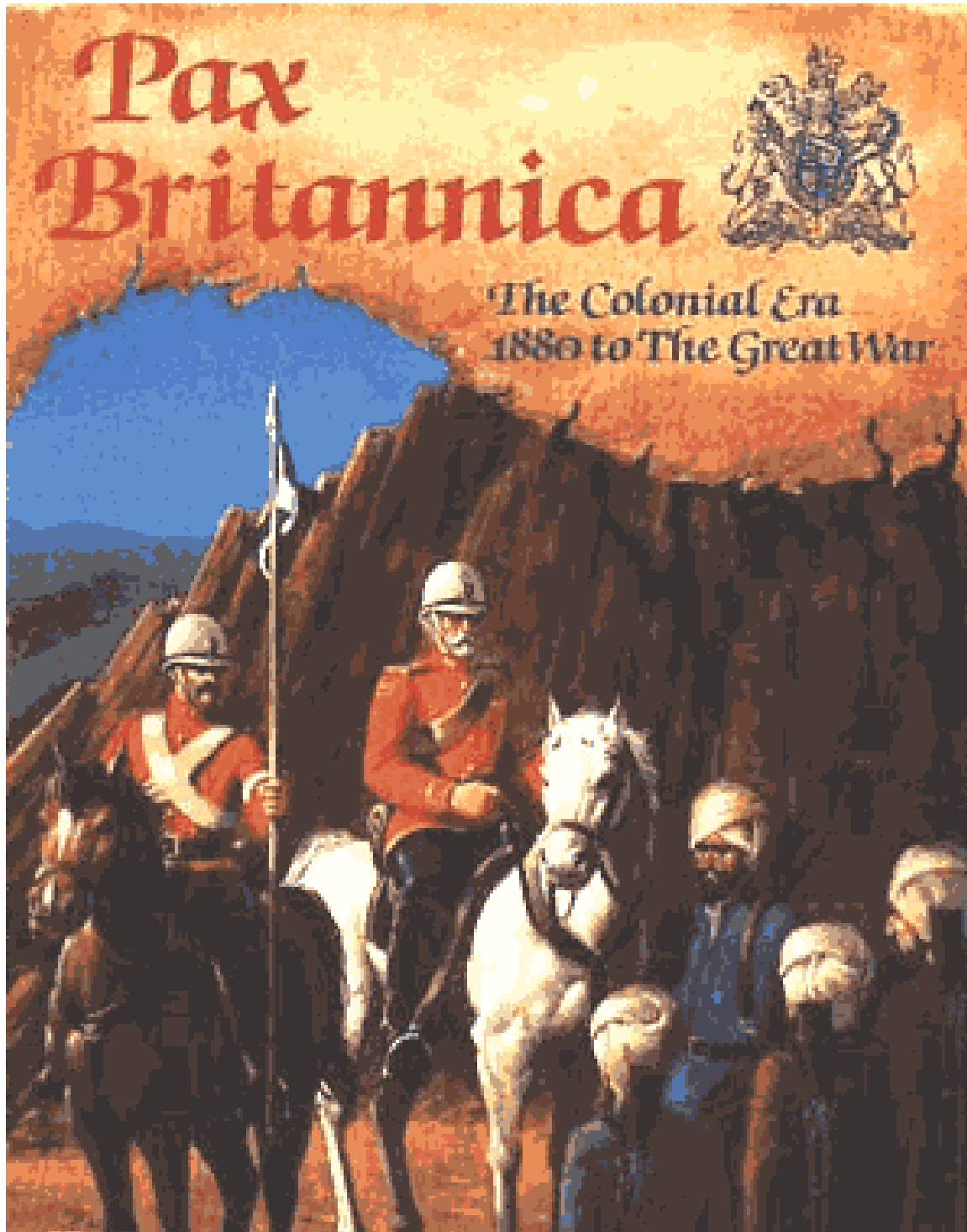


# Pax Britannica



Règles du jeu diplomatico-stratégique  
sur les conquêtes coloniales  
de 1880 - 1914

Version française traduction Luc Joosten



INTRODUCTION.....	1
LA CARTE.....	1
PIECES DU JEU.....	3
LES FEUILLES DE JOUEURS.....	3
FEUILLE D'ENREGISTREMENT ADMINISTRATIF.....	4
ORGANISATION DES REGLES.....	4
MISE EN PLACE DU JEU.....	4
LES TERMES DE JEU.....	4
LE TOUR DE JEU.....	6
SÉQUENCE DU TOUR DE JEU.....	6
LES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES.....	7
DÉTERMINATION DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES.....	7
ÉVÉNEMENTS D'ÉTAT.....	7
TROUBLES.....	7
ENREGISTREMENT ADMINISTRATIF.....	8
ENREGISTREMENT DES STATUTS.....	8
ENREGISTREMENT DES REVENUS.....	8
ENREGISTREMENT DE LA MAINTENANCE.....	8
ENREGISTREMENT DES REVENUS NETS.....	8
PUISSANCES MINEURES.....	9
DÉTERMINATION DE L'ACTIVITÉ DES PUISSANCES MINEURES.....	9
CONFLITS DE STATUTS ENTRE PUISSANCES MINEURES ET PUISSANCES MAJEURES.....	10
RÉACTION D'UNE PUISSANCE MINEURE A DES TROUBLES.....	10
MOUVEMENT ET CHANGEMENT DE STATUT.....	10
CHANGEMENT DE STATUT.....	11
COMMENT ÉTABLIR UN MARQUEUR DE STATUT.....	11
CHANGEMENT DES MARQUEURS DE STATUT EXISTANTS.....	11
CODOMINIONS.....	12
MOUVEMENT.....	12
CONSTRUCTION DES CANAUX CARAIBES - PACIFIQUE SUD.....	13
COMBAT COLONIAL.....	13
COMBAT COLONIAL POUR ÉTABLIR UN MARQUEUR DE CONTRÔLE.....	13
COMBAT COLONIAL POUR RÉPRIMER DES TROUBLES.....	14
RÉSOLUTION DU COMBAT COLONIAL.....	14
NÉGOCIATIONS.....	15
TRAITES.....	16
CONGRES DE L'EUROPE.....	16
RESSSENTIMENT CHINOIS.....	17
RÉBELLION CHINOISE.....	17
GUERRE AVEC LES OTTOMANS.....	19
LA GUERRE.....	20
LA SÉQUENCE DE GUERRE.....	20
CASUS BELLI.....	21
DÉCLARATIONS DE GUERRE.....	21
LA GRANDE GUERRE.....	22
GUERRE CONTRE DES PUISSANCES MINEURES.....	22
MOUVEMENT DURANT UNE PHASE DE MANŒUVRE D'ALLIANCE.....	22
CODOMINIONS ET GUERRES.....	23
COMBAT DURANT UNE GUERRE.....	24
AIRES CONQUISES.....	25
SUPPORT.....	25
UNITES QUI SE RENDENT.....	25
NÉGOCIATIONS ET FIN DE LA GUERRE.....	25
TENSIONS EUROPÉENNES ET GRANDE GUERRE.....	26
AUGMENTATION DE LA TENSION EUROPÉENNE.....	26
CANAUX ET DÉTROITS.....	26
AUTRICHE-HONGRIE.....	27
POINTS DE VICTOIRE.....	27
POINT DE VICTOIRE OBTENU DURANT LA PHASE D'ENREGISTREMENT DES POINTS DE VICTOIRE.....	27
POINTS DE VICTOIRE OBTENUS A LA FIN DU JEU.....	28
PASSAGES AU TRAVERS DE L'AFRIQUE.....	28
INFORMATIONS GÉNÉRALES.....	28
CHANGEMENTS SUR LA CARTE.....	28
SET-UP.....	28
CLARIFICATIONS.....	28
OPTIONS.....	29
CONGRES DE L'EUROPE.....	29
RESSSENTIMENT CHINOIS.....	29
EMPIRE OTTOMAN.....	29
POINTS DE VICTOIRE.....	30
LA BELGIQUE COMME 8 <sup>ÈME</sup> JOUEUR.....	30

Traduction v 1.01

## INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchantes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

## INTRODUCTION

*Pax Britannica* est un jeu multi-joueur qui recrée la dynamique de l'ère coloniale, de 1880 jusqu'à la Grande Guerre. Le jeu débute sur la situation mondiale en 1880, chacun des joueurs prenant la place d'une des puissances majeures de cette fin 19<sup>ème</sup> début 20<sup>ème</sup> siècle : Grande-Bretagne, France, Allemagne (qui contrôle aussi l'Autriche-Hongrie), États-Unis, Japon, Russie et Italie. Chaque joueur dépense de l'argent et manœuvre des forces armées pour établir le contrôle sur différentes aires du monde, et chaque aire contrôlée génère des revenus qui augmenteront, tour après tour, les finances du joueur. Ces revenus générés par les colonies sont alors utilisés aussi bien pour augmenter l'empire, que pour construire des nouvelles unités militaires et les maintenir sur le terrain, et accumuler des points de victoire.

Comme le développement des stratégies coloniales est conflictuel, les joueurs forment des alliances et négocient avec les autres puissances majeures. Quand un compromis ou une conciliation échoue, la guerre éclate. En plus, une série d'événements aléatoires peuvent déboucher sur des troubles dans les colonies des joueurs, les forçant à calmer ces révoltes ou bien ils s'exposent à la perte de leurs colonies.

Finalement, chaque joueur doit tenter de poursuivre sa stratégie coloniale aux frais des autres joueurs. Les conflits doivent être attendus, mais ils doivent veiller à ne pas allumer la mèche qui ferait exploser la Grande Guerre.

Le jeu dure au maximum 10 tours, ou, jusqu'à la déclaration de la Grande Guerre, laquelle met fin immédiatement à la partie et pénalise sévèrement le joueur responsable de sa déclaration.

## LA CARTE

La carte du jeu *Pax Britannica* dépeint le monde divisé en aires terrestres et zones de mer. Noter que, quand les deux sections de la carte sont jointes pour jouer, il est recommandé que vous fassiez chevaucher les deux parties d'un centimètre.

Vous pourriez avoir quelques difficultés à localiser, lors de votre première utilisation, des régions bien connues, du fait de la projection particulière de la carte du jeu. Au centre de ce livret, vous trouverez une mappemonde plus courante avec le nom des régions repris sur une grille. En utilisant cette aide de jeu, vous devriez rapidement retrouver n'importe quelle aire. Au dos de cette carte, se trouve une liste de renseignements sur les aires vous offrant des références rapides aux statistiques vitales de chaque aire: sa valeur économique, sa capacité de combat, les zones de mer adjacentes et les aires adjacentes.

## Aires

Il y a 104 aires sur la carte, chacune représentée par une boîte qui reprend le nom de l'aire, sa valeur économique et sa capacité de combat. Chaque aire est susceptible de devenir une colonie pour chaque joueur (en appliquant les restrictions expliquées ci-après dans les règles). La légende des types d'aires sur chacune des feuilles de joueur distingue 5 types d'aires:

- . Indépendante
- . Empire ottoman

- . Empire chinois
- . Vassal chinois
- . Inorganisée

Chaque type d'aire à son importance dans le jeu *Pax Britannica*, et les joueurs se référeront souvent à cette légende jusqu'à ce qu'ils s'y soient habitués.

Outre le fait d'appartenir à un des cinq types d'aires, chaque aire est soit une aire côtière soit une aire non-côtière. Cette distinction est très facilement identifiable parce qu'à chaque aire côtière sont associés un ou plusieurs petits carrés colorés, indiquant les zones de mer adjacentes.

*Notez, cependant, que certaines aires côtières (comme le Canada et le Congo) ont leur boîte d'aire localisée très à l'intérieur des terres, parce qu'il a été impossible de les placer conventionnellement le long de la côte. De telles aires sont pourtant bien des aires côtières, dans tous les cas. Aussi, quand des unités navales occupent des aires qui sont adjacentes à deux zones de mer non-connectées (comme le Canada et le Mexique) garder l'unité navale sur l'un des côtés désignant la zone de mer de la boîte d'aire. En cas de guerre, le côté de la zone de mer occupé par l'unité navale peut être important.*

### Zones de mer

Il y a 12 zones de mer sur la carte, chacune représentée par un ovale qui inclut le nom de la zone de mer, son nombre et une légende indiquant les zones de mer adjacentes. La couleur distinctive (ou la combinaison de couleurs) de chaque zone de mer correspond aux carrés colorés des aires côtières. Quand la couleur d'une zone de mer se retrouve dans un carré d'une aire côtière cela signifie que cette aire côtière est adjacente à cette zone de mer (et vice versa).

*Notez que la plupart des aires côtières sont adjacentes à plus d'une zone de mer (voir, par exemple, l'aire des Indes de l'est néerlandaises qui sont adjacentes à l'Océan Indien, l'Océan Pacifique Nord et la Mer Sud de Chine).*

Quand la couleur d'une zone de mer apparaît dans un cercle dans l'ovale d'une zone de mer, cela signifie que ces deux zones de mer sont considérées comme adjacentes l'une à l'autre.

*Notez que la plupart des zones de mer sont adjacentes à plus d'une autre zone de mer (voir, comme exemple, la mer Méditerranée qui est adjacente à l'Atlantique Nord, la Mer Noire et l'Océan Indien).*

Sont aussi incluses sur la carte deux zones de cap: le Cap de Bonne Espérance et le Cap Horn. Ces deux ovales sont ignorés dans tous les cas exceptés dans les déplacements durant une guerre.

### Routes terrestres

La plupart des aires sont reliées entre-elles par des routes terrestres. Quand une armée se déplace par terre, ou qu'un joueur doit tracer une ligne de communication terrestre, vous pouvez bouger ou tracer d'une aire à une

autre aire uniquement par ces routes (ainsi, de ce fait, personne ne peut jamais quitter Aden par une route terrestre). Les aires qui sont directement reliées par une ligne de route terrestre sont considérées comme adjacentes (donc, de ce fait, Panama et l'Amérique centrale sont adjacentes; mais Panama et le Mexique ne sont pas adjacents, car ils ne sont pas reliés par une ligne de routes terrestres).

### Canaux et détroits

Au Panama, en Amérique centrale, en Egypte et en Anatolie, il y a des notes imprimées sur la carte indiquant des cas spéciaux relevant de certaines zones de mer. Les joueurs devront être particulièrement attentifs à ces notes quand ils tenteront de déplacer des unités militaires et les maintenir en support durant une guerre.

### Nation d'origine et aire d'origine

Chaque nation d'origine des joueurs est indiquée sur la carte, avec ses zones de mer et ses routes terrestres adjacentes. Noter qu'aucun joueur ne peut jamais déplacer une unité militaire, navale ou un marqueur de statut dans la nation d'origine d'un autre joueur. Vous pouvez, cependant, déplacer des unités militaires et navales par votre nation d'origine.

Chaque boîte d'aire d'origine des joueurs localisée sur les bords de la carte est considérée pour toutes les situations du jeu comme sa nation d'origine. Cette aire d'origine offre simplement aux joueurs plus d'espace (car, par exemple, il serait extrêmement difficile de conserver toutes les unités navales et militaires anglaises dans le petit espace représentant les îles anglaises sur la carte). Toutes les unités navales qu'un joueur possède dans sa nation devront être gardées dans la boîte principale de l'aire d'origine. Les unités navales que le joueur possède autour de sa nation devront être gardées dans les boîtes de zones de mer appropriées dans son aire d'origine.

*De ce fait, si vous êtes le joueur des Etats-Unis et que vous stationnez une unité navale dans votre côte Ouest, placez le pion dans la boîte Pacifique Nord de votre aire d'origine.*

Attaché à chaque aire d'origine se trouve le tableau de finances. Chaque joueur a trois marqueurs à utiliser sur ce tableau pour enregistrer ses dépenses durant chaque tour de jeu.

*Les puissances mineures (non représentées par des joueurs) ont aussi une aire d'origine sur la carte, mais sans tableau de finances car les puissances mineures ne reçoivent et ne dépensent jamais d'argent.*

### Index du ressentiment chinois

Au cours du jeu, le niveau du ressentiment chinois sera augmenté comme résultat d'interférences étrangères dans l'empire chinois ou chez les vassaux chinois. Chaque fois que ce niveau augmente, les joueurs devront ajuster les deux marqueurs sur l'index de ressentiment chinois pour refléter le nouveau niveau.

**NOUVEAU : il peut excéder 100**

### INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchantes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

**Index de tension européenne**

Comme pour le ressentiment chinois, pour différentes raisons, les tensions européennes tendront à augmenter durant le jeu, rendant peu à peu un possible éclatement de la Grande Guerre (laquelle arrête immédiatement le jeu, avec des conséquences désastreuses). Dès que la tension augmente, les joueurs doivent ajuster les marqueurs pour représenter le nouveau niveau.

Année 1884 -85  
Flottes marchandes: USA, Japon

Flottes marchandes disponibles Pénalité des PV de Grande Guerre

**Tableau des tours de jeu**

*Pax Britannica* est joué en une série de tours de jeu. Au début de chaque tour, le marqueur de tour est placé dans l'espace suivant du tableau. Sur chacun de ces espaces est indiqué la période des quatre années couvertes par le tour, les pays qui reçoivent des nouvelles flottes marchandes, et la pénalité en points de victoire infligée à chacun des joueurs si la Grande Guerre éclate ce tour-ci.

*Noter que le joueur qui est responsable de la Grande Guerre reçoit un pénalité égale au triple du chiffre indiqué sur le tableau des tours de jeu.*

**Tableau des phases**

Chaque tour de jeu est divisé en un nombre de phases. Dès qu'une phase est terminée, le marqueur est déplacé dans la case suivante du tableau des phases. Quand toutes les phases ont été complétées, le marqueur de phase est remis sur la case des événements aléatoires pour le prochain tour de jeu.

Un tableau séparé est fourni pour traiter les phases de guerres. Une guerre utilise une séquence de phases qui interrompent le cours normal du jeu. Une fois que la guerre est finie, le marqueur de phase est remis sur le tableau des phases normales, dans la case Enregistrement des points de victoire.

**Tableaux et tables**

La table des événements aléatoires, les tables de troubles, et la table d'activités des puissances mineures sont imprimées sur la carte. L'utilisation de ces cartes est expliquée dans les sections des règles appropriées.

**PIECES DU JEU**

Il y a 12 sets de pièces de jeu dans *Pax Britannica* - un jeu chacun pour la Grande Bretagne, la France, l'Allemagne, l'Autriche-Hongrie, les États-Unis, le Japon, la Russie, l'Italie, les Pays-Bas, la Belgique, l'Espagne et le Portugal.

*Le nombre de pièces en jeu fournies à chaque joueur est une limite absolue. Si vous épuisez un type de pièces (parce qu'elles sont toutes en jeu), vous ne pourriez pas substituer des marqueurs pour représenter le type de pièces qui vous fait défaut.*

En plus, il y a six pièces pour représenter les armées chinoises ou ottomanes, et un nombre de marqueurs

**INDEX**

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchandes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

neutres. Il est recommandé que les joueurs trient leurs pièces par types. Il y a 4 catégories de bases de pièces.

- . les unités militaires
- . les marqueurs de statut
- . les flottes marchandes
- . les marqueurs de jeu

**Les unités militaires**

Toutes les unités militaires sont triangulaires, et sont de trois puissances: 1, 3 ou 10 points de force représentant successivement, un régiment ou une escadre, une division ou un groupe d'escadre, un corps ou une flotte (les armées ottomanes et chinoises valent toujours 5 points de force). Les unités terrestres sont imprimées au dos des unités navales. Noter qu'une fois que les pièces ont été achetées sous une forme, vous ne pouvez pas retourner les pions (donc, une unité navale ne peut pas être convertie en unité terrestre).

*Noter que les unités ne sont pas interchangeables. Par exemple, trois unités de 1, une fois achetées, ne peuvent pas être converties en une unité de 3.*

**Les marqueurs de statut**

Il y a 4 types de marqueurs de statut (plus deux cas spéciaux) imprimés sur deux types de pions. Les marqueurs d'intérêt et d'influence sont imprimés sur des pions ronds (recto-verso). Les marqueurs de possession et de protectorat sont imprimés sur des marqueurs hexagonaux (recto-verso). Les deux cas spéciaux - dominions et états- sont particuliers aux joueurs britannique et américain.

Noter que les marqueurs hexagonaux sont repris collectivement sous le vocable marqueurs de contrôle (parce que le placement de ces marqueurs donnent au joueur un contrôle virtuel de l'aire).

**Flottes marchandes**

Il y a un seul type de flotte marchande, et toutes les flottes marchandes sont traitées de la même façon durant le jeu. Les flottes marchandes sont imprimées sur des pions triangulaires.

**Marqueurs de jeu**

Il y a 9 types de marqueurs de jeu, tous imprimés sur des pions carrés. pion Finances, Ressentiment chinois, Tension européenne, Tour de jeu, et marqueurs de phases utilisés sur les tableaux imprimés sur la carte. Troubles, Changement de statut, Casus Belli, et marqueurs de canal sont utilisés sur la carte pour indiquer aux joueurs les situations changeantes.

*Le symbole £ utilisé pour le pion Finances, tableau de finances et à travers ses règles peut correspondre à des "centaines de milliers de livres", ou plus simplement "méga-pounds". Noter que, dans le cas peut probable où vous accumuleriez plus de 999 £ dans un tour de jeu, chaque joueur doit avoir un pion imprimé sur le verso "+1000" à utiliser sur la ligne des centaines.*

**LES FEUILLES DE JOUEURS**

Il y a 8 feuilles de joueurs incluses dans *Pax Britannica*.

