

SOLDIER KINGS

Traduction v1.0

1.0 INTRODUCTION ET DEFINITIONS

SOLDIER KINGS est un jeu de deux à huit joueurs couvrant la totalité de la guerre de sept ans. Les joueurs prennent le rôle de monarque d'Europe, se battant pour la suprématie globale dans la première guerre mondiale.

SOLDIER KINGS n'est pas un jeu difficile à jouer, mais il y a un concept clé qui diffère des autres jeux : tous les joueurs qui ne sont pas vos alliés sont, par effet, vos ennemis. Il n'y a pas besoin de « déclarer la guerre » avant d'attaquer un autre pays.

Chaque section des règles est nommée et numérotée. Les sous-sections ont un second nombre comme ceci : 2.2, et les sous-sous-sections ont un troisième nombre comme ceci : 2.2.1. Quand une règle se réfère à une autre règle, le numéro de cette règle apparaît entre parenthèse, comme (2.2). Cela vous aide à trouver des références.

Quand des règles disent aux joueurs de diviser des nombres, arrondissez la fraction au nombre supérieur. Quand une carte événement dit qu'un joueur gagne ou perd 1-3 de quelque chose, lancer un dé et diviser le résultat par deux, arrondi à l'entier supérieur (1 au dé reste 1, 3 au dé devient 2, et 5 au dé devient 3). Un gain ou une perte de 1-6 équivaut à garder le résultat du lancer de dé.

Définitions

Allié : Un autre joueur ou pays mineur qui a une alliance avec un joueur (16.1, 17.0), plus les choses que l'allié contrôle. Par conséquent, si la Prusse et l'Angleterre sont alliés, toutes les choses anglaises sont alliées à toutes les choses prusses.

Zone côtière : N'importe quelle zone de terre qui a un symbole d'ancre. Une zone côtière voisine une zone maritime qui touche sa boîte de zone de terre ou ses symboles (ancre, fortification, ressource ou manpower). S'il n'y a pas de contact avec une zone maritime, il voisine la zone maritime la plus proche de la boîte et des symboles. Par conséquent, la zone de terre « So. England » voisine les zones maritimes « North Atlantic », « North Sea » et « Eastern Atlantic ». La zone côtière « Granada » voisine seulement la zone maritime « Western Mediterranean » pendant que la zone côtière « Constantinople » voisine les zones maritimes « Eastern Mediterranean » et « Black Sea ». Pendant le mouvement naval, les flottes peuvent entrer dans des zones côtières et sortir des zones côtières pour aller dans la mer qui la voisine.

Ennemie : Les unités ou zones d'un joueur ou d'un pays mineur avec qui le joueur n'est pas allié.

Amical : se réfère à toutes les choses contrôlées par le même pays ou un pays allié de ce pays.

Zone d'origine : N'importe quelle zone de terre codée avec la couleur d'un pays donné. Par exemple, toutes les zones rouges sont des zones anglaises d'origine.

Route : Une ligne reliant deux zones de terre sur la carte. Certaines routes sont des routes de montagnes (voir la carte) et peuvent affecter les combats et les retraites. S'il n'existe pas de route entre deux zones de terre, aucun mouvement de terre entre les deux zones n'est possible.

Leader : Un pion représentant un leader important d'une période. Les noms actuels des leaders, souvent abrégés, sont inscrits sur les pions. Les leaders avec un symbole d'ancre sont des amiraux et influencent les interceptions navales et les combats. Les leaders sans symbole d'ancre sont des généraux et influencent les mouvements d'armée et les combats.

Puissance majeure : Les puissances primaires contrôlées par les joueurs et leurs abréviations (utilisées pour l'identification tout du long avec leurs drapeaux nationaux) sont l'Autriche (Au), l'Angleterre (Br), la France (Fr), la Hollande (Du), la Prusse (Pr), la Russie (Ru), Espagne (Sp), et la Turquie (Tu). Certaines sont traitées comme des pays mineurs (17.0) dans des parties avec moins de huit joueurs.

Manpower : La force humaine nécessaire pour faire la guerre. Ceci représente la production de la main d'œuvre (produits manufacturés), autant que le recrutement militaire ; par conséquent, certain manpower peut être obtenue à l'étranger.

Pays mineur : Un nombre de pays mineur est représenté dans le jeu. Tous ont des unités et des zones d'origine sur la carte. Les pays mineurs (et leur abréviation) sont la Bavière (Ba), Crimée (Cr), Danemark (Dk), Iroquois (Iq), Pays d'Haut (Ph), Pologne (Po), Portugal (Pt), Sardaigne (Sa), Saxe (Sx), Suède (Sw), Suisse (Sz) et Venise (Vc). En plus, les suivants sont des mercenaires et des zones neutres avec des forces libres comme décrit dans les règles : Hesse (hRe), Inde (In), Swabia (hRe), et Württemberg (hRe). Les cartes jouées peuvent apporter aussi des pirates (Pi) et des unités du Pacifique sud (So) en jeu.

Mouvement permis : Le nombre de points de mouvement (MPs pour plus court) qu'une unité peut dépenser pour bouger à chaque tour.

Neutre : Un pays mineur qui n'a pas encore été attaqué ou n'a pas formé d'alliance avec une puissance majeure. Il n'y a pas de puissance majeure neutre.

Amérique du nord : Les zones anglaises et françaises suivantes de la carte d'Amérique sont définies comme « North America » : Upper Canada, Lower Canada, Louisiana, New Foundland, New England, New York et Virginia.

Perte de pas : Quand une unité donnée prend assez de coup dans un seul tour de combat égalant ou excédant le nombre de la défense, elle prend une perte de pas. Retourner l'unité pour montrer le côté avec la force réduite, ou éliminer l'unité si le côté avec la force réduite était déjà montré. Les unités éliminées retournent avec les unités non-utilisées et peuvent être rachetées plus tard.

Unité : Une pièce d'armée ou de flotte représentant des forces militaires navales et terriennes.

2.0 Composants

La carte de SOLDIER KINGS représente les continents où a eu lieu la guerre de sept ans. Il y a 305 pions de jeu, 64 cartes événements, un tableau des tours, un tableau d'initiative, un tableau des ressources et manpower, un livret de scénarios, et ce livret de règle.

2.1 Carte.

La carte est divisée en zones de terres et zones maritimes. Chaque zone a un nom. Certains noms sont abrégés. Les pions d'armée, de flotte et de leader bougent de zone en zone comme des pions sur un échiquier. Les armées et les généraux bougent de zone de terre en zone de terre grâce aux routes, pendant que les flottes et les amiraux bougent de mer en mer, et entrent et sortent des zones côtières.

Chaque zone de terre a comme caractéristique trois valeurs : une valeur de ressource, une valeur de manpower, et une valeur de fortification. Un certain nombre de zone de terre n'ont pas de valeur de manpower. Les zones maritimes sont nommées dans chaque portion de mer de chaque carte et ont un carré ou un cercle correspondant dans le tableau des mouvements mondiaux navals. Les zones maritimes ne contiennent aucune valeur et sont utilisées pour réguler les mouvements navals.

Le tableau des mouvements mondiaux navals est utilisé pour réguler les mouvements navals entre les cartes. Les carrés et les cercles représentent des zones maritimes ; les

zones maritimes indiquées par des cercles ne sont pas représentées sur les cartes.

2.2 Graphiques et tableaux.

Tableau des tours : comme les tours de jeu vont, les joueurs bougent le marqueur de tour de jeu (game turn) de case en case sur le tableau des tours.

Tableau d'initiative : Les joueurs placent leur marqueur d'initiative sur le tableau pour indiquer l'ordre dans lequel les puissances majeures conduisent leur phase d'action.

Tableau des ressources et manpower : Les joueurs placent respectivement leurs marqueurs d'argent (money) et de manpower dans les cases du tableau pour indiquer leur niveau actuel de ressources et manpower (7.0).

Graphique des coûts : Ce graphique donne le coût en ressource et manpower pour des actions variées.

Tableau des alliances de pays mineurs et de forces : Ce tableau donne tous les pays mineurs qui peuvent agir en tant qu'allié (17.0), les alliances qui ne sont pas permises (not allowed) (16.2), plus certaines puissances majeures qui peuvent agir comme des pays mineurs alliés dans les parties avec moins de huit joueurs. Les modificateurs du lancer de dé pour les alliances par pays sont donnés dans le tableau.

La portion du tableau des forces des pays mineurs indique les unités de départ que chaque pays mineur a quand il rejoint une alliance, plus combien d'unités il peut recouvrir chaque tour et le recrutement à chaque tour de printemps (spring turn).

Tableau des victoires automatiques : Donne le score de victoire que chaque puissance majeure a besoin pour avoir une victoire automatique (20.3)

2.3 Pions de leader.

les leaders sont codés par couleur en fonction de leur pays d'origine. Chaque leader a son nom et sa cote de leader (13.1).

2.4 Armées et flottes (unités).

Les pions d'armées et de flottes sont connus en tant qu'unités. Elles sont codés par couleur en fonction de leur pays d'origine. Par exemple, les pions avec une bande rouge en haut sont anglaises. Les armées ont un dessin de soldats, pendant que les flottes ont un dessin de navire. Les deux types d'unités ont aussi deux nombres : la force d'attaque, suivi de la force de défense. Les nombres plus grands sont plus forts. Le côté de devant d'une unité montre sa pleine puissance, tandis que le côté opposé montre sa puissance réduite. En combat, toujours utiliser le nombre du côté que l'on voit.

2.5 Autres pièces de jeu.

Marqueur d'initiative, d'argent (money) et de manpower : Placer ces marqueurs sur les tableaux appropriés pour indiquer l'ordre des joueurs dans la phase d'action et le nombre de ressources et de manpower disponible actuellement.

Marqueur de nombre : Utiliser-les pour montrer la force actuelle des fortifications sous un siège.

Marqueur de contrôle : Utiliser-les pour indiquer le changement de contrôle des zones de terre.

Marqueur d'événements : Utiliser-les pour indiquer les effets et le statut de certaines cartes événements.

2.6 Cartes événements.

Les joueurs utilisent des cartes événements pour causer des événements politiques, naturels, ou militaires ; pour apporter de nouveaux leaders ; et former des alliances avec des pays mineurs.

[NDT : les cartes avec texte en italique sont celles prévues pour le jeu à huit (fond avec globe)]

2.7 Dé.

SOLDIERKINGS utilise des dés à six faces, quatre sont donnés dans ce jeu.

3.0 PREPARER LE JEU

En premier, sélectionner un scénario. Les joueurs peuvent choisir quel pays jouer, ou tirer au sort les pays. Chaque joueur joue le pays qu'il a tiré.

Utiliser toutes les cartes événements pour le scénario « le monde en guerre ». Pour les autres scénarios, ne pas utiliser les cartes événements avec un symbole de globe. Mélanger les cartes événements, distribuer cinq cartes à chaque joueur, et placer le reste pour une pile.

Placer le marqueur de tour de jeu dans la case représentant le premier tour de jeu du scénario. Placer les marqueurs d'argent et de manpower de chaque pays dans les cases appropriées spécifiées dans les instructions de scénario. Chaque joueur prend les unités et les leaders de son pays comme notifié par les instructions de scénario. A moins d'être spécifié, toutes les sélections d'unités sont faites au hasard. Laisser de côté les autres pions pour un usage ultérieur. Le jeu peut maintenant commencer.

4.0 SEQUENCE DE JEU

Chaque tour dans soldier kings représente une saison. Chaque tour est divisé en une série de phases, et chaque phase doit être complétée avant que la phase suivante commence.

4.1 Tours de campagne.

Printemps, été et automne sont des tours de campagne, tous les joueurs doivent faire les phases suivantes dans cet ordre :

Phase d'achat : les joueurs prennent de nouvelles unités dans le tour actuel du tableau des tours et les placent sur le tableau (6.3). Au printemps, aussi regarder le tableau des forces des pays mineurs et apporter les unités des pays mineurs listés si ils sont disponibles. Ensuite acheter de nouvelles unités (6.2), qui sont placées dans les cases des tours futurs, et recouvrir (6.4) les unités à force réduite sur le tableau. Les joueurs réduisent le total de leur ressource et leur manpower par le montant dépensé.

Phase d'initiative : Chaque joueur lance deux dés pour l'initiative. A moins que le leader Frédérique ait été tué, le joueur prusse ajouta ou enlève deux à son résultat (au choix du joueur prusse) avant de lancer. Lancer à nouveau les dés en cas d'égalité. Le joueur avec le plus haut résultat place son marqueur d'initiative dans la première case du tableau d'initiative. Le second plus haut score place son marqueur dans la deuxième case, et ainsi de suite pour le reste des joueurs.

Phase d'action : Chaque joueur conduit une phase d'action dans l'ordre d'initiative des joueurs. Toutes les unités et les leaders d'un joueur (incluant les unités et les leaders des pays mineurs alliés) peuvent bouger et attaquer durant sa phase d'action à moins de ne pas pouvoir à cause d'un manque de ressources (9.4). Le joueur dont le pays est un allié formel (16.1) d'un joueur dont c'est le tour peut aussi bouger et attaquer avec ses unités durant ce tour. L'ordre dans lequel les joueurs conduisent une phase d'action est :

- Mouvement naval
- Combat naval
- Mouvement terrestre
- Combat terrestre
- Siège

Compléter chaque pas avant de commencer le suivant. Aucun joueur ne peut bouger ou attaquer en dehors de sa propre phase d'action à moins qu'il ait une alliance formelle avec le joueur qui conduit la phase d'action. La seule exception à ça est que n'importe quel joueur peut lancer une interception de mouvement de flotte ennemi à n'importe quel moment (10.4).

