un pays dans les différents territoires du plateau de jeu. Finalement, les jetons sur le tableau des actions représentent les progrès, les soutiens et les partenaires commerciaux d'un pays.

**À noter:** Ces 22 jetons forment la limite absolue d'un joueur. De plus, un joueur ne peut par de propre initiative retirer un jeton du plateau pour le poser à un autre endroit.

**Attribution des couleurs:** Grande Bretagne rouge, les Provinces-Unis orange, la France bleu, d'Espagne jaune, la Prusse noir, l'Autriche blanc et la Russie vert.

### 2.3 Les cartes des pays

Chaque pays possède un jeu de 11 cartes. Les jeux de carte de chaque pays ne sont pas identiques! La Grande-Bretagne possède plus de cartes avec navires que la Prusse, une puissance terrestre. Chaque pays possède une carte Alliance, voir 4.3.2. Les 10 cartes restantes servent aux affrontements. Elles affichent un cout (pour jouer la carte), des symboles/nombres de soldats et de navires.

**À noter:** Chaque pays possède aussi une carte Bluff parmi les 11 cartes.

### 2.4 Les marqueurs de région de

**L'âge de raison** comporte 65 marqueurs de région. On les pioche du sac pour les poser aux endroits inscrits sur ces dernières, voir 3.0 et 4.1.



### 2.5 L'or



Le jeu contient des pièces d'or. Elles viennent en deux dénominations: 1 et 5.

### 2.6 Les marqueurs de tours et de phases de jeu

On utilise ces marqueurs de pistes pour noter les étapes de la partie.



### 2.7 Les dés



**L'âge de raison** contient six dés – trois rouges et trois bleus. Durant les affrontements, les deux belligérants

jettent chacun deux dés. Selon les résultats des combats, on jette un troisième dé pour déterminer la perte de PV causée par l'insatisfaction.

### 2.8 Le sac

Durant la partie, on piochera au hasard des marqueurs de région du sac.



### 3.0 MISE EN PLACE

Chacun des joueurs prend les jetons de contrôle de sa couleur et un jeu de



cartes de son pays. Peu importe le nombre de joueurs, on peut choisir n'importe quel pays en début de partie.

Chacun des joueurs pose un jeton de contrôle sur le 0 de la piste des PV et un autre jeton sur la case -4 de la piste d'insatisfaction.



Chacun des joueurs reçoit aussi 14 pièces d'or. Ensuite, on place tous les marqueurs de région dans le sac. Chacun des joueurs est à la tête d'un potentat en quête de suprématie et de victoires. Pour chaque pays, y compris les pays sans joueur, on pioche 5 marqueurs du sac (pour un total de 35). Puis, selon les marqueurs piochés, on pose des jetons de contrôle aux endroits correspondants du plateau de jeu. Les marqueurs des régions piochés sont ensuite remis dans la boîte et ne seront plus utilisées pour le restant de la partie. Cette mise en place n'a aucun effet sur les PV, ni sur les nombre de pièces d'or des joueurs.

**Exemple:** *L'Autriche pioche 5 marqueurs de région du sac. Ces marqueurs sont : Deutsche Staaten (x2), Indien, Karibik et Mitteleuropa. Pour chaque marqueur, le joueur autrichien place un jeton de sa couleur sur l'endroit approprié du plateau. Finalement, le joueur remet les marqueurs dans la boîte.*



Le premier joueur est tiré au sort. Chacun des joueurs pose un de ses jetons de contrôle près du tableau des alliances. On pose le marqueur de tours sur la première case de la piste de tours de jeu. On pose le marqueur de phases sur la première case de la piste de phases de jeu. Les jetons et les cartes des pays sans joueurs son remis

dans la boîte. On trie les pièces d'or selon leur valeur et on les place près du plateau de jeu pour constituer la banque. On place aussi les dés à proximité du jeu.