Chaque feuille de joueur reprend toutes les informations pertinentes pour la mise en place des pions du joueur et l'aider à remplir sa feuille administrative. Des tables, tableaux et listes sont aussi incluses sur cette feuille. En outre, la liste des augmentations du ressentiment chinois sur les feuilles France et Japon, et la liste des augmentations de la tension européennes sur les feuilles Russie, USA et Italie. On fera couramment référence à ces listes car une de leurs conditions peut apparaître (et requérir une action) à n'importe quel moment.

### FEUILLE D'ENREGISTREMENT ADMINISTRATIF

Un bloc de 25 feuilles d'enregistrement administratif est fourni avec le jeu. Dans chaque jeu, les joueurs devront remplir une de ces feuilles, et la compléter de tour de jeu en tour de jeu. Au dos de chaque feuille d'enregistrement, se trouve une liste des gains de points de victoire et un résumé des règles de mouvement/changement de statut.

### ORGANISATION DES REGLES

*Pax Britannica* est un jeu extrêmement interactif, où quatre à sept joueurs peuvent tous faire quelque chose de différent en même temps. Pour imposer un semblant d'ordre, les joueurs doivent procéder en accord avec la séquence de jeu. Cette séquence, qui sera expliquée dans le chapitre suivant, définit simplement l'ordre dans lequel certaines activités peuvent ou doivent être accomplies.

Ces règles sont organisées, autant que faire se peut, en accord avec la séquence de tour de jeu. Une fois que vous serez familier avec la carte, les pièces de jeu, etc, vous pourrez lire la séquence de tour de jeu pour avoir une idée générale du jeu. Les chapitres suivants donnent en détail les activités spécifiques qui prennent place durant chaque phase de la séquence de tour de jeu. Une fois que vous aurez commencé à jouer, à n'importe quel moment ou vous aurez une question à propos d'une règle, vous serez capable de trouver une explication en retournant simplement au chapitre approprié à la phase que vous jouez à ce moment.

Nous souhaitons que cette organisation (avec l'index de référence au bas de chaque page impaire) donnera réponses aux questions que les joueurs pourraient se poser durant le jeu. Si un problème insoluble se posait, nous vous invitons à nous écrire en incluant une enveloppe timbrée et adressée et un mot reprenant votre question aussi brève que possible.

### PAX BRITANNICA RULES QUESTION

Victory Games, Inc.  
43 West 33rd Street  
New York, NY 10001

Nous vous invitons aussi, même si vous n'avez pas de questions, à nous retourner la carte de Suivi incluse dans la boîte de ce jeu.

### MISE EN PLACE DU JEU

*Pax Britannica* peut être joué par 4 à 7 joueurs. Si seulement 4 jouent, chacun sélectionne une des puissances majeures suivantes: Grande-Bretagne, France, Allemagne (qui contrôle aussi l'Autriche-Hongrie) et les Etats-Unis. Si 5 jouent, ajouter le Japon. Si 6 jouent, ajouter la Russie. Si 7 jouent, ajouter l'Italie. Les puissances majeures qui ne sont pas représentées par un

### INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchandes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

joueur dans une partie avec moins de 7 joueurs est une puissance mineure pour la partie.

Chaque joueur devra s'asseoir le plus près de son aire d'origine, et se référer à sa feuille de joueur. La section de déploiement initial de la feuille du joueur spécifie les pièces dont le joueur aura besoin en ce début de jeu, et où il devra les disposer. Il est recommandé que les joueurs ne prennent que les pièces dont ils ont besoin au début du jeu, laissant le reste dans la boîte de rangement. Noter que n'importe qui peut faire la mise en place des pièces des puissances mineures.

Après le déploiement initial des pièces, placer tous les marqueurs de Finances, Ressentiment chinois et Tension européenne dans l'espace zéro ou initial de leur tableau. Placer le marqueur de tour dans la case 1880 du tableau, et le marqueur de phases sur la case des événements aléatoires du tableau de phases. Placer les flottes marchandes non-déployées sur le tableau des tours de jeu en accord avec leur nationalité, et l'année appropiée.

*Cependant, ne placez pas les flottes marchandes pour la Russie, le Japon et/ou l'Italie si ces puissances sont des puissances mineures dans votre partie. Les puissances mineures ne reçoivent jamais de nouvelles flottes marchandes.*

Ensuite, effectuez la première phase d'événements aléatoires pour le premier tour de jeu. Une fois que cette phase est effectuée, avancez le marqueur de phase à la phase d'enregistrements administratifs. Dans la première phase d'enregistrements administratifs, chaque joueur devra recopier les informations de la section d'enregistrements administratifs de sa feuille de joueur sur une nouvelle feuille d'enregistrements administratifs. Ces informations représentent les revenus et les dépenses résultant de son déploiement initial d'unités et de marqueurs, et donne l'occasion aux joueurs d'éviter les calculs dans cette première phase administrative du premier tour.

*Noter que certains joueurs doivent lancer un dé pour leur revenu de leur bureau colonial pour ce premier tour, et/ou ajuster ces revenus avec certains événements aléatoires qui auraient pu se produire durant la phase précédente.*

Une fois que les joueurs ont réalisés les sections I à IV de leur feuille administrative, ils sont prêts à continuer le premier tour de jeu en déplaçant le marqueur de phase à la phase de puissances mineures.

## LES TERMES DE JEU

Les termes suivants seront utilisés très fréquemment dans les règles. La plupart de ces termes sont définis quand ils sont introduits dans le corps principal des règles, mais des définitions plus rigoureuses et minutieuses sont fournies ici. Nous vous conseillons d'être raisonnablement bien familier avec ces termes avant de lire le reste des règles. Cette section vous sera très utile quand vous souhaitez vous remettre en mémoire un terme apparu dans la lecture des règles.

**Adjacent:** ces règles stipulent souvent le fait d'être



adjacent comme un pré-requis pour différentes activités. Comme aide dans la détermination de qui est adjacent à qui, le dos de la carte insérée au centre de ce livret indique toutes les aires, et les aires et zones maritimes qui sont considérées comme adjacentes.

**Aires:** une aire est une des 104 régions représentées sur la carte par une boîte d'aire (voir votre feuille de joueur pour la légende des types d'aires). N'importe quel joueur peut placer un marqueur de statut dans n'importe quelle aire, toujours en accord avec les règles de changement de statut.

**Casus Belli:** traduit littéralement "Casus Belli" signifie cas de guerre. Aucun joueur ne peut déclarer la guerre à un autre joueur ou à une puissance mineure sans un Casus Belli légitime. La liste des Casus Belli sont indiqués au dos de chaque feuille de joueur.

**Puissance coloniale:** il y a deux types de puissances coloniales dans le jeu: les puissances majeures et les puissances mineures. Les deux types de puissances peuvent placer des marqueurs de statut pour établir des colonies. Les puissances majeures sont représentées par les joueurs, les mineures s'activent en fonction des règles durant la phase des puissances mineures. La Grande-Bretagne, la France, l'Allemagne (ensemble avec l'Autriche-Hongrie) et les Etats-Unis sont toujours des puissances majeures. L'Espagne, les Pays-Bas, le Portugal et la Belgique sont toujours des puissances mineures. En fonction du nombre de joueurs participant à une partie, la Russie, le Japon et l'Italie sont des puissances ou majeures ou mineure.

**Note historique:** le terme "Puissance majeure" est tiré du lexique de diplomatie lequel, hélas, est tombé en désuétude. Ce terme, originellement, signifie un état avec une telle puissance qu'il devait toujours être pris en compte dans les affaires diplomatiques, avec la possibilité de protéger ses forces partout dans le monde. Après la seconde guerre mondiale, deux états furent appelés "super-puissances". Malheureusement, le développement de ces termes à l'égard des Etats-Unis et de l'Union soviétique renforce la tendance moderne de penser que toutes les affaires étrangères sont des conflits bipolaires entre les US et l'URSS.

**Capacité de combat:** toutes les unités militaires et toutes les aires ont une capacité de combat (laquelle est égale à 0 dans certaines aires), quantifiant la capacité d'une unité ou d'une zone à attaquer ou à se défendre. Les aires utilisent cette capacité uniquement pour la défense.

**Ligne de communication:** une ligne de communication est un passage tracé entre des aires sous contrôle du même joueur, des zones de mer contenant un des marqueurs de flotte marchande de la nation du joueur, et/ou la nation d'origine du joueur. Une ligne de communication doit exister entre une aire et la nation d'origine du joueur afin de pouvoir placer un marqueur de statut dans cette aire ou de recevoir les revenus de cette aire.

## INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchandes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

**Contrôle:** un joueur contrôle une aire s'il possède un marqueur de protectorat, de possession, d'état ou de dominion dans cette aire. Ces marqueurs seront traités sous le vocable de marqueur de contrôle dans les règles.

**Valeur économique:** chaque aire a une valeur économique imprimée dans sa boîte. Ce nombre représente la force économique de cette aire, et le degré avec lequel le commerce avec cette aire est facile et profitable.

**Marqueur établi:** en terme de jeu, un marqueur établi est un marqueur de statut qui a depuis peu un marqueur de changement de statut associé dans l'aire. Il est important de distinguer dans le jeu les marqueurs qui sont établis et ceux qui ne sont pas établis.

**Index de la tension européenne:** l'index de la tension européenne mesure le niveau de tension entre les nations et indique le moment de rupture qui débouche sur la "grande guerre", qui peut se déclarer n'importe quand dans le jeu. Les actions des joueurs comme les événements aléatoires influent sur cette tension.

**Grande guerre:** une grande guerre est une guerre impliquant toutes les grandes puissances européennes. Elle peut se déclarer n'importe quand dans le cours du jeu.

**Flotte marchande:** les flottes marchandes sont utilisées par les puissances coloniales pour déplacer leurs armées et procurent des lignes de communication avec les colonies.

*La flotte marchande d'un joueur représente les navires de commerce et privés possédés par les habitants d'une nation. Elle commerce entre la nation d'origine et les colonies, et la valeur de ce commerce est représentée par les revenus que collecte la nation d'origine durant la phase administrative. Tant que ces flottes sont maintenues par les privés, elles ne coûtent rien aux finances du joueur. Bien que la flotte marchande puissent être la cible durant un grand conflit, comme la seconde guerre mondiale, une grosse partie de ces flottes ne peuvent être détruites durant les courtes guerres qui caractérisent la période historique couverte par ce jeu.*

**Zone de mer:** une zone de mer est une des 12 régions des océans du monde, représentées sur la carte par des ovales de couleurs différentes. Le code de couleur de chaque zone indique les aires et zones de mer voisines avec lesquelles elle est adjacente.

**Statut:** le statut d'un joueur avec une aire est la relation qui existe entre cette aire et son gouvernement. Il y a six niveaux de statut (dans l'ordre ascendant): pas de statut, intérêt, influence, protectorat, possession, dominion/état. Le statut d'un joueur dans une aire est représenté en plaçant un marqueur de statut, et affecte ses revenus, ses dépenses de maintenance, sa capacité de déplacer des unités militaires, et un nombre d'autres facettes de ce jeu.

**Finances:** les finances d'un joueur, représentées par le tableau à côté de la boîte de sa nation sur la carte, est la quantité d'argent qu'il possède pour ses desseins coloniaux. Les joueurs conservent leur niveau courant de finances en déplaçant le marqueur de finances sur le tableau. Les joueurs doivent dépenser de l'argent de leurs finances pour construire et maintenir les unités militaires, pour changer et maintenir les marqueurs de statuts, et même -s'il le désire- pour s'assurer des bonnes grâces en corrompant leurs adversaires.

**Troubles:** le trouble est la condition qui peut survenir dans une aire comme résultat d'un événement aléatoire. Une aire en "trouble" est hautement sensible à l'intervention de la part des joueurs.

**Guerre:** la guerre interrompt le cours normal du jeu, s'établissant sur sa propre séquence d'événements, altérant les règles de mouvement et débouchant sur la fin du jeu si cette guerre dégénère en grande guerre. Une guerre ne peut jamais se déclarer sans l'existence légitime d'un Casus Belli

## LE TOUR DE JEU

*Pax Britannica* se joue en plusieurs tours de jeu. Chacun de ces tours représente une période de quatre ans. Chaque tour de jeu est divisé en différentes séquences spécifiques de phases, appelées les séquences du tour de jeu. Aucun joueur ne peut entreprendre des actions qui ne seraient pas spécifiquement allouées à une phase, comme détaillé dans les séquences du tour de jeu.

*Notez que certaines actions se déroulent durant tout le jeu, dans n'importe quelle phase. Des négociations informelles, par exemple, peuvent virtuellement se dérouler quand des joueurs le souhaitent. Les joueurs qui le souhaitent, au début du jeu, doivent définir le temps dévolu aux négociations durant tout le jeu. De même, ils devront définir les joueurs qui ajusteront les index de tensions européennes et le ressentiment chinois.*

Le jeu *Pax Britannica* dure un maximum de 10 tours. La durée peut être raccourcie si la grande guerre est déclarée plus tôt.

### SÉQUENCE DU TOUR DE JEU

#### **Phase des événements aléatoires**

. Lancer un dé pour déterminer le nombre d'événements aléatoires qui se dérouleront durant ce tour de jeu.  
 . Pour chaque événement aléatoire qui se déroule, lancez deux dés, référez-vous à la table des événements aléatoires et exécutez ce qui y sera déterminé.

#### **Phase administrative**

. Réaliser les sections I à IV de votre feuille administrative.  
*Notez que dans le premier tour, la plupart des calculs nécessaires pour cette phase préfigure sur chaque feuille de joueur.*

#### **Phase des puissances mineures**

. Lancer un dé pour chaque puissance mineure en jeu, et référez-vous à la table d'activation des puissances

mineures pour déterminer si cette puissance mineure est active ou non durant ce tour de jeu.

. Pour chaque puissance mineure qui est active durant ce tour de jeu, lancer deux dés et consultez la table d'activité des puissances pour déterminer l'activité qu'a la puissance mineure pour ce tour de jeu.

#### **Phase de mouvement/changement de statut**

Durant cette phase, tous les joueurs réalisent les différentes actions suivantes dans n'importe quel ordre et réagissent à ces actions quand ils le souhaitent.

. Acheter et placer des nouveaux marqueurs de statuts.  
 . Acheter et placer des nouvelles unités militaires.  
 . Prendre les nouvelles flottes marchandes qui apparaissent à ce tour.

*Notez que les flottes marchandes ne sont jamais achetées. Un joueur n'en obtient que si le nom de sa nation est inscrit sur le tableau des tours de jeu.*

. Déplacer des unités militaires.  
 . Déplacer des flottes marchandes.  
 . Construire un canal Pacifique Sud - Caraïbes.

#### **Phase de combat colonial**

. Réaliser le combat colonial contre la capacité de combat de l'aire sur laquelle vous essayez d'établir un marqueur de contrôle, ou une aire en révolte.

#### **Phase d'ajustement des marqueurs**

. Ajuster les marqueurs de statuts, et retraiter les unités navales et militaires de chaque aire qui contient encore un marqueur de troubles.

. Après avoir réalisé le point précédent, enlever tous les marqueurs de troubles de la carte.

. Enlever les marqueurs de changement de statuts pour vos marqueurs d'intérêts ou d'influence nouvellement établis.

. Réduire les marqueurs de contrôle en marqueurs d'influence dans les aires qui ne sont pas en accord avec les règles de garnisons.

#### **Phase de négociation**

. Tenter de négocier des accords pour chaque Casus Belli existant.

#### **Phase de congrès de l'Europe**

. Chaque joueur avec un Casus Belli peut demander la réunion d'un congrès de l'Europe pour tenter de résoudre la dispute.

Si aucun congrès n'est demandé, ignorer cette phase et passer directement à la phase de ressentiment chinois.

#### **Phase de ressentiment chinois**

. Référez-vous au sommaire de ressentiment chinois et ajuster l'index de ressentiment chinois.

. Lancer deux dés et référez-vous à l'index de ressentiment chinois pour déterminer si une rébellion en Chine se déclare pendant la phase de guerre suivante.

#### **Phase de guerre**

. Si une rébellion éclate en Chine, si l'Empire ottoman déclare la guerre, si un joueur ou plusieurs déclare(nt) la guerre, les joueurs réalisent la séquence de guerre.

Autrement, cette phase est ignorée et on passe directement à la phase d'enregistrement des points de victoire.

#### **Phase d'enregistrement des points de victoire**

. Suivez le point V de votre feuille administrative.

#### **Phase d'enregistrement final**

. Si le tour de 1916 n'a pas encore été joué, avancer le

## INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchandes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

marqueur de tour d'une case sur le tableau des tours pour signaler la fin du tour et le début du tour suivant.

. Si le tour de 1916 vient d'être joué ou que la grande guerre a éclaté, chaque joueur réalise la section VI de leur feuille administrative pour connaître son rang final.

## LES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Dans chaque tour de jeu, un nombre variable d'événements aléatoires peut se dérouler. Ces événements représentent des situations politiques apparaissant dans le monde, sur lesquelles les joueurs n'ont pas de contrôle. Durant la phase d'événements aléatoires, les joueurs déterminent le nombre d'événements qui apparaîtront, la nature de ces événements et les effets que ces événements auront sur le jeu.

*Noter que la table des événements aléatoires est imprimée sur la carte dans un sens tel que le joueur américain puisse les lire facilement. Il est recommandé, de ce fait, que ce soit le joueur américain qui lance les dés et qui annonce les événements qui apparaissent durant cette phase.*

### DÉTERMINATION DES ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Le joueur US lance un dé. Le résultat de ce dé est le nombre d'événements aléatoires qui apparaîtront durant ce tour. Vous pouvez noter ce nombre si vous le désirez pour qu'il n'y ait pas de discussion par après. Il y a deux types de base d'événements aléatoires: les événements d'état et les troubles.

Pour chaque événement qui apparaît, le joueur US lance deux dés et se réfère à la table des événements aléatoires. Noter que la table demande le résultat de deux dés lancés l'un après l'autre. Le joueur US lancera donc un dé puis un autre.

**Exemple:** *si le premier lancé est 2 et le second 5, le résultat sera "Agitation coloniale allemande".*

### ÉVÉNEMENTS D'ÉTAT

Chaque fois qu'un événement d'état est obtenu, les joueurs appliquent simplement ce qu'indique la table. Dans certains cas, un ou plusieurs joueurs sont affectés par le résultat pour leurs futures actions.

**Exemple:** *"Victoire libérale en Angleterre", laquelle affecte le lancer de dé du bureau colonial du joueur britannique durant sa phase d'enregistrement administratif, et aussi ses achats d'unités durant la phase de mouvement/changement de statut.*

Le même événement d'état ne peut apparaître plus d'une fois par phase d'événements aléatoires. Si un événement apparaissait deux fois dans la même phase, relancer pour un autre événement. Les événements d'état peuvent cependant apparaître plus d'une fois par jeu, dans différentes phases d'événements aléatoires.

*Certains des événements aléatoires augmentent directement l'index de tension européenne. Si a la suite*

*d'un tel événement, la grande guerre était déclarée, aucun des joueurs n'est à blâmer, et aucun des joueurs ne subit la perte de trois fois les points de victoire (bien que tous les joueurs perdent le nombre de points de victoire indiqué sur le tableau des tours de jeu). Historiquement, la première guerre mondiale fut le résultat d'un événement aléatoire "La Serbie défie l'Autriche-Hongrie", et aucune des puissances majeures ne fut entièrement coupable*

**Guerre en Amérique du Sud:** *Panama est considéré comme une partie de l'Amérique du Sud. Aussi, le joueur des Etats-Unis peut pénétrer dans n'importe quel aire du sud (Panama inclut) du continent sud-américain à la suite de cet événement aléatoire.*

### Dépenses forcées et augmentations de la tension

Certains événements requièrent, de la part d'une puissance majeure, la dépense d'un minimum d'argent pour la construction et/ou le maintien d'unités militaires. Si un joueur n'a pas la somme requise pour cette dépense, il doit dépenser le maximum d'argent qu'il peut pour le maintien de ses unités militaires (durant la phase administrative) et pour la construction (durant la phase de mouvement/changement de statut), mais il ne souffre pas d'effets négatifs parce qu'il n'a pas été capable de faire ce que l'événement lui demandait.

*Noter que cette obligation de dépenser l'argent pour les unités militaires signifie que l'argent doit, en priorité être dépenser pour les unités militaires, même si, en conséquence, certains marqueurs de statut ne peuvent pas être maintenus.*

### TROUBLES

Le second type d'événements aléatoires est le trouble. Quand le joueur US a, comme résultat de son lancer de dés, troubles, il doit se référer à la table de troubles appropriées (de A à D) et lancer un ou deux dés dans la table qu'il utilise. Le résultat d'une table de trouble est le nom de l'aire en trouble. Placer immédiatement un marqueur de troubles dans l'aire et procéder au tirage de l'événement aléatoire suivant.

*Aucune aire ne peut être tirée deux fois dans une phase d'événements aléatoires. Si une aire qui a déjà un marqueur de troubles est tirée une seconde fois, relancer dans la même table pour une nouvelle aire. Une aire peut, cependant, être en troubles plus d'une fois par jeu, dans différentes phases d'événements aléatoires. Durant la phase d'ajustement des marqueurs, tous les marqueurs de troubles se trouvant encore sur la carte sont enlevés.*

N'importe quel joueur qui déplace une unité militaire vers une aire en troubles, peut y placer un marqueur de contrôle durant la phase de mouvement/changement de statut. Pour établir un marqueur de contrôle, le joueur doit engager un combat colonial durant la phase de combat colonial qui suit.

*Voir combat colonial et réaction des puissances mineures aux troubles pour les détails de la répression d'un trouble et l'échec de cette répression.*

### INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchantes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.



Écrivez ce nombre sur la ligne 10.

