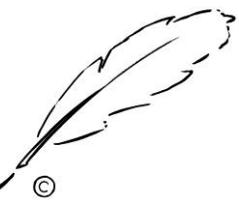


ImpeRunde



AdveRunde  ©
Spieleverlag

Mentions légales

Auteur, règles du jeu et design fondamental

Lars-Michael Stock

Traduction en anglais et français

Eric Bullinger

Révision des règles du jeu

Yann Dirson, Eric Bullinger

Illustrations

Reem Helou

Conception graphique du plateau de jeu et des roues de sélection

Bettina Krugsperger

Graphiques utilisés pour le plateau de jeu

Image de fond pour l'eau © 123creativecom / Fotolia.com

Image de fond pour la terre © asignarts / Fotolia.com

Voiliers © pingebate / Fotolia.com

Réalisation du site web

Carsten Weber

AdveRunde Spieleverlag, Lars-Michael Stock, Hembecker Weg 37a, D-58675 Hemer

1^{er} tirage

Copyright © 2019 Lars-Michael Stock, Hemer.

Tous droits réservés par Lars-Michael Stock.

Titre et contenu de l'œuvre sont protégés par droit d'auteur. La reproduction, même partielle, le traitement, diffusion, reproduction manifeste ou diffusion publique de l'œuvre sous n'importe quelle forme, en particulier photomécanique, électronique ou autre, est subordonnée à l'autorisation de Lars Michael Stock, Hemer.

Mentions:

Le plateau et le matériel de jeu ainsi que le coffret sont en bois. Ce matériau naturel présente des irrégularités de couleur et structure. Les pièces du puzzle peuvent donc avoir un déport de hauteur de quelques millimètres. Le bois peut foncer avec le temps. De petites irrégularités sont caractéristiques de l'impression sur bois. Les pièces du puzzle sont imprimées individuellement, ce qui peut résulter en des différences de couleur.

Le flammage et le marquage à chaud du coffret en bois peuvent s'affadir avec le temps.

Le bois est sensible à l'humidité et peut travailler. Entrez le jeu au sec.

Modifications de couleurs, formes et contenu réservés.

Note: pour une meilleure lisibilité, seul le genre masculin apparaît dans ce manuel, mais doit être interprété comme incluant toute personne sans distinction de genre !

TABLE DES MATIÈRES	PAGE
1. INTRODUCTION	1
2. MATÉRIEL DE JEU	2
3. JOUEURS ET DURÉE	3
4. L'OBJECTIF DU JEU	3
5. PAYS ET TERRITOIRES MARITIMES	3
5.1 Pays	3
5.2 Pays d'origine	3
5.3 Pays libres	4
5.4 Colonies	4
5.5 Canal de Suez et canal de Panama	5
5.6 Antarctique	5
5.7 Zones maritimes	5
6. ARMEES ET FORTS	6
7. NAVIRES	9
8. COMPTOIRS COMMERCIAUX	11
9. BUDGET NATIONAL	12
10. GUERRE ET PAIX	15
11. COMBAT	15
11.1 Règles générales de combat	15
11.2 Exécution d'un combat	16
11.3 Renforts	17
11.4 Combat terrestre	18
11.5 Conquête de pays libres	19
11.6 Combat maritime	20
12. SERVICE SECRET	22
13. PRÉPARATION DU JEU	25
13.1 Définir l'objectif du jeu	25
13.2 Pays d'origine	25
13.3 Colonies initiales	26
14. DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU	27
14.1 Premier joueur & sens de rotation	27
14.2 Service secret & diplomatie	27
14.3 Recettes publiques & dettes	28
14.4 Investissements	28
14.5 Nettoyage de zones maritimes	29
14.6 Mouvement & combat	30
14.7 Embarquement de troupes	32
14.8 Événements	33
15. GÉOGRAPHIE	34
16. POSTFACE	35
17. GUIDE CONCIS	36
18. APERÇU	38

1. INTRODUCTION

ImpeRunde prend pour cadre l'ère coloniale du 18^{ème} siècle. Les puissances coloniales luttent entre elles pour obtenir de l'influence dans les colonies et le contrôle des routes maritimes. Si possible, essayez d'atteindre vos objectifs de façon pacifique, car la guerre est imprévisible et coûteuse. Cependant, si la diplomatie échoue, la guerre éclate.

ImpeRunde est un jeu pour 3 - 6 stratèges et aventuriers, qui veulent passer ensemble de longues soirées. L'objectif du jeu est de devenir la **puissance coloniale la plus forte**. Le premier qui établit le nombre requis de comptoirs commerciaux gagne. Le plateau de jeu est rond et donc tourné vers chacun des joueurs. Plus de 1000 pièces offrent des possibilités complexes. Le plateau d'un diamètre de 80 cm fournit l'espace nécessaire.

Le **guide concis** à la fin du manuel de jeu (chap. 17) permet un accès rapide. Un **tableau de synthèse** se trouve dans l'aperçu au **recto du manuel** (chap. 18).

Facile à jouer : sa structure claire et les règles simple rendent ImpeRunde facile à jouer. Ceci a nécessité beaucoup d'années de développement.

Durée flexible : les joueurs décident du nombre de comptoirs commerciaux qui sont requis pour la victoire. Ceci a un impact direct sur la durée et sur l'intensité des luttes qui seront nécessaires pour gagner. Même en cours de jeu le nombre de comptoirs commerciaux peut encore être changé.

Varié : les pays d'origines des joueurs et les premières colonies sont attribués de manière aléatoire. Donc chaque partie commence et se développe différemment. De plus, dans chaque tour le joueur qui commence et le sens de jeu changent.

Pas d'exclusion du jeu : les pays d'origines des joueurs ne peuvent pas être conquis : Chacun reste donc en jeu jusqu'à la fin et peut continuer à influencer la partie.

Finances : les colonies et les routes maritimes déterminent les recettes publiques. Les ressources financières disponibles sont limitées et doivent être utilisées prudemment. Le budget est clair et facile à tenir.

Diplomatie : avec quel joueur dois-je rester en **paix** ? À qui est-ce-que je déclare la **guerre** ? Attaquer un

joueur n'est possible qu'après lui avoir déclaré la guerre au début du tour. Des contre-attaques sont alors autorisées et à prévoir.

Armées et forts : les armées de l'époque étaient constituées d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie. L'infanterie est la moins cher, la cavalerie la plus rapide et l'artillerie la plus puissante. Les forts sont difficiles à capturer et protègent les frontières.

En haute mer : les frégates légères et les navires de ligne puissants dominaient les mers. Lors de batailles navales, des bateaux peuvent être coulés ou abordés. Les armées peuvent être rapidement et facilement transportées par voie maritime. Mais en mer elles courent le danger d'être attaquées par des navires de guerres ennemis, des pirates, et d'affronter des tempêtes.

Service secret : quand diplomatie et moyens militaires échouent, on use de la trahison et de la corruption. On instigue des révoltes et des attaques surprises.

Évènement : révoltes, épidémies, tempêtes et pirates sont aussi peu prévisibles dans le jeu qu'ils ne l'étaient à l'époque.

Stratégie et émotions fortes : où dois-je investir, comment utiliser mes armées et navires, devrais-je faire la guerre ou la paix, ceci sont mes décisions à prendre. Mais, en dernier lieu, ce sont les dés qui décideront.

Interaction : la diplomatie, des manœuvres habiles pendant la paix, des confrontations durant la guerre et l'utilisation du service secret provoquent en permanence des interactions entre les joueurs.

Durabilité : le jeu est en **bois**, les vis en **laiton** et les sachets en coton sont labellisés **commerce équitable** ! La **boîte à munitions** pour ranger le jeu est aussi en bois. Notre **passion pour ce jeu** se retrouve dans ces matériaux ! Si on en prend bien soin, on pourra encore jouer à ImpeRunde dans 200 ans.

Pour terminer : ImpeRunde ne prétend pas être juste, l'époque ne l'était pas non plus. Néanmoins, il y a des règles claires pour faire la guerre et la paix ! Savourez les haut et les bas provoqués par les coups de chance et de malchance, les mouvements stratégiques de vos adversaires, ainsi que la soirée passée en-

semble ! **Car c'est le véritable objectif d'ImpeRunde.**

2. MATERIEL DE JEU

Matériel général :

- règle du jeu
- plateau de jeu
- roue de sélection des pays et zones maritimes
- roue de détermination des événements
- 6 dés blancs (1-6 points)
- 6 dés jaunes (2-7 points)
- 6 dés verts (3-8 points)
- 3 dés rouges (4-9 points)
- 3 disques gris pour les calmes plats
- 3 disques orange pour les tempêtes
- 6 disques noirs pour les famines et les colonies pillées
- 2 bâtonnets orange pour le canal de Panama et celui de Suez
- 5 navires de ligne noirs pour les pirates (grands navires)
- 20 frégates noires pour les pirates (petits navires)
- 48 cartes service secret
- 1 sac pour les pirates
- 1 sac pour les dés, bâtons et disques
- 1 sac pour les cartes service secret
- 20 formulaires recto-verso « budget national »
Les formulaires sont censés être remplis au crayon pour pouvoir être effacés et réutilisés. Ce formulaire est de plus joint à la règle du jeu comme modèle pour photocopie, et peut aussi être téléchargé de notre site internet.

Matériel pour au maximum 6 joueur dans différentes couleurs :

- 6 × 10 navires de ligne (grands navires)
- 6 × 15 frégates (petits navires)
- 6 × 40 unités d'infanterie (pavés droits)
- 6 × 20 unités de cavalerie (coins)
- 6 × 20 unités d'artillerie (octogones)
- 6 × 30 forts (disques)
- 6 × 45 comptoirs commerciaux (maisons)
- 6 grands pions pour les pays d'origine
- 6 sacs pour les vaisseaux de guerre et les forts
- 6 sacs pour les comptoirs commerciaux et les pions des pays d'origine
- 6 sacs pour les armées

Le nombre restreint de pions limite délibérément le nombre de vaisseaux, forts et armées pouvant être utilisées simultanément.

S'il y a seulement 3 joueurs, chacun reçoit deux jeux de pions (donc deux couleurs) et place les deux grands pions sur son pays d'origine.

Pour pouvoir prendre plus facilement des pions, re-troussez le haut des sacs :



3. JOUEURS ET DUREE

Le jeu est conçu pour de 3 à 6 joueurs d'un âge d'au moins 14 ans.

La durée de jeu est très variable ; en fonction du nombre de comptoirs commerciaux à établir (chap. 4) un jeu dure normalement entre 4 et 7 heures.

4. L'OBJECTIF DU JEU

L'objectif du jeu est de devenir la **puissance coloniale la plus forte**. Celui qui a atteint en premier le nombre nécessaire de comptoirs commerciaux sans avoir de dette (voir chap. 9), **gagne immédiatement**. Avant de commencer, les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de comptoirs commerciaux nécessaire pour gagner (voir chap. 13.1).

Si les joueurs réalisent au cours d'une partie que le temps presse, ils peuvent s'accorder sur une réduction du nombre de comptoirs commerciaux nécessaire pour la victoire. A l'inverse, le nombre de comptoirs commerciaux peut aussi être augmenté (voir chap. 14.2).

5. PAYS ET TERRITOIRES MARITIMES

5.1 Pays

Sur le plateau de jeu, continents et archipels sont subdivisés en pays. Chaque pays possède une valeur, indiquée par un chiffre (1, 2 ou 3) qui correspond à sa puissance économique.

Les pays peuvent être des pays d'origine (ch. 5.2), des pays libre (ch. 5.3) ou des colonies (ch. 5.4). Trois pays sont spéciaux. Dans la Côte des Mosquitos et en Égypte, le canal de Panama et le canal de Suez peuvent respectivement être érigés (voir chap. 5.5). L'Antarctique (ch. 5.6) est inhabitable.