#### 4.0 DÉROULEMENT DU JEU

**L'âge de raison** se joue en trois tours. Chaque tour est composé des phases suivantes:

1. Poser les marqueurs de région
2. Déterminer les alliances
3. Faire les actions
4. Collecter les revenus
5. Comptabiliser les PV
6. Terminer le tour

**Règle générale d'importance:** Les joueurs vont à un moment ou un autre manquer d'or – et c'est voulu. Cependant, lorsqu'un joueur est à court d'or, il peut prélever des multiples de deux pièces d'or de la banque. Par contre, le joueur doit reculer son jeton d'une case par multiple sur la piste d'insatisfaction – prélever des taxes ou produire des devises (entraînant l'inflation des prix) est impopulaire! Cette opération de financement peut être refaite autant de fois que désirée. Cependant, un joueur ne peut le faire que lorsqu'il a besoin de déboursier pour quelque chose et qu'il ne dispose pas du montant nécessaire. Par ailleurs, un joueur ne peut pas dépenser de l'or pour perdre des points d'insatisfaction. La case -22 est le maximum que le joueur peut atteindre. Si le joueur a déjà atteint la limite de -22, il ne peut plus se financer de cette manière.

**L'âge de raison** utilise des dés. Cela peut paraître étrange pour un jeu de stratégie. Cependant, les dés ne sont pas tant un « facteur de hasard », qu'un « facteur de risque ». Les meilleurs plans peuvent échouer de temps à autre! Un joueur devra composer sa stratégie en tenant compte de cet élément de jeu.

#### 4.1 Poser les marqueurs de région

On tire 10 marqueurs de région du sac et on les pose à leurs emplacements respectifs. Au deuxième tour, on garde en jeu les marqueurs du premier tour; il peut alors y avoir plus de 10 marqueurs de région en jeu aux deuxième et troisième tours.

#### 4.2 Déterminer les alliances

Les joueurs devront se départager en en deux alliances. Tous les pays dans la piste supérieure du tableau des alliances formeront la première coalition (cases 1, 3, 5 et 7). Ces derniers s'opposeront à la deuxième coalition, les pays de la piste inférieure du tableau (cases 2, 4, 6 et 8).

Les joueurs forment leurs coalitions à l'aide d'une succession d'enchères (3 manches). Pour la première manche d'enchère du premier tour de jeu, le premier joueur (déterminé en début de partie) lance la première mise. Chaque manche d'enchère est montante et se déroule en sens horaire à partir du joueur qui lance l'enchère. Dans le second et troisième tour de jeu, le joueur qui lance la première mise est celui qui possède le moins de PV. En cas d'égalité, on détermine le premier joueur par les dés. Le premier joueur peut miser 0 pièce d'or. Puis l'enchère passe au joueur suivant. Lorsqu'il mise, un joueur peut surenchérir ou passer. Si un joueur

décide de passer, il peut revenir et relancer plus tard durant la même manche. Lorsqu'un joueur fait sa mise, il mentionne le montant en or et modifie à sa guise le tableau des alliances. Il pose alors deux jetons non alignés : un premier dans la case A et un second dans la case B. Un jeton est



non aligné tant qu'il n'occupe pas déjà une des cases du tableau (case 1 à 8). Le joueur peut poser son jeton ou le

jeton d'une autre couleur (celui d'un autre joueur ou un celui d'un pays sans joueur). Lorsqu'un joueur relance la mise du joueur précédant, le joueur peut ainsi modifier la disposition des jetons (inverser la position, remplacer un jeton par un autre, proposer une nouvelle paire de jeton) pour autant que ces jetons soient non alignés.

L'enchère se termine lorsque tous les joueurs ont passé. Le gagnant de l'enchère (lorsque tous les autres joueurs ont passé) paie sa mise à la banque. On pose les jetons des cases A



et B dans les premières cases disponibles du tableau (le jeton en A va dans la case 1, 3, 4 ou 7 et le jeton en

B va dans la case 2, 4, 6 ou 8) en allant de gauche à droite. Les coalitions prennent forme. Par la suite, on démarre une seconde manche d'enchères parmi les pays non alignés. Le joueur à la gauche du joueur qui a lancé la dernière enchère lance la nouvelle enchère. On répète quatre fois pour aligner les sept pays. Il n'y a



qu'un cas où un joueur ne pose qu'un seul jeton et c'est lorsqu'on pose le dernier jeton (le septième).