**Note historique:** des révoltes occasionnelles contre des puissances coloniales apparaissaient parfois dans des aires relativement proches comme Cuba. Des tribus primitives se révoltaient aussi contre l'autorité coloniale car elles subissaient de mauvais traitements, ou alors des tabous avaient été violés. En plus, les puissances coloniales utilisaient souvent les troubles et les désordres dans une aire comme prétexte à une intervention. De même, le droit d'une puissance à intervenir dans une autre région pour restaurer l'ordre était un fait accepté dans le droit international. A l'ère moderne, ce n'est pas le cas: quand les Etats-Unis envahirent la Grenade, ils justifiaient cela par le fait que c'était pour protéger les étudiants américains présents, alors qu'en fait, il est clair que cette intervention était intentée pour restaurer l'ordre et prévenir d'un montée communiste. Je laisse le joueur juger si l'exercice honnête du pouvoir est plus ou moins moral que l'hypocrisie légale.

## ENREGISTREMENT ADMINISTRATIF

Chaque fois que vous établissez un marqueur de statut, vous étendez votre empire et augmentez de même vos profits. La valeur économique d'une aire, en rapport avec le type de marqueur que vous avez placé dans cette aire, détermine le niveau des revenus que vous tirez de cette aire dans le tour de jeu. Mais le coût pour maintenir cet empire n'est pas insignifiant. Pour chaque marqueur de statut que vous établissez vous devez payer une charge, pour le maintenir, reflétant le coût administratif et les autres dépenses. Durant la phase administrative, utilisez votre feuille d'enregistrement administratif pour déterminer le total de vos revenus et les coûts de la maintenance, lesquels détermineront le nombre de £ qui seront en votre possession et que vous pourrez dépenser le tour suivant.

*Noter que le joueur allemand, qui contrôle aussi l'Autriche-Hongrie, doit réaliser cet enregistrement pour les deux nations.*

## ENREGISTREMENT DES STATUTS

La section I est l'enregistrement des statuts. Dans cette section, écrivez le nombre de chacun des types de marqueurs de statut que vous possédez sur la carte (ligne 01, 02, 04, 06 et 08) et la somme des valeurs économiques pour chacune des aires contenant un type de marqueur de statut (lignes 03, 05, 07 et 09). Ne comptez pas les aires et les marqueurs de statut avec lesquels vous ne possédez pas de lignes de communication. Vous ne recevrez jamais de revenus d'une aire avec laquelle vous ne pouvez pas tracer une ligne de communication durant la phase administrative.

## ENREGISTREMENT DES REVENUS

La section II, l'enregistrement des revenus, enregistre les revenus que vous tirez de vos colonies et les contributions apportées par le bureau colonial de votre gouvernement. Pour déterminer la contribution de votre bureau colonial pour chaque tour, référez-vous au tableau en bas de votre feuille administrative et lancez un dé. Croiser le résultat du dé avec votre nation et vous trouverez un nombre. Celui-ci indique le nombre de £ que vous recevez durant ce tour.

## INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchandes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

Comme noté sur la feuille administrative, une puissance (autre que l'Autriche-Hongrie) qui n'a pas de marqueurs de contrôle sur la carte durant la phase administrative reçoit le nombre de £ indiqué sous la colonne 6, sans lancer de dé. Le joueur allemand lance toujours le dé pour l'Autriche-Hongrie.

Aux lignes 11 à 14, multipliez le total des lignes 03, 05, 07 et 09 par le multiplicateur indiqué pour déterminer le nombre de £ que vous recevez en revenus de vos colonies. Additionner les lignes 10 à 14, et écrivez le total sur la ligne 15.

## ENREGISTREMENT DE LA MAINTENANCE

La section III, l'enregistrement de la maintenance, représente l'argent que vous devez dépenser pour maintenir vos possessions à l'étranger. Pour chaque unité navale ou militaire sur la carte en dehors de votre nation, vous devez dépenser un nombre de £ égal aux points de force de l'unité. Indiquez le nombre de points de force que vous possédez à l'étranger à la ligne 16. Vous devez aussi payer pour maintenir chacun de vos marqueurs de statut. De lignes 17 à 20, multiplier le total des lignes 01, 02, 04 et 06 par le multiplicateur indiqué pour déterminer le nombre de £ que vous devez dépenser. Additionner les lignes 16 à 20, et écrivez le total à la ligne 21.

*Noter que les joueurs US et britannique ne payent jamais de maintenance pour les unités dans les états et les dominions, bien qu'ils payent pour maintenir les marqueurs d'état et de dominion en tant que tel.*

**NOUVEAU :** le revenu effectif d'un codominion sera diminué d'une unité par puissance majeure supplémentaire qui y établit un marqueur de contrôle. Exemple : Hawaï a une valeur de 5, si les USA, le Japon et la GB établissent un codominion. La valeur de Hawaï passe à 3 (5-2). Ce changement n'a pas d'influence sur les marqueurs d'intérêt.

La valeur de la Guyane passe à 4 livres.

## ENREGISTREMENT DES REVENUS NETS

Dans la section IV, l'enregistrement des revenus nets, se fait simplement en soustrayant la ligne 21 de la ligne 15. Le nombre restant après la soustraction est le nombre de £ que vous pourrez dépenser durant le tour de jeu suivant. Écrivez ce nombre à la ligne 22, et placez votre marqueur de finances sur votre tableau de finance pour refléter ce nombre de £.

Si le résultat de la soustraction de la ligne 21 de la ligne 15 est négatif, le joueur doit éliminer exactement (ou le plus exactement possible) l'équivalent en unités militaires à l'étranger et/ou de marqueurs de statut pour arriver à un marqueur de finances à zéro.

*Chaque espace de la feuille administrative est divisé en deux sections. Il est hautement recommandé d'écrire votre situation courante dans la moitié de gauche, et de prendre note des changements intervenant en cours de jeu dans la*

partie de droite. Ainsi, si vous acquérez deux nouvelles influences durant un tour, faites deux traits dans la moitié de droite de la ligne 06, et écrivez la valeur économique de chacune dans la ligne 07, dans la moitié de droite. En conservant ainsi une situation courante de vos finances, vous vous éviterez de compter à chaque fois la totalité de vos marqueurs à chaque phase administrative.

## PUISSANCES MINEURES

Dans chaque partie de *Pax Britannica*, les Pays-Bas, la Belgique, L'Espagne et le Portugal sont des puissances mineures. Dans une partie à six joueurs, l'Italie, aussi, est une puissance mineure; dans une partie à cinq joueurs la Russie est une puissance mineure; et dans une partie à quatre joueurs, le Japon est une puissance mineure. Les puissances mineures réalisent la plupart des fonctions des puissances majeures avec quelques exceptions cependant:

- . Aucun joueur, durant une partie, ne représente une puissance mineure excepté dans certaines situations - telles que la guerre.
- . Une puissance mineure ne reçoit jamais de revenus de n'importe quel type.
- . Une puissance mineure ne paye jamais les coûts de maintenance pour les unités militaires ou les marqueurs de statut.
- . Une puissance mineure ne paye jamais l'achat de nouvelles unités militaires ou marqueurs de statut.
- . Une puissance mineure n'accumule pas de points de victoire et ne peut jamais gagner le jeu.
- . Une puissance mineure n'est pas requise de défaire la capacité de combat de l'aire dans laquelle elle établit un marqueur de contrôle.

*Une puissance mineure doit, cependant, engager une aire dans un combat colonial pour supprimer les troubles dans cette aire, si c'est pour entreprendre une activité dans cette aire et s'accorder avec les pré-requis pour établir une possession ou un protectorat.*

**Note historique:** *dans l'ère coloniale, la supériorité technique des puissances avancées était telle que prendre et conserver de larges espaces peuplés de peuples relativement primitifs était, pour nos standards modernes, incroyablement facile. Dans une bataille entre une puissance et un peuple relativement primaire, le ratio des pertes était généralement de 10 pour 1 en faveur de l'armée moderne. Ainsi, la technologie moderne tendait à tout submerger, et l'aire sous-développée n'avait pas encore été contaminée par l'idée que l'allégeance à une nation éloignée était avilissante. Si bien que les puissances coloniales tendaient à laisser les potentats indigènes en place avec une grande puissance et une grande force, sécurisant ainsi le contrôle de la colonie. C'est ainsi que des nations coloniales de second rang comme la Belgique ou le Portugal purent ainsi se constituer des empires de leur propre chef.*

## DÉTERMINATION DE L'ACTIVITE DES PUISSANCES MINEURES

Pour chaque puissance mineure dans le jeu, lancer un dé et référez-vous à la table d'activité des puissances

### INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchantes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

mineures. Si le résultat sur le dessus de la table indique que la puissance mineure est active, lancez immédiatement deux dés, additionner le résultat des deux dés, et référez-vous au tableau inférieur de la table d'activité des puissances mineures pour trouver le nom de l'aire. Une fois que vous avez déterminé l'aire, vous devez déterminer le type de statut que la puissance mineure va y établir, en accord avec les directives ci-dessous:

### ***La puissance mineure tente d'établir un marqueur de possession dans une aire. Pour établir ce marqueur...***

- . La puissance mineure doit avoir une ligne de communication.
- . La puissance mineure doit déjà avoir un marqueur de protectorat dans l'aire.
- . La puissance mineure doit déjà posséder une unité militaire dans l'aire.

### ***Si la puissance mineure ne peut pas établir un marqueur de possession, elle devra tenter d'établir un marqueur de protectorat dans l'aire. Pour établir un marqueur de protectorat...***

- . La puissance mineure doit disposer d'un marqueur de protectorat.
- La puissance mineure doit disposer d'une unité militaire. Une unité militaire doit être placée dans l'aire sur laquelle la puissance mineure tente d'établir un protectorat. Cette unité militaire doit venir de la nation d'origine de la puissance mineure si possible. S'il n'y a pas d'unité militaire disponible dans la nation d'origine, l'unité doit venir de l'aire la plus proche contenant deux unités de la puissance mineure ou plus, si possible. Si aucune aire ne contient deux unités militaires de la puissance mineure ou plus, l'unité doit être prise de la feuille de pions. S'il n'y a plus de pions de la puissance mineure disponibles sur la feuille de pions, la puissance mineure doit essayer d'établir un marqueur d'influence à la place d'un marqueur de protectorat.
- . La puissance mineure doit avoir une ligne de communication.
- . L'aire ne peut contenir aucun marqueur de contrôle. Noter cependant qui possède un marqueur d'influence dans une aire a un Casus Belli contre une puissance mineure qui tenterait d'y établir un marqueur de protectorat.
- . L'aire peut être (a) une aire indépendante, de l'empire chinois ou de l'empire ottoman en troubles; ou (b) l'aire doit être une aire inorganisée ou de vassal chinois en troubles ou non.

### ***Si la puissance mineure ne peut établir de marqueur de protectorat, elle doit essayer d'établir un marqueur d'influence. Pour établir un marqueur d'influence...***

- . La puissance mineure doit disposer d'un marqueur d'influence (un marqueur d'intérêt déjà présent dans l'aire suffit).
- . La puissance mineure doit avoir une ligne de communication.
- . L'aire ne peut pas contenir de marqueur de contrôle d'une autre puissance.

### ***Si la puissance mineure ne peut établir de marqueur***

**d'influence, elle doit essayer d'établir un marqueur d'intérêt. Pour établir un marqueur d'intérêt...**

. La puissance mineure doit disposer d'un marqueur d'intérêt.

. La puissance mineure doit avoir une ligne de communication.

. L'aire ne peut contenir de marqueur de contrôle d'autre puissance.

Si une puissance mineure ne dispose pas de marqueur de statut parce qu'ils sont tous déjà sur la carte, la puissance mineure est considérée comme inactive ce tour de jeu. Si la puissance mineure dispose de marqueur de statut mais ne peut en établir un dans l'aire déterminée par le lancer des dés, relancer les dés jusqu'à trouver une aire possible.

**CONFLITS DE STATUTS ENTRE PUISSANCES MINEURES ET PUISSANCES MAJEURES**

Si une puissance mineure place un marqueur de protectorat, n'importe quelle puissance majeure qui a un marqueur d'influence dans cette aire, a un Casus Belli avec cette puissance mineure. De ce fait, la puissance majeure peut convoquer un congrès de l'Europe pour contester les droits de protectorat de la puissance mineure, ou déclarer la guerre à la puissance mineure. Dans un congrès de l'Europe, les puissances mineures ne votent pas, mais doivent se conformer aux décisions. Si le congrès dit que la puissance mineure ne peut pas obtenir de protectorat, ou doit transformer son protectorat en codominion avec d'autres puissances, la puissance mineure doit se conformer à la décision. Cependant, si un congrès de l'Europe déclare que la puissance mineure peut obtenir un protectorat seule dans l'aire, n'importe quelle puissance majeure qui possède un marqueur d'influence dans l'aire peut refuser de se conformer à la décision du congrès, et, de ce fait, déclarer la guerre à la puissance mineure.

Si n'importe quelle puissance tente de placer un marqueur de contrôle dans une aire ou une puissance mineure a un marqueur d'influence, la puissance mineure ne peut pas contester les marqueurs de protectorat ou de possession. Cependant, n'importe quelle autre puissance majeure (avec ou sans marqueur de statut dans l'aire) peut annoncer qu'elle défendra les droits de la puissance mineure dans cette aire, et dans ce cas, un congrès de l'Europe doit être appelé. La puissance mineure n'a pas de vote dans ce congrès et devra se conformer aux décisions du congrès. Si le congrès se déclare contre la puissance mineure, et autorise la puissance majeure à posséder seule un marqueur de protectorat ou de possession, la puissance mineure doit accepter la décision. Si, cependant, le congrès se déclare contre la puissance majeure impliquée, et que la puissance majeure déclare défier le congrès, la puissance mineure devra déclarer la guerre à la puissance majeure. Dans ce cas, toutes les puissances qui ont déclaré soutenir la puissance mineure doivent, elles aussi, déclarer la guerre à la puissance majeure. Si une ne le faisait pas, elle perdrait automatiquement 5 points de victoire et l'index de tension européenne serait augmenté de 3 points.

**INDEX**

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchandes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

**RÉACTION D'UNE PUISSANCE MINEURE A DES TROUBLES**

Si des troubles se déclarent dans une aire où la puissance mineure a un marqueur de contrôle, la puissance devra tenter de supprimer ce marqueur de troubles; les puissances mineures ignorent les troubles dans les zones où elles ne possèdent que des marqueurs d'intérêt ou d'influence. Une puissance mineure devra tenter de réprimer ces troubles dans l'aire qu'elle contrôle même si elle a été déclarée inactive pour ce tour lors du lancer du dé d'activité. S'il y a des unités militaires dans la nation d'origine de la puissance, celles-ci seront immédiatement déplacées dans l'aire des troubles. Si la puissance possède des unités dans une aire coloniale qui peuvent se déplacer, soit par mer ou terre, jusqu'à l'aire de troubles, ces unités sont déplacées jusqu'à l'aire de troubles.

**Exception:** *si une puissance mineure possède seulement une unité dans une aire coloniale, cette unité n'est jamais déplacée.*

Ce mouvement se déroule durant la phase des puissances mineures. Si plus d'une aire de la puissance sont en troubles, la puissance devra bouger toutes ses unités vers l'aire qui possède le plus haut niveau économique; si deux aires ou plus ont le même niveau économique, le joueur lance deux dés pour déterminer aléatoirement laquelle de ces aires il défend.

Une fois que la puissance a déplacé ses unités, elle tente de réprimer les troubles. Elle attaque automatiquement la capacité de combat de l'aire où se déroulent les troubles, en accord avec les règles de combat colonial. Si la puissance réprime les troubles dans une aire où elle possédait un marqueur de protectorat, elle place automatiquement un marqueur de possession dans l'aire.

Si les unités, comme résultat des troubles, sont forcées de retraiter de l'aire, elles retraiteront dans l'aire adjacente sous son contrôle, si possible. Si ce n'est pas possible, elles devront retraiter jusque dans la nation d'origine de la puissance. Si cela n'est pas possible, elles seront éliminées.

Si pour le tour suivant celui où la puissance mineure a déplacé ses unités pour réprimer les troubles, l'aire où les troubles ont été réprimés ne peut contenir qu'une armée au plus, les unités en surplus (c'est-à-dire toutes sauf la plus petite) sont déplacées vers la nation d'origine de la puissance.

**MOUVEMENT ET CHANGEMENT DE STATUT**

Durant la phase de mouvement/changement de statut, tous les joueurs ont l'opportunité d'acheter et de déplacer leurs pièces. Les activités durant cette phase sont réalisées dans n'importe quel ordre (excepté qu'une pièce doit être achetée avant d'être disposée sur la carte). Les joueurs sont libres de réagir aux activités que leurs adversaires réalisent durant cette phase. Une fois qu'un joueur a acheté un marqueur de statut ou une unité militaire, cependant, il ne peut pas déjà en tirer profit; et une fois que les unités militaires sont placées sur la carte, elles sont sujettes aux règles de mouvement.

*Les coûts de l'achat des marqueurs de statut et des unités militaires sont indiqués dans le coin droit en bas de la feuille administrative. Pour acheter n'importe quelle pièce, déduisez simplement le coût de vos finances en déplaçant le marqueur de finances dans le tableau de finances. Vous ne pouvez pas dépenser plus de £ que celles que vous possédez sur votre tableau.*

### **CHANGEMENT DE STATUT**

Les joueurs peuvent acheter et placer des marqueurs de statut dans les aires en accord avec les données suivantes. Noter que, une fois qu'il a été acheté et placé, le marqueur de statut ne peut plus être déplacé; il doit rester dans l'aire jusqu'à ce qu'il ait été établi ou éliminé. Quand un marqueur de statut est placé dans une aire durant la phase de mouvement/changement de statut, on doit placer un marqueur de changement de statut au-dessus de lui.

**Note importante:** *pour placer n'importe quel marqueurs de statut, vous devez avoir une ligne de communication avec l'aire.*

#### ***Vous pouvez placer un marqueur d'intérêt...***

. Dans n'importe quelle aire qui ne contient pas de marqueur de possession, d'état ou de dominion établi.

#### ***Vous pouvez placer un marqueur d'influence...***

. Dans n'importe quelle aire qui ne contient pas de marqueur de contrôle établis (incluant le protectorat).

#### ***Vous pouvez placer un marqueur de protectorat ou de possession...***

. Dans n'importe quelle aire inorganisée ou de vassal chinois (en troubles ou pas) qui ne contient pas de marqueurs de contrôle établis.

. Dans n'importe quelle aire, en troubles, qui ne contient pas de marqueurs de contrôle établis.

**Note importante:** *en accord avec les règles de garnison, vous devez avoir au moins une unité militaire dans une aire qui contient un de vos marqueurs de contrôle - lorsqu'il est établi ou non - à la fin de chaque phase de mouvement/changement de statut. Si vous n'y parvenez pas à la fin de la phase, votre marqueur de contrôle est réduit, durant la phase d'ajustement de marqueurs de contrôle suivante, en marqueur d'influence. Alors, pour établir votre marqueur de contrôle vous devez défaire la capacité de combat de l'aire durant la phase de combat colonial. De ce fait, bien que cela ne soit pas techniquement illégal, il n'est pas raisonnable de placer un marqueur de protectorat ou de possession dans n'importe quelle aire sans l'accompagner d'au moins une unité militaire dans l'aire.*

#### ***Le joueur US peut placer des marqueurs de statut...***

. Dans n'importe quelles aires suivantes dans lesquelles il possède déjà un marqueur de possession établis: Alaska, Cuba, Hawaï, Porto Rico.

#### ***Le joueur britannique peut placer un marqueur de dominion...***

. Dans n'importe quelles aires suivantes dans lesquelles il possède déjà un marqueur de possession établis:

### **INDEX**

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchantes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

Australie, Canada, Colonie du Cap, Nouvelle-Zélande.

### **COMMENT ÉTABLIR UN MARQUEUR DE STATUT**

Lorsque vous achetez un nouveau marqueur de statut et que vous le placez dans une aire durant la phase de mouvement/changement de statut, placez un marqueur de changement de statut par dessus. Ce nouveau marqueur de statut ne sera considéré comme établi que lorsque le marqueur de changement de statut aura été enlevé.

#### ***Comment établir un marqueur de statut durant le combat colonial***

Chaque fois que vous placerez un marqueur de contrôle dans une aire (excepté pour le passage à un statut supérieur; voir plus loin) durant la phase de mouvement/changement de statut, vous devrez défaire la capacité de combat de l'aire dans la phase de combat colonial suivante pour établir votre marqueur de statut. Si vous défaites l'aire, vous enlevez immédiatement le marqueur changement de statut de l'aire.

*Vous n'engager jamais un combat colonial pour établir un marqueur d'intérêt ou d'influence. Les marqueurs d'intérêt ou d'influence sont établis durant la phase d'ajustement des marqueurs.*

#### ***Établir un marqueur de statut durant la phase d'ajustement des marqueurs***

A chaque fois que vous placez un marqueur d'influence ou d'intérêt dans une aire, le marqueur sera automatiquement établi durant la phase d'ajustement des marqueurs. Enlever simplement le marqueur de changement de statut durant cette phase.

*Dans une zone où des troubles ont éclatés, vous devrez, dans ce cas-là, engager le combat colonial.*

### **Changement de statut et Casus Belli**

Pour déterminer lorsque vous placez un marqueur de statut vous provoquez ou non un Casus Belli avec un autre joueur qui a aussi un marqueur de statut dans cette aire, référez-vous au sommaire des effets du placement des marqueurs de statut au dos de la feuille des joueurs. Si un Casus Belli existe dans une aire, placer un marqueur Casus Belli pour vous en souvenir.

*Noter que même en plaçant un marqueur de statut dans une zone ne contenant pas d'autres marqueurs de statut peut constituer un Casus Belli, et peut de ce fait initié une guerre avec l'empire ottoman, affecter le ressentiment chinois, ou affecter la tension européenne en plaçant un marqueur qui viole un traité.*

### **CHANGEMENT DES MARQUEURS DE STATUT EXISTANTS**

Si vous possédez déjà un marqueur dans une aire, vous pouvez le changer comme bon vous semble, en vous conformant toujours aux règles de changement de statut et aux règles suivantes.