Phase de paix : Une puissance majeure peut se rendre (15.0) à une, ou plus, puissances majeures ennemies.

4.2 Tour d'hiver.

Dans un tour d'hiver, les joueurs effectuent les phases suivantes dans cet ordre :

Phase d'usure d'hiver : infliger une perte de pas aux armées non-soutenues.

Phase de maintenance : Chaque joueur dépense les ressources et les manpower pour maintenir les unités sur la carte (incluant les unités auxiliaires prêtées par une autre puissance majeure). Les unités non payées prennent un pas de perte. Les joueurs payent aussi pour réengager les unités mercenaires, et éliminer les mercenaires non-payés (19.1).

Phase de victoire : Chaque joueur calcule ses points de victoire (20.31). Déclarer le vainqueur dans un scénario à une année (20.32), ou regarder s'il y a une victoire automatique dans le scénario « le monde en guerre » (2033).

Phase de ressources et de manpower : Chaque joueur collecte ses ressources et manpower des zones qu'il contrôle (7.3, 7.4). Ajuster les marqueurs sur le tableau des ressources et manpower pour refléter les nouveaux totaux.

Phase de cartes événements : Tous les joueurs redonnent leurs cartes événements. Mélanger toutes les cartes et redistribuer en cinq à chaque joueur.

Phase de diplomatie : Les joueurs prennent jusqu'à 10 minutes pour négocier et commercer (14.0). Quand toutes les négociations sont faites, annoncer les alliances formelles ou les traités de paix, et compléter tous les échanges (14.1).

5.0 Cartes événements

Chaque joueur reçoit cinq cartes événements à chaque phase d'hiver. Le nombre de cartes événements qu'un joueur reçoit est diminué de une si le joueur avait une alliance formelle avec une autre puissance majeure à n'importe quel moment de l'année actuelle.

Les joueurs peuvent vendre ou échanger des cartes pendant la phase de diplomatie, et peuvent collecter autant de cartes dans leur main qu'il le peuvent. Les joueurs décident quand jouer des cartes au fil de l'année. La plupart des cartes vont dans la pile de défausse après avoir été jouées, pendant d'autres sont ôtées complètement du jeu. Des cartes peuvent être gardées jusqu'à la phase de cartes d'événements et être défaussées si désiré.

5.1 Quand jouer les cartes événements

Un joueur peut jouer autant de cartes événements qu'il veut, pendant n'importe quelle phase, jusqu'à la totalité des cartes qu'il a dans la main, et dans l'ordre qu'il désire. Cependant, certaines cartes spécifient qu'elles peuvent être jouées qu'à certains moments (tel que les batailles). Un joueur peut jouer des cartes sur lui-même ou un autre joueur, c'est-à-dire que les cartes peuvent affecter n'importe quel joueur dans le jeu, à moins d'être spécifié autrement.

5.2 Effets des cartes

Les cartes événements prennent effet dans l'ordre qu'elles sont jouées et au moment où elles sont jouées. Les effets ne sont pas rétroactifs — si vous voulez que votre carte événement stoppe ou modifie l'action d'un autre joueur, jouer-la avant ou pendant l'exécution de l'action. Un joueur ne peut pas attendre jusqu'à la fin de la phase d'action d'un autre joueur, et ensuite utiliser une carte événement pour modifier une partie de ce qu'il a déjà fait à moins que la carte permette cela.

Un nombre de cartes événements ont des marqueurs d'événements correspondant utilisée pour indiquer la zone, le pays mineur ou l'unité affecté par la carte jouée. Quand la carte est jouée, placer le marqueur et quand l'effet de la carte prend fin, retiré-le.

6.0 Armées et flottes (« unités »)

A moins que les instructions de scénarios le disent, chaque joueur commence le jeu avec seulement les unités de sa puissance majeure. Il peut gagner le contrôle d'autres unités plus tard à travers la diplomatie ou les cartes jouées.

6.1 Sélection au hasard

Les instructions de scénario disent avec combien d'unités et quel leader le joueur commence la partie. Les joueurs tirent au hasard les unités, qui sont placées dans une boîte opaque, jusqu'à ce qu'ils aient le nombre d'unités listées. Certains scénarios permettent aux joueurs de commencer avec des unités spécifiques.

6.2 Achat de nouvelles unités

Les joueurs peuvent acheter de nouvelles unités pendant la phase d'achat. Voir le graphique des coûts. Quand un joueur fait un achat, ajuster le tableau des ressources et manpower pour refléter cet achat.

Sélectionner les unités au hasard comme en 6.1. Placer les nouvelles armées sur le tableau des tours deux tours de campagne après le tour actuel. Placer les nouvelles flottes quatre tour de campagne après le tour actuel.

6.3 Placer les nouvelles unités

Dans la phase d'achat, chaque joueur place ses unités qui arrivent ce tour dans n'importe quelle zone d'origine sous contrôle amical. Les unités des puissances majeures (excepté les armées provinciales de l'Angleterre et de l'Espagne (19.4)) peuvent seulement être placées sur des zones de la carte de l'Europe avec des valeurs de manpower. Les flottes peuvent seulement être placées sur des zones côtières. Si le joueur ne contrôle aucune zone appropriée, les nouvelles unités sont placées dans la case du prochain tour à la place.

6.4 Rétablissement

Pendant la phase d'achat, les joueurs peuvent dépenser des ressources et manpower pour restaurer les armées et flottes à force réduite sur le côté à force complète. Voir le graphique des coûts.

6.5 Maintenance

Pendant la phase de maintenance, chaque joueur peut dépenser des ressources et manpower pour maintenir ses unités sur la carte, incluant les unités auxiliaires (19.5) prêtées par une puissance majeure alliée. Voir le graphique des coûts. Si un joueur ne peut pas payer pour toutes ses unités (pour cause de pauvreté ou d'avarice), il désigne les unités non-payées et chacune d'elle prene un pas de perte.

7.0 Ressources et manpower

La lutte pour la richesse et le pouvoir est la ligne conductrice de SOLDIER KINGS. Les joueurs gagnent des ressources et manpower à travers le contrôle de zones de terre.

7.1 Contrôle des zones de terre

Une puissance majeure contrôle toutes ses zones d'origine à moins que les instructions de scénarios le spécifient autrement. Ceci change seulement quand un autre pays place un marqueur de contrôle sur la zone après un siège (12.0), une diplomatie (14.1) ou une capitulation (15.1). Le contrôle de zone peut changer de mains autant de fois que possible.

7.2 La valeur des zones de terre

Chaque zone de terre a une valeur de ressources et certaines ont une valeur de manpower. Pendant la phase de ressources et manpower, les joueurs collectent les ressources et manpower de chaque zone qu'ils contrôlent.

7.3 Collecte en Europe

Pour qu'un joueur reçoive des ressources et manpower d'une zone de terre en Europe, il doit contrôler cette zone, et il ne doit pas y avoir d'unités ennemis sur cette zone.

7.4 Collecte ailleurs

Pour qu'un joueur reçoive des ressources et manpower d'une zone en dehors de l'Europe :

- 1) Il doit contrôler la zone.
- 2) Aucune armée ennemi ne doit être sur cette zone à moins que des armées amies ne soient aussi présentes.
- 3) La zone ne doit pas subir un blocus par une flotte ennemie (10.5).
- 4) Si c'est une zone côtière, il doit y avoir une flotte amie ou alliée dans la zone de mer adjacente ou dans une zone côtière joignant la zone de mer. Les flottes bloquées ou bloquantes ne comptent pas.
- 5) Si ce n'est pas une zone côtière, le joueur doit tracer une route jusqu'à une zone côtière qu'il contrôle et qui présente les points 1 à 4 ci-dessus. Toutes les zones à travers la route doivent présenter les points 1 à 3 ci-dessus.

7.5 Zéro

Le siècle des lumières ne reconnaissait pas une dépense déficitaire. Le total en ressource et manpower d'un joueur ne peut pas descendre en dessous de zéro. Les joueurs avec zéro ressources ou manpower ne peuvent pas faire d'achat, rétablir ou maintenir des unités, ou dépenser ou perdre des ressources ou manpower jusqu'à ce qu'ils en obtiennent plus.

7.6 Recruter des sujets ennemis

Les joueurs collectant des manpowers depuis une zone de terre qui était au départ une zone d'origine d'un autre pays reçoit un manpower de moins que la valeur de la zone.

8.0 Mouvement sur terre

Les armées et les leaders bougent en suivant les routes. Pour bouger directement d'une zone de terre à une autre, une route doit connecter les deux zones. Quand une armée bouge, elle dépense des points de mouvement. Les armées bougent individuellement ou en groupe. Des armées peuvent joindre ou se séparer d'un groupe quand elles le veulent à condition qu'elles ne dépensent pas plus de points de mouvement qu'il ne leur est permis (8.1). Chaque armée ou groupe doit finir son mouvement dans le tour avant qu'une autre ne commence son mouvement.

8.1 Mouvement permis

Les armées sans généraux ont un mouvement permis de un point. La présence d'un général peut accroître cela (13.3). Les armées ne peuvent pas dépasser leur mouvement permis dans une seule phase d'action. Les retraites (9.5, 9.8) ne comptent pas dans le mouvement permis d'une armée.

8.2 Coûts des mouvements

Cela coûte ½ point de mouvement pour entrer dans une zone amie ou contrôlée par un allié, et 1 point de mouvement pour entrer dans une zone neutre ou ennemie. Donc, une armée sans général peut bouger dans deux zones amies ou alliées, ou dans une zone neutre ou ennemie, dans une phase d'action.

8.3 Unités ennemies

Les armées doivent stopper quand elles entrent dans une zone occupée par des armées ennemies. Elles ne peuvent pas bouger jusqu'à un tour ultérieur, excepté pour effectuer une retraite suite à une bataille. Les flottes ne sont pas stoppées par une armée ennemie dans les zones côtières.

9.0 Combat sur terre

Tous les combats sur des zones de terre entre armées est résolu selon les règles de combat sur terre. Noter que dans certaines circonstances (11.6), les flottes peuvent participer au combat de terre.

9.1 Condition

Seulement les unités occupant la même zone de terre peuvent se combattre. Un joueur attaquant doit attaquer TOUS les ennemis qui sont dans la zone de terre. Mais toutes les unités du joueur attaquant ne sont pas obligées d'attaquer (un joueur peut, par exemple, bouger deux

armées dans une zone occupée par un ennemi mais attaquer avec seulement une armée ou aucune).

9.2 Déclaration d'attaque

Après qu'un joueur ait complété tous ses mouvements sur terre, il annonce dans quelle zone le combat aura lieu. S'il lance plusieurs attaques, il donne l'ordre dans lequel les combats seront résolus et paie le coût en ressource pour ces combats (9.4). Résoudre chaque combat avant de commencer le suivant. Les armées qui défendent doivent toutes participer, mais le joueur défendant peut retirer ses leaders hors du combat.

9.3 Opposants multiples

Si un joueur attaque des unités qui appartiennent à plus d'un joueur ennemi et qui n'est pas allié à un autre joueur ennemi, le joueur attaquant doit désigner quel joueur il attaque. S'il désigne plus d'un joueur, il divise ses unités attaquantes en autant de joueur ennemi désigné, mais paye seulement une seule fois pour le combat.

Exemple : Deux armées françaises entrent à Hanovre, occupé par une armée anglaise et une armée prusse. L'Angleterre et la Prusse ne sont pas allié ensemble. Le joueur français peut soit l'Angleterre ou la Prusse avec ses deux armées, soit attaquer chacun avec une armée, soit attaquer un des deux avec une armée, soit ne pas attaquer.

9.4 Dépense pour attaquer

Un joueur doit dépenser des ressources pour attaquer des armées ennemies. Il y a trois attaques différentes : sonde, assaut et invasion. Une sonde prend un tour de combat (un lancer de dés), un assaut prend deux tours, et une invasion prend un nombre de tour illimité jusqu'à ce que l'attaquant choisisse d'arrêter ou que toutes les unités d'un côté soient éliminées ou ont effectué une retraite. L'attaquant doit choisir le type d'attaque et payer en conséquence pour que le combat puisse commencer (voir le tableau des coûts). Noter que le coût est pour l'attaque en entier dans la zone, et non par unité attaquante.

9.5 Retraite avant le combat

Après que l'attaquant ait dépensé des ressources pour l'attaque, le défenseur peut (s'il le désire) faire une retraite dans une zone adjacente (zone connectée par une route) avec une partie ou la totalité de ses unités à moins qu'il y ait des restrictions pour la retraite (voir ci-dessous). Le défenseur peut aussi faire une retraite par la mer si une flotte est présente dans la même zone ; placer la flotte et l'armée en retraite dans la zone de mer adjacente (les limites de transport s'appliquent toujours (10.6)). Les unités en retraite avant la bataille évitent le combat ; donc elles ne doivent pas combattre. Dans tous les cas, les ressources pour l'attaque sont dépensées.

Les unités ne peuvent pas faire de retraite :

- Dans des zones contrôlées par un ennemi.
- A travers des routes de montagne.
- A travers la route de terre qu'ont emprunté les armées ennemies pour effectuer le combat.
- Par la mer à partir d'une zone côtière bloquée par des flottes ennemies.
- Par la mer si les unités en retraite est une armée et qu'il n'y a pas de flotte amie ou alliée dans la zone de combat ou une zone adjacente.
- Dans une zone occupée par des armées ennemies et que celles-ci sont en supériorité numérique.