5.2 Pays d'origine

Chaque joueur joue une puissance coloniale avec le pays d'origine correspondant. Les **pays d'origine** des joueurs **ne peuvent pas être attaqués** et donc pas être conquis. **Aucune carte service secret** ne peut être utilisée **contre un pays d'origine**.

Les pays d'origine sont indiqués par les grands pions dans la couleur respective du joueur :



La valeur des pays d'origine (2 ou 3) est seulement importante si ce pays n'a pas été attribué à un joueur. Dans ce cas, ce pays est un pays libre (voir chap. 5.3), qui peut devenir une colonie.



Comptoir commercial

5.3 Pays libres

Chaque pays qui n'est pas occupé par un des joueurs est considéré comme un pays libre. Ces pays sont défendus par autant d'**infanteries** indigènes que la valeur du pays (1, 2 ou 3). Même les événements comme troubles ou soulèvements (voir chap. 14.8) ne changent pas le nombre d'infanteries présente. L'infanterie des pays libre n'est donc pas représentée par des pions.

Pour conquérir un pays libre, un joueur doit attaquer et vaincre l'infanterie indigène. Si le joueur n'y arrive pas, le pays retrouve instantanément le nombre initial de troupes, voir au chap. 11.5.

5.4 Colonies

Si un joueur **conquiert** un **pays libre**, ce pays devient une **colonie**. Un ou plusieurs comptoirs commerciaux peuvent y être érigés, en fonction de la valeur du pays (voir chap. 8). Les comptoirs commerciaux rapportent des impôts coloniaux.

Un joueur garde le contrôle d'une colonie aussi longtemps qu'au moins une de ses pièces (armée, fort ou comptoir commercial) y est présente. Un comptoir commercial seul n'a pas de force combattive et ne peut pas défendre la colonie contre des attaques venant de

l'extérieur ou de l'intérieur (par exemple des troubles).

Lors de troubles ou soulèvements, la colonie est attaquée par des infanteries indigènes rebelles (voir au chap. 14.8). Si l'on perd toutes ses armées et tous les forts lors de la défense d'une colonie contre des attaquants indigènes, la colonie est perdue et tous les comptoirs commerciaux sont détruits, et doivent être enlevés du plateau de jeu. Le pays est alors à nouveau libre (voir chap. 5.3) !

Si par contre une colonie est conquise par un joueur averse, celui-ci reprends les comptoirs commerciaux présent et les échange contre des comptoirs de sa couleur.

5.5 Canal de Suez et canal de Panama

En Égypte on peut construire le canal de Suez et dans la Côte des Mosquitos celui de Panama (bâton en bois). Voir aussi le Ch. 14.4.

Le **canal de Suez** relie la mer Méditerranée avec la mer d'Arabie,



le **canal de Panama** la mer des Caraïbes avec le Pacifique oriental.



La construction d'un canal résulte en l'établissement sans frais de **deux comptoirs commerciaux supplémentaires** dans le pays respectif. Chaque nation amie du joueur contrôlant le pays d'un canal peut y faire passer ses navires.

Lors de troubles ou soulèvements (voir au chap. 14.8), le nombre d'infanteries indigènes n'augmente pas s'il y a un canal. Si l'Égypte ou la Côte des Mosquitos se libère grâce à des troubles ou un soulèvement, le canal reste en état et chaque navire peut l'emprunter aussi longtemps que le pays reste libre. Le nombre d'infanteries indigènes n'augmente pas s'il y a un canal (donc il y a 2 infanteries en Égypte et 1 infanterie dans

la côte Mosquito). Un joueur qui conquiert un pays libre avec canal y reçoit sans frais deux comptoirs commerciaux. En fonction de la valeur du pays il peut y établir à ses frais des comptoirs commerciaux supplémentaires (2 en Égypte ou 1 dans la Côte des Mosquitos).

5.6 Antarctique

L'Antarctique, le continent le plus méridional de notre planète, est recouvert de glaces éternelles. On ne peut donc ni y débarquer des troupes ni y établir un comptoir commercial.

L'Antarctique est terrain neutre et sert de lieu de rassemblement lors des phases diplomatiques (voir au chap. 10 et 14.2).

5.7 Zones maritimes

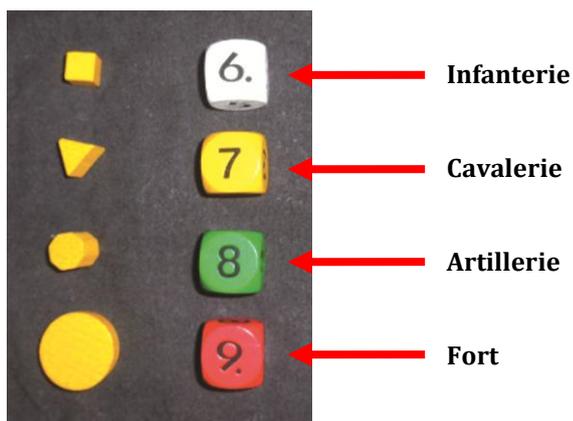
Les mers du monde sont divisées en zones maritimes. Chacune a une valeur indiquée par un chiffre (1, 2 ou 3) qui correspond à l'importance du commerce maritime dans cette partie des mers. Une zone maritime rapporte un impôt maritime d'un montant équivalent à la valeur de cette zone (voir chap. 9 et 14.3).



Infanterie

6. ARMEES ET FORTS

Le **combat terrestre** est mené par des **armées** (infanterie, cavalerie, artillerie) et des **forts**, avec différents pions et des dés correspondants :



L'**infanterie** (pion cubique) est constituée de soldat à pied et forme l'épine dorsale de l'armée. Les soldats sont équipés de fusils (arme à chargement par la bouche avec baïonnette). L'infanterie coûte **1 doublon** et a une **force de combat de 1-6 (dé blanc)**.

La **cavalerie** (pion triangulaire) est l'arme qui combat à cheval. Les cavaliers sont équipés de sabres et de

pistolets. Leur point fort est la rapidité, ils sont donc plus forts que l'infanterie lors des batailles rangées.

La cavalerie est la seule armée qui a **deux mouvements** par tour, elle coûte **2 doublons** et a une **force de combat de 2-7 (dé jaune)**. Lors d'une bataille contre une fortification le cavalier descend de son cheval et n'a plus que la force de combat de l'infanterie. Lors d'une bataille contre un fort, la cavalerie est donc pénalisée d'un point par rapport à la valeur des dés jaunes (voir chap. 11 et 14.6).

L'**artillerie** (pion de forme octogonale) dispose de canons.

L'artillerie coûte **3 doublons** et a une **force de combat de 3-8 (dés verts)**. L'artillerie est particulièrement efficace contre les forts et souvent le seul moyen effectif de les capturer. Lors d'une bataille contre un fort, l'artillerie reçoit un bonus d'un point supplémentaire en plus des points de son dé vert (voir chap. 11 et ch. 14.6).



Cavalerie



Artillerie



Fort

Les **forts** (pion en forme de disque) sont des fortifications et servent dans ImpeRunde à la protection et à la défense des comptoirs commerciaux..

Un fort coûte **3 doublons** et a une **force de combat de 4-9 (dés rouge)**.

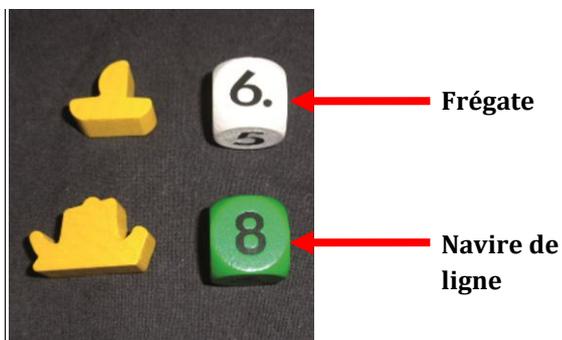
Par comptoir commercial, au maximum un fort peut être érigé dans une colonie. Dès lors, placez les comptoirs commerciaux (maison) sur leur fort (disque) respectif, ce qui fait gagner de la place et simplifie l'inventaire. Donc, le nombre maximum de forts dans un pays correspond à la valeur de ce pays.

***Exemple :** la Chine a une valeur de 3, donc au plus 3 comptoirs commerciaux et dès lors pas plus de 3 forts peuvent y être érigés. Le Siam par contre n'a qu'une valeur de 2, la Mongolie que d'1.*



7. NAVIRES

Les navires de guerre pour le **combat maritime** sont les **frégates** et les **navires de ligne**, avec des pions et dés distinct :



Les **navires de transport de troupes** sont utilisés pour l'acheminement des troupes par voie maritime.

Tous les navires ont deux mouvements par tour et ne peuvent être déplacés que sur les zones maritimes. Les navires de transport de troupes sont particuliers car les armées à leur bord peuvent débarquer (voir chap. 14.6 et 14.7).



Astrolabe (instrument de navigation)

Les navires de guerre restent toujours en mer et ne peuvent combattre qu'en mer. Ils ne peuvent pas attaquer les pays, seulement d'autres navires.



Frégate



Navire de ligne

Les **Frégates** (pion en forme de petit bateau) ont été construit dès le 17^{ème} siècle comme navires rapides et légers pour contrôler des zones maritimes et pour soutenir les navires de ligne. Leur fonction était souvent celle de patrouilleur ou de bâtiment de renseignement.

Les frégates avaient 3 mâts carrés, c'est-à-dire plusieurs étages de voiles carrées sur chacun des trois mâts, et à la différence des navires de ligne qu'un seul pont pour les canons. Grâce à leur vitesse et leur armement important (depuis l'ère napoléonienne ils avaient souvent plus de 40 canons) ils se prêtaient à la guerre de course et commerciale (navires corsaires).

Les frégates coûtent **3 doublons** et ont une **force de combat de 1-6 (dés blanc)**.

Les **navires de ligne** (pion en forme de grand bateau) étaient les cuirassés du temps des voiliers. Ils avaient des bordés fortement renforcés, étaient puissamment armés et possédaient plusieurs ponts pour les canons. La dénomination « navire de ligne » vient de la tactique maritime de l'époque de faire naviguer les bateaux l'un derrière l'autre lors de batailles, pour pouvoir faire feu sans entraves en « lâchant une bordée ».

Les navires de ligne coûtent **5 doublons** et ont une **force de combat de 3-8 (dés verts)**.

Les **navires de transport de troupes** ne sont pas armés, donc **sans force de combat**. Ils peuvent transporter des troupes **sans frais** et sont disponibles partout en nombres suffisant.

Pour embarquer des armées (troupes terrestres), déplacez-les simplement dans une zone maritime adjacente (voir chap. 14.7). En mer, chaque pion d'une armée correspond à un navire de transport de troupes transportant cette armée.

Exemple : dans la mer d'Arabie, 5 navires de transport de troupes (3 infanteries, 1 cavalerie et 1 artillerie) naviguent. Les armées correspondantes ont été embarquées en Inde Occidentale lors de la phase **embarquement des armées** (voir chap. 14.7) en les bougeant dans la zone maritime adjacente. Elles y sont en convoi avec une frégate et un navire de ligne.



Un navire de transport de troupes peut, comme les navires de guerre, effectuer deux mouvements par tour. L'armée à son bord peut débarquer dans un pays adjacent à la zone maritime dans laquelle le navire se trouve (voir chap. 14.6). **Un débarquement nécessite un mouvement pour le navire comme pour l'armée débarquée.** Pour ce faire, le navire ne peut effectuer qu'un mouvement maximum dans ce tour avant de procéder à un débarquement. Après un débarquement, l'infanterie et l'artillerie ne peuvent plus bouger, seule la cavalerie peut encore effectuer un mouvement vers un autre pays.

Les navires de transport de troupes ne sont pas armés et n'ont donc pas de force de combat. S'ils ne sont pas escortés par des navires de guerres du même joueur ou d'un joueur ami, ils sont coulés sans combat par un navire ennemi (voir chap. 14.6)!