#### ***Passage à un statut supérieur***

Vous pouvez augmenter le niveau d'un marqueur de statut

durant n'importe quelle phase de mouvement/changement de statut, comme si vous établissiez un marqueur pour la première fois. Toutes les règles s'appliquant pour le placement d'un marqueur de statut s'appliquent aussi pour le passage à un statut supérieur, avec les exceptions suivantes. Au lieu de payer le coût du marqueur, vous ne payez que la différence entre son coût et celui du marqueur déjà établi.

**Exemple:** *si un joueur possède un marqueur d'influence dans une aire (coût 10 £), et qu'il veut passer au niveau protectorat (coût 20 £), il ne payera que 10 £ seulement - la différence entre les coûts des deux marqueurs.*

En plus, si vous possédez déjà un marqueur de protectorat dans une aire, et que vous souhaitez passer à un statut de possession, d'état ou de dominion, il ne vous sera pas nécessaire d'affronter la capacité de combat de l'aire pour l'établir.

### **Diminution du niveau de statut**

Durant la phase de mouvement/changement de statut, vous pouvez diminuer les marqueurs d'influence (en les enlevant ou en les convertissant) et les marqueurs d'intérêt (en les enlevant). Vous ne pouvez pas volontairement diminuer les marqueurs de contrôle. Ils ne peuvent être enlevés ou diminués qu'à la suite de négociations, de troubles non réprimés, ou de défaut de maintenance.

Noter que diminuer ou enlever un marqueur de statut n'implique pas sa refonte en argent. Une fois acheté, un marqueur de statut ne peut plus être converti en argent. Diminuer ou enlever un marqueur de statut vous offre la possibilité de le placer ailleurs dans une autre aire.

### **GARNISONS**

Les joueurs sont tenus de conserver au moins une unité militaire dans chaque aire contrôlée. Si, à la fin de la phase de mouvement/changement de statut, l'aire contrôlée ne la possède pas, le marqueur de statut est immédiatement enlevé et remplacé par un marqueur d'influence de la même nationalité.

*Noter que, si un membre d'un codominion ne respecte pas cette obligation, le marqueur de contrôle n'est pas remplacé par un marqueur d'influence, car les marqueurs d'influence ne sont pas pris en compte dans les codominions (ils peuvent être remplacés par des marqueurs d'intérêt, cependant, s'il n'y a pas de marqueur de possession dans l'aire du codominion).*

De plus, à cette règle générale, des règles spéciales s'appliquent aux joueurs britannique et russe.

### **Règle spéciales pour les garnisons britanniques**

Le joueur britannique commence le jeu avec trois unités militaires (10) en Inde. Ces trois unités constituent l'armée des Indes. A n'importe quel moment du jeu, le joueur britannique doit maintenir une armée indienne de cette valeur (3 unités de 10). Si une de ces unités était détruite durant le jeu, il doit la reconstruire au plus vite (après avoir payé la maintenance régulière). Les unités de l'armée des Indes doivent toujours terminer la phase de

mouvement/changement de statut et la phase des manoeuvres d'alliance dans un rayon de deux aires de l'Inde (l'Inde, dans ce cas, se définissant comme "pénalité de la Grande-Bretagne", dans le résumé des bonus en points de victoire), par des routes terrestres.

### **Règle spéciale pour les garnisons russes**

La Russie doit maintenir une garnison ouest d'au moins trois unités militaires de 10 points en Russie et dans les aires suivantes: Serbie, Roumanie, Grèce, Bulgarie et Anatolie. Si une de ces unités était détruite, le joueur russe devra la reconstruire le plus tôt possible. Si le joueur russe à moins de quatre unités militaires de 10, aucune ne peut être envoyée en dehors des régions citées avant (bien que des unités plus petites puissent être déplacées).

### **CODOMINIONS**

Un codominion est une possession ou un protectorat partagé dans une aire. Un codominion peut être établi après des négociations durant un congrès de l'Europe, ou par arrangement entre alliés à la fin d'une guerre. Quand un codominion existe dans une aire, chaque joueur représenté dans ce codominion doit placer (ou augmenter le niveau) un marqueur de protectorat ou de possession. Aucun marqueur d'influence ne peut être utilisé pour représenter une puissance dans un codominion.

*Si un codominion est établi dans une aire ou une puissance a un marqueur d'influence, elle peut (avec l'agrément des autres puissances établissant le codominion) augmenter son marqueur d'influence en marqueur de protectorat, en payant 10 £ pour le faire.*

Quand un codominion (aucune relation avec le dominion britannique) est établi, plus d'un marqueur de protectorat et/ou de possession peuvent être placés dans l'aire, et toutes les puissances avec un marqueur de protectorat et/ou de possession sont considérées comme contrôlant l'aire conjointement avec les autres puissances représentées. Toutes les puissances dans l'aire ont les mêmes droits que si elles étaient seules à posséder un protectorat ou une possession, chacun recevant la totalité des revenus (aussi longtemps que les stipulations pour les revenus du commerce sont rencontrées), et chacune est autorisée à déplacer des unités militaires dans la région. Chaque participant à un codominion est responsable de sa garnison. Si une puissance ne possédait pas d'unité militaire dans un codominion à la fin de la phase de mouvement/changement de statut, son marqueur de contrôle sera enlevé durant la phase d'ajustement des marqueurs. Il n'est pas remplacé par un marqueur d'influence, comme dans les autres cas, car les marqueurs d'influence ne donnent pas le droit de participer à un codominion.

### **MOUVEMENT**

Durant la phase de mouvement/changement de statut, chaque joueur a le droit de déplacer ses flottes marchandes et ses unités militaires aussi loin et de la manière dont il le souhaite, en suivant les restrictions suivantes.

### **INDEX**

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchandes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manoeuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.



**Flottes marchandes**

Vous pouvez déplacer vos flottes marchandes de la zone de mer qu'elles occupaient à une autre zone, sans restriction, tant qu'il n'y a pas plus d'une flotte marchande de la même nationalité dans un même ovale de mer. Les nouvelles flottes marchandes, que les joueurs touchent durant le tour de jeu, sont disposées dans n'importe quel ovale de mer qui ne possède pas encore de flotte de la même nationalité.

**Unités navales**

Vous pouvez déplacer vos unités navales d'une aire ou de votre aire de mer de votre aire d'origine qu'elles occupaient et les placer à n'importe quelles distances dans n'importe quelles aires côtières qui contient un de vos marqueurs de contrôle établis, ou dans n'importe quelles aires de mer de votre aire d'origine.

**Unités militaires**

Une unité militaire doit tracer un passage pour son mouvement durant la phase de mouvement/changement de statut. Ce passage doit commencer dans la nation d'origine du joueur ou une de ses aires qui contient un marqueur de contrôle établi, et traverser les zones de mer adjacentes et les aires comme suit:

Votre armée peut traverser (mais ne peut pas y finir son mouvement):

. N'importe quelle zone de mer qui contient une de vos flottes marchandes.

Votre armée peut se déplacer dans (mais doit immédiatement y finir son mouvement):

. N'importe quelle aire en troubles qui contient un de vos marqueurs de contrôle, qu'il soit établi ou non.

. N'importe quelle aire, non en troubles, qui contient un de vos marqueurs de contrôle non établi.

*En fait, en accord avec ces deux cas, vous devez acheter et placer un marqueur de contrôle dans une aire pour pouvoir y déplacer une armée. Si à la fin de la phase d'ajustement des marqueurs, vous n'avez pas de marqueur de contrôle établi, pour n'importe quelle raison, toutes les armées que vous possédez dans une aire doivent retraiter comme si elles avaient subi une défaite après un combat colonial.*

Votre armée peut se déplacer dans et à travers:

. N'importe quelle aire, non en troubles, qui contient un de vos marqueurs de contrôle établi.

. Votre nation d'origine.

**CONSTRUCTION DES CANAUX CARAIBES - PACIFIQUE SUD**

Durant n'importe quelle phase de mouvement/changement de statut, n'importe quel joueur peut construire un canal Caraïbes - Pacifique Sud à travers le Panama ou l'Amérique centrale. Pour construire un canal, vous devez avoir un marqueur d'influence ou de contrôle établi dans soit le Panama soit l'Amérique centrale et, durant la phase de mouvement/changement de statut dépenser 30 £.

*Quand un tel canal est construit, placer un marqueur de canal dans l'aire pour indiquer que le Pacifique Sud et les*

*Caraïbes sont maintenant considérés comme adjacents. Une fois placés, les marqueurs de canal restent en place pour le reste du jeu.*

Une fois construit, les canaux créent une connexion entre les Caraïbes et le Pacifique Sud. Un joueur avec un marqueur de contrôle établi dans l'aire contenant le canal peut en refuser l'accès. Noter que le contrôle d'une seule de ces aires ne permet pas de refuser l'accès si le canal existe entre plusieurs aires.

Le premier joueur qui construit un canal (soit Panama, soit Amérique centrale) gagne 15 points de victoire immédiatement. Si un canal est construit, la construction d'un second ne donne plus droit aux points de victoire à son constructeur.

**COMBAT COLONIAL**

Le combat colonial représente un combat entre une puissance majeure ou mineure et la population indigène d'une aire. Il y a deux types de situations pour lesquelles un combat colonial est déclaré:

. Une puissance majeure peut engager le combat colonial dans n'importe quelle aire où elle possède une ou plusieurs unités militaires pour établir un marqueur de contrôle ou réprimer des troubles.

*Il est tout à fait possible qu'une puissance majeure déplace des unités militaires dans une aire en troubles et tente d'établir un marqueur de contrôle. La procédure pour le combat colonial pour l'une ou l'autre de ces raisons est la même. Une victoire, dans ce cas, pour la puissance majeure lui permettra de réprimer les troubles et d'établir un marqueur de contrôle.*

. Une puissance mineure sera engagée dans un combat colonial dans n'importe quelle aire qu'elle contrôle et qui est en troubles.

*Une puissance mineure n'est jamais obligée d'engager un combat colonial dans le seul but d'établir un marqueur de contrôle. Si elle est amenée à être active dans une aire en troubles, cependant, la puissance mineure peut réprimer les troubles. Voir puissances mineures.*

Dans ces cas, le combat colonial est résolu en comparant le nombre de points de forces des unités militaires de la puissance à la capacité de combat de l'aire. Les deux capacités sont comparées dans un ratio, le joueur se réfère à la table de combat appropriée et lance un dé. Le résultat du dé donnera comme résultat soit la défaite pour la population indigène soit la défaite pour les unités militaires du joueur.

*Noter que le combat colonial dans une aire avec une capacité de combat de zéro est réussi automatiquement pour la puissance qui possède une unité militaire dans l'aire.*

**COMBAT COLONIAL POUR ÉTABLIR UN MARQUEUR DE CONTROLE**

Pour établir un marqueur de contrôle dans une aire, une

**INDEX**

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchandes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

puissance majeure doit défaire l'aire dans un combat colonial. Si la puissance majeure défait l'aire, le marqueur de changement de statut est immédiatement enlevé et le marqueur de contrôle considéré comme établi.

Si la puissance majeure ne défait pas l'aire, le marqueur non établi est enlevé et les unités militaires de la puissance doivent retraiter (sauf si, bien sûr, elles ont été éliminées dans le combat colonial).

*Noter que les marqueurs, établis ou non, de n'importe quelles puissances coloniales dans l'aire, s'il y en a, ne sont pas affectés lors de la tentative d'une autre puissance d'établir un marqueur de contrôle.*

Plus d'une puissance peuvent tenter d'établir un marqueur de contrôle dans une aire dans une même phase de combat colonial. Chaque combat colonial est résolu indépendamment, n'entraînant aucun effet sur les tentatives des autres puissances. Si deux ou plusieurs puissances réussissent à établir des marqueurs de contrôle, un Casus Belli existe (placer un marqueur de Casus Belli pour vous en souvenir).

### **COMBAT COLONIAL POUR RÉPRIMER DES TROUBLES**

N'importe quelle puissance majeure qui a une unité militaire dans une aire qui est en troubles peut tenter de réprimer ces troubles. Cette grande puissance peut aussi tenter d'établir un marqueur de contrôle dans une aire qui est en troubles, si elle a une unité militaire présente. Le joueur doit mener un combat colonial seulement une seule fois pour accomplir ces deux buts. Noter que, une fois que n'importe quelle puissance dans une aire à réprimer les troubles, le marqueur de troubles est enlevé. Les autres puissances dans l'aire qui tentaient d'établir un marqueur de contrôle doivent engager le combat colonial, non pour supprimer les troubles, mais pour établir leur marqueur.

*Noter qu'une puissance ne peut jamais, dans la même aire, être engagée dans un combat colonial plus d'une fois par phase de combat colonial. Toutes les unités militaires appartenant à une puissance dans une aire doivent engager le combat colonial si il survient. Toutes les unités sont soumises au résultat du combat.*

#### **Troubles dans une aire contrôlée**

Les troubles dans une aire contenant un marqueur de contrôle établi sont une révolte des indigènes contre cette puissance coloniale. Durant la phase de combat colonial, la puissance peut attaquer l'aire en révolte avec les armées qu'elle y possède. Si la puissance défait l'aire, le marqueur de troubles est enlevé et aucun changement de statut n'intervient. Si le marqueur de troubles reste dans une aire durant la phase d'ajustement des marqueurs, le marqueur de statut de la puissance coloniale est enlevé, toutes ses unités militaires, navales et terrestres, dans l'aire, doivent retraiter, et le marqueur de troubles est alors enlevé. La révolte a réussi.

*Noter que les marqueurs de statuts des autres puissances coloniales dans l'aire, s'il y en a, ne sont pas affectés lorsque survient une révolte. Noter aussi que les autres*

*puissances coloniales ne peuvent pas intervenir dans l'aire. Il est possible pour une aire débutant le tour de jeu avec un marqueur de possession ou de dominion puisse perdre ces marqueurs comme résultat de révolte.*

#### **Troubles dans une aire d'influence**

Si un marqueur de troubles est placé dans une aire où une ou plusieurs puissances ont établis des marqueurs d'influence, le marqueur de troubles représente une révolte générale contre la domination coloniale. Tous les joueurs avec un marqueur d'influence dans l'aire peuvent y amener des unités militaires durant la phase de mouvement/changement de statut et tenter de défaire l'aire durant la phase de combat colonial/ Si aucun des joueurs réussi à réprimer les troubles, le marqueur de troubles est enlevé. Si le marqueur reste présent durant la phase d'ajustement des marqueurs, tous les marqueurs de statut sont enlevés de l'aire, et toutes les unités militaires dans l'aire doivent retraiter.

*Noter que les puissances ne peuvent pas combiner leurs forces pour réprimer la révolte. Si deux ou plusieurs puissances possèdent des unités militaires dans l'aire en troubles, elles peuvent engager un combat colonial chacune à leur tour, et les unités militaires de chacune des puissances sont éliminées ou retraitent jusqu'à ce que l'aire soit défaite (et que le marqueur de troubles soit enlevé) ou qu'aucune puissance ne reste dans l'aire.*

#### **Troubles dans une aire neutre**

Si des troubles éclatent dans une aire où aucune puissance n'a de marqueur établi, où bien qu'il n'y a que des marqueurs d'intérêt seulement, le marqueur de troubles représente des guerres intérieures. N'importe quelle puissance peut intervenir dans l'aire pour supprimer les troubles en défaisant l'aire durant la phase de combat colonial. Si une puissance y réussit, le marqueur de troubles est enlevé. Si le marqueur reste dans l'aire jusqu'à la phase d'ajustement des marqueurs, tous les marqueurs de statut sont enlevés de l'aire et les unités militaires dans l'aire doivent retraiter.

#### **Troubles dans les codominions**

Si une aire en troubles est un codominion, n'importe quelle puissance membre (mais pas d'autres) peut déplacer des unités militaires et tenter de réprimer les troubles. Les unités militaires représentant les différentes puissances dans un codominion peuvent combiner leur capacité de combat dans une même tentative de réprimer les troubles.

### **RÉSOLUTION DU COMBAT COLONIAL**

Il y a deux tables de combat sur chaque feuille de joueur, indiquées 1 et 2. La table 1 est utilisée quand le total de la capacité de combat de la plus petite force (soit l'aire ou la puissance coloniale) est inférieur à 5. La table 2 est utilisée quand la plus petite force a une capacité de combat de 5 ou plus.

Le total de la capacité de combat des unités attaquantes est comparé avec la capacité de combat totale de l'aire en un ratio. Ce ratio est arrondi en faveur de l'aire et donne un ratio final qui se retrouve dans la table des résultats de combats (voir feuille du joueur).

### **INDEX**

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchantes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

**Exemple:** la Mandchourie est en troubles, et le joueur russe déplace une armée de 10 et une armée de 3 dans l'aire, en plus du marqueur de protectorat que le joueur tente d'établir. La capacité de combat de la Mandchourie est de 5. Le ratio sera donc de 13 contre 5, lequel est arrondi à 2 contre 1. Pour obtenir un 3 contre 1, le joueur russe aurait du envoyer deux armées supplémentaires de 1 pour obtenir une force totale de 15.

Une fois que le ratio est déterminé, référez-vous à la table de combat appropriée, lancer un dé, et croiser le résultat du dé avec le ratio pour déterminer le résultat du combat. Il y a 6 résultats possibles.

**AE:** attaquant éliminé. Toutes les armées de la puissance coloniale dans l'aire sont éliminées.

**AR:** attaquant retraite. Toutes les armées de la puissance coloniale dans l'aire doivent retraiter. Si l'aire est adjacente à une aire contrôlée par la puissance, elle peut y retraiter. Si l'aire est reliée par une zone de mer contenant une flotte marchande du joueur, il peut retraiter par cette zone de mer vers une aire qu'il contrôle ou sa nation d'origine. Si un joueur ne peut pas retraiter ses unités, alors elles sont éliminées.

**EX:** échange. Si la capacité de combat de l'aire est plus petite que le total des forces des unités militaires du joueur dans l'aire, le joueur doit éliminer une ou plusieurs armées de cette force qui équivalent à la capacité de combat de l'aire. Si après cette élimination, il reste des unités de la puissance dans l'aire, alors l'aire est défaite. Si la capacité de combat de l'aire est supérieure ou égale à celle du joueur, alors traiter le résultat comme AE.

**1/2 EX:** demi échange. Si la capacité de combat de l'aire est inférieure ou égale à la capacité totale de combat des unités du joueur dans l'aire, le joueur doit éliminer une ou plusieurs unités équivalentes à la moitié de la capacité de combat de l'aire. Si après qu'il ait fait cette élimination, il lui reste encore des unités dans l'aire, l'aire est défaite. Si la capacité de combat de l'aire est supérieure à celle du joueur, traiter ce résultat comme AE.

**DR:** défenseur retraite. L'aire est défaite.

*Noter que, quand ils sont utilisés pour résoudre des combats pendant une guerre, certains des résultats ont des significations différentes de celles utilisées dans le combat colonial.*

**DE:** défenseur éliminé. L'aire est défaite.

## NÉGOCIATIONS

Durant la phase de négociation, les joueurs ont l'opportunité de résoudre les disputes que constituent les Casus Belli. Dans certaines circonstances, une dispute peut amener un congrès général de l'Europe, quand certaines règles spéciales prennent effet. La plupart des disputes résultent du placement de marqueurs de contrôle. De telles disputes peuvent se résoudre de différentes

### INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchandes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

manières.

1. Un joueur enlève son marqueur de contrôle, alors la dispute prend fin. Dans ce cas, les £ dépensées sont perdues.

*Cela signifie que dans de tel cas de dispute (comme dans les cas 2 ou 3 ci-dessous), l'index de tension européenne peut augmenter. Comme une méthode empirique, chaque fois qu'un marqueur de statut est enlevé à cause d'un conflit de statut dans une aire, l'index de tension européenne augmente.*

2. Les marqueurs d'influence ne peuvent pas rester dans une aire où un marqueur de contrôle est établi. Si un marqueur de contrôle a été joué dans une aire où d'autres joueurs avaient des marqueurs d'influence, ils peuvent volontairement enlever leur marqueur, autorisant ainsi le marqueur de contrôle à s'établir. Si un protectorat (pas une possession) est établi, les marqueurs d'influence enlevés peuvent être remplacés par des marqueurs d'intérêt (car les marqueurs d'intérêt sont autorisés dans les protectorats).

3. Durant la phase de congrès de l'Europe, les joueurs peuvent librement enlever les marqueurs de la carte, même si aucune dispute n'existe dans une aire où un marqueur est enlevé. Aussi, un joueur peut toujours donner son marqueur à une autre puissance, enlevant le sien et le remplaçant par un marqueur équivalent de l'autre puissance. Alternativement, il peut donner à un autre joueur un codominion dans une aire qu'il contrôle en prenant un marqueur de statut de ce joueur et en le plaçant dans cette aire. Par conséquent, une dispute peut être résolue en donnant à une puissance quelque chose en échange pour l'enlèvement de son marqueur d'influence ou d'intérêt.

*Les marqueurs qui sont placés de cette manière sont placés sans coût en £.*

4. Les joueurs peuvent s'arranger pour établir un codominion dans une aire. Tous les joueurs avec un marqueur d'influence ou de contrôle doivent s'entendre pour établir un codominion là. Quand un codominion est établi dans une aire, plus d'un marqueur de contrôle y sont présents. Toutes les puissances qui y possèdent un marqueur de contrôle sont considérées comme contrôlant l'aire conjointement avec les autres puissances. Chacune a donc les mêmes droits que si elle possédait seule un protectorat ou une possession. Chacune reçoit les revenus complets, chacune peut y déplacer des unités militaires, et ainsi de suite. Si un codominion est établi dans une aire ou une puissance a un marqueur d'influence, elle peut (avec l'accord des autres joueurs établissant le codominion) augmenter son statut en achetant un marqueur de protectorat pour le prix de 10 £ seulement.