Noter que l'on peut effectuer une retraite dans une zone de pays neutre.

9.6 Procédure de combat

Après des retraites, le combat continue s'il y a toujours des unités ennemies dans la zone. Le combat est divisé en tours. Les deux joueurs (attaquant et défendant) font feu l'un sur l'autre (en lançant des dés) simultanément à chaque tour. Pendant chaque tour de combat, chaque joueur lance un nombre de dés égal à :

- La somme de la force d'attaque de toutes les unités amies ou alliées engagées dans le combat, plus
 - La cote de leader de tous les leaders amis ou alliés (les amiraux peuvent participer seulement si des flottes amies participent au combat (11.6)), plus
 - (défenseur seulement) La valeur de fortification de la zone, si (et seulement si) le défenseur contrôle la zone.
- Pour chaque 6 obtenu au dé, un coup est obtenu sur les unités ennemies. Si des unités attaquantes sont entrées par une route de montagne, ajouter un dé supplémentaire à tous les lancers de dés du défenseur.

9.7 Pertes

Les joueurs prennent des dégâts simultanément chaque tour. Chaque joueur attribue des coups parmi ses unités. Chaque armée qui prend un nombre de coup égal ou supérieur à sa force de défense prend un pas de perte. Un joueur doit appliquer assez de coups à une armée pour lui causer un pas de perte avant de passer à une autre armée ; et toutes les armées d'un joueur doivent prendre un pas de perte avant qu'une armée en prenne deux. Les joueurs doivent attribuer les coups pour infliger le maximum de pas de perte possible, avec le moins de coups non-attribués possibles. Les coups non-attribués ne sont pas répercutés sur le tour suivant. Vérifier, les dégâts aux leaders s'il y a lieu (13.5).

Exemple : Le joueur russe prend 5 coups, et ses trois armées ont une défense de 3, 2 et 1. Trois coups doivent aller sur l'unité avec une défense de 3, et deux coups sur l'unité avec une défense de 2. Les autres combinaisons laisserait un coup non-attribué.

9.8 Retraite après le combat

Après la fin de chaque tour de combat, les unités qui ont eu une force réduite durant ce tour doivent effectuer une retraite. Les unités font une retraite selon les mêmes règles de retraite avant le combat (9.5). Les unités forcées à une retraite et qui sont dans l'impossibilité de la faire sont détruites. Après toutes les retraites et destruction, en premier le défenseur et ensuite l'attaquant peuvent faire volontairement une retraite avec les autres unités (selon les mêmes règles de retraite).

9.9 Tours suivants

Après toutes les retraites et destructions, si les deux joueurs ont toujours des unités dans la zone de combat, ils effectuent un autre tour si il a été payé. Suivre les instructions ci-dessus encore. Continuer jusqu'à ce que tous les tours payés soient complétés ou que toutes les unités d'un des deux côtés soient éliminées ou ont effectué une retraite.

10.0 Mouvement naval

Les flottes (et n'importe quelles armées et leaders qu'elles transportent) bougent d'une zone de mer à une zone de mer adjacente ou une zone côtière adjacente. Quand une flotte bouge, cela fait dépenser des points de mouvement. Les flottes peuvent bouger indépendamment ou en groupe. Chaque flotte ou groupe doit finir son mouvement pour le tour avant qu'une autre flotte ou groupe commence à bouger.

10.1 Mouvement permis

Les flottes ont un mouvement permis de trois points. Les amiraux ne donnent pas de points de mouvement supplémentaire.

10.2 Coût des mouvements

Cela coûte un point de mouvement pour entrer dans une zone de mer ou une zone côtière, ou pour bloquer une zone côtière. Cela ne coûte rien pour bouger d'une zone côtière à la zone de mer adjacente. Les flottes peuvent dépenser la totalité de leur point de mouvement à moins qu'elles ne soient interceptées par des flottes ennemies (10.4).

10.3 Groupe de flottes

Les flottes bougeant ensemble d'une zone vers une autre dans la même phase d'action sont un groupe. Les flottes bougeant de zone différente vers une même zone, ou d'une phase d'action différente sont des groupes différents. Les flottes peuvent se séparer d'un groupe pendant un mouvement pour bouger dans une zone différente. Seules des flottes commençant une phase d'action dans la même zone peuvent se former en groupe. Si des flottes ennemies interceptent un groupe, elles doivent attaquer toutes les flottes du groupe en une seule fois.

10.4 Interception

10.4.1 Mouvement de flottes

Quand les flottes d'un joueur entrent dans une zone de mer qui contient des flottes ennemies, le joueur peut tenter d'intercepter les flottes ennemies. Cette tentative d'interception prend place après que tous les mouvements navals soient finis.

10.4.2 Les flottes ne bougeant pas

Pendant le mouvement naval d'un autre joueur, les flottes d'un joueur peuvent tenter d'intercepter les flottes ennemies qui entrent dans la zone qu'elles occupent, ou bouger pour bloquer une zone côtière à la zone de mer qu'elles occupent. Les flottes ennemies ne peuvent pas être interceptées pendant qu'elles quittent une zone de mer.

10.4.3 Limites

Chaque flotte ou groupe peut faire seulement une tentative d'interception par phase d'action. Faire un seul lancer pour un groupe □ les flottes individuelles dans un groupe ne peuvent pas intercepter séparément. Une flotte en mer ou dans une zone côtière peut faire autant de tentative d'interception contre différentes flottes ennemies pendant la phase d'action des autres joueurs, mais ne peut tenter d'intercepter chaque flotte bougeant seulement une fois dans une zone donnée ou quand elle bouge pour bloquer une zone côtière.

10.4.4 Procédure

Pour tenter une interception, le joueur lance deux dés. Ajouter à ce total la cote des amiraux amis ou allié, plus le nombre de flotte interceptant. Soustraire le nombre de flotte interceptée et la cote des amiraux ennemis.

10.4.5 Effets

Si le résultat, plus les modificateurs, est 10 ou plus, l'interception est réussie. Les unités interceptées et interceptantes doivent s'arrêter, rester dans la zone, et combattre au moins un tour dans un combat naval (11.0). Les flottes ne peuvent pas battre en retraite avant la bataille. A la fin du combat naval, les unités qui n'ont pas battu en retraite peuvent continuer leur mouvement. Si la tentative a échoué, les flottes peuvent continuer leur mouvement.

10.4.6 Gibraltar et Constantinople

Les flottes à Gibraltar peuvent automatiquement intercepter les flottes ennemies qui bougent entre l'Atlantique est et la Méditerranée ouest. Les flottes à Constantinople peuvent faire la même chose avec les flottes ennemies qui bougent entre la Méditerranée est et la mer noire. Le combat naval résultant prend place sur la zone côtière, donc si la zone est amie ou alliée à un des joueurs du combat, ce joueur peut ajouter la valeur de fortification de la zone à la force de combat (11.2). Dans ce cas seulement, les flottes qui battent en retraite ne peuvent pas retourner à Gibraltar ou Constantinople.

10.5 Blocus

Une flotte ou un groupe de flotte dans une mer peut bloquer une zone côtière adjacente. Placer la flotte sur la frontière entre la côte et la mer. Déclarer un blocus coûte un point de mouvement. Les unités bloquantes interceptent automatiquement les unités ennemies qui tentent d'entrer ou de sortir de la zone côtière bloquée. Le combat naval

résultant prend place dans la zone de mer (aucun joueur ne peut ajouter la valeur de fortification).

10.51 Casser un blocus

Pour entrer ou sortir d'une zone côtière bloquée, des flottes doivent attaquer les flottes bloquantes dans un combat naval et soit les éliminer, soit les forcer à la retraite.

10.52 Tentative réussie

Si les flottes bloquantes sont forcées à la retraite, elles ne peuvent pas partir en retraite dans la zone côtière bloquée.

10.6 Transport

Chaque flotte peut transporter une armée et autant de leader qu'elle le veut. Cela ne coûte aucun point de mouvement pour prendre ou déposer une armée ou des leaders, mais ce la coûte un point de mouvement pour entrer dans une zone côtière. Les unités transportées par une flotte prennent les mêmes dégâts que la flotte (éliminé ou pas de perte). Une flotte avec une force réduite ne peut transporter qu'une armée avec une force réduite.

10.61 Opérations amphibies

Les flottes peuvent entrer dans une zone côtière contrôlée ou occupée par un ennemi et prendre ou déposer des armées. Elles peuvent ajouter leur force d'attaque à des armées amies ou alliées dans un combat dans une zone côtière (11.6). Si les flottes entrent dans une zone côtière occupées par des flottes ennemies, elles doivent éliminer ou éjecter ces flottes ennemies de la zone dans un combat naval avant de prendre ou déposer des armées dans la zone.

10.62 Mouvement terre/mer

Dans une phase d'action simple, les armées ne peuvent pas bouger sur terre en premier, puis ensuite être transportées ; mais elles peuvent être transportées en premier, déposées, et ensuite bouger sur terre. Une armée ne peut être transportée qu'une seule fois dans un tour.

10.7 Mouvement naval dans le monde

Les flottes et les armées et leaders transportés peuvent bouger sur le

Tableau des mouvements mondiaux navals. Le joueur place ses flottes sur le tableau dans la case appropriée pendant le mouvement. La flotte peut entrer dans un carré ou un cercle adjacent (joint par une ligne). Entrer dans un carré ou un cercle coûte un point de mouvement. Les flottes bougeant sur le tableau peuvent être interceptées par des flottes ennemies, mais pas dans une zone circulaire.

10.8 Amérique centrale

Noter que Belize, Guatemala et Nouvelle Grenade sont adjacent seulement à la mer caribéenne. Il n'y a pas le canal de Panama.

11.0 Combat naval

Un combat naval se produit comme le résultat d'une tentative de casser un blocus (10.5), une interception réussie (10.4), si des flottes entrent dans une zone côtière contenant des flottes ennemies.

11.1 Multiple opposants

Si une flotte ou un groupe de flotte entrent dans une zone côtière occupée par deux flottes ennemies ou plus, le joueur dont la flotte entre dans la zone côtière désigne dans quel ordre il va les attaquer. Après la première bataille finie, les flottes qui n'ont pas battu en retraite doivent combattre la flotte suivante, et ainsi de suite.

Une flotte ou un groupe de flotte qui intercepte un groupe ennemi doit combattre toutes les flottes, elle ne peut pas attaquer seulement une partie des flottes ennemies, ou répartir le combat en plusieurs petits combats.

11.2 Procédure

Les joueurs conduisent un combat naval en tour. Le combat continue jusqu'à toutes les flottes d'un côté ont été éliminées ou forcées à la retraite (11.4). Chaque joueur lance un dé et ajoute la valeur de leader des amiraux qui

sont avec les flottes dans le combat. Le joueur avec le plus grand résultat gagne la « jauge de vent ». Le joueur avec la « jauge de vent » fait feu (lance des dés) en premier dans le premier tour du combat. Dans les tours suivants, ou le premier tour si le résultat de la jauge de vent est égal, le combat est résolu simultanément. Pendant chaque tour de combat, chaque joueur lance un nombre de dés égal à :

- La force totale de toutes les flottes amies ou alliées dans la bataille, plus
- La valeur de leader des amiraux amis ou alliés dans la bataille, plus
- Si la bataille se situe dans une zone côtière qui est amie ou alliée à un joueur, la valeur de fortification de la zone.

Pour chaque 6, un coup est obtenu sur les unités ennemies.

11.3 Dégâts

Les joueurs prennent des dommages simultanément chaque tour excepté le premier. Chaque joueur alloue des coups sur ses unités. Une flotte qui prend un nombre de coup égal ou supérieur à sa force de défense prend un pas de perte. Un joueur doit appliquer assez de coup à une flotte pour lui causer un pas de perte avant d'appliquer des coups à une autre flotte ; et chaque flotte d'un joueur doit prendre un pas de perte avant d'en prendre deux. Les joueurs doivent allouer des coups pour infliger un maximum de pas de perte possible, avec le moins de coup non-alloués. Les coups non-alloués ne se répercutent pas sur le tour suivant. Vérifier les dégâts pour les leaders si il y a (13.5).

11.4 Retraite

A la fin de chaque tour, les flottes qui prennent des pas de perte doivent effectuer une retraite dans une zone de mer adjacente, ou dans une zone côtière adjacente amie ou alliée qui n'est pas bloquée par des flottes ennemies.

11.41 Restrictions

Les flottes en retraite qui ont été interceptées pendant qu'elles bougeaient dans la zone où la bataille a pris place doit battre en retraite dans la zone d'où elles sont venues. Les flottes qui ont commencé la phase d'action dans la zone de bataille peuvent battre en retraite où le joueur le veut (excepté les zones côtières contrôlées ou bloquées par un ennemi).

11.42 Immunité

Les flottes en retraite ne sont pas sujet aux interceptions par des flottes ennemies.

11.43 Retraite volontaire

Après toutes les retraites forcées, en premier le joueur intercepté, puis le joueur interceptant peuvent volontairement faire battre en retraite des flottes.

11.44 Retraite avant une bataille

Contrairement aux combats sur terre, les flottes ne peuvent pas tenter de battre en retraite avant une bataille. Elles doivent se battre au moins un tour avant de battre en retraite.

11.5 Tours suivants

Si les deux côtés ont encore des flottes dans la bataille après les éliminations et les retraites, les joueurs se combattent un autre tour. Ils continuent à se battre jusqu'à ce que toutes les flottes d'un côté ont été éliminées ou forcées à la retraite.