Les navires de transport de troupes ne peuvent donc ni combattre, ni aborder ni être abordés ! Couler un navire de transport de troupes provoque automatiquement la perte de l'armée à son bord.

8. COMPTOIRS COMMERCIAUX

Les comptoirs commerciaux (pion en forme de maison) peuvent être érigés dans les colonies (voir chap. 5.4 et 14.4). Le nombre de comptoirs commerciaux nécessaires pour gagner la partie est décrit au chap. 4. Les comptoirs commerciaux rapportent des impôts coloniaux (voir chap. 9).

Un comptoir commercial coûte 2 doublons. Le nombre de comptoirs commerciaux ne peut pas dépasser la valeur du pays (1, 2 ou 3). Les seules exceptions sont la Côte des Mosquitos et l'Égypte si le canal de Panama ou de Suez a été construit (voir chap. 5.5 et 14.4).

La construction d'un comptoir commercial dans une colonie permet d'y investir dans des unités militaires. Le nombre de fort ne peut pas dépasser le nombre de comptoirs commerciaux du pays (voir chap. 6).

Les comptoirs commerciaux ne peuvent pas être détruits par un joueur adverse. Un joueur qui conquiert une colonie reprend les comptoirs commerciaux présents en échangeant les pions par des pions de sa couleur (voir chap. 5.4). Par contre, si un pays est libéré par des troubles ou un soulèvement, tous les comptoirs commerciaux sont détruit par les indigènes et les pions correspondant sont enlevés du jeu (voir chap. 5.3). Une règle particulière s'applique au canal de Suez et au canal de Panama (voir chap. 5.5).

9. BUDGET NATIONAL

Les flux financiers de l'époque sont illustrés dans ImpeRunde d'une part par les **revenus et les dettes de l'état** (voir chap. 14.3), d'autre part par les **investissements** (voir chap. 14.4). Les **revenus** de l'état consistant en l'impôt du pays d'origine, les impôts coloniaux pour le commerce avec les colonies, les impôts maritimes pour les zones maritimes contrôlées et un dividende de paix pour le commerce avec les puissances coloniales amies. Les **dettes** sont utilisées en particulier pour le financement de départ, mais donnent lieu à des intérêts sur les dettes et doivent être remboursées si l'on veut gagner la partie. Il y a les **investissements** pour la construction de comptoirs commerciaux, le déploiement de forces militaires et le service secret.

Les revenus, dettes et investissements sont comptabilisés (sans utilisation de monnaie) dans le **budget national**. Un **formulaire** en simplifie la comptabilité. La devise « **doublon** » se rapporte à une pièce d'or espagnole qui était très répandue à l'époque coloniale.

Le formulaire budgétaire se trouve dans ce chapitre sur une page à part non seulement comme description mais aussi pour servir de modèle de copie. Lors de chaque tour, remplissez le document **de haut en bas** comme décrit brièvement ci-dessous.

Ce formulaire du budget national est conçu pour un maximum de 10 tours car une partie d'ImpeRunde de plus de 10 tours est très rare ! À côté du numéro du tour est indiqué le **sens d'orientation** de ce tour (voir aussi au chap. 14.1).

Les **revenus et dettes** (voir chap. 14.3) sont comptabilisées dans l'ordre suivant :

Excédent budgétaire précédent : sauf lors du premier tour, recopiez la valeur figurant dans la ligne **excédent budgétaire** du tour précédent.

Impôt du pays d'origine : les revenus issus au pays d'origine sont toujours de 5 doublons et sont déjà inscrits dans le tableau.

Dividende de paix : le commerce avec les pays amis rapporte 2 doublons par pays avec lequel on est en paix. Par exemple, si 4 personnes jouent à ImpeRunde, le dividende de paix maximum est de 6 doublons, si on est en paix avec tous les joueurs.

Impôts coloniaux : chaque comptoir commercial érigé dans une colonie rapporte un impôt de 1 doublon au budget de la puissance coloniale.

Impôt sur le commerce maritime : pour chaque zone maritime contrôlée par sa **marine** et étant **de plus** adjacente au pays d'origine ou à une colonie ayant au moins un **comptoir commercial**, la puissance coloniale reçoit un impôt dont la valeur correspond à celle de la zone maritime.

Exemple : le joueur jaune a comme pays d'origine l'Afrique du sud et a un comptoir commercial dans sa colonie Madagascar (voir l'image à la page suivante).

Il reçoit comme **impôt maritime** les sommes suivantes :

- **Mer d'Arabie** (3 doublons) : la zone maritime est contrôlée par un **navire de guerre** (frégate) et est adjacente à Madagascar (**colonie avec comptoir commercial**).
- **Golfe de Guinée** (2 doublons) : la zone maritime est contrôlée par un **navire de guerre** (navire de ligne) et est adjacente au **pays d'origine**.

Pour les zones maritimes suivantes il ne **reçoit pas** d'impôt maritime :

- **Océan Indien** : il n'y a que des navires de transport de troupes, (pas de navires de guerre).
- **Détroit de Magellan** : bien qu'étant contrôlée par un de ses navires de guerre, la zone n'est adjacente ni à une colonie ni au pays d'origine du joueur.
- **Atlantique central** : la zone maritime est contrôlée par un navire de guerre et adjacente à une colonie (la Guinée) mais celle-ci est **sans comptoir commercial**, elle contient seulement des troupes stationnées.

Les **intérêts des dettes du tour précédent** sont à comptabiliser de façon négative et réduisent donc les revenus. Le taux d'intérêt est de 20 %, donc 1 doublon d'intérêt par 5 doublons de dettes du tour précédent.

Remboursement de dettes : pour rembourser des dettes, inscrivez la somme à rembourser comme nombre négatif, ce qui réduit les revenus nationaux. On peut rembourser **5 doublons ou 10 doublons** de dettes **par tour**. Le total des dettes, à inscrire à la dernière ligne, est à ajuster en conséquence. Pour gagner, il faut être **libre de dettes** (voir chap. 4). Prévoyez donc à temps de rembourser les dettes car le remboursement est limité à 10 doublons par tour.



Exemple pour des impôts sur le commerce maritime

Faire des dettes : on peut faire **5 doublons** de dettes supplémentaires **par tour**. Ceci augmente la somme des revenus et est donc à comptabiliser de façon positive. Néanmoins, ceci augmente aussi la **somme des dettes** (dernière ligne du budget). Cette somme ne doit pas dépasser 25 doublons. **Aussi longtemps qu'on est endetté on ne peut pas gagner la partie !**

Ressources financières disponibles : elles sont la différence entre les revenus et les dépenses indiquées ci-dessus. Ces ressources peuvent être utilisées totalement ou partiellement dans la phase suivante d'**investissements** (voir chap. 14.4). Les investissements ne peuvent pas être supérieur aux ressources financières disponibles !

Excédent budgétaire : si on n'utilise pas toutes les ressources financières disponibles, il reste un excédent que vous indiquez dans la ligne correspondante. Les revenus supplémentaires générés après la phase d'investissements, causés par des cartes service secret ou par des événements, ne peuvent pas être investies immédiatement et doivent donc être comptabilisées dans l'excédent budgétaire.

ImpeRunde

Budget national

Joueur : _____

Pays d'origine : _____

Impôt, dettes, intérêts	Doublons (D.) par tour de jeu	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}	6 ^{ème}	7 ^{ème}	8 ^{ème}	9 ^{ème}	10 ^{ème}
Excédent budgétaire précédent											
Impôt du pays d'origine	5 doublons	Report :	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Dividende de paix	2 D. par paix										
Impôt colonial	1 D. par comptoir										
Impôt maritime ¹⁾	valeur zone										
Intérêts de la dette du tour précédent, taux de 20 % (1 D. d'intérêt pour 5 D. de dettes)		à comptabiliser en négatif									
Remboursement de la dette ²⁾ (5 ou 10 D. autorisés par tour)		à comptabiliser en négatif									
Nouvelles dettes ²⁾ (5 D. par tour possible, max 25 D.)											
Ressources financières disponibles											
Investissements ³⁾											
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Voir les coûts au dos de la règle du jeu ▪ Pas de limite dans le pays d'origine ▪ Dans une colonie, max 3 D. par comptoir ▪ Pas possible dans un comptoir commercial érigé durant ce tour ▪ Pas plus de 3 cartes Service Secret par tour 											
Excédent budgétaire											
Total de la dette ²⁾ (max. 25 D.)											

1) Seulement pour les zones maritimes contrôlées par ses navires de guerre et limitrophes soit à une colonie propre avec au moins un comptoir, soit au pays d'origine.

2) Être sans dettes est nécessaire pour pouvoir gagner la partie.

3) Comptoirs commerciaux, cartes service secret, le canal de Suez et celui de Panama comptent comme investissements du pays d'origine, pas d'une colonie.

10. GUERRE ET PAIX

ImpeRunde ne prétend pas être juste. L'époque ne l'était pas non plus. Néanmoins, il y a des règles **claires pour la guerre et la paix** !

D'un côté la **paix** ouvre beaucoup de possibilités pour accroître sa zone d'influence, et pour concentrer ses investissements vers l'objectif du jeu, la construction de comptoirs commerciaux. Puissance et présence militaire peuvent dissuader les autres joueurs de déclarer la guerre.

La **guerre**, elle, est coûteuse et risquée, car au-delà de la stratégie, ce peuvent être les fortunes de guerre qui font basculer un conflit. Remporte-t-on vraiment ce qu'on se promet? Mais pour gagner, on n'a parfois pas d'autre choix, ne serait-ce que pour se défendre.

Les joueurs décident de s'ils sont en guerre ou en paix lors des **négociations diplomatiques** (voir chap. 14.2) ou par l'**utilisation du service secret** (à l'aide des cartes **traité de paix, déclaration de guerre ou armistice**, voir chap. 12).

Un joueur avec lequel on est en **paix** est un **joueur ami**, ses navires sont des **navires amis**. Deux joueurs amis font du commerce entre eux, ce qui résulte en un **dividende de paix** dans le budget national (voir chap. 9 et 14.3). On n'a pas le droit d'**attaquer** un joueur ami. Avoir des amis a donc des répercussions sur les **investissements** (chap. 14.4), le **nettoyage de zone maritime** (chap. 14.5), le **mouvement & le combat** (chap. 14.6) et l'**embarquement de troupes** (chap. 14.7).

Quand on est en **guerre** avec un autre joueur, celui-ci est dénommé **ennemi**. Ses navires sont des **navires ennemis**. On ne fait pas de négoce avec des puissances coloniales ennemies et on ne reçoit donc pour ceux-ci pas de **dividende de paix** dans le budget national. **On ne peut attaquer que des joueurs ennemis**. Ceci se répercute sur les **investissements** (chap. 14.4), le **nettoyage de zones maritimes** (chap. 14.5), le **mouvement & le combat** (chap. 14.6) et l'**embarquement de troupes** (chap. 14.7).

Seul le **service secret** (voir chap. 12) peut être utilisé **contre n'importe quel joueur**, sauf mention contraire sur une carte. **Le service secret peut donc aussi être utilisé contre des joueurs amis**.

11. COMBAT

11.1 Règles générales de combat

Lors de la phase mouvement & combat (chap. 14.6) des pays et territoires maritimes peuvent être attaqués et conquis. Le déroulement d'un combat est décrit au chap. 11.2. D'autres combats peuvent être déclenchés par le nettoyage de zones maritimes (chap. 14.5), des événements (chap. 14.8) et l'utilisation de cartes service secret (chap. 12).

Les règles de bases suivantes sont à prendre en considération :

- Les **navires** ne peuvent être utilisés que sur les **territoires maritimes**.
- Les **armées** ne peuvent combattre que sur **terre**. Quand elles sont transportées sur des navires de transport de troupes, elles ne peuvent pas se défendre lors de batailles navales, car les navires de transport de troupes n'ont pas de force de combat.
- Un **fort** est immobile et lié au pays dans lequel il a été érigé. Il ne peut être utilisé que pour **défendre** ce pays.