**Note historique:** un codominion représente une de ces deux choses. Certaines aires sont divisées entre puissances; le Maroc, par exemple, était divisés entre la France et l'Espagne. Pour d'autres aires, des puissances

*régnait conjointement, comme les Nouvelles Hébrides (France et Grande Bretagne). Le cas des Nouvelles Hébrides est fascinant. Les citoyens britanniques étaient soumis au droit anglais et les citoyens français, au droit français. Le système judiciaire était représenté par trois juges. Un de chaque nation et le troisième était nommé par le Roi d'Espagne comme une partie neutre. Ca a été une expérience bizarre mais réussie de gestion multi-états. Noter que la Guyane commence le jeu en codominion anglo-franco-hollandais (chacune dirigeant un tiers de l'aires).*

## TRAITES

Les traités sont des accords formels entre les joueurs. Les joueurs peuvent faire n'importe quelles promesses informelles à un autre, mais de telles promesses peuvent être cassées sans pénalité (autre que celle de nature personnelle). Les traités, quand à eux, doivent être écrits et signés par les joueurs qui y prennent part.

*Les traités doivent être écrits dans un tel sens qu'aucune disputes entre les signataires du traité n'interviennent plus. Si les joueurs le souhaitent, ils peuvent ne pas tenir compte de ceci pour jouer plus vite au risque de voir les disputes fortement augmenter. Pour ceux qui souhaitent que les traités soient écrits, un exemplaire à photocopier ou à utiliser comme modèle est imprimé au dos de la feuille des puissances mineures.*

Vous pouvez faire stipuler ce que vous souhaitez dans un traité. Un traité peut impliquer l'échange de marqueurs de statut à sa signature ou après un certain temps; il peut stipuler qu'un joueur ne peut pas placer des marqueurs de statut dans certaines aires; il peut requérir le paiement de £ d'un joueur à un autre; il peut obliger un joueur à construire des unités militaires ou l'interdire de le faire; il peut obliger ou interdire la présence d'un certain nombre d'unités militaires dans une aire ou une région du monde.

Les traités peuvent aussi stipuler des alliances militaires, sous certaines conditions restrictives ou non. Par exemple, un traité peut établir qu'une puissance devra venir au secours d'une autre si la puissance est attaquée par une troisième puissance. En effet, un traité peut stipuler virtuellement n'importe quoi qui ne contrevient pas aux règles du jeu.

Toutes violations à un traité constituent un Casus Belli. N'importe quelle partie d'un traité qui n'est pas respectée peut déclarer la guerre contre la puissance qui viole le traité, ou une partie peut convoquer un congrès de l'Europe pour invoquer des sanctions contre le joueur qui viole le traité.

Un traité peut aussi donner à une puissance un Casus Belli si un non-signataire réalise certaines actions envers un signataire, ou si un autre signataire obtient un Casus Belli. Par exemple, les signataires d'un traité d'alliance de défense sont obligés de venir à la défense de l'un d'eux. Si un non-signataire déclare la guerre contre un signataire, tous les autres signataires ont un Casus Belli contre celui qui la déclare.

Les joueurs sont libres de garder les termes d'un traité secrets pour un autre. Ils ne sont pas requis de révéler les détails d'un traité, ou même qu'un traité a été élaboré et

signé. Si le secret d'un traité est cassé, cependant, un signataire qui utilise ce fait pour obtenir un Casus Belli doit rendre public le traité.

*Les traités secrets doivent aussi être écrits. Autrement il n'est pas possible de prouver que le traité a existé. Noter, aussi, que le secret peut être intéressant dans les traités d'alliance de défense dont certains joueurs ont besoin pour gagner des bonis en points de victoire.*

D'un accord mutuel entre les parties d'un traité, le traité peut devenir caduque. Aussi par accord mutuel, un signataire peut être autorisé à retirer sa signature bien que le traité conserve ses effets pour les autres signataires. N'importe quel changement doit être fait par agrément mutuel entre toutes les parties; sinon le traité peut être considéré comme rompu et offrir aux autres signataires un Casus Belli.

## CONGRES DE L'EUROPE

Un congrès de l'Europe est, essentiellement, réuni dans le but d'imposer un traité entre les membres d'une dispute. N'importe quel joueur avec un Casus Belli avec un ou plusieurs autres joueurs ou puissances mineures peut appeler un congrès de l'Europe. Certaines ou toutes les puissances majeures peuvent être présentes à ce congrès, pour discuter du problème et négocier une solution. Toutes les parties de la dispute à propos de laquelle le congrès se tient sont automatiquement invitées à ce congrès. Tous les autres joueurs européens (Grande-Bretagne, France, Allemagne, Italie et Russie) peuvent être présentes au congrès si elles le souhaitent. Les Etats-Unis et le Japon sont membres de ce congrès seulement si ils font partie de la dispute, ou s'ils sont invités unanimement par toutes les autres puissances majeures européennes, ou si le congrès se tient aux Etats-Unis ou au Japon.

Quand un congrès est convenu, le joueur qui a appelé ce congrès doit stipuler le site. N'importe quelle nation d'origine du joueur est un site convenable. A moins que toutes les nations soient parties prenantes dans le conflit, le congrès doit se tenir dans une nation qui n'est pas impliquée dans le conflit. Si toutes les nations sont parties prenantes, le congrès se tiendra automatiquement en Allemagne. Les Etats-Unis ou le Japon peuvent être choisis pour site si toutes les nations européennes sont impliquées, et que le Japon ou les Etats-Unis n'y sont pas.

Si il y a plusieurs conflits qui ne peuvent pas être résolus sans un congrès, dans un même tour de jeu, un seul congrès est appelé. Toutes les parties impliquées dans un conflit sont membres du congrès (aussi bien la nation hôte). Le congrès traitera des conflits dans l'ordre qu'il souhaite, ou on proposera qu'un simple traité résolve toutes les disputes. Si nécessaire, le congrès sera appelé à voter pour déterminer l'ordre des débats..

Une fois qu'un congrès est appelé, n'importe quel joueur peut proposer un traité pour résoudre l'incident. Dans le cas de dispute de statut, n'importe quel traité doit résoudre le conflit dans ce sens qu'aucun des marqueurs de statut présents dans l'aire à la signature du traité, ne le soient illégalement. Un traité peut, cependant, avoir d'autres stipulations - incluant celles qui n'ont pas de lien direct avec le conflit que l'on résout.

## INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchantes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

Une fois qu'un traité est proposé, les membres du congrès doivent, après discussion, le voter. Une majorité des membres du congrès est nécessaire pour le vote. Dans le cas d'une égalité, le joueur hôte peut briser cette égalité. Si le traité n'est pas accepté, le congrès continue jusqu'à ce qu'un traité soit finalement accepté, ou qu'un des partis à la base du conflit et qui a un Casus Belli légitime abrège les débats et déclare la guerre.

Si le traité est accepté, toutes les parties à la base du conflit doivent signer le traité adopté. Si toutes le font, les termes du traité entrent en vigueur, et les marqueurs de statut sont ajustés dans le sens des résolutions. Un joueur peut refuser de signer le traité. Si un joueur refuse de le signer, cependant, tous les autres membres du congrès - qu'ils soient ou non à la base du conflit - ont un Casus Belli légitime contre ce joueur, et lui déclarent la guerre.

Si un membre du conflit refuse de signer, le conflit n'est pas encore résolu. Dans ce cas, seulement un des ces deux choses se déroule:

. Un joueur peut lui déclarer la guerre, dans ce cas, le conflit est résolu sur le champ de bataille.

. Si tous les joueurs qui ont un Casus Belli décident de ne pas déclarer la guerre, pour n'importe quelle raison, et que le conflit impose qu'un marqueur de Casus Belli soit sur la carte, certains marqueurs de statut devront être enlevés pour ne pas violer les règles des marqueurs.

En d'autres termes, les marqueurs des joueurs qui avaient un Casus Belli, mais qui refusent de l'utiliser et de déclarer la guerre, sont enlevés de l'aire. Toutes les unités militaires illégalement dans l'aire sont enlevées et placées dans leur nation d'origine, et le marqueur de Casus Belli est enlevé.

Toute résolution d'un congrès de l'Europe a également comme résultat une augmentation de l'index de tension européenne.

Noter que l'Autriche-Hongrie peut être le site d'un Congrès de l'Europe, mais ne vote pas au congrès - sauf si il y a une égalité, et dans ce cas, le joueur allemand votera deux fois.

*Note Historique: un Congrès était une réunion de dirigeants ou de leurs représentant pour résoudre les cas de grands troubles en Europe. Le système de congrès évolua régulièrement en Europe au cours du 17<sup>ème</sup>, 18<sup>ème</sup> et 19<sup>ème</sup> siècle. Ils étaient appelés très peu fréquemment - le dernier eut lieu à Berlin en 1879 - mais des réunions similaires et de moindre importance avaient lieu plus fréquemment. Ce sont les Conférences. Le système de Congrès était un système de gens civilisés et élégant; une réunion d'égaux.*

## RESSENTIMENT CHINOIS

Pendant un tour de jeu, et spécialement durant la phase de ressentiment chinois, les joueurs doivent périodiquement ajuster l'index de ressentiment chinois lorsqu'une situation reprise dans la liste des augmentations du ressentiment chinois apparaît. Durant chaque phase de ressentiment chinois - après que l'ajustement ait été réalisé sur le tableau - lancer trois dés. Si le total des trois dés est inférieur au chiffre de l'index indiqué dans la case du marqueur 10's, une rébellion

chinoise se déclare dans la phase de guerre qui suit.

Par exemple, si le total de l'index de ressentiment chinois est de 82, le multiplicateur du 10's est 8; aussi un résultat du lancé de 7 ou moins déclarera une rébellion chinoise.

Si l'index du ressentiment chinois est à 99, il y reste jusqu'à ce qu'un 8 soit obtenu au lancer des dés et qu'une rébellion se déclare.

La liste des augmentations du ressentiment chinois indique les événements qui affectent l'index. Noter que certaines conditions l'affectent dès qu'elles apparaissent, d'autres conditions n'affectent l'index que durant la phase du ressentiment chinois. Certaines conditions affectent l'index dès qu'elles apparaissent et pendant la phase de ressentiment chinois.

Noter que la liste des augmentations de l'index de ressentiment chinois est fournie sur la feuille du joueur français et japonais. Il est recommandé que ces joueurs s'occupent des augmentations du tableau quand elles apparaissent et pendant la phase du ressentiment chinois.

## RÉBELLION CHINOISE

Durant la phase de ressentiment chinois, les joueurs déterminent si une rébellion se déclare ou non dans la phase de guerre suivante. Une rébellion chinoise représente une guerre entre l'Empire de Chine et toutes les puissances coloniales. Quand une rébellion éclate, elle est jouée dans une série de phases de guerre qui interviennent avant que toutes les autres guerres qui ont éclaté durant ce tour ne soient résolues.

Durant une rébellion chinoise, la Chine est toujours la Première Alliance, tandis que chaque puissance coloniale (majeure ou mineure) qui a un ou plusieurs marqueurs d'influence ou de contrôle n'importe où dans l'Empire de Chine et dans les aires des Vassaux Chinois est membre de la Seconde Alliance. Même si certaines puissances coloniales sont en guerre entre-elles comme résultat d'une déclaration de guerre durant la phase de congrès de l'Europe, elles sont alliées durant la rébellion chinoise, et ne peuvent s'attaquer aussi longtemps que dure la rébellion.

Durant la phase de seconde alliance, les puissances coloniales qui sont membres de la seconde alliance déplacent leurs unités, attaquent les unités chinoises, et déterminent leur statut de ravitaillement, comme elles le feraient pour d'autres guerres.

Quand une rébellion chinoise se déclare, les joueurs doivent déterminer combien d'armées chinoises apparaissent sur la carte et où elles sont placées. Lancer un dé; le résultat est le nombre d'armées chinoises qui apparaissent (le nombre de pions). Les joueurs lancent alors un dé dans la table de placement des armées chinoises (sur votre feuille de joueur) pour chaque armée qui apparaît. Plus d'une armée peuvent apparaître dans une seule aire chinoise. Aucune armée ne peut apparaître dans une aire qui est une possession d'une puissance coloniale, bien que les armées puissent apparaître où se trouve un protectorat. Prenez le nombre de pions des planches que nécessaire et placez les sur la carte.

## INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchantes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.



*Noter que, si toutes les aires chinoises sont des possessions, aucune rébellion n'apparaît. L'index de ressentiment chinois continuera d'augmenter. D'une manière ou d'une autre qu'un marqueur de possession soit enlevé, une rébellion éclatera.*

Durant une rébellion chinoise, les unités des puissances coloniales peuvent entrer dans n'importe quelles aires de l'Empire chinois ou des vassaux chinois (comme si elles étaient des possessions ou des protectorat).

#### **Détermination du mouvement des armées chinoises**

Durant la phase de manoeuvre de la Première Alliance, les joueurs doivent déterminer comment chaque armée chinoise se déplacera. Une armée chinoise dans une aire qui contient n'importe quelle armée coloniale ne se déplacera pas. Si une armée chinoise commence dans une aire qui ne contient pas d'armée coloniale, elle se déplacera dans l'aire la plus proche qui contient une armée coloniale. Si deux ou plusieurs aires sont possible car équidistante, lancer un dé pour déterminer où l'armée chinoise se déplacera. Les armées chinoises, comme les autres armées, peuvent se déplacer seulement d'une aire dans une autre aire adjacente dans une phase de manoeuvre d'alliance. Les armées chinoises peuvent seulement entrer dans des aires de l'Empire de Chine et des vassaux chinois (que ces aires soient ou non des possession ou des protectorats des puissances coloniales). Les armées coloniales qui ne sont pas dans l'Empire de Chine ou dans les aires des vassaux chinois ne sont pas prises en considération quand on détermine où une armée chinoise se déplacera.

Durant la phase d'attaque de la Première Alliance, chaque armée chinoise dans une aire qui contient des unités ennemies attaquera ces unités. Si plus d'une armée chinoise sont dans une aire, elles combineront leur capacité de combat dans une seule attaque. Si plus d'une armée coloniale se trouvent dans une aire, elles combineront leur capacité de combat dans leur défense, même si elles sont de nationalités différentes.

Quand elles sont forcées de retraiter, les armées chinoises retraitent en accord avec les priorités suivantes: (1) dans une aires qui ne contient pas d'unités ennemies et qui est libre de marqueurs de contrôle; or (2) dans une aire qui contient un marqueur de contrôle mais pas d'unité ennemie. Si il y a plusieurs aires possibles, utiliser la méthode du dé pour déterminer l'aire dans laquelle l'armée chinoise retraitera. Les armées chinoises qui retraitent ne peuvent jamais retraiter dans des aires autres que l'Empire de Chine ou des vassaux chinois. Une armée chinoise qui ne peut retraiter est éliminée.

L'Empire de Chine et les aires des vassaux chinois qui ne sont pas des protectorats ou des possession conserve leur capacité de combat intrinsèque. Quand une armée chinoise attaque ou défend dans une telle aire, elle ajoute la capacité de combat de l'aire à leur total. Si les armées chinoises attaquant dans une telle aire subissent un résultat de attaquant retraite (AR) ou attaquant éliminé (AE), l'aire est considérée comme défaite. Autrement, une aire est défaite si le résultat est défenseur retraite (DR) ou défenseur éliminé (DE), ou sur un EX ou 1/2 EX, si la capacité de combat du défenseur est plus petite que la

capacité de combat de l'attaquant dans les situations ou l'attaquant est une puissance coloniale. Une aire défaite perd sa capacité de combat pour le reste de la rébellion.

Si, à la fin de n'importe quelle phase d'attaque de la Seconde Alliance, une armée chinoise est dans une aire qui ne contient plus d'armées coloniales mais qui contient un marqueur de statut de n'importe quel type, ces marqueurs sont enlevés. Si le marqueur enlevé est un marqueur de contrôle, l'aire regagne immédiatement sa capacité de combat.

#### **Fin de la rébellion chinoise**

Une rébellion chinoise prend fin de l'une de ces deux façons:

1. Si, durant n'importe quelle phase de détermination de la fin de la guerre, il n'y a plus d'armées des puissances coloniales dans l'Empire de Chine ou les vassaux chinois (incluant Hong Kong), la rébellion est un succès. Tous les marqueurs de statuts dans l'empire chinois et les vassaux chinois sont enlevés. Toutes les armées chinoises sont enlevées de la carte et l'index de ressentiment chinois est remis à zéro.

2. Si, durant n'importe quelle phase de détermination de la fin de la guerre, il n'y a plus d'armée chinoise sur la carte, la guerre prend fin par une victoire des puissances coloniales. Les marqueurs de statut sur la carte restent où ils sont. L'index de ressentiment chinois revient à zéro. Ensuite, les puissances coloniales impliquées dans la guerre peuvent demander des réparations du gouvernement chinois. Chaque puissance coloniale qui conserve des unités militaires dans n'importe quelle aire de l'Empire de Chine et des vassaux chinois peuvent demander l'obtention d'une de ces aires. Seules les aires défaites peuvent être cédées. Si il y a moins d'aires défaites qu'il n'y a de puissances coloniales avec des unités en Chine, les puissances devront s'arranger entre-elles pour savoir qui obtiendra les aires. Une puissance peut déclarer qu'elle ne souhaite pas d'aire; une puissance peut aussi acquérir une aire et la rendre à la Chine. Chaque joueur qui reçoit une aire peut placer un marqueur de contrôle dans l'aire sans coût en £. Passer un traité pour stipuler les aires qui sont cédées à chacune des puissances.

*Les demandes des puissances majeures sont toujours prises en compte en premier, même si cela signifie que les aires qui ont été défaites par une puissance mineure peuvent aller à une puissance majeure, et que la puissance mineure se retrouve sans rien à la fin.*

Si les joueurs ne trouvent pas d'accord, aucune aire n'est cédée. Seuls les joueurs avec des unités en Chine à la fin de la rébellion doivent tomber d'accord; les autres joueurs ne sont pas concernés. Si une puissance mineure a participé à la rébellion, les demandes des puissances majeures seront prises en compte en premier; ensuite, les puissances mineures pourront demander les aires. Les demandes des puissances mineures sont entendues dans l'ordre suivant: Russie, Japon. Les puissances majeures décident des aires qui seront allouées aux puissances mineures. Si les puissances majeures décident qu'aucune aire ne sera cédée aux puissances mineures (ou qu'elles

#### **INDEX**

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchandes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manoeuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

ne trouvent pas d'accord), aucune puissance mineure ne recevra d'aire.

Si la Russie est une puissance mineure, les unités russes sont contrôlées durant la rébellion chinoise par le joueur français. De même si le Japon est une puissance mineure, les unités japonaises sont contrôlées par le joueur britannique. Si une puissance mineure n'a pas de marqueurs d'influence ou de contrôle dans au moins une aire de l'Empire de Chine ou des vassaux chinois, elle ne pourra pas participer à la rébellion, et aucun joueur n'est obligé de la contrôler.

Si après que les aires aient été cédées à la fin de la rébellion chinoise, il y a des unités d'une puissance coloniale dans une aire qui n'est pas contrôlée par son joueur, le joueur doit immédiatement déplacer ces unités dans des aires où elles sont légalement autorisées à être présentes. Suivre la procédure pour le mouvement des unités durant la phase de mouvement/changement de statut.

### Réajustement de l'index de ressentiment chinois

Après avoir remis l'index de ressentiment chinois à zéro, les joueurs doivent immédiatement consulter la liste du ressentiment chinois et augmenter l'index en accord avec chaque marqueur de statut qui a été placé dans des aires de l'empire ou des vassaux qui ont été cédées. Ne comptez pas, à ce moment, les aires qui ont un marqueur de pré rébellion; durant la prochaine phase de ressentiment chinois, toutes les aires seront comptées normalement.

**Note historique:** *En 1894, le conflit Sino-Japonais en Corée dégénéra en guerre, rapidement gagnée par les armes Japonaises. Les termes de paix impliquaient la cession de Formose et de la péninsule de Liao-Tung au Japon, ainsi que la reconnaissance des droits Japonais au Japon. La Russie, dérangée par cela, demanda une intervention des Puissances Majeures, et l'accord fut modifié: de ses conquêtes, le Japon ne conserva que Formose, ainsi qu'une somme confortable en dédommagement. La France et la Russie obtinrent des privilèges au nord et au sud de l'empire Chinois en récompense de leur soutien; dans le cas des Russes, ces privilèges se sont rapidement développés en une annexion virtuelle de Port Arthur. En très peu de temps, les Français obtinrent aussi une rectification de la frontière Indo-Chinoise; un accord favorable pour la Grande Bretagne fut obtenu sur la frontière Burmese.; et l'Allemagne obtint un prêt de 99 ans de Kiaochoy dans la péninsule de Shan-Tung. En 1898, l'Angleterre obtint la possession de Wei-Hai-wei, une ville portuaire de Shan-Tung pour contrebalancer la puissance grandissante des Russes au nord.*

*En bref, il semble que le morcellement de l'Empire Chinois soit proche. A partir de 1898, l'anti-colonialisme commença à grandir en Chine. Au départ, il était relié à une association de voyous de classe inférieure dont l'idéogramme signifiait "la voie du juste poing" quelque peu mal traduit en "Boxeur". Le mouvement des Boxeurs était anti-colonialiste, anti-ouest, et entièrement réactionnaire, bien que certains historiens modernes aient essayé de le décrire comme la première insurrection de la*

*gauche nationaliste. Ses idées furent acceptées avec enthousiasme par le vieil Empereur et sa cour, puis s'engagea une lutte des classes avec le jeune empereur, Kwang-Su. D'innombrables atrocités ont été commises à l'encontre des résidents de l'ouest (et Japonais) en Chine et contre les Chinois Chrétiens. En juin 1900, des groupes de Boxeurs parcouraient le pays, pillant les villages Chrétiens et détruisant la voie ferrée Pékin-Tientsin. Un chancelier Japonais et un Ministre Allemand furent assassinés.*

*Le 20 Juin 1900; les troupes Chinoises entrèrent dans la délégation diplomatique à Pékin. Le résultat fut une intervention de virtuellement toutes les Puissances Majeures: le Japon, l'Angleterre, la France, l'Allemagne, l'Italie, la Russie, et les Etats-Unis. Comme ce n'est pas l'endroit pour détailler les opérations militaires ou les conséquences diplomatiques; il suffit de dire qu'en Décembre, l'ordre avait été restauré.*

## GUERRE AVEC LES OTTOMANS

Si une puissance établit un marqueur de contrôle dans une aire de l'empire ottoman, l'empire ottoman déclare la guerre contre cette puissance durant le segment de détermination de guerre suivant.