11.6 Les flottes dans un combat sur terre

Les flottes peuvent se battre dans un combat sur terre sur une zone côtière seulement. Pour une flotte qui participe à un combat sur terre, il doit y avoir au moins une armée amie ou alliée dans la zone côtière, et l'armée doit se battre dans un combat sur terre. Les flottes peuvent transportées des armées dans une zone côtière, les déposer, et ensuite les aider dans un combat sur terre.

Cependant, elles doivent débarrasser la zone de flottes ennemies avant de déposer des armées (10.61).

Toutes les flottes qui sont dans la même zone où a lieu un combat sur terre ne sont pas obligées de prendre part au combat. Les armées ne peuvent pas attaquer les flottes à moins que ces flottes participent au combat sur terre. Si un joueur utilise des flottes dans un combat sur terre, les coups sont alloués sous le même processus qu'un combat sur terre (traiter les flottes comme une armée étant dans le combat).

12.0 Siège

Les joueurs qui conquièrent (prennent le contrôle de) de zones de terre en éliminant les fortifications à travers un siège. Un joueur ne peut pas assiéger une zone amie, et ne peut pas assiéger une zone ammiée sans casser l'alliance (16.3). Si des armées d'une autre puissance majeure non-alliée sont présentes dans la zone de terre, cette zone ne peut être assiégée

12.1 Déclaration de siège

Pendant le tour de siège dans la phase d'action, un joueur peut déclarer des sièges de zones contenant de ses armées et pas d'armées ennemies. Les flottes par elles-mêmes ne peuvent pas conduire un siège, mais elles peuvent combiner leur force d'attaque avec des armées assiégeantes amies ou alliées.

12.2 Procédure

Le joueur consulte le tableau des coûts et paye les ressources nécessaires pour le nombre de tour de siège désiré. Chaque tour de siège, il lance un nombre de dés égale à :

- La force d'attaque totale des armées amies ou alliées, et des flottes participant au siège, plus
- La valeur des leaders amis ou alliés présents avec ces unités.

Pour chaque 6, un coup est obtenu. Si le nombre total de coup obtenu durant tous les tours du siège est égale ou supérieur la valeur de fortification, l'assiégeant gagne le contrôle de la zone et place un marqueur de contrôle dessus. Les coups se répercutent sur les tours suivants tant qu'il y a des armées présentes dans la zone. Utiliser un marqueur numérique pour désigner la valeur de fortification actuelle de la zone.

12.3 Tir de défense

A chaque tour de siège, le joueur contrôlant la zone qui est assiégée lance un nombre de dés égale à la valeur de fortification actuelle de la zone. Si la zone est neutre, un joueur quelconque peut lancer les dés. Pour chaque 6, un coup est obtenu sur les unités assiégeantes. Ajouter 1 pour chaque dé si des unités sont entrées dans la zone par une route de montagne. Appliquer les pas de perte et les retraites comme pour un combat sur terre (9.7, 9.8). Les coups non-alloués sur les unités assiégeantes ne se répercutent pas sur le tour suivant.

12.4 Victoire pyrrhic

Si les unités assiégeantes infligent assez de coup pour prendre le contrôle d'une zone, mais que toutes les unités assiégeantes ont évacué la zone à cause du tir de défense, la zone ne change pas de main (et sa valeur de fortification est restaurée, 12.7).

12.5 Lever de siège

Si des armées non-alliées avec les armées assiégeantes entrent dans une zone sous siège, le joueur assiégeant ne peut pas continuer le siège jusqu'à ce que les unités ennemies partent. Le marqueur numérique reste à moins que toutes les armées assiégeantes partent ou sont éliminées (à travers un combat ou l'échec de payer la maintenance (6.5)). Si toutes les armées assiégeantes partent de la zone, la valeur de fortification de la zone est restaurée et le marqueur numérique enlevé.

12.6 Flotte capturée

Si des flottes occupent une zone côtière qui tombent sous le contrôle ennemi, elles doivent immédiatement battre en retraite dans une zone de mer adjacente. Cependant, si cette zone est bloquée par des flottes ennemies, éliminer la flotte qui part en retraite. Si cela arrive, le joueur qui prend le contrôle de la zone peut dépenser une ressource pour chaque flotte éliminée et placer au hasard de ses flottes non-utilisées dans la même zone.

12.7 Restauration de fortifications

Une valeur de fortification est immédiatement restaurée si elle change de main, ou si le siège est levé (12.5).

13.0 Leaders

Un leader peut assister toutes les unités amies du même type (les généraux dirigent les armées, les amiraux dirigent les flottes) dans la même zone, limité à la valeur de leader (voir ci-dessous). Placer le pion du leader au dessus des armées ou des flottes qu'il dirige.

13.1 Valeur de leader

Chaque leader a une valeur de 1, 2, ou 3. Un général peut diriger un nombre d'armée égal à sa valeur de leader plus un. Par exemple, un général avec une valeur de 1 peut diriger 2 armées. Un amiral peut diriger autant de flottes qu'il le veut.

13.2 Insration de tactique

En combat, la valeur d'un leader est ajoutée au nombre de dés à lancer pour les unités amies ou alliées qu'il dirige. Des leaders multiples dans un même combat ajoutent leur valeur ensemble. Un leader par lui-même n'a pas de force de combat. Les généraux peuvent seulement ajouter leur valeur aux armées dans la même zone de terre. Les amiraux peuvent seulement ajouter leur valeur aux flottes dans la même zone de mer.

13.3 Mouvement d'armée (généraux)

Tous les généraux excepté Frédérique ont un mouvement permis de 2. Le mouvement permis de Frédérique est 3. Toutes les armées dirigées par un général ont le même mouvement permis que lui, donc les armées dirigées par Frédérique ont un mouvement permis de 3. Un général et les armées qu'il dirige doivent commencer et finir leur mouvement dans la même zone pour recevoir ce bonus.

13.4 Loups de mer (amiraux)

Chaque amiral ajoute leur valeur de leader au lancer de dés pour les interceptions quand une flotte amie ou alliée ou un groupe qu'il dirige tente une interception de flottes ennemies. Chaque amiral ajoute aussi sa valeur de leader au lancer de dés pour déterminer la « jauge de vent » (11.2).

13.5 Dégâts de leader

A la fin de chaque tour de combat, chaque joueur lance deux dés pour chaque leader présent et ajoute le nombre de perte de pas subit par le côté du leader. Si le total est 12 ou plus, le leader est tué en action et enlevé du jeu. Seulement un leader peut être tué dans un tour (arrêter de lancer pour les autres leaders quand un est mort).

13.6 Capture de leader

Si toutes les unités d'un côté sont éliminées dans une bataille, les leaders qui étaient avec sont capturés par le joueur ennemi. Les alliés qui capturent un leader ensemble doivent décider qui le garde.

13.7 Echange et rançon

Pendant la phase diplomatique (14.1), les joueurs peuvent échanger des leaders capturés ou demander une rançon. Alors ils réentrent en jeu comme de nouveau leader (voir ci-dessous).

13.8 Nouveaux leaders

De nouveaux leaders entrent en jeu grâce à la carte « nouveau leader ». Le joueur qui est joué la carte tire au hasard un leader non-utilisé et le place dans une zone de terre qu'il contrôle en Europe (excepté pour Wolfe et Montcalm, qui doivent être placés en Amérique du nord ; et Clive, qui doit être placé en Inde). Si tous les leaders

d'un joueur sont déjà en jeu, l'effet de la carte n'est pas appliqué. Si le leader ne peut pas apparaître ce tour, le nouveau leader est placé sur le tableau des tours pour le prochain tour et apparaît comme une nouvelle unité (6.3).

13.9 Leaders royaux

Frédérique II (Prusse), Henry (Prusse), Orange (Hollande), Ferdinand (Angleterre) et Charles (Autriche) ne peuvent pas sortir de l'Europe.

14.0 Diplomatie

Les joueurs peuvent parler à chacun à n'importe quel moment pendant le jeu, et peuvent essayer de convaincre chacun de faire des choses. Cependant, c'est seulement pendant la phase de diplomatie que les joueurs font des alliances formelles (16.1) et échanger des ressources, manpower, unités, cartes, ou zone de terre. Les promesses peuvent se faire n'importe quand, mais seulement être conclues pendant la phase de diplomatie. Les discussions entre joueurs en dehors de la phase de diplomatie doivent être courtes et ne pas ralentir le jeu. Limiter chaque phase de diplomatie à 10 minutes.

14.1 Echange

Pendant la phase de diplomatie, les joueurs peuvent négocier des échanges en public ou privé. Seulement des alliés formels ont la permission d'échanger des choses, excepté sous la capitulation (15.0). Ci-joint certains exemples :

- Échanger le contrôle de zone de terre, ou acheter une zone de terre en ressources, manpower, cartes événements.
- Payer d'autres joueurs pour qu'ils fassent certaines actions.
- Prêter à d'autres joueurs l'utilisation d'unités (19.5)
- Acheter ou échanger des cartes.
- Demander une rançon ou échanger des leaders capturés.
- Faire des alliances formelles.
- Négocier un traité de paix.

14.2 Echange gratuit

Il y a deux restrictions à ce qui peut être échangé, vendu, donné, ou promis. Le maximum de manpower qu'une puissance majeure puisse transférer à une autre puissance majeure pendant la phase de diplomatie est deux. Deux non pas par puissance majeure, mais deux au total pour toutes les puissances majeures. Un joueur peut seulement faire un transfert à un allié formel.

14.3 Echange terminé

À la fin de la phase de diplomatie, les joueurs qui ont fait des échanges incluant des ressources, manpower, unités, cartes, leaders, ou zone de terre font ces échanges simultanément. Si un joueur ne peut pas remplir les termes d'un échange, c'est nul. Les joueurs ne peuvent pas faire de tels échanges en dehors de la phase de diplomatie à moins que les instructions de scénario l'indiquent autrement. Si des joueurs sont d'accord pour des actions futures qui se feront après la phase de diplomatie, ils ne sont pas tenus d'honorer ces engagements.

15.0 Paix

Pendant la phase de paix, une puissance majeure peut déclarer qu'il se rend à une autre puissance majeure. L'autre joueur doit accepter la capitulation.

15.1 Transfert de territoire

Le joueur acceptant la capitulation choisit une zone en Europe ou trois zones en dehors de l'Europe actuellement contrôlées par la puissance majeure qui se rend. Ces zones sont transférées à la puissance majeure victorieuse qui les contrôle maintenant. Si un joueur se rend à plusieurs ennemis en même temps, chacun reçoit un territoire de la puissance qui se rend. Noter que ceci est en plus des zones conquises par un siège (12.0), qui reviennent sous le contrôle de la puissance conquérante.

15.2 Rapatriement de force

Suite à la capitulation, les unités de la puissance majeure victorieuse doivent quitter les zones qui sont à la puissance qui se rend aussi vite que possible.

15.3 Durée de la paix

Suite à la capitulation, le joueur qui se rend lance un dé. Le résultat est le nombre de tour (campagne et hiver) que dure la paix. Le joueur victorieux ne peut pas attaquer les unités du joueur qui se rend et ses alliés mineurs, et aussi ne pas entrer dans des zones appartenant à la puissance qui se rend et à ses alliés.

15.4 Conquête d'une puissance majeure jouée comme une puissance mineure

Si une puissance ennemie contrôle toutes les zones en Europe d'une puissance majeure jouée comme un pays mineur, le pays est considéré comme conquis et ne peut plus produire de nouvelles unités ou restaurer des unités en jeu. Une puissance majeure jouée comme un pays mineur ne peut pas capituler.

16.0 Alliances

16.1 Alliances formelles entre puissances majeures

Pendant la phase de diplomatie, les puissances majeures peuvent faire des alliances formelles. Des alliés formels peuvent :

- Utiliser leur flotte pour transporter les autres armées.
- Bouger et combattre avec une partie ou toutes leurs unités pendant la phase d'action de l'autre. Par exemple, si la France et l'Autriche sont alliés, ils peuvent bouger leurs unités (incluant les unités alliées mineures) pendant la phase d'action de la France ou de l'Autriche. Chaque unité ne peut bouger et attaquer qu'une seule fois par tour.
- Combiner leur force d'attaque dans un combat, bien que chaque puissance majeure doit payer pour leurs unités au combat, à moins d'être prêtée par un autre joueur comme auxiliaires (19.5).
- Prêter des unités à l'autre comme auxiliaires (19.5).
- Échanger des cartes événements, ressources, manpower, ou le contrôle de territoire pendant la phase de diplomatie.

16.2 Alliances prohibées

À cause des rivalités politiques et économiques qui ont commencé cette guerre, les joueurs ne peuvent pas faire d'alliance formelle avec les combinaisons suivantes :

Prusse et Autriche
Angleterre et France
Angleterre et Espagne
Autriche et Turquie
Russie et Turquie
Hollande et Espagne

En plus, une puissance ne peut pas s'allier avec une puissance qui est à l'allié avec une puissance prohibée. Par exemple, si la France est alliée avec la Turquie, l'Autriche et la Russie ne peuvent pas s'allier avec la France.

16.3 Coup de poignard dans le dos d'un allié

Les alliés formels ne peuvent pas attaquer les unités ou zones de l'autre allié. Cependant, les joueurs peuvent se retirer d'une alliance formelle à n'importe quel moment, sans préavis, et attaquer ou assiéger leur allié formel immédiatement s'ils le veulent.

Une fois qu'une alliance formelle est cassée, les puissances ne peuvent s'allier ensemble plus tard, et sont sujettes aux restrictions des alliances prohibées (16.2). Ceci prend effet immédiatement, ce qui implique que plusieurs alliances sont cassées. Par exemple, si l'Autriche, la France et la Russie sont alliés et que la France casse son alliance avec l'Autriche, le joueur russe doit choisir de casser une de ses alliances.