Donc, lors de **combats terrestres**, on n'utilise que les **forts** et les **armées** (infanteries, cavaleries, artilleries).

Lors d'un **combat naval**, seul les **navires de guerre** (frégates et navires de ligne) peuvent attaquer ou se défendre.

Pour conquérir un pays avec des armées, ou une zone maritime avec des navires de guerre, il faut déplacer ces troupes sur la case correspondante. On ne peut plus la quitter avant la fin du combat. Il faut donc se battre jusqu'au bout, soit jusqu'à la conquête, soit jusqu'à la défaite totale.

Lors d'un combat, l'attaquant et le défenseur peuvent utiliser à tout moment au maximum **3 unités**. Chacun lance donc au maximum 3 dés.



Canon de forteresse

11.2 Exécution d'un combat

Pour commencer, l'**attaquant** déplace au maximum 3 unités dans le pays ou la zone maritime qu'il veut conquérir. Il doit toutes les utiliser pendant le combat.

Ensuite, le **défenseur** choisit quelles unités il va utiliser. Il doit se défendre avec autant d'unités que possible (mais pas plus que 3).

Exemple : le joueur jaune veut conquérir le Congo. Voici la situation initiale :

Le joueur jaune déplace depuis l'Afrique du Sud 1 artillerie vers le Congo. Il a dans l'Océan Indien des armées sur des navires de transport de troupes. De là, il déplace d'abord 1 cavalerie et 1 infanterie dans le Golfe de Guinée (1^{er} mouvement) et puis de là vers le Congo (2^{ème} mouvement).

Le joueur rouge décide alors de se défendre à l'aide d'1 cavalerie et de 2 infanteries.



Maintenant les deux joueurs lancent les dés pour leurs unités. L'ordre de lancement des dés n'a pas d'importance. Les **dés** de l'attaquant et du défenseur sont **classés par valeur**, en ordre décroissant.

Si plusieurs dés ont une **valeur identique**, ils sont de plus classés par couleur comme suit : **rouge** puis **vert** puis **jaune** puis finalement **blanc**.

Les dés de l'attaquant et du défenseur sont alors juxtaposés en tenant compte du tri, le dé de plus haute valeur de l'attaquant en face du dé de plus haute valeur du défenseur etc.

Puis les valeurs des dés sont comparées deux à deux, en appliquant les règles suivantes :

- **La valeur la plus élevée gagne** (indépendamment de la couleur des dés). L'unité défaite est anéantie et retirée du plateau de jeu.
- **En cas d'égalité**, sur terre le défenseur a un avantage et détruit l'unité adverse (voir chap. 11.4) ; en mer il y a abordage (voir chap. 11.6).
- Lors du combat contre un fort, la cavalerie reçoit un malus, l'artillerie un bonus (voir chap. 11.4).

Suite de l'exemple : la photo qui suit montre le combat.



Les dés de l'attaquant sont dans la rangée supérieure et classés par ordre décroissant. Comme l'artillerie et l'infanterie ont la même valeur, on les classe en fonction de la couleur : rouge puis vert puis jaune puis finalement blanc. L'ordre est donc le suivant :

- 1^{er} cavalerie 7 (jaune),
- 2^{ème} artillerie 4 (vert),
- 3^{ème} infanterie 4 (blanc).

Les dés du défenseur sont dans la rangée inférieure, eux aussi classés par ordre décroissant :

- 1^{er} infanterie 5 (blanc),
- 2^{ème} cavalerie 4 (jaune),
- 3^{ème} infanterie 2 (blanc).

La comparaison des **valeurs** donne :

- 1^{er} Le 7 de l'attaquant défait le 5 du défenseur.

- 2^e En deuxième position, les dés de l'attaquant et celui du défenseur ont une **valeur identique**. Comme il s'agit d'un combat terrestre (voir chap. 11.4) la défense gagne dans cette situation. La cavalerie (4) du défenseur vainc donc l'artillerie (4) de l'attaquant.
- 3^e La comparaison des dés en troisième position se solde par la défaite de l'infanterie du défenseur (2).

Après avoir évalué les résultats de cette bataille, le combat continue avec une nouvelle bataille, aussi longtemps que l'un des deux camps n'a pas été totalement vaincu. Si l'**attaquant** perd une ou plusieurs unités au cours du combat il peut faire **appel à des renforts** (voir chap. 11.3).

11.3 Renforts

Quand un **attaquant** perd des armées ou des navires lors d'un combat, il peut faire appel à des unités de renforts stationnées dans d'autres colonies ou zones maritimes, pour augmenter le nombre de ses unités attaquantes (sans dépasser un maximum de 3). Une condition est que ces unités puissent atteindre la case du combat dans la phase actuelle de mouvement & combat (voir chap. 14.6). Cette règle s'applique aussi bien pour les combats terrestres que maritimes.

Les navires et la cavalerie ont **2 mouvements** par tour, ce qui permet de les faire venir de territoires plus lointains.

Une **condition nécessaire** à l'utilisation de 2 mouvement est que le **premier mouvement** mène la **cavalerie** dans une **colonie du même joueur** (ou dans le pays d'origine).

Pour les **navires**, la condition est que le **premier mouvement** mène le navire dans une zone maritime **sans navire hostile**. Les navires amis ne causent donc pas de problèmes !

Suite de l'exemple : le joueur jaune a perdu une artillerie lors de l'attaque. Pour renfort, il peut faire venir autant d'unités que possible sans pouvoir dépasser trois armées engagées, le nombre maximum d'unité permis. Il a les options suivantes :

- 1^{er} Il déplace 1 artillerie de l'Océan Indien dans le Golfe de Guinée et de là au Congo. Ce mouvement est possible car il n'y a pas de navires hostiles dans le Golfe de Guinée.
- 2^e Alternativement, il peut faire venir une armée d'Afrique du Sud (infanterie, cavalerie ou artillerie) dans le Congo adjacent.



La cavalerie du joueur jaune présente dans l'empire Ottoman pourrait atteindre en 2 mouvements le Congo via l'Égypte. Mais comme l'Égypte n'appartient pas au joueur jaune, cela n'est **pas autorisé**.

Le **défenseur** ne peut faire appel qu'aux unités déjà présentes dans le territoire attaqué, qu'il soit terrestre ou maritime. Il ne peut donc pas faire venir de renforts de pays ou de zones maritimes adjacents.

11.4 Combat terrestre

Les particularités suivantes s'appliquent aux combats terrestres :

- Le défenseur d'un pays a un avantage : il gagne lorsque les valeurs de dés sont égales.
- Si une unité de cavalerie attaque un fort, les cavaliers descendent de leurs montures. Elle subit un **malus** de 1 sur la valeur de son dé.
- L'artillerie peut efficacement bombarder un fort. Lors d'un combat entre un **fort** et une **unité d'artillerie**, l'artillerie bénéficie d'un **bonus** de 1 sur la valeur de son dé.

Suite de l'exemple : le joueur jaune déplace comme renfort 1 artillerie d'Afrique du Sud vers le Congo adjacent, et a dès lors à nouveau 3 unités (1 artillerie, 1 cavalerie et 1 infanterie). Le joueur rouge doit utiliser ses trois unités restantes au Congo (1 fort, 1 cavalerie et 1 infanterie). Les deux joueurs lancent les dés comme suit :



La rangée inférieure montre les dés de la défense. Le fort et la cavalerie ont tous les deux un 6. La règle rouge puis vert puis jaune puis blanc s'applique. Le fort est donc placé en première position.

Les dés classés sont maintenant placés côte-à-côte et comparés :

- 1er La **cavalerie** de l'attaquant se trouve face au **fort** ce qui lui vaut un **malus de 1**. Son dé n'a donc qu'une valeur effective de 6. Comme c'est un **combat terrestre**, l'avantage est à la défense qui gagne lorsque les valeurs sont identiques. Donc la cavalerie ($7-1 = 6$) perd face au fort (6).
- 2e L'infanterie de l'attaquant perd.
- 3e L'infanterie du défenseur perd.

L'attaquant fait venir en renfort : 1 cavalerie d'Afrique du Sud et 1 artillerie de l'Océan Indien, pour pouvoir continuer le combat avec 3 unités.

La défense ne peut plus compter que sur 2 unités (1 fort et 1 cavalerie).

Les deux adversaires lancent les dés comme suit :



L'Inde Orientale a une valeur de 3 et est donc défendue par 3 unités d'infanterie indigène (3 dés blancs). Le joueur jaune déplace 1 artillerie (dé vert) et 2 infanteries (2 dés blancs) vers l'Inde Orientale.

À nouveau, les dés sont classés et juxtaposés. Comme le défenseur n'a plus que 2 unités, et l'attaquant 3 unités, le 3^{ème} dé de l'attaquant ne compte pas.

- 1er L'artillerie de l'attaquant se trouve au pied du fort du défenseur. L'artillerie bénéficie d'un **bonus** de 1, donc d'une valeur effective de 8. Le défenseur perd donc son fort.
- 2e La cavalerie du défenseur est vaincue.

Le joueur rouge perd donc cette colonie. Ses **comptoirs** sont **remplacés** par des comptoirs du joueur jaune.

11.5 Conquête de pays libres

Dans les pays libres (voir chap. 5.3) se trouvent autant d'unités d'**infanteries** que la valeur du pays (1, 2 ou 3). Pour conquérir le pays il faut donc attaquer et vaincre ces unités. Si un joueur n'arrive pas à conquérir un pays libre, celui-ci retrouve immédiatement après le combat le nombre initial d'unités d'infanteries.

Exemple : le joueur jaune veut conquérir l'Inde Orientale. Ce pays n'est pas occupé et est donc un **pays libre**. Le joueur jaune attaque avec des unités qui étaient stationnées en Inde Occidentale. La photo ci-dessous montre la situation initiale.



La ligne supérieure de dés montre ceux du joueur attaquant qui a lancé pour l'artillerie un 3, pour l'infanterie un 4 et un 3. Les dés sont triés par leur valeur en ordre décroissant. Les dés de valeurs identiques sont triés par couleur : d'abord rouge, puis vert, jaune et finalement blanc. Le 3 vert de l'artillerie est donc placé avant le 3 blanc. Pour l'attaquant cela donne le **tri** suivant :

- 1er infanterie 4 (blanc),
- 2e artillerie 3 (vert),
- 3e infanterie 3 (blanc).

Les dés du **défenseur** sont **triés** comme suit:

- 1er infanterie 5 (blanc),
- 2e infanterie 3 (blanc),
- 3e infanterie 2 (blanc).

Maintenant, on compare les points des dés se faisant face :

- 1er Le 5 de la défense bat le 4 des attaquants.

- 2e Les dés en deuxième position de l'attaquant et du défenseur ont la même valeur (3). Dans un combat terrestre, un défenseur a l'avantage lors de points identiques. L'infanterie des défenseurs (3) bat donc l'artillerie des attaquants (3).
- 3e L'infanterie des attaquants (3) remporte une victoire sur l'infanterie des défenseurs (2).

Maintenant, il ne reste plus que 2 infanteries à la défense. L'attaquant ne dispose plus que d'une infanterie et décide de ne pas amener de renforts de l'Inde occidentale. Comme il est interdit d'arrêter un combat, il doit continuer de se battre avec sa dernière infanterie. Il lance un 5, les défenseurs du pays libre un 6 et un 1. Donc le (premier) dé des attaquants (5) est comparé au premier dé des défenseurs (6), l'attaquant perd donc sa dernière unité d'infanterie.



Le combat est ainsi terminé et l'Inde Orientale reste un pays libre avec à nouveau 3 unités d'infanterie indigènes qui défendent le pays lors de la prochaine attaque.