**À noter:**

Un joueur peut encore miser (et remporter l'enchère) même s'il a déjà rejoint une des deux coalitions (pour influencer l'alignement des coalitions). Les pays sans joueurs prennent part aux alliances et doivent rejoindre l'une des deux coalitions.

**Règle optionnelle:** Pour la première partie, les joueurs peuvent déterminer les alliances au hasard au cours du premier tour de jeu. Il faut alors mettre un jeton de contrôle par joueur dans le sac et les tirer au hasard. On pose le premier jeton sur la case 1 du tableau, le deuxième jeton sur la case 2, etc. Par la suite, on tire au hasard et on pose les jetons de contrôle des pays sans joueurs de la même façon. On pose les jetons de gauche à droite sur les cases disponibles et on complète ainsi le tableau des alliances. La coalition

supérieure aura toujours plus de pays coalisés.

**4.3 Les actions des joueurs**

De deux à quatre joueurs, les tours font 6 phases. À cinq joueurs et plus, les tours se décomposent en 5 phases. Le tableau des alliances détermine l'ordre de jeu. Le joueur dans la case 1 est le premier joueur, suivi du joueur dans la case 2, etc. On passe les pays sans joueur. On joue chaque phase de cette façon.

Dans l'exemple ci-dessus, la Prusse commence le tour, suivie de la Grande Bretagne, de la Russie, de l'Espagne, de l'Autriche, des Provinces-Unies et de la France. Pour chaque phase, l'action du joueur consiste à poser un de ses jetons sur le plateau, puis à jouer une carte.

**À noter:** Un joueur peut aussi décider de passer lors de son tour, Il est aussi possible que faire une action partielle, soit poser un jeton ou attaquer. Il peut être judicieux de passer son tour à

**L'âge de raison!**

Une fois que tous les joueurs ont complété leurs actions à tour de rôle, on avance le marqueur de phases d'une case et une nouvelle phase commence pour le premier joueur. Après 5 ou 6 phases, on passe à la phase de la collecte des revenus.

**4.3.1 Poser un jeton de contrôle dans le tableau des actions**

Le joueur actif pose un de ses jetons de contrôle dans une case libre du tableau des actions. Chaque case ne peut contenir qu'un seul jeton. Poser un jeton peut aussi coûter de l'or au joueur (ex.: Suède ou Portugal).

Il existe trois types de cases dans le tableau des actions: Progrès, Soutien et Commerce.

- ✓ Poser un jeton dans une case Progrès donne un avantage au joueur pour le reste du tour de jeu (**seule exception**: les cases Réservistes, voir 6.0).
- ✓ Poser un jeton dans une case Soutien donne un soutien allié au joueur pour le reste du tour.
- ✓ Poser un jeton dans une case Commerce donne immédiatement au joueur deux pièces d'or par jeton de contrôle qu'il possède dans le territoire concerné.

Voir 6.0 pour les détails du tableau des actions.

#### 4.3.2 Attaquer

Un joueur peut faire une attaque par phase (**seule exception**: voir le progrès Ministère de la guerre, 6.0).

Une attaque peut être:

- I. Convertir un marqueur de région « Aktion »;
- II. Attaquer un autre pays (son jeton de contrôle);
- III. Attaquer un marqueur de région avec un nombre.

##### I. Convertir un marqueur de région « Aktion »

Tous les marqueurs de région « Aktion » se retrouvent dans les colonies. Le joueur doit jouer une de ses cartes Affrontement avec un symbole de navires (peu importe le nombre de navires affichés) et payer deux pièces d'or à la banque (et non le cout régulier inscrit sur la carte jouée). Par la suite, le joueur remplace le marqueur de région par un de ses jetons de contrôle. La carte jouée est défaussée face cachée devant le joueur. **À noter**: Si



l'attaquant n'a plus de cartes avec navires (et seulement si), l'attaquant peut jouer sa carte Bluff).