16.4 Dépense d'attaque

Si deux puissances majeures alliées ou plus attaquent ensemble dans le même combat, elles doivent être

d'accord sur le niveau de l'attaque qu'elles lancent. Chacune doit payer le coût total du niveau de l'attaque lancée.

16.5 Dégâts collectifs

Si des unités de deux puissances majeures alliées ou plus combattent ensemble dans un combat et subissent des coups, le joueur avec le plus grand nombre d'unités présentes reçoit les coups en premier, et alloue assez de coups à une de ses unités pour lui faire prendre un pas de perte. S'il reste des coups à subir, le joueur avec le second plus grand nombre d'unités présentes reçoit des coups selon la même procédure, et ainsi de suite. Si deux alliés ont le même nombre d'unités présentes, le joueur ennemi choisit qui subit les coups en premier. Si les forces d'un joueur dans un combat sont seulement des unités amies et des unités d'un pays mineur allié, le joueur alloue les coups comme il le veut.

16.6 Alliés pendant un siège

Si des puissances alliées combinent leur force d'attaque dans un siège réussi (12.0), seulement un peut placer un marqueur de contrôle ici. Ils doivent négotier qui prend le contrôle. S'ils ne sont pas d'accord, le joueur ennemi (le joueur qui a perdu le contrôle) choisit qui prend le contrôle.

17.0 Pays mineur allié

Les cartes de SOLDIER KINGS contiennent plusieurs pays mineur avec leurs propres armées et flottes. Les unités d'un pays mineur rejoignent le jeu si un joueur fait une alliance avec lui. Ceci peut arriver quand une carte « alliance avec un pays mineur » est jouée, ou comme le résultat du siège d'un pays mineur par une puissance majeure ou ses alliées.

17.1 Alliés admissibles

Tous les pays mineurs avec des armées sont donnés dans le tableau d'alliance des pays mineurs. La Turquie, l'Espagne, la Hollande, la Russie et l'Autriche apparaissent dans ce tableau parce que certains peuvent être traités comme des pays mineurs alliés dans un jeu avec moins de huit joueurs. En plus, les zones suisses, Hesses, Württemburgs, Swabias et indes peuvent produire des armées mercenaires (19.1).

17.2 Alliance prohibée

Le joueur sur qui la carte « alliance avec un pays mineur » est jouée choisit un pays dans le tableau d'alliance des pays mineurs qui n'est pas joué comme une puissance majeure. Les puissances majeures prohibées de s'allier avec un pays mineur (indiqué comme un « No ») et les puissances majeures alliées avec de telles puissances ne peuvent pas tenter d'alliance. Les pays alliés à une puissance majeure avec un symbole « # » peuvent tenter une alliance. Par exemple, une puissance majeure alliée à la Russie peut tenter une alliance avec les Iroquois mais pas avec la Crimée.

17.3 Procédure

Le joueur tentant de former une alliance lance deux dés et ajoute les modificateur du tableau, carte jouée et de la corruption (17.4) ou l'intimidation (17.5). Si le résultat plus les modificateurs est 10 ou plus, le pays mineur devient allié à la puissance. Le joueur place immédiatement les unités du nouvel allié dans les zones d'origine du pays mineur, comme dicté dans le tableau d'alliance des pays mineurs, et bouge et combat avec les unités du pays mineur pendant sa propre phase d'action. Noter qu'un joueur qui a conquis un pays mineur peut les mettre en jeu comme un allié en jouant la carte d'alliance avec un pays mineur. C'est important de noter quelle puissance majeure est allié avec un pays mineur pour le future.

17.4 Corruption

Avant de lancer les dés pour tenter une alliance, mais après que les cartes aient été jouées, un joueur peut dépenser jusqu'à 9 ressources pour modifier le lancer. Ajouter 1 au lancer pour chaque ressource dépensée

jusqu'à 3 et pour chaque 2 ressources dépensées après 3 et jusqu'à 9. Les autres joueurs contrôlant une puissance majeure non prohibée à une alliance avec le pays mineur peuvent aussi corrompre le pays mineur pour rejoindre le joueur tentant l'alliance. Ajouter 1 au lancer pour chaque ressource dépensée jusqu'à 3, et ajouter 1 au lancer pour chaque 2 ressources dépensées à partir de 3 et jusqu'à 9.

17.4.1 Contre-corruption

Les joueurs contrôlant une autre puissance majeure non prohibée à une alliance avec le pays mineur et qui ne veulent pas que l'alliance se fasse peuvent aussi corrompre le pays mineur. Enlever un au lancer pour chaque ressource dépensée jusqu'à 3, et enlever 1 au lancer pour chaque 2 ressources dépensées à partir de 3 et jusqu'à 9.

17.4.2 Procédure

Les joueurs écrivent sur un papier secrètement ce qu'ils dépensent pour la corruption, et le dévoilent simultanément. Tous les joueurs qui ont promis des ressources pour la corruption doivent les dépenser, au regard du résultat (vous ne pouvez pas revenir sur vos pas pour une corruption).

17.5 Intimidation

Si une puissance majeure et ses alliées mineures ont des unités dans une zone de terre ou de mer adjacente aux zones d'origine du pays mineur sur la carte de l'Europe (seulement), ajouter ou enlever (au choix du joueur) un au lancer pour chaque armée ou flotte dans un tel cas.

17.6 Vol d'allié

Un joueur peut jouer une carte d'alliance avec un pays mineur pour tenter de voler l'alliance d'un pays mineur à l'actuelle puissance majeure alliée avec. Utiliser la procédure de dessus, mais en plus de tous les modificateurs, enlever 2 au lancer de dés. L'intimidation est aussi appliquée pour la puissance majeure et les unités alliées à l'actuel pays mineur qui sont sur la zone d'origine du pays mineur. Si le lancer de dés est réussi, le pays mineur casse son alliance et s'allie avec la nouvelle puissance majeure. Le pays mineur garde toutes ses unités actuellement en jeu et la nouvelle puissance majeure alliée peut les utiliser pendant sa propre phase d'action si elles n'ont pas déjà été utilisées ce tour.

17.7 Siège de pays mineur neutre

Si une zone de terre appartenant à un pays qui est dans le tableau d'alliance des pays mineur devient assiégée, et si ce pays mineur n'est actuellement pas allié avec une puissance majeure, il demande immédiatement une alliance avec une puissance majeure (excepté la puissance qui l'assiège et les puissances avec qui les alliances sont prohibées). Utiliser la procédure de dessus, incluant les modificateurs. Si dans un cas malheureux tel qu'aucune puissance majeure ne souhaite s'allier avec le pays mineur, tous les joueurs qui peuvent s'allier avec le pays mineur doivent lancer deux dés pour une alliance. Le joueur avec le plus grand score avec les modificateurs s'allie avec le pays mineur envahi. Tous les joueurs relancent les dés en cas d'égalité. Le joueur vainqueur place immédiatement les unités du pays mineur nouvellement allié dans ses zones d'origine, comme dicté dans le tableau d'alliance des pays mineurs.

17.7.1 Résistance à l'invasion

Si le nouvel allié place des armées du pays mineur sur la zone de siège, le siège s'arrête. Les armées assiégeantes peuvent attaquer les armées du pays mineur. Si elles éliminent les unités du pays mineur ou les forcent à la retraite, elles peuvent continuer le siège dans la même phase d'action.

17.7.2 Vassaux loyaux

Le joueur s'alliant avec le pays mineur ne peut pas assiéger ou attaquer les unités du pays mineur pour le reste du tour. Il peut casser cette alliance plus tard (17.8).

17.8 Casser une alliance d'avec un pays mineur

Les puissances majeures peuvent casser leur alliance d'avec un pays mineur dans les tours suivants le tour durant lequel est formée l'alliance. Une fois qu'ils ont cassé l'alliance, ils peuvent attaquer les unités du pays mineur et/ou assiéger ses zones de terre immédiatement. Suivre les règles 17.7 pour déterminer la nouvelle puissance majeure alliée au pays mineur.

18.0 Règles spéciales pour les pays mineurs

Les unités et leaders d'un pays mineur allié fonctionnent comme les unités et leaders de la puissance majeure alliée. Aucune ressource ou manpower est collecté des pays mineurs alliés.

18.1 Nouvelles unités

Un nombre d'unités non-utilisées d'un pays mineur égale au « rétablissement/nombre de nouvelles unités » apparaît comme nouvelles unités chaque tour de printemps, comme noté dans le tableau des forces et d'alliance des pays mineurs. Les joueurs ne dépensent pas de ressources et manpower.

18.2 Maintenance

Les pays mineurs maintiennent automatiquement leurs propres unités. Les joueurs ne dépensent pas de ressources et manpower.

18.3 Rétablissement

Le rétablissement des unités à force réduite d'un pays mineur est égal au « rétablissement/nombre de nouvelles unités » dans le tableau des forces et d'alliance des pays mineurs durant chaque phase d'achat. Les joueurs ne dépensent pas de ressources ou de manpower.

18.4 Combat et siège

Les joueurs ne dépensent pas de ressources et de manpower pour les attaques ou les sièges conduit seulement avec des unités du pays mineur allié. Les unités du pays mineur attaquant par elles-mêmes le font avec une force d'assaut, c'est-à-dire qu'elles combattent toujours deux tours de combat, et assiégé toujours pour deux tours. Si les unités du pays mineur attaque en même temps que les unités de la puissance majeure alliée, la puissance majeure paye normalement pour le niveau d'attaque désiré.

18.5 Zones contrôlées par un pays mineur

Aucun joueur ne reçoit de ressources, manpower ou de points de victoire de zones contrôlées par le pays mineur. Noter les zones contrôlées par un pays mineur (ils n'ont pas de marqueur de contrôle).

18.6 Le Vatican

Le Vatican représente le centre religieux de l'église catholique. La France, l'Espagne ou l'Autriche paye deux ressources quand il assiège la zone. Si le Vatican est contrôlé par une autre puissance majeure ou ses alliées, la France, l'Espagne ou l'Autriche gagne le double de ressources et de points de victoire qu'elle doivent normalement gagner si elle gagne le contrôle de la zone.

18.7 Conquérir un pays mineur

Si toutes les zones d'origine d'un pays mineur (celles sur la carte de l'Europe pour les puissances majeures jouées en tant que pays mineur) deviennent contrôlées par un ennemi, la puissance majeure alliée au pays mineur peut continuer d'utiliser les armées et flottes du pays mineur, mais une fois réduit ou éliminé, elles ne peuvent pas se rétablir ou réapparaître.

18.8 Libérer un pays mineur

Si un pays mineur a été conquis, une puissance majeure qui n'a pas conquis de zone d'origine du pays mineur peut le déclarer allié si il prend une zone d'origine d'un pays mineur allié à une autre puissance majeure. Si plus d'une puissance majeure peut le faire, le premier joueur à déclarer son intention peut restaurer le pays mineur. Les joueurs ne sont pas contraint de restorer les pays mineurs,

et peuvent les garder comme conquête (donc ils obtiennent leurs ressources et manpower).

18.9 Limite de déploiement

Excepté pour les mercenaires (19.1), les unités d'un pays mineur ne peuvent pas quitter la carte dont eles sont originaires. Par exemple, l'unité du pacifique sud doit rester sur la carte des îles d'épices (spice islands), pendant que les flottes vénitiennes ne peuvent pas naviguer en Amérique.

19.0 Unités spéciales

19.1 Mercenaires

Quand la carte « mercenaires suisses », « mercenaires du saint empire romain », ou « sepoys » est jouée, le joueur sur qui la carte est jouée peut payer le coût en ressources et immédiatement placer les armées engagées sur la carte si elles sont disponibles (non-utilisées). Les armées engagées fonctionnent comme des armées de pays mineur allié, excepté qu'elles doivent être réengagées à chaque phase de maintenance (le coût de départ payé, la carte n'a pas besoin d'être rejouée) ou être enlevées du jeu. Si éliminées, la carte doit être jouée encore pour réengager les mercenaires. Si un ou plusieurs mercenaires suisses sont en jeu et que la puissance majeure qui les a engagés assiégé leur zone d'origine, elles ne peuvent pas attaquer les zones suisses. Tous les autres mercenaires ne sont pas sujet à de telles restrictions. Les joueurs peuvent souhaiter d'utiliser les marqueurs de contrôle pour garder une trace de quelle puissance majeure contrôle quel mercenaire.

19.2 Siège de pays mercenaires

Si la Suisse, Hesse, Swabia, Württemberg, ou une zone en Inde qui n'est pas une zone d'origine d'une puissance majeure européenne est assiégé pendant qu'elle est neutre, les armées disponibles (non-utilisées) de ce pays apparaîtront selon la règle 17.7 pour combattre les envahisseurs (celles déjà en jeu en tant que mercenaires honoreront leur engagement et restent sous le contrôle de la puissance majeure qui les a engagées). Dans ce cas, les armées fonctionnent comme un pays mineur allié et n'ont pas besoin d'être engagées et réengagées. Une armée apparaît par zone assiégée, excepté en Suisse, où deux armées apparaissent.

19.3 Pirates

Les pirates sont reçus en jouant la carte. Bien qu'un pays mineur allié à une puissance majeure sur qui la carte est jouée, les unités pirates ne peuvent pas combiner leur force avec des flottes de puissance majeure, bouger d'une carte à une autre, ou transporter des armées. Une flotte pirate à force réduite ne peut pas être restaurer.