*Augmenter le niveau d'un marqueur existant ne débouche pas sur une guerre, seul l'établissement d'un marqueur de contrôle provoque une guerre.*

Les guerres avec l'empire ottoman sont résolues après la rébellion chinoise, mais avant les autres guerres. Quand l'empire ottoman déclare la guerre, un joueur peut déclarer qu'il vient en aide à l'empire. Aussi, une puissance peut déclarer qu'elle vient en aide à la puissance contre qui la guerre est déclarée. Durant le segment de détermination d'alliance, les joueurs annoncent pour quel camp ils se déclarent. Si l'empire ottoman n'a pas d'allié, il s'active comme l'empire chinois durant une rébellion; c'est la Première Alliance, il se déplace dans les aires de l'empire ottoman contenant des unités ennemies, et les attaque. Cependant, les Ottomans n'attaqueront que les unités des pays avec lesquels ils sont en guerre. Si l'empire ottoman a des alliés, la puissance majeure alliée détermine comment ses unités se déplacent et engagent le combat, et l'initiative est déterminée normalement. Les aires indépendantes de l'empire ottoman (celles sans marqueurs de contrôle) conservent leur capacité de combat, comme les aires de l'Empire de Chine et des vassaux chinois.

Quand les Ottomans déclarent la guerre, placez 3 armées ottomanes en Anatolie (sans tenir compte du fait qu'elle est ou non contrôlée).

Si l'empire ottoman a des alliés, la guerre se déroule comme une guerre normale excepté que l'Empire ottoman est traité comme une puissance mineure alliée à ses puissances majeures. Si il n'a pas d'allié, la guerre se termine quand, à la fin de la phase de détermination de guerre, il n'y a plus d'unités ennemies de l'empire dans une des trois aires ottomanes, ou qu'il n'y a plus d'armée ottomane ou d'unités alliées dans l'empire ottoman. Dans le premier cas, tous les marqueurs de statut des ennemis de l'empire sont enlevés; dans l'autre cas, aucune

## INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchantes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

réparation ne peut être exigée de l'empire. A la fin d'une guerre ottomane, les puissances peuvent être forcées de déplacer leurs unités, comme dans une rébellion chinoise.

Si l'Egypte n'est pas contrôlée par une puissance, les unités ottomanes peuvent pénétrer dans l'aire (venant ou se dirigeant vers Tripoli). Si l'Egypte est contrôlée par un allié de l'Ottoman ou un ennemi de l'Ottoman, les unités ottomanes peuvent, de même, entrer dans l'aire et y engager le combat. Les unités ottomanes ne peuvent jamais entrer dans une aire extérieure à l'empire ottoman.

Si l'Egypte est contrôlée par une puissance neutre, il est possible pour les armées ottomanes de continuer d'exister, et pour les unités ennemies de rester à Tripoli. Dans ce cas, les armées ottomanes ne peuvent pas traverser l'Egypte pour combattre des unités ennemies à Tripoli. Dans un tel cas, la fin de la guerre avec les Ottomans peut se terminer durant une phase de détermination de fin de guerre sur la demande des ennemis de l'empire. Ils conservent leur statut à Tripoli; les marqueurs dans l'empire ottoman et le Kuweït sont enlevés; et toutes les armées ottomanes sont enlevées de la carte.

#### Note historique:

## LA GUERRE

En principe, la guerre dans *Pax Britannica* représente l'échec des négociations pour trouver une solution pacifique à un conflit. Pour pouvoir déclarer la guerre, un joueur doit avoir un Casus Belli contre le joueur auquel il souhaite déclarer la guerre. Une fois qu'un joueur avec un Casus Belli a déclaré la guerre, le tour normal du jeu est abandonné, et l'on procède à la séquence de guerre.

### LA SÉQUENCE DE GUERRE

Au commencement de la phase de guerre (de la séquence du tour de jeu), les joueurs avec un Casus Belli peuvent déclarer la guerre. Une fois la guerre déclarée (ou qu'un conflit avec l'empire ottoman ou la Chine se déclare), la séquence de guerre est suivie jusqu'à achèvement de chaque guerre du tour de jeu, dans l'ordre suivant:

- . Rébellion chinoise (si elle a lieu).
- . La guerre est déclarée avec l'Empire ottoman (si elle a lieu ce tour).
- . Toutes les autres guerres simultanément.

#### Phase de détermination des alliances

Chaque joueur impliqué directement dans la guerre, ou impliqué par un traité, détermine le camp qu'il soutient. Si une puissance mineure, sans puissance majeure comme allié, constitue un des alliances, un joueur est désigné pour contrôler la puissance mineure durant la guerre.

#### Phase de détermination de l'initiative

. Si la guerre est une rébellion chinoise, l'Empire chinois est automatiquement la Première Alliance, et les puissances opposées constituent la Seconde Alliance.

. Si l'Empire ottoman a déclaré la guerre, et que l'empire ottoman n'a pas de puissance majeure alliée, l'empire ottoman est automatiquement la Première Alliance, et les puissances opposées constituent la Seconde Alliance.

. Si aucun des deux cas précédents ne s'appliquent, un joueur de chaque camp lance un dé. Le résultat le plus

élevé désigne la Première Alliance, et les puissances opposées constituent la Seconde Alliance.

#### Phase de mouvement de la Première Alliance

Les joueurs de la Première Alliance peuvent déplacer les unités militaires sous leur contrôle.

#### Phase d'attaque de la Première Alliance

Les joueurs de la Première Alliance peuvent utiliser leurs unités militaires pour attaquer les unités militaires de la Seconde Alliance.

#### Phase de détermination du support de la Première Alliance

Les joueurs de la Première Alliance déterminent lesquelles de leurs troupes sont ou non en support, et les armées qui ne sont pas en support se rendent.

#### Phase de mouvement de la Seconde Alliance

Les joueurs de la Seconde Alliance peuvent déplacer les unités militaires sous leur contrôle.

#### Phase d'attaque de la Seconde Alliance

Les joueurs de la Seconde Alliance peuvent utiliser leurs unités militaires pour attaquer les unités militaires de la Première Alliance.

#### Phase de détermination du support de la Seconde Alliance

Les joueurs de la Seconde Alliance déterminent lesquelles de leurs troupes sont ou non en support, et les armées qui ne sont pas en support se rendent.

#### Phase de détermination de la fin de la guerre

. Si les joueurs ont négociés une fin à la guerre, procéder à la phase de résolution.

*Noter que les joueurs sont libres de négocier à n'importe quel moment durant une guerre, et de conclure un traité.*

. Si aucune unité militaire d'une alliance n'occupe une aire en dehors des nations d'origine de l'alliance, procéder à la phase de résolution.

. Si chaque aire contrôlée par une alliance est occupée par des unités d'armées ennemies, procéder à la phase de résolution.

. Si trois séquences consécutives de guerre se sont déroulées sans qu'il n'y ait d'attaque d'aucun des côtés, la guerre se termine par un pat; procéder alors à la phase de résolution.

. Si aucune des quatre conditions précédentes ne s'applique, retournez à la phase de détermination de l'initiative et continuer la séquence de guerre jusqu'à ce point.

#### Phase de résolution

. Si il n'y a pas d'autres guerres à résoudre ce tour-ci, les joueurs mettent à jour leurs marqueurs de statut pour refléter la situation de la fin de la guerre et des négociations afférentes, retournent toutes les troupes qui se sont rendues ou les unités navales en mer et les armées dans leur nations d'origine ou dans une aire

## INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchantes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

autorisée. Procéder à la phase d'enregistrement des points de victoire de la séquence du tour de jeu.

. S'il y a d'autres guerres à résoudre dans ce tour de jeu, réaliser les différentes étapes dans les mêmes conditions, et procéder à la nouvelle phase de détermination des alliances de la séquence de guerre.

### CASUS BELLI

Un Casus Belli est une cause de guerre, un conflit entre deux puissances qui est soit résolu par la négociation ou par la guerre. De ce fait, les joueurs ne peuvent pas déclarer la guerre à un autre ou à une puissance mineure dans un Casus Belli. Une liste des Casus Belli est fournie sur chaque feuille de joueur.

En pratique, la plupart des Casus Belli sera résolu, sans avoir recours à la guerre, par négociations. Comme règle générale, un Casus Belli est effectif pour seulement un tour de jeu; si un joueur n'utilise pas son Casus Belli pour déclarer la guerre contre un autre joueur pendant le tour ou il reçoit ce Casus Belli, le Casus Belli expire et ne peut plus être utilisé par un joueur pour prétexter une guerre.

### Note historique:

#### Marqueurs de Casus Belli

Au dos de chaque feuille de joueur se trouve la liste des effets du placement des marqueurs de statuts. Cette liste devra être consultée quand deux joueurs ou plus placeront des marqueurs de statut dans la même aire durant une phase de mouvement/changement de statut, ou quand un ou plusieurs joueurs placeront un marqueur de statut dans une aire qui est déjà occupée par un ou plusieurs marqueurs de statut. Cette liste indique clairement dans quel cas un Casus Belli existe.

Lorsque la liste des effets du placement des marqueurs de statut indique un Casus Belli, les joueurs devront placer un marqueur de Casus Belli dans l'aire, pour se souvenir qu'un Casus Belli existe dans cette aire. Tous ces marqueurs seront enlevés à la fin du tour de jeu pour une des raisons suivantes:

. Comme résultat d'un combat colonial, l'enlèvement d'un ou de plusieurs marqueurs de statut peut éliminer un Casus Belli.

. Comme résultat de négociations, un ou plusieurs joueurs peuvent volontairement enlever leurs marqueurs de statut.

. Un congrès de l'Europe peut appeler l'enlèvement des marqueurs.

. La guerre peut être déclarée. Une fois que la séquence de guerre commence, tous les marqueurs de Casus Belli sont automatiquement enlevés.

#### Traités et Casus Belli

Lorsque des joueurs brisent un traité, tous les signataires de ce traité ont automatiquement un Casus Belli contre ce joueur.

Aussi, les joueurs peuvent signer des traités par lesquels un signataire a un Casus Belli si un autre signataire a un Casus Belli ou a une guerre déclarée contre lui.

*Par exemple, si la France et la Russie ont signé un pacte de défense mutuelle, et que l'Allemagne déclare la guerre à la Russie, la France aura automatiquement un Casus*

*Belli et devra déclarer la guerre contre l'Allemagne. De ce fait, si la France ne le faisait pas, elle romprait le traité de défense mutuelle, donnant à la Russie un Casus Belli contre la France.*

De même, les puissances peuvent signer des traités "d'offensives mutuelles". De tels traités, si un des signataires déclare la guerre, l'autre est obligé de venir à son aide. Si l'Allemagne et l'Italie signent un tel pacte, et que l'Allemagne déclare la guerre à la France, l'Italie devra aussi déclarer la guerre à la France.

### DÉCLARATIONS DE GUERRE

Un joueur avec un Casus Belli peut déclarer la guerre contre la puissance qui a produit ce Casus Belli.

*Noter que, quand un joueur A déclare la guerre à un joueur B, le joueur B ne doit pas, réciproquement, déclarer la guerre au joueur A à son tour. C'est important en terme de tension européenne.*

Une guerre doit être déclarée au début de la phase de Guerre ou durant un Congrès de l'Europe, si un des participants refuse de signer un traité ou tarde à agir. Dans ce dernier cas, si d'autres conflits restent qui requièrent une résolution (et lesquels ne seraient pas résolus par cette déclaration de guerre, car ils concernent des puissances autres que celles du conflit), ces conflits devront être résolus avant que le congrès soit ajourné.

Quand une guerre est déclarée, les joueurs devront consulter les traités pour déterminer si d'autres puissances doivent venir en aide à une des puissances impliquées. Si cela se produit, le joueur obligé doit déclarer s'il suit son obligation de déclarer la guerre (avec pour conséquence l'augmentation de l'index de tension européenne). S'il le fait, il est un allié d'une des puissances en cause, et il est en guerre contre son opposant(s). Si un joueur refuse de se plier aux obligations de son traité, les partenaires de ce traité pourront lui déclarer la guerre, dans ce cas, il sera allié à l'autre puissance.

**Exemple de traité de défense:** *Le Britannique déclare la guerre à la France, laquelle a un traité défensif avec l'Allemagne. La déclaration de guerre britannique augmente l'index de la tension européenne de 5. L'Allemagne est obligée de déclarer la guerre à au Britannique; s'il le fait, l'index de la tension européenne augmente à nouveau de 5 points. S'il ne le fait pas, il casse son traité avec la France, et l'index de la tension européenne augmente encore de 5 et cela donne à la France un Casus Belli contre l'Allemagne (bien que dans la pratique, la France devrait être malade de déclarer la guerre à l'Allemagne).*

**Important:** si vous avez un traité défensif avec une puissance qui a déclaré une guerre, vous n'êtes pas obligé de déclarer une guerre vous aussi (ceci s'applique aussi à l'Autriche-Hongrie).

L'Autriche-Hongrie, laquelle est une puissance majeure sous le contrôle du joueur allemand, est considérée comme ayant un traité défensif avec l'Allemagne. Si une

### INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchantes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

puissance déclare la guerre à l'Allemagne, l'Autriche-Hongrie viendra à l'aide des Allemands (et vice versa), et le joueur allemand pourra utiliser les unités austro-hongroises dans la guerre. Si l'Allemagne est la puissance qui déclare la guerre, cependant, l'Autriche-Hongrie n'est pas obligée d'aider l'Allemagne (et vice versa), car l'Allemagne est considérée comme ne combattant pas dans une guerre défensive. Dans ce cas, l'Autriche-Hongrie est considérée dans cette guerre comme neutre. Normalement, une guerre se déclare entre deux alliances différentes, chacune d'entre-elles se déplace durant une des deux phases de manoeuvre d'alliance. Cependant, il est possible (bien qu'inhabituel) d'avoir une guerre de trois camps.

*Par exemple, le Britannique est en guerre avec la France, la France est en guerre avec l'Allemagne, et l'Allemagne est en guerre contre la Grande-Bretagne - et aucune de ces puissances ne sont alliées entre-elles.*

Dans ce cas, les joueurs devront ajouter une troisième phase de manoeuvre d'alliance, d'attaques, et de support à la séquence de guerre, comme nécessaire.

Parfois, il pourrait apparaître deux guerres séparées dans un même tour, dont les participants d'une guerre ne sont pas engagés dans l'autre guerre. Dans ce cas, les joueurs devront réaliser les deux guerres simultanément, toutes les unités militaires d'une guerre ignorant effectivement celles de l'autre guerre.

## LA GRANDE GUERRE

N'importe quelle guerre concernant quatre ou plus des puissances suivantes est la grande guerre: la Grande-Bretagne, la France, l'Allemagne, l'Autriche-Hongrie, l'Italie et la Russie. En cas de grande guerre, le jeu prend fin immédiatement. Un nombre est inscrit dans chaque case du tableau des tours de jeu; quand une grande guerre éclate, chaque joueur perd le nombre de points de victoire qu'indique le nombre de la case du tableau des tours de jeu.

Il y a deux exceptions à cette règle: le joueur qui est l'initiateur de la guerre (le premier à déclarer la guerre) et le joueur qui cause la grande guerre en étant la quatrième puissance à déclarer la guerre, les deux triplent ce chiffre de perte de points de victoire.

*Noter que l'Autriche-Hongrie est considérée comme une puissance majeure dans les cas de cette règle, et donc en déclarant la guerre à l'Allemagne, deux des quatre puissances sont déjà concernées. Si l'Autriche-Hongrie est la quatrième puissance à déclarer la guerre (parce que deux puissances ont déjà déclaré la guerre à l'Allemagne, dans ce cas), le joueur allemand ne doit pas tripler la perte de points de victoire indiqués sur la case du tableau des tours de jeu.*

Dans une partie à quatre joueurs, une guerre entre l'Angleterre, l'Allemagne et la France est la grande guerre. De même, une guerre impliquant deux de ces trois puissances, plus n'importe quelles deux des puissances suivantes est aussi considérée comme la grande guerre: l'Autriche-Hongrie, l'Italie, la Russie.

## INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchandes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manoeuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

## GUERRE CONTRE DES PUISSANCES MINEURES

La guerre peut parfois se déclarer contre des puissances mineures. Quand cela se produit, et qu'un joueur s'allie avec cette puissance mineure, les forces de la puissance mineure sont contrôlées par le joueur. Si aucun joueur ne s'allie avec la puissance, les joueurs devront, par accord mutuel, choisir un joueur neutre pour contrôler les forces de la puissance mineure. Il va de soi qu'il est obligé de faire de son mieux pour la puissance mineure contre son (ses) agresseur(s).

## MOUVEMENT DURANT UNE PHASE DE MANOEUVRE D'ALLIANCE

Ces règles et restrictions sur le mouvement durant une séquence de guerre sont différentes de celles durant une séquence de jeu normale. Les règles suivantes sur le mouvement prennent le pas sur les règles de mouvement normal. Noter que chaque unité militaire peut seulement se déplacer d'une zones de mer ou d'une aire à chaque phase de manoeuvre d'alliance, en se conformant aux règles suivantes.

### Mouvement des flottes marchandes

Vous ne pouvez pas déplacer vos flottes marchandes durant une séquence de guerre.

### Mouvement des unités navales

Durant votre phase de mouvement d'alliance, chaque unité navale de votre alliance peut se déplacer d'une des façons suivantes:

- . Dans une zone de mer adjacente ou zone de cap sur laquelle vous possédez des droits charbonniers (voir définitions plus loin).
- . Dans une aire côtière adjacente contenant un marqueur de contrôle de votre alliance.
- . Dans ou au départ d'une zone de mer adjacente à votre nation d'origine.

**Note importante:** *quand en occupant une aire adjacente à deux mers, ces deux mers ne sont pas forcément adjacentes entre-elles (le Canada est adjacent à l'Atlantique nord et le Pacifique nord), alors garder une unité navale dans un des côtés de l'aire, au côté correspondant à la zone de mer de laquelle vous venez. De même, les unités navales américaines et russes dans leur nation d'origine doivent être gardées dans les boîtes "de port" appropriée. De ce fait, une unité navale dans la boîte du Pacifique nord de l'aire de la nation d'origine pourra seulement se déplacer par le Pacifique nord; et une unité navale dans l'Atlantique nord/Caribes pourra seulement se déplacer par une de ces deux zones de mer.*

### Mouvement des armées

En rapport avec les trois restrictions indiquées ci-dessous, durant votre phase de mouvement d'alliance, chaque armée de votre alliance pourra se déplacer de l'une des façons suivantes:

- . Dans n'importe quelle zone de mer contenant un de vos flottes marchandes.

*Noter qu'une armée ne peut pas utiliser les flottes marchandes de ses alliés pour entrer dans une zone de*



*mer. Cette restriction s'applique aux unités de l'Autriche-Hongrie et aux flottes allemandes.*

- . N'importe quelle aire adjacente contenant un marqueur de contrôle de votre alliance.
- . dans ou au départ d'une zone de mer ou aire adjacente à votre nation d'origine.

*Noter que les armées allemandes peuvent se déplacer à travers l'Autriche-Hongrie et ses aires contrôlées durant une guerre, pourvu que les deux nations soient en guerre.*

#### **Restrictions sur le mouvement des armées**

- . Une armée ne peut pas entrer dans une zone de mer ou une zone de cap qui contient des unités navales ennemies, sauf si la zone contient aussi des unités navales de votre alliance.
- . Une armée ne peut pas se déplacer d'une zone de mer à une aire côtière occupée par des armées ennemies ou contenant des unités navales ennemies, et vice versa.
- . Une armée ne peut se déplacer d'une aire occupée par des armées ennemies à une autre aire adjacente également occupée par des armées ennemies.

#### **Droits charbonniers**

Vous avez des droits charbonniers dans une zone de mer si cette zone de mer est adjacente à votre nation d'origine ou si la zone de mer est adjacente à une aire qui contient une des pièces suivantes.

- . Un de vos marqueurs d'influence ou de contrôle.
- . Un marqueur d'influence ou de contrôle de l'un des membres de votre alliance.
- . Un marqueur d'une puissance neutre qui vous autorise à utiliser l'aire comme aire pour votre charbonnage (une fois que cela a été accordé verbalement, cette aire neutre reste un endroit de charbonnage pour le reste de la guerre; son propriétaire ne peut pas changer d'avis).
- . Un marqueur de contrôle de l'alliance ennemie qui a été vaincu.