##### II. Attaquer un autre pays (un jeton de contrôle)

**Préparatifs** : Un joueur peut attaquer un autre pays: le jeton de contrôle d'un autre joueur ou un jeton sans joueur. Le joueur attaque en jouant l'une de ses cartes (jamais la carte Alliance! Il y a d'autres restrictions expliquées plus bas). Si l'attaque réussit, le joueur remplace le jeton de contrôle de son adversaire par son propre jeton.

**Important**: Un joueur ne peut jamais attaquer un pays allié (voir le tableau des alliances)!

**Attaquer en Europe**: Un joueur ne peut attaquer qu'un seul jeton de contrôle adverse dans les régions où il possède un ou plusieurs jetons de contrôle et dans les régions adjacentes aux régions où il possède un ou plusieurs jetons de contrôle. Il peut toujours attaquer un jeton de contrôle adverse dans une région adjacente à son territoire national. **À noter**: Un joueur peut toujours attaquer en

Baltique et Méditerranée s'il joue une carte avec un symbole de navire (il est nécessaire de jouer un « navire » dans ces deux dernières régions) ou la carte Bluff si le joueur n'a plus de « navires ». De facto, la carte Bluff compte pour un navire!

**Attaquer dans les colonies:** Un joueur peut attaquer le jeton de contrôle d'un adversaire dans les régions où il possède un ou plusieurs jetons de contrôle. Il ne peut qu'attaquer avec des cartes affichant un symbole de navire ou la carte Bluff (voir plus haut).

**À noter:** Le défenseur peut toujours jouer une carte sans symbole de navire (ou de Bluff) en Baltique, en Méditerranée et dans les colonies.

**Déroulement de l'attaque:** Les deux adversaires jouent secrètement une carte et la pose face cachée devant eux.

Tout joueur qui possède au moins un jeton de contrôle dans le territoire et seulement dans le territoire de l'affrontement peut se joindre à son allié (selon le tableau des alliances). Les joueurs peuvent aussi appuyer les jetons de contrôle sans joueur si ces derniers sont attaqués.

Si un joueur désire appuyer son allié et rejoindre la bataille, le joueur doit choisir sa carte Alliance ou sa carte Bluff et la poser face cachée en face de lui. S'il choisit la carte Alliance, le joueur paye une pièce d'or à la banque après avoir révélé sa carte et ajoute un point à la valeur de combat de son allié (voir plus bas, Résolution des combats). S'il joue sa carte Bluff, il bluffait et n'influence pas l'issue de la bataille.

**À noter:** Formation militaire, navale et Soutien (voir 6.0) n'augmente pas la

force des alliés. Les alliés ne peuvent qu'augmenter d'un la valeur de combat.

Avec les mêmes conditions, les pays sans joueur peuvent aussi prendre part aux batailles. Les deux adversaires peuvent recourir aux pays sans joueur comme alliés. Après que des joueurs aient décidé de se joindre à l'affrontement (ou de bluffer), mais avant la résolution de la bataille, les deux belligérants peuvent payer une pièce d'or à la banque pour ajouter un point à leur valeur de combat pour chaque allié sans joueur de leur coalition (un seul ou plusieurs pays sans joueur). Les pays en question doivent posséder des jetons de contrôle dans le territoire.

*Les cartes représentent l'engagement militaire d'un pays au niveau militaire et naval. Les dés lancés représentent le dispositif de guerre des forces en présence et le brouillard de guerre. Un joueur qui joue une carte de bluff s'appuie seulement sur la fortune sans renforcer son dispositif de guerre.*

### **Résolution des batailles**

Les joueurs retournent leurs cartes. Tous les joueurs impliqués dans la bataille payent le coût de la guerre à la banque. L'attaquant et le défenseur doivent payer le coût inscrit sur leur carte alors que les alliés ne paient qu'une pièce d'or pour avoir joué leur carte Alliance. Les cartes Bluff ne coûtent rien à jouer. Chaque pays sans joueur qui soutient l'un ou l'autre des belligérants coûte une pièce d'or à celui qui y a recours. Ensuite, les deux adversaires jettent chacun leurs dés.