19.4 Province

L'Angleterre et l'Espagne ont chacun trois armées de province. Celles-ci ont une bannière à travers le bas du pion.

19.4.1 Recrutement

Le joueur anglais peut acheter une armée de province et la placer en Virginie, New York ou Nouvelle Angleterre. Une fois que la carte « Pitt prend le pouvoir » a été jouée, le joueur anglais peut acheter tous les trois. Les armées de province espagnoles ne peuvent être achetées seulement quand la carte « armées espagnoles de province » est jouée. Elles peuvent être placées dans n'importe quelle zone espagnole sur la carte d'Amérique.

19.4.2 Limitations

Les unités de province ne peuvent pas apparaître ou être transportées en Europe, Inde ou les îles d'épices. Autrement, les armées de province sont traitées comme des armées régulières.

19.5 Auxiliaires

Les puissances majeures peuvent prêter des troupes à une autre puissance majeure en tant qu'« auxiliaires ». Celles-ci pourraient entrer en combat en engageant leur souverain dans une guerre.

Ces auxiliaires peuvent seulement être prêtés à un allié formel (16.1) et sont traités comme des unités de l'allié à qui elles sont prêtées (par conséquent, elles peuvent attaquer des alliés formels de la puissance qui les prête et peuvent quitter la carte de l'Europe). L'allié paye la maintenance et la restauration pour les unités et la participation des unités au combat et siège. Les auxiliaires reviennent immédiatement au contrôle de la puissance majeure prêtante si l'alliance entre les puissances prêtante et receveuse est cassé.

19.6 Leader mineur

Angelo Emo, Le Grand Amiral de Venise, est placé avec la flotte vénitienne quand elle entre en jeu. Il peut assister d'autres flottes dans un groupe avec la flotte vénitienne, mais pas sans elle. Si la flotte vénitienne est éliminée, il est enlevé du jeu (même si la flotte du jeu est reconstruite plus tard).

20.0 Tour d'hiver

En hiver, les armées campent et les campagnes n'ont pas lieu. Les unités ne peuvent pas bouger ou conduire un combat, excepté si la carte campagne d'hiver est jouée.

20.1 Phase d'usure d'hiver

Durant les tours d'hiver, les armées souffrent de la faim, de maladies et de désertion si trop d'elles occupent la même zone. Pendant la phase d'usure d'hiver, vérifier chaque zone de terre pour voir si elle ne contient pas plus d'armées qu'elle ne peut en supporter. Dans toutes les zones contenant plus d'armées ennemies qu'elles ne peuvent supporter, TOUTES les armées ennemies prennent un pas de perte chacune. Dans toutes les zones contenant plus d'armées amies ou alliées qu'elles ne peuvent supporter, les joueurs à qui appartiennent ces armées choisissent qu'elles armées seront supporter et lesquelles non. Seulement les armées amies ou alliées non-supportées prennent un pas de perte. Les flottes, et les armées transportées par ces flottes, ne sont pas sujet à l'usure et ne sont pas comptées dans le total d'armées dans une zone.

20.2 Limite du support

Une zone peut supporter :

- Un nombre d'armées ennemies égale à sa valeur en ressources, plus
- Un nombre d'armées amies ou alliées égale au double de sa valeur en ressource. Une zone d'origine contrôlée par la puissance de départ peut supporter des armées amies ou alliées trois fois sa valeur en ressources.

20.3 Phase de victoire

Les joueurs gagnent à SOLDIER KINGS en conquérant les terres riches en ressources, pendant qu'elles défendent leurs propres zones d'origine.

20.31 Points de victoire

Dans la phase de victoire, chaque joueur reçoit un nombre de points de victoire égale à la valeur en ressources de toutes les zones où il a des marqueurs de contrôle (enlever la valeur en ressources des zones d'origine qui sont sous contrôle ennemi).

20.32 Scénario à un an

Dans le scénario à un an « Frédéric », le joueur qui a le plus grand point de victoire gagne.

20.33 Scénario « le monde en guerre »

Dans la phase de victoire, vérifier le tableau de victoire automatique. Si une puissance majeure a un total de point de victoire égal ou supérieur au score de point de victoire automatique, elle gagne immédiatement le jeu. Si plus d'une puissance majeure est dans ce cas, la puissance dont l'excès est le plus grand gagne la partie. Si aucun joueur n'obtient la victoire automatique, la partie continue. A la fin de la partie, le joueur avec le total de point de victoire le plus proche du total de point de victoire automatique gagne.

20.34 Victoire collective

Dans un jeu à deux ou trois joueurs, TOUTES les puissances majeures que contrôle un joueur doivent avoir assez de points de victoire pour avoir une victoire automatique, et ainsi gagner la partie.

SCENARIOS

« Frédéric le Grand », scénarios d'une année

Ces parties à deux joueurs présentent un cycle année par année de la campagne européenne de Frédéric le Grand. Chaque partie est jouable en deux heures ou moins. Ce sont de très bons scénarios d'apprentissage pour les débutants, mais aussi des duels rapides pour les joueurs expérimentés.

Règle spéciale pour les scénarios d'une année

Dans tous les scénarios d'une année, les règles suivantes s'appliquent :

- Utiliser la carte de l'Europe seulement.
- Ne pas utiliser les cartes événement avec le symbole de globe.
- Toutes les puissances majeures énumérées dans la section « Puissance en guerre » de chaque scénario sont traitées comme des puissances majeures. Celles qui ne sont pas énumérées sont traitées comme des pays mineurs neutres à moins d'être déclarées autrement.
- Le joueur jouant l'Autriche et ses alliés placent ses unités en premier. Le joueur jouant la Prusse et ses alliés les placent en second.
- Les unités sont placées dans une zone de leur pays d'origine à moins d'être spécifié autrement dans la section « forces de départ ».
- Les pays mineurs qui commencent la partie ou qui entrent en cours de jeu et qui deviennent alliés à des puissances majeures ne reçoivent pas d'unités supplémentaires pendant le tour de printemps.
- Pendant le tour d'hiver, exécuter seulement les phases d'usure d'hiver, la maintenance et la victoire.

Dans la phase de victoire, ajouter ensemble le total des points de victoire de chaque puissance majeure jouée par chaque joueur. Le joueur avec le plus grand nombre de points gagne la partie.

Cartes Globe

[NDT : les cartes avec texte en italique sont celles prévues pour le jeu à huit (fond avec globe)]

INSTRUCTIONS DES SCENARIOS D'UNE ANNEE

Scénarios #1 : 1756

Pendant huit ans, l'impératrice d'Autriche Marie-Thérèse fut assoiffé de vengeance contre Frédéric II de Prusse, un ennemi qu'elle considérait comme « le Satan de l'Allemagne ». Mais une attaque contre la Prusse, alliée avec la puissante France, semble suicidaire. Quand son chancelier, Wenzel von Kaunitz, convaincu les Français de changer de côté, toute l'Europe semblait prête à une guerre pour détruire la puissance Prusse pour toujours. A moins que les prusses frappent les premiers...

Puissances en guerre : Un joueur joue la Prusse et l'autre joueur joue l'Autriche. La Saxe commencent le jeu en tant que pays mineur allié à l'Autriche.

Encadrement : Le jeu commence au tour 1 et finie au tour 4.

Forces de départ :

Autriche : Browne, une 4-3 armée, quatre autres armées.
Prusse : Frédérique II, Schwerin, une 4-3 armée, cinq autres armées.
Saxonie : deux armées.

Ressources et manpower de départ :

Autriche : 17 ressources, 17 manpower
Prusse : 14 ressources, 12 manpower

SCENARIO #2 : 1757

Démon ou pas, Frédérique le Grand a conquis la Saxe. Dans la première grande bataille de la guerre, le meilleur général autrichien, l'Irlandais « oie sauvage » Ulysses von Browne, a été tué en pleine action. Charles de Lorraine, beau-frère loyal mais peureux de l'impératrice, a prouvé qu'il n'était pas de taille face au génie de Frédérique. Mais une attaque surprise des français s'empara de la base navale anglaise à Minorque, embarrassant l'île alliée de la Prusse.

Puissances en guerre : Un joueur joue la Prusse et l'Angleterre, et l'autre joueur joue l'Autriche, la France et la Russie. L'Angleterre a engagé une armée mercenaire du Saint Empire Romain Hessian (hRe).

Encadrement : Le jeu commence au tour 5 et finie au tour 8.

Forces de départ :

Autriche : Charles, une 4-3 armée, sept autres armées.
Angleterre : Cumberland, deux armées, trois flottes, une armée hRe. Placer Cumberland, l'armée hRe, et au moins une armée anglaise à Hanovre ; et le reste dans des zones anglaises d'origine.

France : D'Estrees, Galisonnière, une 4-3 armée, quatre autres armées et deux flottes, dans des zones françaises d'origine plus Minorque.

Prusse : Frédérique II, Schwerin, une 4-3 armée, huit autres armées. Placer au moins une armée en Saxe, et le reste dans des zones prusses d'origine.

Russie : Apraxin, quatre armées, une flotte.

Ressources et manpower de départ :

Autriche : 17 ressources, 17 manpower
Angleterre : 26 ressources, 16 manpower
France : 39 ressources, 19 manpower
Prusse : 17 ressources, 14 manpower
Russie : 13 ressources, 28 manpower

Instructions spéciales :

- La Prusse contrôle la Saxe. La France contrôle Minorque.
- Pendant la phase d'achat du tour 5, l'Angleterre peut donner à la Prusse jusqu'à 8 ressources.
- Aucune unité russe ou leader russe peut bouger avant le tour 6 (ils peuvent battre en retraite normalement s'ils sont attaqués).

SCENARIO #3 : 1758

La victoire fracassante de Leopold Daun sur Frédérique à Kolin n'a pas permis un avantage permanent pour l'impératrice ; la gaffe de son beau-frère Charles lui a coûté une armée entière. L'armée autrichienne devrait se reconstruire et trouver de nouveaux généraux si elle espère garder l'ennemi haï en dehors de Vienne. La gaffe anglaise leur a coûté une armée entière aussi, forçant Frédérique à venir à leur secours et écraser l'armée franco-germanique.

Puissances en guerre : Un joueur joue la Prusse et l'Angleterre ; et l'autre joueur joue l'Autriche, la France et la Russie. La Suède commence comme un pays mineur allié à l'Autriche.

Encadrement : Le jeu commence au tour 9 et finie au tour 12.

Forces de départ :

Autriche : Daun, une 4-3 armée, huit autres armées.

Angleterre : Ferdinand, Hawke, trois armées, quatre flottes. Placer Ferdinand et au moins une armée à Hanovre ; Hawke et deux flottes à Gibraltar ; et le reste dans des zones anglaises d'origine excepté Minorque.

France : St. Germain, Galisonnière, une 4-3 armée, deux autres armées et deux flottes dans des zones françaises d'origine plus Minorque et Hanovre.

Prusse : Frédérique II, Henry, une 4-3 armée, huit autres armées. Placer en Saxe, Bohême, et les zones prusses d'origine excepté la Prusse de l'Est.

Russie : Fermor, six armées, une flotte dans des zones russes d'origine plus la Prusse de l'Est.

Suède : deux armées, une flotte.

Ressources et manpower de départ :

Autriche : 14 ressources, 15 manpower
Angleterre : 26 ressources, 15 manpower
France : 29 ressources, 15 manpower
Prusse : 15 ressources, 14 manpower
Russie : 15 ressources, 35 manpower

Instructions spéciales :

- La Prusse contrôle la Saxe. La France contrôle Hanovre et Minorque. La Russie contrôle la Prusse de l'Est.
- Les unités prusses et autrichiennes peuvent commencer en Bohême tous les deux.
- Les unités anglaises et françaises peuvent commencer à Hanovre tous les deux.
- Pendant la phase d'achat du tour 9, l'Angleterre peut donner jusqu'à 10 ressources à la Prusse.

SCENARIO #4 : 1759

Daun et l'armée autrichienne reconstruite ont battu encore une fois Frédérique, pendant que la Russie a commencé à faire ressentir leur puissance en Europe. Dans quoi les anglais pourraient appeler une année de miracle pour leur victoires à l'étranger, Frédérique se trouve lui-même assailli d'ennemis. Il a battu les Russes à l'arrêt, mais seulement au prix de nombreux morts. Le brillant prince Ferdinand de Brunswick a forcé les français à partir de Hanovre. Mais la Prusse a souffert plus de 100 000 morts, et les détenus et mercenaires qui maintenant remplissent leurs régiments semblent improbable à sauver le royaume.

Puissances en guerre : Un joueur joue la Prusse et l'Angleterre ; et l'autre joueur joue l'Autriche, la France et la Russie. La Suède commence comme un pays mineur allié à l'Autriche.

Encadrement : Le jeu commence au tour 13 et finie au tour 16.

Forces de départ :

Autriche : Daun, une 4-3 armée, sept autres armées.
Angleterre : Ferdinand, Hawke, trois armées, cinq flottes. Placer Ferdinand et au moins une armée à Hanovre ; Hawke et trois flottes à Gibraltar ; et le reste dans des zones anglaises d'origine excepté Minorque.

France : St. Germain, une 4-3 armée, six autres armées, trois flottes dans des zones françaises d'origine plus Hanovre et Minorque.

Prusse : Frédérique II, Henry, une 4-3 armée, huit autres armées. Placer en Saxe, Bohême, et des zones prusses d'origine excepté la Prusse de l'Est.

Russie : Fermor, Soltikov, huit armées, une flotte dans des zones russes d'origine plus la Prusse de l'Est.

Suède : une armée et une flotte.