11.6 Combat maritime

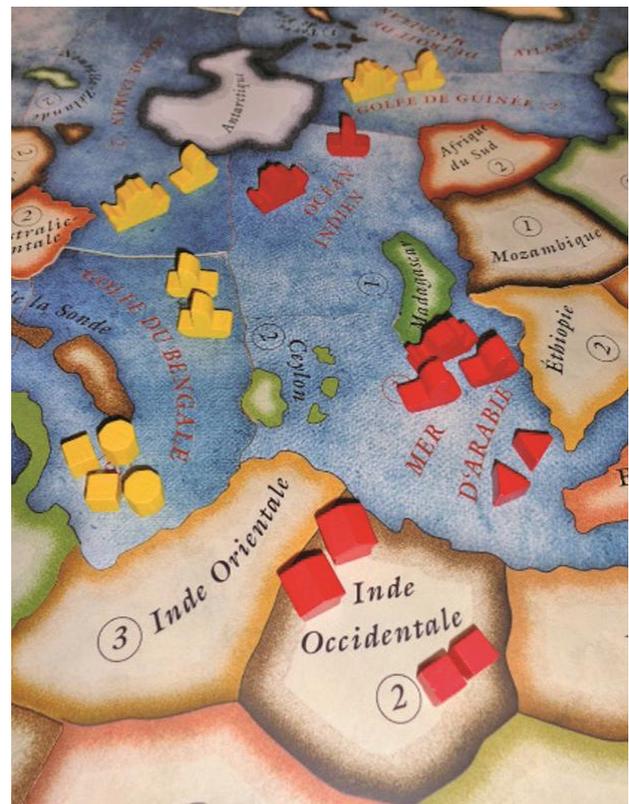
Les particularités du combat maritimes sont :

- Si 2 navires de guerre obtiennent la même valeur lors de la comparaison des dés, il y a **abordage**. Pour ces deux bateaux on lance à nouveau les dés (vert pour un navire de ligne, blanc pour une frégate). Celui qui obtient la plus haute valeur de dé gagne et **capture** l'autre navire. Si nécessaire, lancer les dés à nouveau pour déterminer un vainqueur. Un **navire capturé** prend la couleur du vainqueur et peut être immédiatement utilisé dans cette zone maritime pour participer à d'autres batailles

navales. Par contre, il ne peut plus bouger durant ce tour et doit donc rester dans ce territoire. Ceci s'indique, en plaçant les bateaux abordés sur leur flanc (jusqu'à la fin de la phase mouvement & combat, voir chap. 14.6).

- Les **navires de transport de troupes** n'ont pas de force de combat. Ils ne peuvent donc pas se battre, ni aborder, ni être abordés. Sans la protection de navires de guerre de leur marine ou de pays amis, ils sont immédiatement coulés par des navires de guerre ennemis.

Exemple : le joueur jaune a des armées sur des navires de transport de troupes dans le Golfe du Bengale et veut attaquer l'Inde Occidentale. Pour libérer l'accès maritime, il doit d'abord conquérir la Mer d'Arabie avec ses navires de guerre.



Le joueur jaune décide de déplacer son navire de ligne de la Mer de Tasman et ses 2 frégates du Golfe du Bengale dans la Mer d'Arabie. Il ne peut pas utiliser plus de 3 navires de guerres simultanément dans un combat.



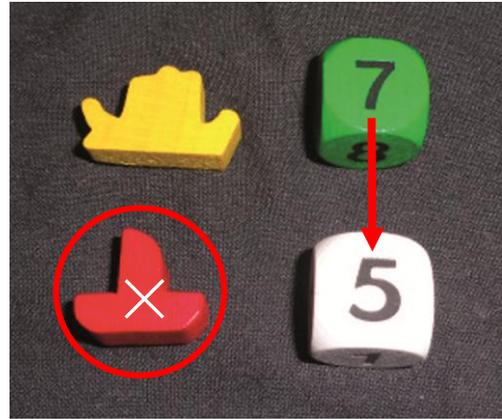
Le joueur rouge se défend avec son navire de ligne et ses 2 frégates.



Le joueur jaune lance les dés de la ligne supérieure, le joueur rouge ceux de la ligne inférieure, toutes les deux classé par ordre décroissant :

- 1er La frégate du joueur jaune (6 blanc) est coulée par le navire de ligne du joueur rouge (8 vert).
- 2e Le navire de ligne du joueur jaune et la frégate du joueur rouge ont tous les deux la **même valeur de dé (4)**. Ces navires et leurs dés sont encerclés sur la photo.

Lors d'un combat maritime, une valeur identique résulte en un **abordage**. Les joueurs lancent ces deux dés à nouveau pour décider qui va gagner le combat d'abordage et mettre le grappin sur le navire ennemi.



Le joueur jaune obtient un 7 (vert) et le joueur rouge un 5 (blanc). La frégate du joueur rouge est donc **capturée** et remplacée par une frégate jaune. Le bateau jaune est ensuite placé sur son flanc pour indiquer qu'il ne peut plus bouger dans ce tour.

3e En troisième position, la frégate de l'attaquant est coulée.

Maintenant, les deux joueurs n'ont plus qu'un navire de ligne et une frégate chacun. Le joueur jaune ne peut pas faire venir de renfort du Golfe de Guinée car des navires ennemis occupent l'Océan Indien. Il décide d'envoyer en renfort sa frégate de la mer de Tasman. Voici l'illustration correspondante :



La bataille continue. Le joueur jaune lance les dés de la rangée supérieure et le joueur rouge l'autre rangée de dés.

Maintenant le joueur jaune peut déplacer ses armées du Golfe du Bengale à travers la Mer d'Arabie jusqu'en Inde Occidentale pour y attaquer le joueur rouge.



La frégate abordée est sur son flanc. L'autre frégate et le navire de ligne sont venus depuis la Mer de Tasman et ont donc utilisé leurs deux mouvements. Donc, les trois navires ne peuvent plus quitter la mer d'Arabie durant ce tour.



Le joueur jaune coule les deux navires adverses et conquiert donc la zone maritime. De plus, il coule tous les navires de transport de troupes du joueur rouge car ceux-ci ne sont plus protégés par des navires de guerre amis. Ces navires avaient une unité de cavalerie chacune à leur bord.

12. SERVICE SECRET

Chaque puissance coloniale a un service secret qui est simulé par les cartes service secret. Comme le service secret est en permanence à la recherche de possibilités d'utiliser ses agents, chaque joueur reçoit gracieusement, à chaque tour de la partie durant la phase service secret & diplomatie, une carte service secret (voir chap. 14.2). De plus, chaque joueur peut investir dans des cartes service secret supplémentaires (voir chap. 14.4).

L'Anglais gère les cartes service secret. Il reprend les cartes utilisées et distribue une carte service secret gratuite à chaque joueur durant la phase **service secret & diplomatie** (voir chap. 14.2). Pendant la phase **investissements** (voir chap. 14.4) il vend des cartes service secret aux joueurs qui en achètent. Lors des **investissements** un joueur ne peut acheter au **maximum que 3 cartes service secret**, qui coûtent 5 doublons pièce. **Le nombre total de cartes service secret qu'un joueur possède n'est pas limité.**



Abordage

Les cartes service secret peuvent être utilisées à **tout moment** contre **n'importe quel** joueur, **sauf** indication contraire sur la carte. Il n'est donc pas nécessaire d'être en guerre pour jouer une carte service secret contre un autre joueur.

Néanmoins, les cartes service secret ne peuvent **pas** être utilisées contre un **pays d'origine** !

Celui qui déclare **en premier** qu'il veut faire appel à son service secret doit utiliser en premier une carte service secret. Cette carte est à appliquer immédiatement. Son effet peut être contrecarré par une carte **contre-espionnage**.

Voici la liste complète des cartes service secret avec leur quantité :

1. Armistice (x 2)

Grace à une intrigue astucieuse vous imposez à votre adversaire un armistice immédiat. L'armistice dure jusqu'à la prochaine phase service secret & diplomatie.

Remarque : un **armistice** existant est suspendu par la carte service secret **déclaration de guerre**.

2. Trahison (x 2)

Jouez cette carte quand une colonie d'un autre joueur est attaquée. Vos espions ouvrent les portes d'un fort de cette colonie aux troupes attaquantes. Le fort est détruit **sans résistance** et enlevé du plateau de jeu.

Vous devez utiliser cette carte **avant** que commence le combat. (avant que les dés ne soient lancés pour la première fois).

Remarque : peu importe qui attaque cette colonie, vous, un tiers ou des insurgés.

3. Flibustier (x 2)

Votre service secret émet des lettres de marque et engage tous les pirates d'une zone maritime comme flibustier. Ceci ne vous coûte rien. Échangez les pirates contre des navires de votre couleur. Durant la phase mouvement & combat vous pouvez immédiatement déplacer ces navires, si c'est votre tour.

4. Pirates (x 2)

Vous équipez des pirates avec des canons. Placez deux frégates noires dans une zone maritime au choix.

5. Coup de main (x 2)

Vous dupez votre adversaire et vos hussards attaquent par derrière. Lors d'un combat terrestre dans **un** pays chacune des cavaleries que vous y

utilisez reçoit un bonus de 1 pour chaque dé jusqu'à la fin du combat dans ce pays. Peu importe que vous soyez l'attaquant ou le défenseur. Cette carte peut être combinée avec les cartes embuscade et attaque surprise !

Remarque : si on se défend avec la carte coup de main et que l'attaquant perd toutes ses troupes et ne fait pas venir de renfort, la bataille est terminée, de même que le coup de main. Toutefois, si l'attaquant lance une nouvelle attaque, le coup de main n'a plus d'effet.

6. Déclaration de guerre (x 2)

Votre service secret met en scène un incident diplomatique qui vous donne la justification d'une déclaration de guerre immédiate. L'état de guerre persiste jusqu'à la prochaine phase de diplomatie et suspend aussi un armistice existant !

Remarque : vous êtes **immédiatement** en guerre avec votre adversaire et pouvez donc l'attaquer tout de suite.

7. Guet-apens (x 2)

Une de vos colonies est attaquée par des insurgés ou un joueur adverse. Votre service secret leurre l'attaquant dans un guet-apens. Ceci augmente de 2 la force de chaque défenseur lors du jet de dés de défense. Utilisez cette carte immédiatement avant de lancer les dés. Ensuite, le combat continue sans bonus.

Remarque : vous devez utiliser cette carte **avant** que ne commence le combat. (avant qu'aucuns dés ne soient lancés pour la première fois).

8. Attaque surprise (x 2)

Vous attaquez un pays libre ou une colonie d'un adversaire. Votre service secret trompe l'adversaire et vous réalisez une attaque surprise. Lors du premier combat la force des troupes attaquantes augmente de 2. Utilisez cette carte immédiatement avant de lancer les dés. Par la suite le combat continue sans bonus.

Remarque : vous devez utiliser cette carte **avant** que ne commence le combat. (avant qu'aucuns dés ne soient lancés pour la première fois).

9. Falsification d'ordre de marche de marine (x 2)

Déplacez tous les navires d'un joueur adverse d'une zone maritime dans une zone maritime adjacente. Celle-ci doit être sans pirates et sans navires d'un autre joueurs ni souffrir de tempête ou de calme plat.

Remarque : l'ordre de marche falsifié déplace des unités adverses, mais ne réduit pas leur mobilité. Le joueur auxquels elles appartiennent peut les bouger comme d'habitude lorsque ce sera son tour.

10. Falsification d'ordre de marche terrestre (x 2)

Déplacer un maximum de 3 armées d'une colonie d'un joueur dans une de ses colonies adjacentes. Au moins une armée ou un fort doit rester pour occuper la première colonie.

Remarque : l'ordre de marche falsifié déplace des unités adverses, mais ne réduit pas leur mobilité. Le joueur auxquels elles appartiennent peut les bouger comme d'habitude lorsque ce sera son tour.

11. Contrebande (x 2)

Des transactions obscures dans l'une de vos colonies vous rapportent 5 doublons que vous devez y investir immédiatement ! Cette carte ne peut être jouée que durant la **phase investissements**.