Chacun des adversaires calcule sa valeur totale de combat:

- ✓ La différence entre les deux dés (ex.: un 5 et un 3 donne 2), plus
- ✓ Un point par soldat sur la carte (le nombre), plus
- ✓ Un point par navire\* sur la carte (le nombre), plus
- ✓ Un point par allié qui le soutient, plus
- ✓ Un point (ou plus) par jeton de contrôle approprié dans le tableau des actions.

*\*Chaque navire sur la carte donne un point à la valeur de combat dans les colonies, la Baltique et la Méditerranée.*

**À noter:** Les jetons de contrôle des joueurs n'ont pas de force de nombre en soi (peu importe la quantité présente dans un territoire). Ces jetons démontrent seulement la présence et l'influence d'un joueur!

### **Attaquer les jetons de contrôle d'un pays sans joueur:**

Les jetons de contrôle d'un pays sans joueur ont toujours une valeur de défense de 4. Un autre joueur doit jeter les dés pour ce pays.

**Résultat:** Si l'attaquant possède la plus grande valeur de combat, **il remplace le disque de contrôle de son adversaire par l'un des siens.** Si le défenseur possède la plus grande valeur de combat ou s'il y a égalité, l'attaquant prend un point d'insatisfaction, mais il ne perd pas son jeton de contrôle.

### **Points d'insatisfaction additionnels:**

Selon le résultat, un joueur peut prendre des points supplémentaires:

- ✓ La partie avec la plus faible valeur de combat prend un point d'insatisfaction (oui, un second

point si l'attaquant est perdant, mais les alliés ne prennent jamais rien!).

- ✓ Lors d'une *victoire décisive* (avec un avantage de 3 points ou plus), la partie perdante prend un autre point d'insatisfaction.
- ✓ Lors d'une *victoire mineure ou à la Pyrrhus* (avec un avantage de 1 ou 2 points), la partie gagnante prend un point d'insatisfaction.
- ✓ En cas d'égalité, toutes les parties impliquées (attaquant, défenseur et alliés) prennent un point d'insatisfaction.

**Exemples: 1.** Dans une partie à 7 joueurs, la Prusse attaque l'Autriche en Europe centrale. La Prusse possède Formation militaire et le soutien de la Bavière. L'Autriche est soutenue par la Saxe. La Prusse est alliée à la Grande-Bretagne, l'Espagne et les Provinces-Unies; l'Autriche est alliée à la France et la Russie. La Prusse joue face cachée sa carte avec 4 soldats (aucun navire). L'Autriche joue aussi face cachée sa carte avec 4 soldats. Les autres joueurs jouent face cachée une carte (la carte Alliance ou la carte Bluff). Ensuite, tous les joueurs retournent leur carte. La Prusse paye 5 pièces d'or à la banque, l'Autriche 7. Seule la France a joué sa carte Alliance. La France paye 1 pièce d'or à la banque. Tous les autres allés ont décidé de garder leur or et joué leur carte Bluff. Puis, la Prusse et l'Autriche jettent leurs dés. La Prusse obtient 4 et 1 (+3 points), l'Autriche obtient deux 3 (0 points). On calcule les valeurs totales de combat. La Prusse obtient 3 plus 4 pour sa carte plus 1 pour la Bavière plus 1 pour Formation militaire, pour un total de 9. L'Autriche obtient 0 plus 4 (carte) plus 1 (France) plus 1 (Saxe) pour un total de 6. La Prusse remporte une

victoire décisive (+3) grâce à sa valeur totale de combat supérieure. La Prusse remplace le jeton de contrôle de l'Autriche par le sien. La victoire décisive vaut à l'Autriche de prendre 2 points d'insatisfaction.