Ressources et manpower de départ :

Autriche : 14 ressources, 15 manpower
Angleterre : 32 ressources, 20 manpower
France : 26 ressources, 15 manpower
Prusse : 15 ressources, 13 manpower
Russie : 15 ressources, 40 manpower

Instructions spéciales :

- La Prusse contrôle la Saxe. La France contrôle Minorque. La Russie contrôle la Prusse de l'Est.
- Les unités prusses et autrichiennes peuvent se placer tous les deux en Bohême.
- Pendant la phase d'achat du tour 13, l'Angleterre peut donner jusqu'à 10 ressources à la Prusse.

SCENARIO #5 : 1760

Les conquêtes étrangères anglaises et les victoires navales en Europe ont permis à l'année 1759 d'être connue comme l'année des miracles. Frédérique l'a ressenti autrement : Daun et les russes ont détruit son armée à Dusseldorf. Dans la nouvelle année, il faudra prendre de brillant général pour sauver le royaume.

Puissances en guerre : Un joueur joue la Prusse et l'Angleterre ; et l'autre joueur joue l'Autriche, la France et la Russie. La Suède commence comme un pays mineur allié à l'Autriche.

Encadrement : Le jeu commence au tour 17 et finit au tour 20.

Forces de départ :

Autriche : Daun, une 4-3 armée, six autres armées.

Angleterre : Ferdinand, Hawke, quatre armées, six flottes. Placer Ferdinand et au moins une armée à Hanovre ; Hawke et trois flottes à Gibraltar, et le reste dans des zones anglaises d'origine excepté Minorque.

France : St Germain, une 4-3 armée, sept autres armées et deux flottes dans des zones françaises d'origine et Minorque.

Prusse : Frederique II, Henry, une 4-3 armée, huit autres armées. Placer dans la Saxe, Bohême, et dans des zones prusses d'origine excepté la Prusse de l'est.

Russie : Fermor, Soltikov, cinq armées, une flotte dans des zones russes d'origine plus la Prusse de l'est.

Suède : une armée et une flotte.

Ressources et manpower de départ :

Autriche : 14 ressources, 15 manpower

Angleterre : 34 ressources, 20 manpower

France : 17 ressources, 11 manpower

Prusse : 15 ressources, 13 manpower

Russie : 15 ressources, 30 manpower

Instructions spéciales :

- La Prusse contrôle la Saxe. La France contrôle Minorque. La Russie contrôle la Prusse de l'est.
- Des unités prusses et autrichiennes peuvent commencer en Bohême.
- Pendant la phase d'achat du tour 17, l'Angleterre peut donner jusqu'à 10 ressources à la Prusse.

SCENARIO #6 : 1761

Les choses deviennent de pire en pire pour Frédérique en 1760. La cavalerie autrichienne ont établi leur chevaux dans les palaces de Berlin et les croates volent leur flûte de valeur. Une large victoire à Torgau a sauvé la Prusse une fois de plus, mais les choses semblent devenir de pire en pire au fur et à mesure que la guerre s'éternise.

Puissances en guerre : Un joueur joue la Prusse et l'Angleterre ; et l'autre joueur joue l'Autriche, la France et la Russie. La Suède commence comme un pays mineur allié à l'Autriche.

Encadrement : Le jeu commence au tour 21 et finit au tour 24.

Forces de départ :

Autriche : Daun, une 4-3 armée, huit autres armées. Placer en Saxe et dans des zones autrichiennes d'origine.

Angleterre : Ferdinand, Hawke, quatre armées, cinq flottes. Placer Ferdinand et au moins une armée à Hanovre ; Hawke et trois flottes à Gibraltar ; et le reste dans des zones anglaises d'origine excepté Minorque.

France : St Germain, une 4-3 armée, six autres armées et deux flottes dans des zones françaises d'origine plus Minorque.

Prusse : Frédérique II, Henry, une 4-3 armée, sept autres armées. Placer en Saxe, Bohême et dans des zones prusses d'origine excepté la Prusse de l'est.

Russie : Fermor, Soltikov, quatre armées et une flotte dans des zones russes d'origine plus la Prusse de l'est.

Suède : une armée et une flotte.

Ressources et manpower de départ :

Autriche : 14 ressources, 15 manpower

Angleterre : 34 ressources, 20 manpower

France : 15 ressources, 9 manpower

Prusse : 12 ressources, 10 manpower

Russie : 15 ressources, 30 manpower

Instructions spéciales :

- L'Autriche contrôle la Saxe. La France contrôle Minorque. La Russie contrôle la Prusse de l'est.
- Les unités prusses et autrichiennes peuvent commencer en bohème ensemble.
- Pendant la phase d'achat du tour 21, l'Angleterre peut donner jusqu'à 10 ressources à la Prusse.

SCENARIO #7 : 1762

Les deux côtés ont pataugés jusqu'à l'épuisement pendant la campagne de 1761. L'événement clé fût quand le général autrichien Ernst Gideon Laudon a pris possession de la plus puissante forteresse de Frédérique, Schweidnitz en Silésie. Frédérique supplia la Turquie d'attaquer l'Autriche, disant à son frère Henry que si les ottomans n'intervenient pas, seulement un miracle pourrait sauver leur maison. Découragé, Frédérique envisagea le suicide quand l'Espagne a joint ses ennemies. En janvier 1762, dans le même jour que le cabinet anglais considérait la requête des termes de paix, Frédérique reçut son miracle : l'impératrice Elisabeth de Russie mourut après une monumentale période alcoolique. Le nouveau Tsar Peter III signa un traité de paix qui redonne la Prusse de l'est, et ensuite envoya une armée russe pour aider Frédérique contre les Autrichiens ! Les relations incroyables de Peter l'aurait assassiné avant que la nouvelle alliance ne porte ses fruits, mais avec la Russie en dehors de la guerre, la Suède se dédit de ses obligations juste après. La Prusse pouvait se concentrer à sortir les autrichiens en dehors de la Saxe et de la Silésie.

Puissances en guerre : Un joueur joue la Prusse et l'Angleterre ; et l'autre joueur joue l'Autriche, la France et l'Espagne. Le Portugal commence comme un pays mineur allié à l'Angleterre.

Encadrement : Le jeu commence au tour 25 et finit au tour 28.

Forces de départ :

Autriche : Daun, une 4-3 armée, huit autres armées. Placer en Saxe, Silésie et dans des zones autrichiennes d'origine.

Angleterre : Ferdinand, Hawke, quatre armées, six flottes. Placer Ferdinand et au moins une armée à Hanovre ; Hawke et trois flottes à Gibraltar, et le reste dans des zones anglaises d'origine.

France : St Germain, une 4-3 armée, cinq autres armées et deux flottes dans des zones françaises d'origine plus Minorque.

Prusse : Frédérique II, Henry, une 4-3 armée et cinq autres armées.

Espagne : Alvarez, quatre armées et deux flottes.

Portugal : une armée et une flotte.

Ressources et manpower de départ :

Autriche : 17 ressources, 15 manpower

Angleterre : 45 ressources, 23 manpower

France : 15 ressources, 9 manpower

Prusse : 14 ressources, 12 manpower

Espagne : 23 ressources, 21 manpower

Instructions spéciales :

- L'Autriche contrôle la Saxe et la Silésie. La France contrôle Minorque. La Russie contrôle la Prusse de l'est.
- Pendant la phase d'achat du tour 25, l'Angleterre peut donner jusqu'à 10 ressources à la Prusse.

SCENARIO DE CAMPAGNE : « LE MONDE EN GUERRE »

Ce scénario couvre l'ensemble de la guerre de sept ans dans son échelle globale. De deux à huit joueurs peuvent jouer. Les parties à plusieurs joueurs permettent, grâce à la diplomatie et aux alliances, de prendre un nouveau niveau.

Règles spéciales du scénario

- Utiliser les cartes du monde entier.
- Utiliser toutes les cartes événements.
- Le scénario vient avec huit versions différentes basés sur le nombre de joueur. Toutes les puissances majeures listées dans la section « puissances en guerre » sous cette version du jeu étant jouées sont traitées comme des puissances majeures. Toutes les puissances non-listées sont traitées comme des pays mineurs alliés.

Pour commencer, chaque joueur lance un dé. Le joueur avec le plus grand score commence en premier (lancer encore le dé en cas d'égalité). Ce joueur place une de ses unités ou leaders sur la carte, ensuite le joueur placé à sa gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les unités et les leaders soient sur la carte.

Les unités doivent toujours commencer dans des zones de leur pays d'origine, à moins d'être noté différemment dans la section des « forces de départ ».

La Saxe et les alliances des pays mineurs formées pendant le commencement ne reçoivent pas d'unités supplémentaires au tour 1.

Après que les joueurs ont fini de se préparer pour jouer, mais avant de commencer le tour 1, ils font une phase spéciale de diplomatie pour faire des alliances et des échanges.

Puissances en guerre : La Saxe commence le jeu comme un pays mineur allié à l'Autriche, excepté dans la sous-version A d'une partie à trois joueurs. Dans la sous-version A, la Saxe commence le jeu comme un pays mineur allié à la France. Au-delà de ça, les puissances majeures en jeu dépendent du nombre de joueurs :

Jeu à deux joueurs :

Un joueur joue la Prusse et l'Angleterre ; et l'autre joueur joue la France et l'Autriche.

Jeu à trois joueurs :

Sous-version A : Chaque joueur joue une des puissances suivantes : Angleterre, France et Espagne. La Saxe commence comme allié de la France.

Sous-version B : Le joueur #1 joue l'Angleterre et la Prusse, le joueur #2 joue la France et l'Espagne, et le joueur #3 joue l'Autriche et la Russie.

Jeu à quatre joueurs :

Chaque joueur joue un des pays suivants : Angleterre, France, Prusse et Autriche.

Jeu à cinq joueurs :

Pareil que quatre joueur, plus la Russie.

Jeu à six joueurs :

Pareil que cinq joueurs, plus l'Espagne.

Jeu à sept joueurs :

Pareil que six joueurs, plus la Hollande.

Jeu à huit joueurs :

Pareil que sept joueurs, plus la Turquie.

Encadrement : Le jeu commence au tour 1 et finit au tour 28, à moins qu'un joueur obtienne la victoire automatique avant. Sinon, pour un jeu plus court, les joueurs peuvent choisir de jouer jusqu'à une année prédéterminée (à moins d'une victoire automatique plus tôt), ou déterminer au hasard la fin du jeu.

Forces de départ : Les pays qui participent au jeu entant que puissances majeures reçoivent les forces listées ci-



Elle se veut la plus fidèle possible à l'original. Si malgré tous nos efforts, vous trouviez des erreurs ou imprécisions, merci de nous le signaler à

JOCADÉ

59, rue berbisey
21000 Dijon

jocade@jocade.com

03.80.49.93.36

afin que nous corrigions le cas échéant cette règle. De nombreux autres joueurs vous en seront reconnaissants.

Si vous voulez vous tenir au courant de nos traductions, de leur disponibilité ou de leur état d'avancement, merci de consulter notre site partenaire:

www.ludistrategie.net

Jocade est spécialisé dans la vente par correspondance de jeux de stratégie historique, n'hésitez pas à consulter notre catalogue en ligne à cette adresse :

www.jocade.net

dessus au départ. Les puissances majeures qui participent en tant que pays mineurs ont les forces données dans la table des forces de départ des pays mineurs quand elles viennent en jeu.

Autriche : Browne, une 4-3 armée, quatre autres armées.

Placer en Saxe et des zones autrichiennes d'origine.

Angleterre : Cumberland, Hawke, cinq flottes, une armée anglaise de province et trois autres armées.

France : D'Estrees, Galissonnière, une 4-3 armée, trois autres armées, trois flottes.

Hollande : Orange, deux armées, deux flottes.

Prusse : Frédérique II, Schwerin, une 4-3 armée, cinq autres armées.

Russie : Apraxin, quatre armées une flotte.

Saxe : deux armées.

Espagne : Alvarez, quatre armées, deux flottes.

Turquie : Muhsinzade Pasha, cinq armées, une flotte.

Ressources et manpower de départ :

Autriche : 17 ressources, 17 manpower

Angleterre : 43 ressources, 21 manpower

France : 44 ressources, 23 manpower

Hollande : 21 ressources, 11 manpower

Prusse : 14 ressources, 12 manpower

Russie : 13 ressources, 28 manpower

Espagne : 37 ressources, 28 manpower

Turquie : 19 ressources, 29 manpower

CARTES

Révolte du pacifique sud

Placer l'armée du pacifique sud dans n'importe quel zone du pacifique sud. Elle ne peut pas quitter la carte du pacifique sud. C'est un allié mineur du joueur jouant cette carte, mais ne peut pas combiner sa force avec d'autres unités. Enlever définitivement si détruit.

Embargo de Loundoun

Jouer en 1756 ou 1757. Le général Loundoun combat la contrebande... En fermant tout le commerce naval. Le joueur anglais perd 1-3 ressources pour CHAQUE zone de terre qu'il contrôle dans les Amériques, jusqu'à un maximum de quatre (lancer séparément pour chaque zone). Enlever cette carte une fois jouée, ou après 1757.

Ils les bouillent et les mangent en entier

Les raids indiens près des frontières des treize colonies anglaises produisent des rapports de cannibalisme. Les colons terrifiés bougent vers l'est, perturbant le commerce et inondant les villes avec des réfugiés. Le joueur anglais perd 1-3 ressources

Pitt prend le pouvoir

Jouer n'importe quand après l'automne 1757. Le joueur anglais n'est plus restreint d'avoir seulement une unité anglaise de province, et peut les acheter comme n'importe quelle unité. Enlever cette carte une fois jouée.