Remarque : les 5 doublons peuvent toujours être investis. Il n'est pas nécessaire d'y avoir de comptoirs commerciaux existant. Pillage et famine (disque noir) ne bloquent pas cet investissement.

12. Sabotage (x 2)

Votre service secret sabote au choix un navire de guerre ou de transport de troupes adverse. Ce bateau sombre, perdu corps et biens !

13. Traité de paix (x 2)

Vos diplomates forcent la paix entre deux joueurs au choix. Cette carte ne peut être utilisée que durant la phase **service secret & diplomatie**. La paix dure jusqu'à la prochaine phase service secret & diplomatie.

Remarque : un **traité de paix** existant est suspendu par la carte service secret **déclaration de guerre**.

14. Pillage (x 2)

Vos flibustiers pillent une colonie d'un joueur ennemi. Utilisez cette carte lors de la phase **recettes publiques et dettes**. La colonie doit être limitrophe à une zone maritime. Les impôts coloniaux de cette colonie vont dans votre budget et pas dans celui de votre adversaire qui de plus ne peut pas y investir durant ce tour.

Remarque : pour indiquer que votre adversaire ne peut pas investir dans la colonie pillée, placez-y un disque noir. Ce disque sera enlevé du plateau de jeu au début de la phase **événement** (voir chap. 14.8).

15. Rébellion (x 4)

Votre service secret foment une rébellion. La colonie d'un autre joueur est attaquée par **5 unités d'infanterie indigènes**. Si le joueur qui joue comme défenseur perd le combat, ses comptoirs commerciaux sont réduits en cendres et le pays redevient un pays libre.

16. Démasquer les espions (x 6)

Vous pouvez regarder toutes les cartes service secret d'un joueur, de façon ouverte ou non. À vous

de décider si vous voulez partager vos informations avec les autres joueurs. Volez une de ses cartes, placez-la dans la pile des cartes service secret, et mélangez celle-ci.

Remarque : cette carte n'a pas effet sur les cartes déjà jouées, ni contre une carte qu'un joueur a annoncé. Pour celles-là, c'est trop tard. L'autre joueur peut donc utiliser normalement sa carte pré-annoncée. La seule option possible pour la contrecarrer est une carte contre-espionnage.

17. Contre-espionnage (x 8)

Votre service secret déjoue l'action d'une carte service secret quelconque qui vient d'être jouée. Ceci inclus aussi les cartes « **contre-espionnage** » et « **démasquer les espions** ».

Remarque : quand une carte « contre-espionnage » est utilisée pour contrer une carte « contre-espionnage », défaissez les deux cartes,

18. Capture (x 2)

Votre service secret introduit un espion comme officier sur une **frégate** d'un joueur adverse. Quand vous attaquez ce joueur dans **une de ses zones maritimes**, vous mettez le grappin sur cette frégate sans résistance. Vous devez utiliser cette carte avant que le combat ne commence (avant que les dés soient lancés pour la première fois).

Remarque : la frégate adverse doit obligatoirement appartenir à un joueur avec lequel vous êtes en guerre. Elle est alors capturée (voir chap. 11.6) et ne peut donc bouger qu'au tour suivant. Pour l'indiquer sans ambiguïté placez le navire sur son flanc jusqu'à la fin de la phase mouvement & combat (voir chap. 14.6).

13. PREPARATION DU JEU

13.1 Définir l'objectif du jeu

Avant de commencer, les joueurs décident ensemble de combien de comptoirs commerciaux sont à ériger pour gagner la partie (voir chap. 4). Ce choix a un impact sur la durée de la partie et sur le degré de luttes nécessaires pour la victoire. Voici une suggestion :

nombre de joueurs	partie rapide sprint	partie normal lutte courte	partie long lutte ardue
3	35	40	45
4	28	31	34
5	24	27	30
6	21	24	27

13.2 Pays d'origine

L'Anglais est le meneur de jeu. Il administre les cartes service secret et dirige la phase de diplomatie (voir chap. 14.2). En conséquence, la Grande Bretagne est toujours en la partie et les joueurs commencent par lancer les dés pour choisir celui qui aura la Grande Bretagne comme pays d'origine.

Ensuite, les autres joueurs lancent à tour de rôle un dé blanc et reçoivent en fonction de la valeur du dé le pays d'origine suivant :

- ② Afrique du Sud
- ③ Japon
- ④ Victoria
- ⑤ USA
- ⑥ Brésil

En cas de 1, ou si le pays d'origine est déjà attribué, relancez le dé.

Chaque joueur place les pièces suivantes, de la couleur de son pays d'origine :

- **Dans le pays d'origine**, le grand pion, et 1 infanterie, 1 cavalerie et 1 artillerie.
- 1 frégate et 1 navire de ligne dans des **zones maritimes adjacentes à votre pays d'origine**.
- Le nombre de comptoirs commerciaux nécessaires à la victoire (voir chap. 13.1) de façon bien visible au bord du plateau de jeu. Cela permettra à tous les joueurs de voir facilement l'avancement de chacun. Laissez les comptoirs commerciaux supplémentaires dans le sac.



Frégate à l'attaque

13.3 Colonies initiales

Après la répartition des pays d'origine comme décrit aux chap. 13.2, on détermine les colonies que les joueurs possèdent au début du jeu.

Chacun reçoit des colonies d'une valeur totale de 5. Les colonies sont attribuées à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre ☺. L'Anglais commence et détermine sa première colonie à l'aide de la roue de sélection des pays. Cette colonie est **immédiatement** équipée comme suit :

- Comptoirs commerciaux, forts et infanterie du même nombre que la valeur de la colonie (1-3),
- Une frégate dans une zone maritime adjacente **ou** des armées d'une valeur totale de 3 doublons selon les règles d'investissements (voir chap. 14.4 et le résumé au dos de la règle du jeu). Tenez compte du fait qu'au début tous les joueurs sont en paix et que les déclarations de guerre ne sont pas possible avant la phase service secret & diplomatie du pre-

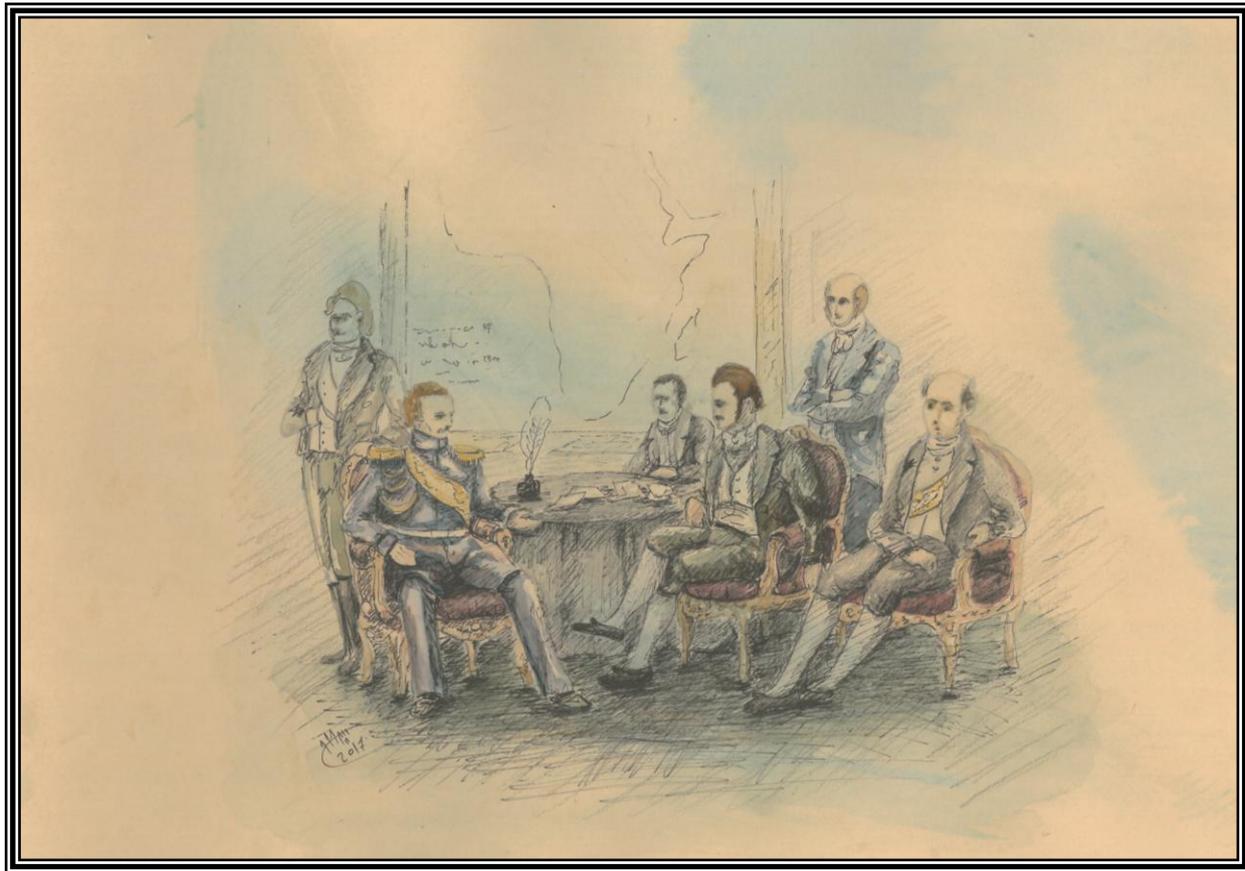
mier tour. On ne peut donc placer une frégate que dans une zone maritime limitrophe libre ou déjà occupé par sa marine.

Exemple : la Chine a une valeur de 3 et le joueur qui la reçoit y place donc 3 comptoirs commerciaux, 3 forts et 3 infanteries. De plus, il peut y stationner des armées d'une valeur totale de 3 doublons ou opter pour 1 frégate en Mer de Chine.

Après avoir doté la colonie comme décrit ci-dessus, le prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre ☺ prend la roue de sélection des pays procède de la même façon. Continuez jusqu'à ce que chaque joueur ait des colonies d'une valeur totale d'exactly 5.

La sélection d'une colonie est **inéligible**, si le pays indiqué est

- pays d'origine d'un joueur,



Diplomatie

- limitrophe du pays d'origine d'un joueur,
- déjà colonisé ou
- d'une valeur qui ferait que la valeur totale des colonies du joueur dépasse 5.

Dans ce cas, tournez de nouveau la roue pour déterminer un autre pays.

Exemple : un joueur a déjà Ceylan (valeur 2) et la Russie (valeur 2) comme colonies, donc une valeur totale de 4. Sa prochaine et colonie doit donc avoir une valeur de 1. Tous les pays de valeur supérieure sont donc inéligibles et il doit donc tourner la roue une nouvelle fois.

Dès que tous les joueurs ont obtenu et équipé des colonies d'une valeur totale de 5, le premier tour de partie commence.

14. DEROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Un **tour de jeu** se compose des **8 phases** suivantes. Chacune ne débute que lorsque chaque joueur a terminé la phase précédente. Elles sont rappelées au dos de la règle de jeu (chap. 18).

14.1 Premier joueur & sens de rotation

Lancez les dés pour déterminer quel joueur commence ce tour. Celui qui a la valeur la plus élevée débute.

Le sens de rotation change à chaque tour et est indiqué à la première ligne du document "Budget national" : tour impair dans le sens des aiguilles d'une montre ☺, tour pair dans le sens inverse ☹.

Ces changements du joueur qui débute et du sens du tour rendent le jeu imprévisible.

14.2 Service secret & diplomatie

L'Anglais reprend d'abord toutes les cartes **service secret** qui ont été jouées et bat la pile de carte service secret. Puis il distribue une carte service secret gratuite face cachée à **chaque joueur** ainsi qu'à soi-même. Il place la pile de cartes restantes de côté pour être accessible durant le tour.

Ensuite, l'Anglais invite tous les joueurs à prendre le thé, pour conduire les **négociations diplomatiques**. Pour cela, les puissances coloniales se rencontrent sur le terrain neutre de l'Antarctique. Chaque joueur y

place le pion de son pays d'origines et les négociations commencent.