#### **Zones de Cap**

Durant les guerres, le Cap de Bonne Espérance et le Cap Horn fonctionnent comme des zones de mer. Ceci fait qu'une unité ne peut pas passer directement de l'Atlantique sud ou Pacifique sud ou l'Océan indien, ou vice versa. De ce fait, il doit passer un tour dans chacune de ces zones. Les zones de cap fonctionnent toujours comme les zones de mer durant une guerre sauf:

- . Une unité qui est considérée comme ayant les droits charbonniers pour l'Océan Indien ou l'Atlantique sud est considérée comme les ayant pour la zone du Cap de Bonne Espérance.
- . Une unité qui possède les droits charbonniers sur le Pacifique sud ou l'Atlantique sud est considérée comme les ayant dans le Cap Horn.
- . Un joueur peut déplacer ses armées dans une de ces zones de cap s'il possède une flotte marchande dans chacune des zones de mer adjacentes (sujettes aux restrictions sur le mouvement des armées en rapport avec les unités navales ennemies).

#### **Mouvement des puissances mineures**

Les unités des puissances mineures participant à une guerre sont déplacées par leurs alliés. Si une puissance mineure à plus d'un allié, les joueurs alliés devront déterminer à l'unanimité celui qui réalisera les mouvements. Si une puissance mineure n'a pas d'allié, le joueur qui a été désigné déplace ces armées.

#### **CODOMINIONS ET GUERRES**

Des problèmes peuvent parfois se poser quand une puissance en guerre possède une aire en codominion avec une neutre. Si une puissance qui ne fait pas partie de ce codominion y déplace ses unités militaires, le joueur neutre a un Casus Belli contre cette puissance. S'il le veut, le joueur neutre peut immédiatement déclarer la guerre contre cette puissance (avec l'augmentation normale de l'index de la tension européenne de 5). Le joueur neutre peut exercer cette option seulement lorsque les armées pénètrent dans l'aire; s'il ne le fait pas, il ne pourra pas utiliser plus tard l'entrée dans cette aire comme prétexte de guerre.

*Exemple: la Guyane est initialement un codominion entre l'Angleterre, la France et les Pays-Bas. Si l'Allemagne est en guerre avec l'Angleterre et que des unités allemandes pénètrent en Guyane, la France a un Casus Belli contre l'Allemagne et peut lui déclarer la guerre directement. Les Pays-Bas ont aussi un Casus Belli, mais une puissance mineure ne peut pas déclarer la guerre de cette façon.*

Aucun problème ne se pose si les deux alliances en guerre possèdent une aire en codominion avec un neutre. Les deux alliances peuvent y entrer et combattre dans l'aire sans donner au neutre un Casus Belli.

*Exemple: Hawaï est un codominion entre l'Allemagne, l'Angleterre et les Etats-Unis. L'Allemagne et l'Angleterre sont en guerre. Les unités allemandes et anglaises peuvent entrer dans Hawaï sans donner aux Etats-Unis un Casus Belli.*

Un allié d'un joueur qui possède une aire en codominion avec un neutre peut entrer dans cette aire sans donner un Casus Belli au neutre.

*Exemple: le Japon est allié au Britannique. Des unités japonaises peuvent entrer dans Hawaï sans donner aux Etats-Unis un Casus Belli.*

Si une aire qui est un codominion est conquise, les marqueurs de statut des puissances neutres dans l'aire ne peuvent être enlevés d'aucune façon.

*Exemple: la France ne déclare pas la guerre à l'Allemagne quand celle-ci envahit la Guyane. A la fin de la guerre, l'Allemagne a conquis la Guyane et peut, si elle le choisit, y placer un marqueur de contrôle. La France et les Pays-Bas sont restés neutres, donc leur marqueur de possession reste en Guyane, qui devient ainsi un codominion franco hollando allemand.*

#### **INDEX**

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchantes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

## COMBAT DURANT UNE GUERRE

Durant une phase d'attaque d'alliance, les unités des membres de l'alliance peuvent attaquer les unités des membres de l'alliance ennemie. Tous les combats se déroulant dans une aire particulière ou une zone de mer. Les unités dans une aire ou zone de mer peuvent attaquer seulement les unités ennemies dans la même aire ou zone de mer. Seule le combat naval se déroule dans une zone de mer; le combat naval et terrestre peut se dérouler dans une aire.

*L'alliance qui est dans sa phase d'attaque peut résoudre les attaques dans l'ordre que les membres de l'alliance souhaitent. L'alliance peut, par exemple, résoudre un premier le combat naval, ensuite le combat terrestre, ensuite un autre combat naval, etc.*

Quand un combat terrestre se produit, chaque joueur avec des armées dans l'aire où le combat va se dérouler peut déclarer qu'il attaque l'ennemi. Un joueur allié peut participer à cette attaque ou le refuser, selon son choix. Les puissances mineures qui sont des alliés d'une puissance majeure devront toujours attaquer si cette puissance majeure choisit d'attaquer. Les armées d'une puissance mineure dans une aire où aucune unités de la puissance majeure alliée n'est présente, attaquera seulement si toutes ses puissances majeures alliées le décide. Si une puissance mineure n'a pas d'alliés, ses unités attaquent quand le joueur qui les contrôle pour le reste de la guerre le souhaite.

Si un joueur choisit que ses unités dans une aire attaquent, toutes les unités dans l'aire participent au combat. Il ne peut pas garder certaines en dehors du combat, même si ses alliés décident de participer ou non au combat, comme ils le jugeront souhaitable. Le(s) joueur(s) attaquant totalisent les points de force de toutes les armées alliées, participant à l'attaque, dans l'aire. Ensuite ils totalisent les points de forces de toutes les unités ennemies dans l'aire. Toutes les unités ennemies dans l'aire doivent participer au combat. Si l'aire contient des unités appartenant à plusieurs puissances ennemies, toutes devront participer au combat, en tenant compte de qui est ennemi de qui.

La capacité de combat d'une aire n'intervient pas dans une guerre normale. Cependant, voir Rébellion chinoise et Guerres ottomanes.

Le total de la capacité de combat des unités attaquantes est comparé avec le total de la capacité de combat des unités défendant en un ratio. Ce ratio est arrondi en faveur du défenseur pour en trouver un qui est présent dans les tables de combat (voir feuille des joueurs).

**Exemple:** Le Japon est en guerre avec la Russie, et a deux armées (3) et une armée (1), pour un total de capacité de combat de 7 en Mandchourie. La Russie a deux armées (1) et une armée (3), pour une capacité de combat de 5 dans l'aire. Le ration est 7 contre 5. Lequel est arrondi à 1 contre 1. Pour avoir un ratio de 3 contre 2, le Japonais aurait dû avoir une capacité de combat de 7,5, ce qu'il n'a pas. Le ratio est arrondi en faveur du Russe qui

## INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchantes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

est le défenseur. Si le Britannique était allié au Japon, et qu'il avait une armée (1) en Mandchourie, celui-ci aurait pu choisir entre se joindre au Japon dans l'attaque ou non. S'il s'était joint, le ratio serait devenu 8 contre 5 arrondi à 3 contre 2, et subir les résultats du combat. S'il ne se joint pas, il ne souffre pas des résultats du combat qu'obtiendra le Japon.

## Les tables des résultats de combat

Il y a deux tables de résultats de combat, localisées sur chaque feuille de joueur, indiquées 1 et 2. La table 1 s'utilise quand la capacité totale de combat de la plus petite force est inférieure à 5. La 2 est utilisée quand la capacité de combat de la plus petite force est supérieure à 5.

Une fois le ratio déterminé, référez-vous à la table de combat appropriée, lancez un dé et croisez le résultat du dé avec le ratio pour déterminer le résultat. Il y en a six possibles.

AE: attaquant éliminé. Toutes les unités attaquantes sont enlevées de la carte.

AR : attaquant retraite. Toutes les unités attaquantes doivent immédiatement se déplacer dans une aire adjacente ou une zone de mer dans laquelle elles peuvent légalement se déplacer durant la phase de manœuvre d'alliance. S'il n'y a pas de telles aires dans lesquelles les unités attaquantes peuvent se déplacer, les unités doivent se rendre. Quand des unités retraitent, il n'est pas nécessaire qu'elles retraitent toutes dans la même aire ou zone de mer. Le joueur peut séparer sa pile de pions comme il le souhaite.

EX : échange. Toutes les unités de la plus petite force (en terme de capacité de combat) sont enlevées de la carte. L'autre camp doit enlever des unités qui ont une capacité combinée de combat égale à la plus petite force. Si le plus fort est constitué d'unités de plusieurs puissances, les puissances majeures enlèvent avant les puissances mineures. Si toutes les puissances majeures n'ont pas besoin d'enlever des armées, les joueurs qui ont des unités dans l'aire doivent s'accorder quant à celles qui devront enlever des unités. Si elles ne parviennent pas à un accord, toutes les unités des puissances majeures du côté le plus fort sont enlevées.

1/2 EX : demi-échange. Toutes les unités de la force la plus faible sont enlevées. La force la plus forte perd des unités qui au plus seront égales à la moitié de la capacité de combat de la force la plus faible (arrondie au supérieur). Si la force la plus forte contient des unités de plusieurs puissances, la règle expliquée pur "EX" est utilisée pour déterminer qui dont enlevé des armées.

DR : défenseur retraite. Ce résultat est identique à "AR", mais il s'applique aux unités en défense.

DE : défenseur éliminé. Ce résultat est identique à "AE", mais il s'applique aux unités en défense.

*Noter que les mêmes tables de combat sont utilisées pour résoudre le combat colonial. Dans ce cas, certains résultats ont des conclusions différentes.*

## Combat naval

Si, durant une phase d'attaque, une alliance a des unités

navales dans une aire ou zone de mer qui contient aussi des unités navales ennemies, les unités navales de l'alliance qui est en phase peuvent attaquer les unités navales ennemies. La même procédure que pour le combat terrestre est suivie avec les changements suivants:

- . le combat naval se déroule toujours entre unités navale, et le combat terrestre entre armées. Les unités navales ne peuvent jamais ajouter leur capacité de combat à un combat terrestre, et vice versa.

- . Si elles sont forcées à la retraite, les unités navales peuvent se déplacer dans n'importe quelle aire adjacente ou zone de mer dans laquelle elles pourraient se déplacer durant la phase de manoeuvre. Noter que des armées ne peuvent jamais retraiter dans une aire contenant des armées ennemies, mais des unités navales peuvent retraiter dans des aires contenant des unités navales ennemies. Les unités terrestres n'ont pas d'effet sur la retraite d'unités navales. Excepté que les unités navales ne peuvent pas retraiter dans une aire contenant des unités ennemies sauf si elle contient aussi des unités amies. S'il y a des armées amies dans la zone de mer où se déroule le combat, et que le joueur est obligé de retraiter ses unités navales, les unités terrestres sont obligées de retraiter avec elles.

- . le combat terrestre se déroule uniquement dans des aires. Le combat naval peut se dérouler dans des aires ou des zones de mer.

Il est possible pour des unités navales de retraiter dans une aire ou zone de mer contenant des unités ennemies où un combat naval n'a pas encore été résolu. Dans ce cas, les unités retraitant ne doivent pas ajouter leur capacité de combat à celle des unités amies dans l'aire. Mais elles *doivent* subir les résultats du combat infligé à leur force amie.

Si à la fin du combat dans une zone de mer, les armées amies se retrouvent seules dans une zone de mer contenant des unités navales ennemies et aucune unité navale amie, alors ces armées se rendent immédiatement.

## AIRES CONQUISES

Si à la fin d'une phase d'attaque d'alliance, une alliance a des armées dans une aire qui est contrôlée par une puissance ennemie, et qu'aucune armée ennemie n'est présente dans l'aire, l'alliance a conquis l'aire. Pour le reste de la guerre, l'alliance qui a conquis traite cette aire comme une aire contrôlée par les puissances alliées. Bien sûr, l'aire peut être reconquise par l'alliance ennemie. Aucun marqueur n'est changé quant un conquête se passe. Cela n'apparaît que pendant la phase de résolution de la guerre.

*Noter que les aires côtières conquises peuvent être utilisées par l'alliance conquérante dans les situations de droits charbonniers.*

## SUPPORT

Durant une phase de détermination du support d'une alliance, les membres de l'alliance doivent vérifier si toutes leurs armées sont en support. Une unité est en support si (1) elle est dans la nation d'origine, un dominion ou un état

du joueur; ou (2) l'aire où elle se trouve est reliée à la nation d'origine, à un dominion ou un état de son joueur par une ligne de support.

Une ligne de support peut traverser des aires contrôlées (ou conquises) par le joueur ou ses alliés, et par des zones de mer contenant des flottes marchandes du joueur. Une ligne de support peut être tracée par des zones de mer même si la zone de mer contient aussi des unités navales ennemies.

*Cependant*, une ligne de support ne peut être tracée d'une aire à une zone de mer adjacente si l'aire contient une unité navale ennemie, même si l'aire contient aussi des unités navales amies; En d'autres mots, des unités navales ennemies peuvent empêcher un joueur de tracer une ligne de support d'une aire à une zone de mer si l'aire est "sous blocus". De même, une ligne de support ne peut être tracée d'un état ou dominion à une zone de mer si l'aire est "sous blocus". Un état ou dominion sous blocus ne peut être utilisé comme une source de support.

*De même que des unités ne peuvent entrer dans le pays d'origine d'autres puissances, les pays d'origine ne peuvent jamais être sous blocus.*

Une unité terrestre qui est déterminée sous blocus doit immédiatement se rendre.

## UNITES QUI SE RENDENT

Sous ces trois conditions, les unités devront se rendre:

- . quand forcées de retraiter et incapable de le faire.
- . quant elle est sans support ou incapable de charbonner.
- . quand des unités terrestres occupent une mer ou la zone du Cap contenant des unités navales ennemies, mais aucune unité navale amie.

Quand une unité se rend, elle est enlevée de la carte. Elle n'est pas considérée, cependant, comme éliminée. Ces unités devront être placées de côté. A la fin de la guerre, elles sont rentrées en jeu (les prisonniers de guerre étant rapatriés dans leur pays d'origine). Ces unités qui rentrent en jeu sont placées dans leur pays d'origine.

## NÉGOCIATIONS ET FIN DE LA GUERRE

Les joueurs peuvent négocier à n'importe quel moment durant une guerre. Par accord mutuel de tous les combattants, une guerre peut se terminer n'importe quand. Lorsqu'une guerre s'arrête, les joueurs doivent s'accorder sur un traité résolvant tous les problèmes et tous les autres changements désirés. Tous les joueurs en guerre doivent signer le traité. Si un joueur refuse de signer, mais que ses alliés signent, les alliés ne sont plus en guerre, et les camps opposés continuent de se combattre jusqu'à ce que le joueur continuant à se battre signe le traité ou négocie un nouveau traité. Ceci s'appelle une "Paix séparée". Elle est habituellement vue par la puissance qui choisit de combattre comme une trahison. Quand une paix séparée est faite, l'index de tension européenne augmente de 5.

Si aucune paix négociée à une guerre n'intervient, la guerre s'arrête quand toutes les unités d'une alliance en dehors de leur nation d'origine ont été éliminées. Quand la guerre s'arrête, l'alliance victorieuse peut répartir les aires conquises sur l'alliance défaire. Les joueurs victorieux

## INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchandes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manoeuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

peuvent, par accord mutuel, mettre n'importe quel marqueur légal de statut dans chacune des aires conquises. Que ces aires soient originellement des protectorats ou possession, et ce sans coût en £. Si les joueurs ne s'accordent pas sur la division des prises, un Congrès de l'Europe est automatiquement appelé.

*D'une résolution infructueuse de ce Congrès, il pourrait, cela peut se concevoir, en résulter une guerre entre les vainqueurs du dernier conflit! . Ce genre de comportement, cependant n'est pas digne d'un gentleman et peu victorien, et devrait être vu par tous les peuples civilisés avec dégoût.*

Une guerre prend aussi fin si aucun combat n'intervient pendant trois phases consécutives de guerre. C'est considéré comme un pat. Dans ce cas, chaque côté garde les aires qu'il a conquises durant la guerre, et les joueurs de chaque camp doivent décider du partage. N'importe quel marqueur de statut peut être placé, et ainsi de suite.

Une puissance mineure ne peut négocier la fin d'une guerre. Si une puissance mineure à n'importe quelle puissance majeure comme allié, elle devra agréer tout traité de paix que son allié agréé. Si elle n'en n'a pas, elle devra combattre jusqu'à ce que son ou ses ennemis soient victorieux ou qu'un pat arrive. Si elle est victorieuse, elle obtiendra la possession des aires obtenues de ses alliés, et devra placer une armée (1) dans chaque protectorat ou possession, et déplacer le reste dans son pays d'origine. Si elle n'a pas assez de troupes pour garnir tous les protectorats ou possessions, le joueur devra prendre le nombre d'armées (1) nécessaires de la boîte de jeu et les placer sur la carte comme demandé.

Quand une guerre finit, les armées qui se sont rendues ou qui ont été perdues en mer ou dans la zone du Cap, sont rendues à leur joueur. Elles sont placées dans leur pays d'origine.

## TENSIONS EUROPÉENNES ET GRANDE GUERRE

Pendant un tour de jeu, les joueurs doivent périodiquement ajuster l'index de tension européenne dès qu'une des conditions de la liste de tension européennes est rencontrée. Si l'index de tension européenne atteint 100, le jeu prend fin instantanément durant la phase en cours. Les joueurs reçoivent les bonus de fin de jeu et les points de victoire pour les aires leur appartenant, mais elles ne doivent pas réaliser la phase finale d'enregistrement des points de victoire pour le tour où le jeu s'arrête. De plus, chaque joueur perd le nombre de points de victoire indiqué par le marqueur de tour, sauf le joueur responsable du dépassement des 100 de l'index. Ce joueur perd trois fois le nombre imprimé. Un joueur est dit avoir causé la grande guerre si:

- . il était la première puissance à déclarer la guerre, si cette guerre devient éventuellement la grande guerre (une guerre impliquant quatre puissances européennes) ou était la quatrième puissance européenne à déclarer la guerre.
- . il a fait n'importe quelle action qui a augmenté l'index à plus de 100.
- . il était le premier joueur à déclarer la guerre et, dans le

### INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchantes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

courant de cette guerre, l'index de tension européenne a atteint 100.

Noter que suite à ces conditions, il est parfois possible pour plus d'un joueur de causer la grande guerre.

Par exemple, si un joueur était le premier à déclarer la guerre, et que, ensuite, une déclaration de guerre d'une autre puissance fait que la tension européenne atteint 100, les deux joueurs sont coupables.

### AUGMENTATION DE LA TENSION EUROPÉENNE

Lorsque des marqueurs de statut sont diminués durant le cours d'une phase d'un Congrès de l'Europe, de manière forcée ou négociée, l'index augmente. Il augmente d'1 point pour chaque niveau de diminution du marqueur de statut (de état/dominion à possession, de possession à protectorat, de protectorat à influence, d'influence à intérêt, et d'intérêt à rien).

Quand un Congrès de l'Europe est convoqué, l'index augmente de 3 points. Si le Congrès n'aboutit pas -c'est-à-dire que le Congrès ne produit pas de traité que les nations qui se disputent ne veulent pas signer - l'index augmente de 3 points. Il prend 2 points supplémentaires pour chaque puissance qui défie un Congrès en refusant de signer un traité. Donc, l'index sera augmenté d'au moins 5 points si le Congrès n'est pas fructueux.

L'index augmente de 5 points pour chaque déclaration de guerre d'un joueur. Cela signifie que l'index augmente de plusieurs fois 5 si plusieurs joueurs déclarent la guerre au cours d'une guerre.

L'index augmente de 2 points à la fin de chaque phase de guerre durant une guerre. Donc, plus une guerre dure, plus l'index augmente. Cette augmentation intervient aussi durant les rébellions chinoises et les guerres ottomanes.

Chaque fois qu'une puissance autre que les Etats-Unis, la Grande-Bretagne ou le Japon construisent des flottes de (1) ou (3) (même si forcée par un événement aléatoire), l'index augmente de 1. Chaque fois qu'une puissance autre que les trois ci-dessus construit des unités navales (10), l'index augmente de 3.

Chaque fois qu'un joueur casse un traité, l'index augmente de 5 points.

L'index augmente de 3 points si une grande puissance déclare supporter une puissance mineure et ne parvient pas à venir à son aide durant la phase de guerre qui suit cette situation.

*Noter qu'une liste des augmentations de l'index de tension européenne est fournie sur les feuilles des joueurs russes, italiens et américains. Il est suggéré que ces joueurs tiennent à l'oeil les situations d'augmentation de la tension.*

### CANAUX ET DÉTROITS

L'Egypte contrôle le canal de Suez. Lequel permet la liaison entre la Méditerranée et l'Océan indien. Durant une guerre (seulement), le joueur qui contrôle l'Egypte peut interdire l'utilisation du canal à n'importe quelle autre puissance. Une puissance à qui est refusé l'accès ne peut déplacer ses unités de la Méditerranée vers l'Océan indien par le canal et vice versa.

De même, l'Anatolie contrôle le détroit reliant la Mer noire et la Méditerranée. Durant une guerre (seulement), le

joueur qui contrôle l'Anatolie peut refuser l'utilisation du détroit à n'importe quelle autre puissance. Une puissance à qui est refusé l'accès ne peut déplacer ses unités de la Méditerranée vers la Mer noire par le détroit et vice versa. Durant une phase de mouvement/changement de statut, les joueurs peuvent construire le canal de Panama. N'importe quel joueur avec un marqueur d'influence ou de contrôle établi à Panama peut construire le canal en dépensant 30 £. Une fois construit, le canal relie la Mer des Caraïbes et le Pacifique sud. Un joueur avec un marqueur de contrôle à Panama peut interdire l'utilisation du canal de Panama, comme pour le canal de Suez ou le détroit.

Un joueur avec un marqueur d'influence ou de contrôle établi en Amérique centrale peut construire un canal en dépensant 30 £. La même procédure que pour le canal de Panama est utilisée. Si les canaux Panama et d'Amérique Centrale existent, l'accès entre les Caraïbes et le Pacifique sud est interdit seulement si une puissance interdit l'accès au deux canaux.