**2.** Dans le même tour, la Russie attaque la Prusse en Baltique. La Russie n'a aucun soutien en dehors de Formation navale. La Russie joue sa carte 2 soldats et 2 navires face cachée. Cela lui coûte 5 pièces d'or. La Prusse joue la carte 3 soldats face cachée et paye 2 pièces d'or à la banque. Les alliés jouent leurs cartes face cachée devant eux. Toutes les cartes sont ensuite retournées et l'or est versé à la banque. La Prusse ne reçoit aucun soutien de ses alliés (ils ne veulent pas la voir trop puissante...); La Russie est soutenue par la France et l'Autriche (qui payent une pièce d'or chacun). La Russie et la Prusse jettent leurs dés. La Russie obtient 3 et 2 (+1 points); la Prusse obtient 5 et 2 (+3 points). On calcule les valeurs totales de combat. La Russie obtient 1 plus 4 pour sa carte plus 2 pour ses deux alliés plus 1 pour Formation navale = 8. La Prusse obtient 3 plus 3 (carte) plus 1 (Bavière) plus 1 (Formation militaire) = 8. C'est un ex-aequo et la Russie prend un point d'insatisfaction. Finalement, toutes les parties impliquées (attaquants, défenseurs et alliés) prennent un point d'insatisfaction chacun.

On déplace les jetons sur la piste d'insatisfaction. Suite à la résolution des batailles, les joueurs reprennent en main leurs cartes Bluff et Alliance. Ces cartes pourront de nouveau servir lors d'autres batailles. Les autres cartes jouées par les belligérants sont défaussées devant chacun des joueurs.

Les défausses des joueurs restent secrètes (seul le joueur peut consulter ses cartes), mais pas le nombre de cartes que les joueurs ont en main.

**À noter:** Si un joueur impliqué dans une bataille n'a que des cartes Bluff et Alliance en main, ce joueur ne peut jouer ces cartes que pour le reste du tour!

### III. Attaquer un marqueur de région

Un joueur peut attaquer un marqueur de région affichant un nombre. Si le joueur remporte le combat, le joueur remplace le marqueur avec l'un de ses jetons de contrôle. Sinon, le joueur prend des points d'insatisfaction.

#### On utilise toutes les règles du paragraphe II ci-dessus, à l'exception de:

- ✓ Les marqueurs de région ne peuvent pas être soutenus par les autres pays (les marqueurs sont neutres, ils ne font pas partie des coalitions).
- ✓ Le nombre sur le marqueur indique sa valeur de défense.

**À noter:** Il y a deux marqueurs Osmanisches Reich qui donnent au joueur qui les

vainc un PV immédiat. Les deux marqueurs Indien donnent



instantanément au vainqueur de l'or de la banque.

**Rappel:** Les marqueurs de région avec la mention "Aktion" ne peuvent qu'être convertis – voir I ci-dessus.

#### 4.4 Revenus

Chaque joueur reçoit une pièce d'or de la banque pour chaque jeton de contrôle qu'il possède sur les cartes

géographiques au moment de cette étape (pas ailleurs).

#### 4.5 Points de victoire (PV)

Chacun des joueurs compte ses PV pour les régions qu'il contrôle. Le joueur avec le plus grand nombre de jetons de contrôle dans une région obtient le plus haut score; ainsi de suite pour la seconde et la troisième position. En cas d'égalité, les joueurs font les mêmes PV selon leur rang (1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>). À noter que si deux joueurs ou plus sont à égalité pour la première place, le joueur en deuxième position marque les PV du second rang.

**Exemple:** *On calcule les PV dans les États allemands. L'Autriche possède trois jetons de contrôle, la Prusse et la France deux chacun et les Provinces-Unies n'en ont qu'un. Alors l'Autriche reçoit 8 PV, la Prusse et la France chacun 5 PV et les Provinces-Unies remportent 3 PV.*

Les joueurs enregistrent leurs PV en déplaçant leur jeton sur la piste des PV.