Les joueurs peuvent dès lors librement négocier les questions de **guerre** et de **paix**. Une déclaration unilatérale de guerre par un joueur est possible et peut être rétractée jusqu'à la fin de la phase de négociations. Un accord de paix nécessite l'approbation des deux joueurs concernés, et peut être rompu jusqu'à la fin des négociations.

De brèves négociations secrètes sont autorisées et les joueurs peuvent quitter la salle ensemble pour se consulter en secret.



Guerre et paix (voir chap. 10) ont un impact sur le budget national (chap. 14.3), sur les investissements dans les zones maritimes (chap. 14.4), sur le nettoyage de zones maritimes (chap. 14.5), sur les mouvements & le combat (chap. 14.6) ainsi que sur l'embarquement de troupes (chap. 14.7).

Pendant la phase diplomatique, les joueurs peuvent non seulement négocier la guerre et la paix mais aussi le changement du nombre de comptoirs commerciaux nécessaires pour gagner la partie. Augmenter le nombre peut être intéressant si la partie semble se dérouler trop rapidement. De même, si les joueurs remarquent qu'ils n'ont plus assez de temps pour finir la partie, ils peuvent en réduire le nombre. Cependant, changer le nombre de comptoirs nécessite une décision unanime des joueurs !

Quand tous les joueurs ont fini de négocier, l'Anglais déclare la fin de la phase diplomatique et tous les joueurs rapatrient leurs pions. La **phase recettes publiques & dettes** suit. Maintenant, guerre et paix ne peuvent plus être modifiées par voie diplomatique.

Hors de la phase diplomatique, des **déclarations de guerre et d'armistice** ne sont possible qu'à l'aide du service secret.

14.3 Recettes publiques & dettes

Chaque joueur détermine ses recettes publiques et choisit son nouvel endettement. Il en résulte ses ressources financières disponibles (voir chap. 9).

14.4 Investissements

Le joueur qui débute ce tour commence et procède à tous ses investissements. Quand il a terminé, le joueur suivant dans le sens du tour (voir chap. 14.1) fait de même, et ainsi de suite.

Les possibilités et restrictions pour les investissements sont indiquées dans le document **budget national** et dans le bref **aperçu** au dos de la règle de jeu (chap. 18). Les dépenses sont à comptabiliser à la rubrique **investissements** et ne peuvent pas dépasser les **ressources financières disponibles**.

Les ressources financières disponibles non utilisées pour des investissements sont à comptabiliser en **excédent budgétaire**.

Un joueur qui a déjà utilisé tous les pions d'un certain type (par exemple toutes les infanteries) ne peut investir que dans d'autres unités (par exemple en cavalerie).

Les **particularités** suivantes sont à prendre en considération :

- Dans son **pays d'origine** on peut investir sans limite dans des unités militaires, jusqu'à épuisement des ressources financières disponibles. Néanmoins, il n'est pas possible d'y ériger des forts qui n'y ont aucune utilité car le pays d'origine ne peut pas être attaqué, ni de comptoirs commerciaux, le commerce n'étant possible qu'avec les autres pays.
- Les investissements dans les comptoirs commerciaux, le service secret, le canal de Suez ou celui de Panama comptent comme investissements du pays d'origine et non de la colonie concernée.
- Dans une colonie, les investissements dans des unités militaires ne sont possibles qu'après y avoir érigé au moins 1 comptoir commercial.
- Un **comptoir commercial** fraîchement érigé n'ouvre pas encore la voie à des investissements en unités militaires. Ceci n'est possible qu'à partir du prochain tour. Pour indiquer un nouveau comptoir, placez-le sur son flanc jusqu'à la fin de la phase d'investissements.

Exemple : le joueur jaune vient d'ériger 2 comptoirs commerciaux en Inde Orientale et les place sur leur flanc.



- Dans les colonies, les investissements en unités militaires sont limités à au maximum **3 doublons par comptoir commercial existant**.

Exemple : dans l'exemple précédent, le joueur jaune avait érigé 2 comptoirs commerciaux en Inde Orientale qu'il avait posés normalement après la phase d'investissements.

Au tour **suivant**, il a donc 2 comptoirs commerciaux permettant chacun d'investir 3 doublons chacun (donc un total de 6 doublons). Il choisit d'acquérir une frégate qu'il place dans le Golfe de Bengale adjacent et 3 infanteries en Inde Orientale. De plus, il investit dans le troisième comptoir commercial possible (l'Inde Orientale a une valeur de 3), qu'il place sur le flanc, conformément aux règles.



- **Par comptoir commercial, un seul fort** peut être érigé.

- Une nouvelle **armée** ne peut être placée que sur terre, et non dans une zone maritime. **En conséquence, il n'est pas possible d'investir dans des navires de transport de troupes**. Ceux-ci n'apparaissent que lorsque des troupes pré-existantes embarquent (voir chap. 7 et 14.7).
- La construction du **canal de Suez** en Égypte et du canal de **Panama** en Côte des Mosquitos permet la construction de deux comptoirs commerciaux additionnels dans chacune de ces colonies, sans coût supplémentaire.
- On peut acheter **au maximum 3 cartes service secret** par phase d'investissements.

Des **navires de guerre** peuvent être construits dans les colonies et dans le pays d'origine sous les **conditions suivantes** :

- Le navire doit être placé dans une **zone maritime adjacente** au pays d'origine ou à la colonie qui l'a financé.
- Des navires de guerre peuvent être placés dans des zones maritimes où se trouvent des navires hostiles ou des pirates. Dans la phase **nettoyage de zones maritimes** (voir chap. 14.5) qui suit il faudra se battre pour ces zones maritimes.
- On ne peut pas placer de navires de guerre dans des zones maritimes contrôlées par des navires de guerre amis.
- Les **navires de transport de troupes** ne peuvent pas contrôler de zone maritime et ne limitent donc pas où l'on peut placer un navire de guerre.

14.5 Nettoyage de zones maritimes

Après les phases service secret & diplomatie (chap. 14.2) et investissements (chap. 14.4) il est possible que des navires hostiles soient présents dans la même zone maritime. Ces **navires hostiles** sont les frégates, navires de ligne et navires de transport de troupes de joueur qui sont en guerre entre eux ainsi que les navires des **pirates**.

Il faut maintenant procéder au nettoyage des zones maritimes pour que dans chaque zone maritime il n'y ait plus que des navires d'un seul camp ou que des pirates. Pour y arriver, les navires de guerre doivent combattre aussi longtemps que nécessaire pour qu'un seul camp y reste présent.

Il est possible que des navires de plus que 2 camps se trouvent dans la même zone maritime. L'ordre approprié de bataille pour le nettoyage de cette zone maritime est le même que l'ordre des joueurs dans ce tour fixé lors de la phase premier joueur & sens de rotation



Bataille navale

(voir chap. 14.1). Les **pirates** sont toujours les **derniers** à intervenir ! Donc, la première bataille a lieu entre les deux joueurs qui ont joué les premiers lors de ce tour. Le vainqueur combat le troisième et ainsi de suite. Le joueur restant attaque ensuite les pirates.

Après avoir déterminé celui qui contrôle une zone maritime disputée, les navires de transport de troupes des perdants sont coulés sans combat car ils n'ont plus d'escorte.

Le nettoyage de zones maritimes s'effectue **sans renfort** d'aucun navire présent dans d'autres mers.

Une zone maritime où uniquement des navires de transport de troupes sont présents n'est pas nettoyée, car ces navires ne combattent pas. Il est donc parfaitement possible que des navires de transport de troupes de joueurs hostiles se trouvent dans la même zone maritime.

14.6 Mouvement & combat

Le premier joueur et le sens de jeu ont été déterminés lors de la première phase du tour (voir chap. 14.1). Cet ordre est aussi à appliquer dans la présente phase. C'est seulement après qu'un joueur a fini **tous** ses mouvements et accompli les batailles qui s'en suivent,

que le prochain joueur peut procéder à ses mouvements.

Pour les détails des différentes unités militaires, veuillez voir au dos de la règle de jeu (chap. 18). Les détails des combats sont décrit au chap. 11.

Les armées, navires et forts perdus au combat sont à replacer dans le sac de réserve. Les comptoirs commerciaux perdus sont à replacer au bord du plateau de jeu auprès des autres nécessaires à la victoire.

On ne peut attaquer que des joueurs avec lesquels on est **en guerre** (voir chap. 10).

Les points suivants sont importants lors de cette phase :

- L'infanterie et l'artillerie disposent d'1 mouvement, la cavalerie et tous les navires de 2 mouvements.
- Le **débarquement d'une armée** coûte un mouvement aussi bien pour le navire que pour l'unité militaire embarquée.
- L'**embarquement** d'une armée n'est possible que lors de la phase suivante (voir chap. 14.7).
- Les « **navires amis** » appartiennent aux joueurs avec lesquels on est **en paix**.

- Les « **navires ennemis** » sont ceux des pirates ou des joueurs avec lesquels on est en **guerre**.

Les particularités suivantes de mouvement et de combat maritime sont illustrées dans l'**exemple** qui suit. Trois joueurs (rouge, jaune et bleu) y sont impliqués. La situation initiale est comme suit (voir photo ci-dessous):

1. rouge / bleu : **guerre**
 2. rouge / jaune : **paix**
 3. jaune / bleu : **paix**
 4. **rouge** a une frégate et 3 navires de transport de troupes dans la Mer de Béring. **Rouge commence**.
 5. **bleu** a des navires de guerre dans le Pacifique Occidental ainsi que des navires de transport de troupes dans le Golfe d'Alaska et dans le Pacifique Central.
 6. **jaune** a des navires de guerre dans le Golfe d'Alaska et dans le Golfe de Californie.
- Les zones maritimes contrôlées par des navires de guerre de **pirates** ou d'un **ennemi** ne peuvent être traversées qu'après avoir coulé tous ces navires de guerre.

- Les navires de transport de troupes ne contrôlent pas la zone maritime où ils stationnent, et ne peuvent en conséquence pas empêcher les autres de s'y déplacer.
- Les **navires de guerre** peuvent **traverser** sans combat les zones maritimes contrôlées par des navires amis. Par contre ils **ne peuvent pas y couler des navires de transport de troupes ennemis**, car ils ne contrôlent pas cette zone maritime.
- Une zone maritime ne peut être contrôlée que par les navires de guerres d'**un seul** joueur. Les **navires de guerre** ne peuvent donc pas **finir** leur mouvement dans des zones contrôlées par des navires de guerre **amis**.
- Les **navires de transport de troupes** ennemis ne peuvent être **coulés** que dans les zones maritimes qu'on contrôle grâce à ses propres navires de guerre.



Mouvement maritime - situation initiale

Exemple : jaune contrôle le golfe d'Alaska. La frégate rouge peut donc **traverser** le Golfe d'Alaska pour naviguer en Pacifique Central, car rouge et jaune sont en paix.

La frégate rouge n'est pas autorisée à couler les navires de transport de troupes bleus dans le Golfe d'Alaska car cette zone est contrôlée par la marine jaune.

Par contre, les navires de transport de troupes bleus présent dans le Pacifique Central sont coulés par la frégate rouge car ils ne sont pas escortés par des navires de guerre et la frégate rouge prend immédiatement le contrôle de Pacifique central en y arrivant.



La frégate rouge ne peut pas finir son trajet dans le golfe d'Alaska car cette zone maritime est contrôlée par la marine de guerre du joueur jaune. La frégate rouge ne peut que faire son premier mouvement dans le golfe d'Alaska, puis doit immédiatement quitter cette zone avec son deuxième mouvement.

- Les **navires de transport de troupes** peuvent traverser des zones maritimes contrôlées par des navires de guerre **amis**, mais pas par les navires de guerre **ennemis**. Ils peuvent finir leur mouvement dans des zones contrôlées par des navires amis.