*Quand un tel canal est construit, placer un des marqueurs canaux dans l'aire pour indiquer que le Pacifique sud et les Caraïbes sont adjacents - sujet aux caprices du joueur contrôlant -. Une fois placé, un marqueur de canal ne peut jamais être enlevé de la carte.*

Si aucun joueur n'a le contrôle de l'aire d'un canal ou d'un détroit, l'accès ne peut être interdit. Si une telle aire est un codominion, tous les membres doivent être d'accord pour refuser l'accès. Si un joueur neutre refuse l'utilisation de détroit ou canal à une alliance (mais pas aux deux) lors d'une guerre, ou qu'il est membre d'un codominion et autorise la fermeture d'un détroit ou canal, l'alliance à qui est refusé l'accès a un casus belli contre le joueur neutre. Tout membre de l'alliance peut, s'il le veut, immédiatement déclarer la guerre contre le joueur neutre (faisant de lui un membre de l'autre alliance).

Le premier joueur à construire le canal de Panama ou le canal d'Amérique centrale gagne 15 points de victoire immédiatement. Si un des canaux est déjà construit, la construction de second canal ne donne pas de point de victoire. Noter que le constructeur du canal est le joueur qui gagne les points de victoire, pas le joueur qui conclut en contrôlant l'aire.

## AUTRICHE-HONGRIE

L'Autriche-Hongrie, bien qu'une grande puissance, n'a pas son propre joueur. L'Autriche-Hongrie est toujours contrôlée par l'Allemagne. Le joueur allemand peut conclure des traités d'alliance défensive (jamais des offensives) au nom de l'Autriche-Hongrie seule, ou ensemble avec l'Allemagne. Une alliance défensive permanente existe toujours entre l'Allemagne et l'Autriche-Hongrie, mais cela ne signifie pas que l'Autriche-Hongrie entrera toujours dans une guerre à laquelle l'Allemagne prend part - seulement quand l'Allemagne est attaquée.

Le joueur allemand peut déplacer les unités autrichiennes, les engager dans un combat, construire et placer des marqueurs de statut, et ainsi de suite. Notez, cependant, que les unités autrichiennes ne peuvent utiliser les flottes marchandes allemandes pour se déplacer ou fournir des

lignes de communication. Aussi l'Autriche est essentiellement confinée dans l'exploitation des aires adjacentes.

Le joueur allemand peut transférer des £ du Trésor allemand vers l'Autriche-Hongrie, mais pas l'inverse. L'Autriche-Hongrie ne peut jamais transmettre des £ à d'autres joueurs.

Durant la phase d'enregistrement des points de victoire, le joueur allemand additionne ensemble les Trésors allemand et austro-hongrois avant de les diviser pour déterminer le nombre de points de victoire qu'il gagne pour le tour de jeu. Ce sont les £ austro-hongroises qui contribuent au total de points de victoire allemands. De même, à la fin du jeu, les marqueurs de statuts autrichiens contribuent au total de points de victoire allemands.

## POINTS DE VICTOIRE

Le gagnant de Pax Britannica est déterminé en fonction du nombre de points de victoire que chaque joueur a accumulés. Il y a trois moyens pour acquérir des points de victoire:

- . acheter des points de victoire avec les £ restantes dans votre Trésor au début de la phase d'enregistrement des points de victoire.
- . recevoir des bonus de points de victoire quand on remplit les conditions données dans la liste des bonus de points de victoire durant chaque tour de jeu ou à la fin de la partie.
- . déterminer la valeur de vos marqueurs de statut à la fin du jeu.

Les gains ou pénalités en points de victoire sont faits soit durant la phase d'enregistrement des points de victoire à chaque tour de jeu ou durant la phase finale d'enregistrement du dernier tour de jeu.

### POINT DE VICTOIRE OBTENU DURANT LA PHASE D'ENREGISTREMENT DES POINTS DE VICTOIRE

Durant la phase d'enregistrement des points de victoire, suivez la section V de votre feuille d'enregistrement administratif. A la ligne 23, écrivez le nombre de £ restantes dans votre Trésor. Avec la table de revenus coloniaux au bas de votre feuille d'enregistrement il y a une liste de diviseurs de points de victoire. Trouver le diviseur pour votre nation, diviser le nombre de la ligne 23 par ce nombre, et écrivez le résultat à la ligne 24 (les fractions sont perdues).

*Par exemple = si la Grande-Bretagne a 167 £ à la ligne 23, le joueur britannique divise ce nombre par 10 (le diviseur de la Grande-Bretagne) pour un total de 16 points de victoire.*

Pour remplir la ligne 25, consulter la liste des bonus de points de victoire. La plupart des bonus de points de victoire sont obtenus à la fin du jeu, mais certains -les traités en effet, et la construction du canal Pacifique sud Caraïbes - sont obtenus durant le tour de jeu. Inscrivez le total de tous les bonus applicables chaque tour à la ligne 25. Ensuite totaliser les montants des lignes 24 et 25 et indiquez le résultat à la ligne 26.

De tour de jeu en tour de jeu, additionnez les totaux de la ligne 26 pour refléter votre accumulation de points de

## INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchandes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

victoire.

## POINTS DE VICTOIRE OBTENUS A LA FIN DU JEU

Durant la phase d'enregistrement final du dernier tour de jeu - soit le tour 10 ou quand la grande guerre éclate - compléter la section VI de votre feuille d'enregistrement administratif. A la ligne 27, indiquez le total de points de victoire accumulés (la ligne 26). Pour remplir la ligne 28, consultez la liste des bonus de points de victoire et indiquez le total qui vous est applicable (et les pénalités). Pour déterminer la ligne 29, reportez-vous à la section II de votre feuille (enregistrement des revenus), prenez en compte tous gains ou pertes qui auraient pu se produire depuis la phase administrative du tour de jeu. Doublez le nombre de £ que vous venez de calculer et divisez ce total par votre diviseur de points de victoire. Indiquez le résultat à la ligne 29.

*En fait, à la fin du jeu, chaque joueur gagne autant de points de ses aires qu'il aurait du recevoir en deux tours de collecte de revenus mais sans soustraire les frais de maintenance.*

Si la partie se termine du fait de la grande guerre, inscrivez le nombre de points de pénalités indiqués sur le tableau des tours de jeu à la ligne 30. Notez, cependant, que si vous êtes responsable du déclenchement de la grande guerre, vous devez tripler ce nombre de points de pénalités à la ligne 30.

Totalisez les lignes 27, 28, 29 et 30 et inscrivez le résultat à la ligne 31. Comparez les totaux finaux pour déterminer votre rang final, le résultat le plus important en rang 1, le second au rang 2, et ainsi de suite.

## PASSAGES AU TRAVERS DE L'AFRIQUE

Un joueur gagne 10 points de victoire si il conserve un passage est-ouest à travers l'Afrique. Pour remplir cette condition, le joueur doit avoir un marqueur de contrôle dans une aire du nord-ouest de l'Afrique (Maroc, Rio de Oro, Mauritanie, Sénégal ou Ashantee) et un dans le nord-est (Egypte, Soudan, Erythrée, Berbera, Somalie ou Kenya), et être capable de tracer une ligne de communication terrestre *seulement* entre les aires nord-est et nord-ouest.

De même, un joueur peut gagner 15 points de victoire pour posséder un passage nord-sud à travers l'Afrique. Un joueur possède un passage nord-sud s'il a un marqueur de contrôle dans une aire adjacente à la Méditerranée (Maroc, Algérie, Tunisie, Tripoli ou Egypte) et une aire côtière de la pointe de l'Afrique (colonie du Cap, Afrique du sud-ouest ou Mozambique) et est capable de tracer une ligne de communication terrestre entre seulement la Méditerranée et les aires de la pointe.

*Notez que plus d'un joueur peut obtenir les points de victoire en rapport avec ces deux conditions. Un joueur peut obtenir chaque bonus seulement une fois, cependant; il n'obtient pas le double en ayant deux passages est-ouest possibles.*

## INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchantes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

## Informations générales

Cette version des règles inclut les modifications de règles apparues.

Elle permet également à un huitième joueur de participer à ce merveilleux jeu en jouant la mouche du coche, c'est-à-dire de se prendre pour Léopold II roi des Belges et de l'Etat indépendant du Congo.

Les principaux changements touchent :

- les codominions : fini de se bâfrer à plusieurs, donc plus de conflits en perspective...
- révolte chinoise : avec ces nouvelles règles, il n'y aura plus qu'une ou deux révoltes...
- points de victoire: Russie et Italie = 2 1/2

Il y a une série de clarifications intéressantes à lire.

## Changements sur la carte :

- La Nouvelle Zélande et les îles Fidji sont rattachées à l'Océan Pacifique Sud

- La Guinée a une valeur de 4£ (à la place de 2£).

- Guerre des Balkans : (événement aléatoire 1-1)

Après la 1<sup>ère</sup> guerre, il existe un passage entre la Grèce et la Serbie.

Après la 2<sup>ème</sup> guerre, il existe un passage entre la Bulgarie et la Grèce, qui remplace le passage Anatolie-Serbie, et un passage entre la Bulgarie et la Méditerranée.

## Set-up :

- l'Espagne commence avec une flotte marchande en Atlantique Sud et Pacifique Nord

- si Japon est une puissance mineure, placer la 2<sup>ème</sup> flotte marchande en Mer de Chine Sud (contrôle et activité en Philippines).

- la flotte russe 10 commence en Baltique et pas en Mer Noire (traité de Crimée).

- la flotte anglaise au Canada commence en Atlantique Nord.

Evénements aléatoires :

## Clarifications :

- 2-4 German Navy League Agitation et 2-5 German Colonial Office Income = revenus Colonial Office x 4.

- si 1-2, 2-2, 2-3, 2-4, 2-6, 3-1 et 4-&, la puissance n'a pas assez de revenu pour payer ces dépenses, elle doit d'abord maintenir ses unités, ensuite ses marqueurs de statuts, et seulement après suivre l'événement aléatoire.



- si 1-4 Serbie défie l'Autriche-Hongrie : l'AH peut acheter un marqueur de contrôle, le placer en Serbie, envoyer des unités militaires et engager le combat. Il n'y a pas d'obligation d'action de l'AH envers la Serbie.

- idem pour 2-1 et 3-6, les USA et la GB peuvent, mais il n'y a pas d'obligation.

- Si 1-5 et 2-6 ensembles, le Russe doit acheter des unités militaires même s'il n'a pas de revenu colonial ce tour-là.

### Options :

Si une aire adjacente à l'Empire ottoman, aire ou possession avec une ligne à travers terre vers l'Anatolie, se révolte (unrest) et qu'aucune puissance ne réprime cette révolte, l'aire devient automatiquement ottomane. Placer un marqueur de force 5 autre que ceux destinés à représenter l'armée ottomane.

Si cette nouvelle possession donne un Casus Belli à une puissance, et qu'un Congrès de l'Europe est appelé, l'Empire ottoman perdra cette aire, mais aucune autre, si le Congrès le décide. Si par contre la puissance avec le Casus Belli décide d'entrer en guerre, l'aire peut être conquise comme résultat de guerre.

Durant toutes guerres suivantes avec l'Empire ottoman, toutes les possessions ottomanes sont traitées comme aires de l'Empire ottoman.

Si une aire conquise de cette façon par l'Empire ottoman entre à nouveau en révolte, l'Ottoman déplacera deux unités additionnelles de force 5 et tentera de supprimer cette révolte; si plusieurs aires entrent en révolte en même temps, ces deux unités additionnelles se dirigeront vers l'aire dont la valeur économique est la plus élevée.

Quand l'Empire ottoman supprime une révolte, l'aire devient partie intégrante de l'Empire ottoman.

- Si une puissance mineure perd son marqueur d'influence ou de contrôle dans une aire, les puissances majeures ne pourront y établir de marqueurs que dans les tours suivants, pas pendant le tour de perte du marqueur.

- Si une puissance mineure place un marqueur de contrôle dans une aire, les puissances majeures ne pourront placer de marqueur de contrôle ou d'influence dans l'aire pendant ce même tour.

- Si deux puissances mineures sont actives dans la même aire, le même tour, elles établiront un codominion, si possible.

### Congrès de l'Europe :

- marqueurs de statut enlevés ou diminués suite à une décision du Congrès, augmentent la tension européenne.

- pendant un Congrès, une puissance peut obtenir un codominion sans coût en £ si et seulement si une autre

puissance présente au Congrès possède un marqueur de contrôle dans l'aire.

- le Congrès peut établir un traité qui contient des clauses affectant des puissances qui ne font pas partie de la dispute. Cependant, ces clauses ne sont pas liantes, et aucun Casus Belli n'apparaît si la puissance affectée par le traité refuse de le signer. Même si la puissance ne le signe pas, la clause entre en jeu.

Exemple : un congrès est appelé pour une dispute entre GB, Allemagne et Belgique à propos du Congo. Le congrès se tient en France, et toutes les puissances européennes y participent. La Russie propose un traité établissant un codominion Anglo-Allemand sur le Congo, réduisant la Belgique à un intérêt, et obligeant le Japon à un codominion avec la Russie sur la Corée (où aucune dispute n'existe à ce moment). Les puissances européennes acceptent ce traité, le Japon refuse l'application du traité. Le statut de la Corée ne change pas, et aucune puissance n'a de Casus Belli avec le Japon.

### Ressentiment chinois :

- Si une puissance majeure avec un marqueur de contrôle dans une aire de l'empire chinois ou un état vassal, offre un codominion à une autre puissance, ceci ne provoque pas d'augmentation immédiate du ressentiment chinois. Si plus d'une puissance place un marqueur de statut dans l'empire chinois ou un état vassal durant la phase de mouvement/changement de statut, ceci provoque l'augmentation du ressentiment pour chaque marqueur placé.

Exemple : la GB possède Hong Kong et offre un codominion au Japon. Il n'y a pas d'augmentation immédiate. Durant la phase de ressentiment chinois, l'index augmente de 6 points puisqu'il y a 2 marqueurs de contrôle à Hong Kong.

- durant une rébellion chinoise, il est possible que les forces chinoise qui doivent repousser les méchants étrangers ne puissent atteindre les troupes ennemies à Formose car elles ne savent pas traverser la Mer de Chine (sud ou nord). Dans ce cas, les ennemis de la Chine peuvent déclarer la fin de la rébellion chinoise durant une phase de détermination de fin de guerre. Tous les marqueurs de statuts à Formose restent inchangés, tous les autres marqueurs de statut dans l'empire chinois ou les états vassaux sont enlevés. Toutes les armées chinoises sont enlevées de la carte.

- une rébellion chinoise avec quatre puissances participantes ou plus n'est pas considéré comme la Grande Guerre.

### Empire ottoman :

Si les Ottoman n'ont pas de grande puissance comme allié et engage la guerre contre quatre puissances ou plus, la Grande Guerre n'apparaît pas. Toutefois, si une grande puissance a déclaré son soutien pour les Ottomans, et que

### INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchantes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

quatre nations européennes ou plus sont impliquées dans la guerre, c'est une Grande Guerre.

Guerre :

- une Grande Guerre apparaît quand 4 nations européennes ou plus sont impliquée dans une même guerre. Par contre il est possible qu'elles soient engagées dans plusieurs guerres (si chacune ne concerne que 1 à 3 puissances européennes).

- une déclaration de guerre entraîne une augmentation de la tension européenne de 5 sans tenir compte du nombre de puissances impliquées.

- quand un 1/2 échange est obtenu, et que chacune des puissances a la même force, l'attaquant est traité comme la plus petite force.

- si une guerre prend fin parce qu'un des côtés n'a plus d'unités en dehors de sa nation, l'autre côté conquière toutes les aires que ses forces sont capables d'atteindre.

- à la fin d'une guerre, la ou les puissance(s) qui contrôle l'aire conquise peut placer n'importe quel marqueur de statuts qu'elle veut dans l'aire, sans coût en livre. Tous les marqueurs conflictuels, incluant ceux qui sont restés neutres, sont enlevés ou réduits. Ceci ne provoque aucun changement de la tension européenne.

Exemple : le Congo contient un protectorat belge et un intérêt français. L'Allemagne défait la Belgique par la guerre et conquière le Congo. Le joueur allemand place un marqueur de possession, le joueur français doit enlever son marqueur d'intérêt.

- si à la fin d'une guerre, aucune puissance n'a conquis l'aire, les marqueurs de conflit existent encore, il n'est pas établi quelle puissance contrôle l'aire, il n'y a pas de résolution par traité, tous les marqueurs dans l'aire sont réduits à l'influence. Il n'y a pas d'augmentation de tension européenne.

- durant une phase de détermination de support, il faut tester le support pour les troupes ET pour les aires. Les nations, états et dominions sont automatiquement en support. Les autres aires ne le sont que si elles savent tracer une ligne de support vers un allié ou la nation d'origine, un état ou un dominion ami. Si elle ne peut, et qu'une troupe de l'alliance adverse peut l'atteindre en suffisamment de temps, elle se rend automatiquement à l'alliance adverse, et est donc conquise par celle-ci.

- il est possible qu'une guerre se développe d'une telle manière que les forces restantes d'un côté ne puissent atteindre l'autre. Dans ce cas, les deux camps peuvent simplement déclarer que la guerre est finie. Le premier camp capture les aires que ses troupes sont capables d'atteindre, le second camp conserve celle que le premier camp ne peut atteindre.

Exemple : l'Espagne gagne un protectorat sur la Tunisie avant que la guerre américano-espagnole n'apparaisse.

Les EU n'ont pas de flotte marchande en Méditerranée, et pas de droits charbonniers; Algérie et Taureg sont français, et Tripoli ottoman, lesquels sont neutres; les EU ne peuvent attaquer la Tunisie. Toutes les troupes, exceptée la force de 1 en Tunisie ont été éliminées et rentrées en Espagne. L'Espagne annonce la fin de la guerre. Les EU capturent Porto Rico, Cuba, les Philippines et Rio de Oro, mais l'Espagne conserve la Tunisie.

**Points de victoire :**

- tous les points restant après l'achat de points de victoire sont perdus. Les puissances démarrent chaque tour avec un trésor vide.

## La Belgique comme 8<sup>ème</sup> joueur

C'est une position limitée mais qui peut être très amusante, seulement comme faiseur de troubles...

Sous Léopold II, la Belgique était très agressive pour tenter d'établir son empire colonial, les autres petites puissances européennes ayant établis le leur au 17<sup>ème</sup> et 18<sup>ème</sup> siècle.

La Belgique est limitée par son nombre de marqueurs dans la boîte, exceptées les flottes marchandes et suite à la règle d'expansion coloniale.

La Belgique n'est pas considérée comme une grande nation européenne pour la définition de la Grande Guerre. Elle ne peut participer qu'au Congrès de l'Europe que si elle est partie prenante où que le Congrès se déroule en Belgique. Elle y a un droit de vote plein.

Le diviseur de la Belgique est 1.

Durant la phase administrative, la Belgique lance dans sa ligne pour son revenu colonial (Italie divisée par 2 et arrondie à la fraction supérieure). Elle est considérée comme lançant un 6 tant qu'elle n'a pas établi un premier marqueur de contrôle.

Quand l'événement aléatoire 4-2 est obtenu (révolte table A), en supplément au lancé de dé sur la table A, traiter également comme l'événement suivant : "Léopold demande l'expansion coloniale". Ce tour-là, le revenu colonial ne sera pas divisé par 2 et le joueur belge doit acheter et placer au moins un marqueur de possession ou de protectorat dans au moins une aire.

Dès que l'événement 4-2 est obtenu pour la première fois, la Belgique a le droit de construire une unité militaire navale de 1.

La Belgique reçoit des flottes marchandes supplémentaires en 1896, 1900 et 1916.

Pour rappel historique, la Belgique a établi des intérêts économiques ou des possessions en Amérique du Nord,

## INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchandes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.

en Amérique centrale, en Afrique de l'Est, en Afrique centrale (Congo, ...). Des tentatives ont eu lieu en Asie lorsque Léopold II a voulu racheter les Philippines à la couronne espagnole et qu'il a négocié une intervention en Chine et la création d'une flotte de cuirassiers ... Que se serait-il passé si les hommes politiques de l'époque avaient suivi cette ambition démesurée (?) ...

## INDEX

activité puissance mineure: 9; aire: 1; aire conquise: 24; aire d'origine: 2; augmentation marqueur statut: 11; Autriche-Hongrie: 26; canal: 13, 26; casus belli: 5, 20; changement statut: 11; codominion: 12, 23; combat (colonial): 13; combat (guerre): 23; combat naval: 24; Congrès de l'Europe: 16; contrôle: 5; déclaration de guerre: 21; dépenses forcées: 7; détroit: 26; diminution marqueur statut: 11; droit charbonnier: 22; établissement marqueur statut: 5, 11; flottes marchantes: 3; garnison: 13; grande guerre: 23; index: 1; ligne de communication: 5; maintenance: 8, 10; marqueur de jeu: 5; marqueur de statut: 3; mouvement: 12; mouvement (manœuvre) durant une guerre: 22; mouvement armée chinoise: 18; nation d'origine: 2; négociation: 15; négociation fin de guerre: 25; Ottomans: 19; point de victoire: 27; puissance coloniale: 5; puissance de combat: 5; puissance mineure: 9; puissance mineure en guerre: 10, 22; réaction puissance mineure aux troubles: 10; rébellion chinoise: 17; ressentiment chinois: 17; retraite: 15, 24; revenus: 5; routes terrestres: 2; séquence de guerre: 19; séquence du tour de jeu: 6; support: 25; suppression des troubles: 14; tension européenne: 25; unité militaire: 3; unité qui se rend: 15; traité: 16; valeur économique: 5; zone de mer: 2; zone du Cap: 23.