**À noter:** Les pays sans joueur peuvent "influencer" les positions des joueurs.

**Exemple:** *La Grande-Bretagne est sans joueur, mais possède deux jetons de contrôle en Afrique alors que la France et les Provinces-Unies n'en ont qu'un chacun. Ces deux joueurs se contentent du second rang pour les PV en Afrique. On n'enregistre pas de points pour la Grande-Bretagne (sans joueur).*

Puis, chaque joueur ajuste ses PV selon ses points d'insatisfaction. Les joueurs jettent un dé autant de fois que la somme de ses résultats est égale ou

supérieure à leur niveau d'insatisfaction. Le nombre de lancés indique aussi le nombre de PV perdus. On ajuste la piste des PV.

**Exemple:** *L'Autriche se situe à -7 sur la piste d'insatisfaction. Le joueur lance et relance son dé. Il obtient 3, puis 2, puis 5 pour une somme de  $3 + 2 + 5 = 10$  (ce qui surpasse son niveau d'insatisfaction de 7). L'Autriche perd alors trois PV (trois lancés). On déplace le jeton de l'Autriche sur la piste des PV.*

#### 4.6 Fin du tour de jeu

On avance le marqueur de tours d'une case sur sa piste et on remet le marqueur de phases à la première case de sa piste. Les joueurs reprennent en main les cartes qu'ils ont défaussées (ils reprennent une main complète de 11 cartes pour ce nouveau tour de jeu). On vide le tableau des actions et on redonne aux joueurs tous leurs jetons de contrôle. Finalement, les joueurs réduisent leur niveau d'insatisfaction de moitié (arrondir au supérieur, -5 devient ne devient pas 2.5, mais -3). On débute un nouveau tour. À la fin du troisième tour, on détermine le gagnant, voir 5.0.

### 5.0 FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après la conclusion du troisième tour de jeu. Le joueur avec le plus grand nombre de PV remporte la partie. Les égalités sont départagées de la façon suivante : d'abord, le joueur avec le moins d'insatisfaction, ensuite, le joueur avec le plus grand nombre de jetons de contrôle sur le plateau, puis, le joueur qui a le plus d'or.

## 6.0 LE TABLEAU DES ACTIONS

**PROGRÈS** (pour le reste du tour)

**Finance:** Prendre cinq pièces d'or de la banque. La deuxième case n'est disponible qu'à 5 joueurs ou plus.

**Formation militaire:** Ajouter +1 au combat. Un jeton dans chacune des deux cases donne +2. La deuxième case n'est disponible qu'à 5 joueurs ou plus.

**Formation navale:** Ajouter +1 au combat. Un jeton dans chacune des deux cases donne +2. La deuxième case n'est disponible qu'à 5 joueurs ou plus. Ce bonus ne s'applique qu'en Baltique, en Méditerranée ou dans les colonies.

**Milices:** Reprendre en main une carte de la défausse affichant un soldat, mais aucun navire. La deuxième case n'est disponible qu'à 5 joueurs ou plus.

**Ministère de la guerre:** Durant la phase, le joueur peut attaquer deux fois de suite. Les attaques doivent être deux batailles consécutives (voir 4.3.1). On peut donc mener une ou deux attaques après avoir posé un jeton ailleurs (voir 4.3.2). La deuxième case n'est disponible qu'à 5 joueurs ou plus.

**Recrutement naval forcé:** Reprendre en main une carte de la défausse affichant un navire. La deuxième case n'est disponible qu'à 5 joueurs ou plus.

**Réforme gouvernementale:** Faire progresser immédiatement de deux cases la position du jeton sur la piste d'insatisfaction. La deuxième case n'est disponible qu'à 5 joueurs ou plus.

**Réservistes:** Possibilité de relancer les dés pour une bataille. Le belligérant peut ignorer son lancé précédant. Les réservistes ne sont utilisables que lorsque le joueur est le belligérant principal et non l'allié. **Retirer le jeton par la suite.** N'importe quel joueur peut de nouveau poser un jeton dans la case libérée et utiliser son effet dans une autre bataille.