Ouragan caribéen

Jouer seulement en été ou en automne. N'importe quelle flotte dans la zone de mer caribéenne prend un pas de perte. Les armées transportées par ces flottes prennent aussi un pas de perte.

Armées espagnoles de province

Jouer pendant la phase d'achat. L'Espagne peut acheter une armée de province 1-3. Suivre la procédure normale. Si l'Espagne est un allié mineur, lancer et placer immédiatement les armées de province gratuitement.

La grande société

L'intendant canadien François Bigot gonfle artificiellement les prix sur les besoins militaires et écume les profits. Le joueur français perd 1-3 ressources pour CHAQUE unité française actuellement en Amériques (lancer séparément pour chaque unité). Enlever cette carte une fois jouée.

Mousson

Jouer pendant l'hiver ou le printemps. N'importe quelle flotte en mer (pas dans une zone côtière) dans l'océan indien prend un pas de perte quand cette carte est jouée. Les armées transportées prennent aussi un pas de perte.

Révolte indienne

Placer toutes les armées actuellement non utilisées dans des zones inoccupées en Inde. Elles sont des unités alliées au joueur jouant cette carte, mais ne peuvent combiner leur force avec d'autres unités. Les armées rebelles détruites ne réapparaissent pas. Enlever cette carte du jeu quand tous les armées rebelles sont éliminées.

Sepoys (x2)

Le joueur sur qui cette carte est jouée peut engager des armées indiennes à 2 ressources par unité. Le nombre maximum qui peut être engagé est égale au nombre de zone de terre indienne que le joueur contrôle. Placer les armées dans n'importe quelle de ces zones. Les unités déjà en jeu ne peuvent pas être engagées. Voir la règle pour les

mercenaires. Jouer de nouveau la carte pour remplacer ou engager d'autres unités.

La bulle papale

Sa Sainteté appelle au support des défenseurs de la foi. Chaque puissance catholique (France, Espagne, Autriche) reçoit 1-6 ressources, à moins qu'elle soit alliée à l'Angleterre, la Hollande, la Russie, la Turquie, la Prusse, le Danemark, la Suède, la Saxe, ou les tartars criméens. Ceux-là PERDENT 1-6 ressources.

Compagnie de troupes de l'Inde de l'est

Les joueurs anglais et français reçoivent gratuitement (les compagnies payent pour elles) une armée indienne chacun, et la place dans une zone indienne qu'ils contrôlent. Elles sont utilisées comme des unités alliées d'un pays mineur. Jouer cette carte encore pour placer plus de troupes.

Campagne d'hiver

Les armées sur une zone de terre peuvent être recouverte, peuvent bouger et conduire une attaque et un siège pendant un tour d'hiver. La réparation, les coûts de mouvement et les ressources payées pour les combats et les sièges sont doublés. La réparation, le mouvement et le combat qui prennent place au début du tour doivent se faire en priorité. Enlever cette carte après avoir été jouée.

La marche de force

Le joueur jouant cette carte sélectionne un leader qui n'a pas encore bougé dans ce tour. Ce leader et toutes les armées sous son contrôle ont un point de mouvement supplémentaire pendant ce tour.

Terre brûlée

Placer un marqueur terre brûlée (scorched earth) sur une zone de terre où le joueur jouant cette carte ou un de ses alliés a des armées. Aucun joueur ne reçoit de manpower et de ressources de cette zone pendant que le marqueur est là, et TOUTES les armées ici pendant la phase d'usure d'hiver prennent un pas de perte. Enlever le marqueur à la fin du prochain tour d'hiver.

Dysenterie

Jouer sur n'importe quel armée. Cette armée prend un pas de perte.

Freibattalions

Placer immédiatement une armée inutilisée prusse 1.1 sur une zone d'origine prusse et contrôlée par la Prusse. Cette carte est sans effet si il n'y a pas d'armée 1.1 disponible.

Prise de butin

Le joueur jouant cette carte choisit une armée dans un combat (sauf prusse et anglaise). La pauvre discipline cause un raid de cette armée sur un train de bagages ennemi. Cette unité attaque avec une force réduite de moitié.

Alliance avec un pays mineur (x6)

Le joueur sur qui cette carte est jouée peut tenter une alliance avec un pays mineur qui est sur la liste du tableau des alliances. Appliquer les modificateurs du tableau, plus les modificateurs de cartes jouées, corruption et intimidation, avant de lancer les dés.

Irrégulier (x2)

Placer un marqueur "irregulars" sur une zone de terre. Toutes les unités ennemies à la puissance contrôlant la zone ne peuvent bouger et leur force de combat est réduit de moitié. Enlever le marqueur à la fin du tour actuel.

Nouveau leader (x3)

Jouer sur une puissance majeure. Cette puissance peut choisir au hasard un leader parmi ceux inutilisés. Placer le leader sur une zone que le joueur contrôle, à moins qu'il ne peut le placer que sur certaines zones.

Devise dévaluée

Donner un marqueur "devise dévaluée" (debased currency) à une puissance majeure de votre choix. Cette puissance reçoit un surplus de +25% en ressources à la prochaine phase de ressources. Mais dans tous les prochains tours d'hiver, elle reçoit une pénalité de -25% de ressources. Arrondir à l'entier supérieur.

Pont brûlé

Placer le marqueur pont brûlé (burned bridge) sur une zone de terre. Les armées entrant dans cette zone doivent arrêter leur mouvement pour ce tour. Toutes les attaques dans cette zone sont à 50% de leur force initiale. Enlever le marqueur à la fin du tour.

Pirates

Placer une flotte pirate dans les Caraïbes, la Méditerranée, le Pacifique sud ou l'océan indien. La flotte pirate agit comme un allié mineur au joueur jouant cette carte, excepté qu'elle peut seulement combiner sa force d'attaque avec une autre flotte pirate. Jouer cette carte encore pour recréer ou créer de nouvelles flottes pirates.

Mort royale

Un pays allié mineur choisi par le joueur jouant cette carte casse cette alliance. Enlever les unités du pays mineur de la carte. Placer les armées transportées par les flottes du pays mineur dans la zone côtière la plus proche. Le pays mineur est neutre jusqu'à ce qu'une nouvelle alliance soit faite.

Les mercenaires du Saint Empire Romain

Jouer cette carte pour engager les armées du Saint Empire romain de Hesse, de Swabie et/ou de Württemberg. Payer 3 ressources par unité engagée. Placer une unité dans chaque zone de terre. Rejouer cette carte pour remplacer les unités détruites. Les unités déjà en jeu ne peuvent pas être engagées.

Echange de prisonnier

Si le joueur jouant cette carte a un moment du jeu subit des pas de perte dans un combat contre une autre puissance majeure, le joueur et cette puissance majeure (au choix du joueur si il y en a plusieurs) gagne chacun 1-3 manpower.

Allégeance royale

La puissance majeure faisant un lancer de dé pour une alliance avec un pays mineur arrange un mariage royal. Peut seulement être joué sur un pays sur la carte de l'Europe. Ajouter trois au lancer de dé. Si le lancer est réussi, soustraire trois au lancer d'un pays qui vole cet allié mineur. Placer le marqueur d'allégeance royale (royal brothel) sur le pays mineur.

Révolte hongroise

Placer une armée autrichienne inutilisée (au choix du joueur jouant la carte) et le marqueur "hungarian revolt" en Hongrie. La Hongrie ne produit ni de manpower ni de ressources pour aucun joueur tant qu'il y a le marqueur. L'armée ne contrôle pas la zone et ne peut pas attaquer, mais seulement défendre, et est éliminée si elle est

forcée à la retraite. Enlever le marqueur et cette carte quand l'armée est détruite.

Acheter le retour de la devise dévaluée

Le joueur sous l'effet de la devise dévaluée peut l'annuler en lançant deux dés et en dépensant le résultat en ressources. Si le joueur n'a pas le montant, cette carte n'a pas d'effet.

Complot jésuite

La France ou l'Espagne se défait d'une alliance d'avec un pays mineur allié (au choix du joueur jouant cette carte). Enlever les unités du pays mineur de la carte. Placer les armées transportées par des flottes alliées dans une zone côtière adjacente. Enlever cette carte une fois jouée.

Acte de dieu

Jouer immédiatement après qu'un autre joueur joue une carte. Cette carte annule l'effet de l'autre carte. Enlever les deux cartes une fois jouées.

Recrutement illégal

Voler 1-3 manpower à un autre joueur et ajouter les à votre total de manpower.

Freikorps

Des forces prusses irrégulières font un hold-up à l'Empire. Le joueur prusse reçoit 1-3 ressources.

Révolte de troupe

Sélectionner une armée. Cette unité ne peut pas bouger ou attaquer ce tour. Si elle est attaquée, elle ne combattra pas à moins qu'elle n'a nulle part pour effectuer une retraite. Si elle peut effectuer une retraite, elle doit le faire ET perdre un pas de perte à cause de désertion.

Attaque surprise

A jouer pendant une bataille, après que les ressources aient été dépensées, mais avant la résolution. Le joueur choisi peut faire entrer une unité dans le combat à partir d'une zone adjacente (même si elle a déjà bouger). L'unité peut ensuite participer au combat, et sa force est doublée.

Assistance locale

A jouer pendant une bataille. La milice locale supporte le joueur sur qui la carte est jouée. Ajouter 1-6 à la force totale du joueur si la zone est une zone d'origine du joueur, sinon ajouter 1-3.

Bon vent

Prendre une flotte ou un groupe de flotte. Cette flotte ou groupe peut bouger d'un maximum de quatre ou deux zones ce tour (au choix du joueur jouant cette carte).

Fournitures rapides

Jouer sur une zone de terre durant la phase d'usure d'hiver. Cette carte annule les effets de la carte "fourniture d'urgence", ou divise par deux le nombre d'armée ennemie que la zone peut supporter en hiver.

L'héritier dépensé

Jouer sur une puissance majeure. Les goûts expensifs et l'attitude scandaleuse de l'héritier de cette puissance requière de grande dépense d'argent pour satisfaire les créanciers et faire taire les mauvaises langues. La puissance majeure perd 1-3 ressources.

Descente

Jouer seulement si le joueur anglais a une armée et une flotte dans l'Angleterre du sud (southern england) et qu'il n'y a pas d'unité françaises (ou d'unités alliées à la France) ni en Bretagne (brittany), ni en Gascogne (gascony). Les raids amphibien anglais causent à la France une perte de 1-3 ressources

Ordre faussé et mauvaise intelligence

Le joueur jouant cette carte choisit une unité qui n'a pas bougée ou attaquée ce tour, et peut la bouger où il le veut avec son mouvement permis. Elle ne peut pas attaquer.

Pas de communication

Choisir un pays mineur allié ou un pays mercenaire avec des unités en jeu. Toutes les unités de ce pays ne peuvent pas bouger ou attaquer ce tour. Elles défendent et effectuent les retraites normalement.

Avarie

Jouer sur une flotte ennemie dans une zone de mer (pas une zone côtière). Cette flotte prend un pas de perte. Les armées transportées par cette flotte prennent un pas de perte aussi.

Mercenaires suisses

Jouer cette carte et dépenser 3 ressources pour engager une armée suisse (tiré aléatoirement), ou dépenser 5 pour engager deux. Placer les en Suisse. Voir les règles de mercenaires. Si les armées suisses sont éliminées, cette carte doit être rejouée pour les réengager. Les unités déjà en jeu ne peuvent pas être engagées.

Recruter des prisonniers

Jouer à la fin d'une bataille. Une puissance majeure dans cette bataille (le joueur jouant cette carte choisissant laquelle) gagne des manpower égales au nombre total de pas de perte qu'elle a infligé dans l'entière bataille.

Neiges en avance/tardives

Jouer au printemps ou en automne. Placer un marqueur "neiges en avance/tardives" (early/late snows) sur une route de montagne. Aucune armée ne peut bouger via cette route de montagne ce tour.

Fournitures d'urgence

Jouer sur une zone de terre pendant la phase d'attrition en hiver. Cette carte annule les effets de la carte "courte fourniture", ou double le nombre d'armées ennemies que la zone peut supporter pendant l'hiver. Arrondir à l'entier supérieur.

Général vacillant

Placer le marqueur "vacillating general" sur un leader excepté Frédérique. Ce leader et toutes les armées sur la même zone ne peuvent pas bouger, attaquer ou effectuer un siège ce tour (mais elles défendent et effectuent des retraites normalement).

Alliance défensive

Jouer sur un allié mineur actif. Ses unités ne lancent pas d'attaque en dehors de zones amies ou alliées ce tour. Pour annuler l'effet de cette carte, la puissance majeure alliée lance un dé et paye le résultat en ressources.

Agent provocateur

Jouer cette carte et tirer trois cartes événements et les ajouter à votre main.

Attraper à l'ancre

Jouer quand une flotte ou un groupe de flotte entrent dans une zone côtière occupée mais pas bloquée par des flottes ennemies. Les flottes entrantes attaquent avec une force double à chaque tour de combat.

La province rentre à la maison

Une armée anglaise de province prend un pas de perte. Si plus d'une armée est en jeu, le joueur anglais décide quelle armée prend le pas de perte.

Révolte cosaque

enlever une armée russe du jeu (au choix du joueur russe) pour réprimer une rébellion cosaque. cette armée doit être racheter pour revenir en jeu. Enlever cette carte une fois jouée.

Grand vent

Jouer pendant un combat naval, après que l'attaque a été déclarée mais avant que les dés soient lancés. Le mauvais temps réduit la force de chaque flotte de moitié pendant tout le combat.