**SOUTIEN** (pour le reste du tour)

**Amérindiens:** +1 aux combats en Amérique du Nord.

**Bavière:** +1 aux combats dans les États allemands.

**Cipayes:** +1 aux combats aux Indes.

**Danemark:** +2 aux combats en Baltique. Poser un jeton dans cette case coûte une pièce d'or, à verser la banque.

**Gauchos:** +1 aux combats en Amérique du Sud.

**Naples:** +1 aux combats en Méditerranée.

**Ottomans:** +2 aux combats dans l'Empire ottoman et en Méditerranée. Poser un jeton dans cette case coûte une pièce d'or, à la banque.

**Portugal:** +2 aux combats Amérique du Sud, aux Indes et aux Indes orientales.

Poser un jeton dans cette case coûte une pièce d'or, à la banque.

**Saxe:** +1 aux combats dans les États allemands.

**Suède:** +2 aux combats dans la Baltique. Poser un jeton dans cette case coûte une pièce d'or, à verser la banque.

**COMMERCE** (effet immédiat)

**Compagnie de la Baltique:** Prendre deux pièces d'or de la banque par jeton de contrôle en Baltique.

**Compagnie des Indes orientales:** Prendre deux pièces d'or de la banque par jeton de contrôle aux Indes ou aux Indes orientales (l'un ou l'autre).

**Compagnie du Levant:** Prendre deux pièces d'or de la banque par jeton de contrôle dans l'Empire ottoman ou en Méditerranée (au choix).

**Esclavage:** Prendre deux pièces d'or de la banque par jeton de contrôle en Afrique.

**Mines d'or:** Prendre deux pièces d'or de la banque par jeton de contrôle en Amérique du Sud.

**Plantations de sucre:** Prendre deux pièces d'or de la banque par jeton de contrôle dans les Caraïbes.

**Plantations de tabac:** Prendre deux pièces d'or de la banque par jeton de contrôle en Amérique du Nord.

## LEXIQUE

Deutsch	Français
Afrika	Afrique
Aktion	Action
Aktionsfelder	Tableau des actions
Aktions- rundenskala	Piste de phases
Allianzbereich	Tableau des alliances
Armeetraining	Formation militaire
Bankwesen	Finance
Bayern	Bavière
Dänemark	Danemark
Deutsche Staaten	États allemands
Fortschritt	Progrès
Frankreich	France
Goldminen	Mines d'or
Großbritannien	Grande-Bretagne
Handel	Commerce
Indianer	Amérindiens
Indien	Indes
Karibik	Caraïbes
Kosaken	Cosaques
Kriegsministerium	Ministère de la guerre
Marinettraining	Formation navale
Milizen	Milice
Mitteleuropa	Europe centrale
Mittelmeerraum	Méditerranée
Nawab	Cipayes
Neapel	Naples
Nordamerika	Amérique du Nord
Niederlande	Provinces-Unies
Österreich	Autriche (Deux- Aigles)
Osmanen	Ottomans
Osmanisches Reich	Empire ottoman
Ostindien	Indes orientales
Ostindien- Kompanie	Compagnie des Indes orientales
Ostseehandel	Compagnie de la Baltique
Ostseeraum	Baltique
Preußen	Prusse
Regierungsreform	Réforme gouvernementales

Deutsch	Français
Reserven	Réservistes
Russland	Russie
Sachsen	Saxe
Schiffssymbol	Symbole de navire
Schweden	Suède
Siegpunkte	Points de victoire (PV)
Siegpunktskala	Piste des PV
Sklaven	Esclavage
Spanien	Espagne
Spielrundenskala	Piste des tours
Südamerika	Amérique du Sud
Tabakfelder	Plantations de tabac
Unterstützung	Soutien
Unzufriedenheitssk ala	Piste d'insatisfaction ala
Zuckerplantagen	Plantations de sucre

**Auteur:** Martin Wallace

**Développement:** Uli Blennemann,  
Henning Kröpke

**Illustrations:** Harald Lieske

**Mise en page:** Lin Lütke-Glanemann

### **Spielworxx**

Ulrich Blennemann

Schleiderweg 14

D-48249 Dülmen

Allemagne

[uli@spielworxx.de](mailto:uli@spielworxx.de)