Exemple : le joueur jaune contrôle grâce à ses navires de guerre le Golfe d'Alaska. Néanmoins, le joueur bleu peut y avoir des navires de transport de troupes car il est en paix avec le joueur jaune.

Le joueur rouge peut déplacer ses navires de transport de troupes de la Mer de Béring dans le Golfe d'Alaska et même les y laisser car il est en paix avec le joueur jaune. Comme ces navires peuvent avancer de deux mouvements par tour, il peut par exemple débarquer ces troupes en Californie pour conquérir ce pays.

Les navires de transport de troupes rouges ne peuvent pas avancer dans le Pacifique Occidental aussi long-

temps que cette zone maritime est contrôlée par la marine de guerre ennemie du joueur bleu.



- La **cavalerie** et les navires de guerre ont deux mouvements par tour. S'ils conquièrent un territoire ou une zone maritime avec leur premier mouvement, il leur en reste un deuxième, ce qui nécessite de faire attention au point suivant :
 Quand un joueur attaque un territoire avec 2 ou 3 cavaleries ou une zone maritime avec 2 ou 3 navires de guerres identiques, ces unités peuvent avoir effectué un nombre différent de mouvements (1 ou 2). Par exemple, une frégate peut attaquer avec son premier mouvement, et la deuxième peut déjà en être à son deuxième mouvement. Si l'une de ces unités est perdue pendant l'attaque, il est nécessaire de savoir si c'est celle qui a encore la possibilité d'avancer.
 Dans le cas décrit, jetez les dés l'un après l'autre pour chacune des unités identiques en associant chaque dé clairement à une unité particulière. Classez tous les dés par valeur puis couleur. En cas de même valeur pour des unités identiques, les unités ayant un mouvement restant sont classées en premier, donc avant celles qui ont déjà utilisées leurs deux mouvements.

14.7 Embarquement de troupes

Lors de cette phase, les joueurs peuvent embarquer les armées dans des zones maritimes adjacentes, si ces zones ne sont pas contrôlées par des **navires de guerre ennemis**. Un embarquement ne compte pas comme mouvement au sens du chap. 14.6. Donc, chaque armée peut être embarquée. Pour cela, placez simplement le pion correspondant dans une zone maritime adjacente.

Cette armée se trouve maintenant dans un navire de transport de troupes. Ces navires ne pourront navi-

guer qu'au tour suivant lors de la phase mouvement & combat.

14.8 Événements

Deux roues de sélection sont utilisées pour déterminer les événements terrestres et maritimes. La première roue montre les pays dans le cercle extérieur et les zones maritimes dans le cercle intérieur. La deuxième roue montre les événements terrestres possibles dans le cercle extérieur et les événements maritimes possibles dans le cercle intérieur.

Avant de déterminer les nouveaux événements, retirez ceux du tour précédent du plateau de jeu : les calmes (disques gris), tempêtes (disques oranges), famines et pillages (disques noirs).

À l'aide des roues de sélection déterminez maintenant **6 événements terrestres**. Ceux-ci ne sont **effectifs que dans les colonies**. Si la roue désigne un pays libre, l'évènement y prend place mais l'effet est sans effet. Si elle désigne un **pays d'origine**, tournez-la à nouveau.

Déterminez ensuite **3 événements maritimes**.

Chaque évènement terrestre ou maritime est immédiatement appliqué, avant de déterminer l'évènement suivant.

Durant chaque tour, un seul évènement par pays ou zone maritime peut avoir lieu. Si la roue s'arrête sur un pays ou une zone maritime où un évènement a déjà eu lieu pendant ce même tour, tournez-la de nouveau pour choisir un autre pays.

Les **6 événements terrestres** possibles sont :

- **Volontaires**
Dans la colonie désignée, le joueur reçoit un nombre d'infanteries égal à la valeur du pays.
- **Commerce**
Le propriétaire du pays reçoit pour son budget national un excédent budgétaire supplémentaire d'un nombre de doublons égal à la valeur du pays.
Remarque : les doublons doivent être enregistrés dans l'excédent budgétaire et peuvent être investis lors du prochain tour.
- **Famine**
Le propriétaire du pays n'y recevra pas d'impôt colonial lors du tour suivant. De plus, aucun investissement ne pourra y être effectué pendant le tour suivant. Indiquez cette situation en plaçant un disque noir dans ce pays.

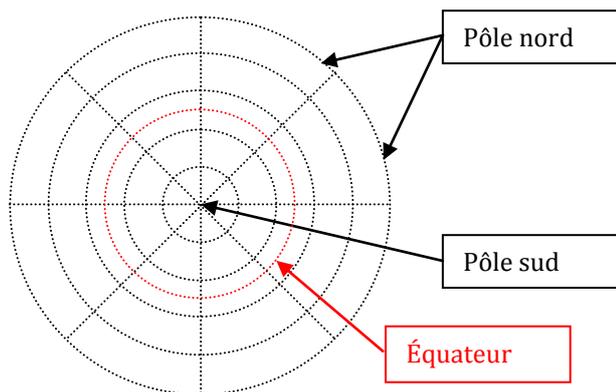
- **Épidémie**
Lancez un dé pour chacune des **armées** (infanterie, cavalerie, artillerie) présente dans ce pays. Pour chaque résultat impair l'unité est décimée par la maladie et est retirée du plateau de jeu.
Remarque : les comptoirs commerciaux et les forts ne sont pas affectés par cet évènement.
- **Troubles**
Des insurgés attaquent la colonie. Le joueur concerné est donc défenseur. Le nombre d'unités d'infanteries insurgées correspond à la valeur du pays.
- **Soulèvement**
Des insurgés attaquent la colonie. Le joueur concerné est donc défenseur. Le nombre d'unités d'infanteries insurgées correspond au **double** de la valeur du pays.

Les **4 événements maritimes** possibles sont :

- **Tempête**
Une tempête souffle dans la zone maritime. On l'indique par un disque orange. Lancez un dé pour chaque navire (de guerre comme de transport) se trouvant dans cette zone maritime. Pour chaque résultat impair, le navire est perdu et doit être retiré du plateau de jeu.
Cette règle s'applique aussi aux navires qui y passeront ou y arriveront durant le tour suivant, suite à des **investissements** ou des **déplacements** durant les phases mouvement & combat ou embarquement de troupes.
- **Calme**
Un calme plat est présent dans cette zone maritime.
On l'indique par un disque gris. Tous les navires présents dans cette zone où qui y arriveront durant le tour suivant ne peuvent quitter cette zone maritime qu'à la fin du calme plat.
- **Bon vent**
Tous les navires présents dans cette zone maritime peuvent immédiatement avancer d'un mouvement supplémentaire. Les navires de transport de troupes peuvent l'utiliser pour débarquer leur armée dans un pays limitrophe. Le mouvement supplémentaire est perdu s'il n'est pas appliqué immédiatement.
- **Pirates**
Des pirates apparaissent dans la zone maritime concernée, avec un nombre de **frégates noires** égal à la valeur de la zone. Les pirates attaquent tous les navires qui se trouvent dans cette zone maritime comme décrit dans le « nettoyage de zones maritimes », voir chap. 14.5.

15. GÉOGRAPHIE

Le plateau de jeu rond montre une projection peu commune du globe terrestre. Le pôle sud est au centre et le pôle nord au bord de la carte. Les méridiens et parallèles n'y sont pas inscrits. Si on le faisait, les méridiens seraient des lignes droites menant du centre (pôle sud) au bord (pôle nord), et les parallèles seraient des cercles centrés autour du pôle sud :



Pour illustrer cette projection, imaginer un ballon dont on agrandi le trou de la valve (pôle nord) jusqu'à ce que le ballon soit un disque plat avec la valve au bord.

Les puissances coloniales étaient à l'époque concentrées pour l'essentiel en Europe. Cette proximité géographique serait très gênante pour le jeu. Les puissances coloniales jouées par les participants sont donc distribuées uniformément sur le plateau.

Parmi les puissances coloniales européennes la Grande-Bretagne est seule présente. Ceci a une raison pratique, car la Grande-Bretagne est une île, ce qui complique l'accès au continent européen. Le choix de l'Espagne ou de la France comme puissance coloniale sur le continent européen résulterait en un déséquilibre significatif par rapport aux autres pays d'origine.

Pour élargir la gamme des possibilités du jeu, le passage du Nord-Est et celui du Nord-Ouest sont navigables. Ceci permet d'utiliser des navires aussi bien au nord de l'Asie que de l'Amérique du nord.

16. POSTFACE

ImpeRunde est un jeu captivant basé sur un contexte historique. Avec le recul, l'époque romantisée des voiliers et pirates nous fascine. C'est la raison pour laquelle nous nous devons d'y rajouter un regard critique.

L'époque du colonialisme a rapporté une immense fortune aux puissances coloniales. Celles-ci s'accompagnaient de guerres et de l'oppression des peuples des colonies. Beaucoup de pays asiatiques furent occupés et exploités. Les Indiens d'Amérique du Nord et les Aborigènes d'Australie perdirent leurs terres et leurs modes de vie. Les civilisations avancées des Incas, Mayas et Aztèques furent détruites. L'Afrique fut divisée entre les puissances coloniales et des millions furent asservis pour travailler dans les plantations. Depuis lors, beaucoup d'eau a coulé sous les ponts, néanmoins les répercussions restent visibles jusqu'à ce jour.

Conscient de ces faits, j'appelle ici à agir les uns envers les autres dans un esprit de fraternité – dans le jeu comme dans la réalité. Animé par ce désir je conclus avec les déclarations historiques de cette époque.

Déclaration des droits de l'État de Virginie, 12 juin 1776

« Que tous les hommes sont intrinsèquement, également libres et indépendants, et qu'ils possèdent certains droits propres dont ils ne peuvent, lorsqu'ils entrent dans un l'état de société, par aucune convention priver ou dépouiller leur postérité. Ce sont : la jouissance de la vie et de la liberté, l'accession et le droit à la propriété, la recherche et la jouissance du bonheur et de la sécurité. »

Déclaration d'indépendance des États-Unis d'Amérique, 4 juillet 1776

« Nous tenons pour évidentes pour elles-mêmes les vérités suivantes : tous les hommes sont créés égaux ; ils sont doués par le Créateur de certains droits inaliénables ; parmi ces droits se trouvent la vie, la liberté et la recherche du bonheur. »

Déclaration des droits de l'Homme et du Citoyen, l'Assemblée constituante française, 26 août 1789

« Les représentants du peuple français, constitués en Assemblée nationale, considérant que l'ignorance, l'oubli ou le mépris des droits de l'homme sont les seules causes des malheurs publics et de la corruption des gouvernements, ont résolu d'exposer, dans une déclaration solennelle, les droits naturels, inaliénables et sacrés de l'homme, afin que cette déclaration, constamment présente à tous les membres du corps social, leur rappelle sans cesse leurs droits et leurs devoirs ;
...
Les hommes naissent et demeurent libres et égaux en droits. »

17. GUIDE CONCIS

PREPARATION DU JEU (chap. 13)

1. Définir l'objectif du jeu (chap. 13.1)

Définir le nombre nécessaire de comptoirs commerciaux pour gagner. Ci-dessous une recommandation :

nombre de joueurs	partie rapide sprint	partie normal lutte courte	partie long lutte ardue
3	35	40	45
4	28	31	34
5	24	27	30
6	21	24	27

2. Déterminer les pays d'origines (chap. 13.2)

- Attribuez la Grande-Bretagne
- Déterminez les pays d'origine des autres joueurs avec un dé blanc : ② Afrique du Sud, ③ Japon, ④ Victoria, ⑤ USA, ⑥ Brésil.
- Placez 1 infanterie, 1 cavalerie et 1 artillerie dans chaque pays d'origine.
- Placez 1 frégate et 1 navire de ligne dans une zone maritime adjacente.
- Posez autant de pions de comptoirs commerciaux que nécessaire à la victoire de façon visible au bord du plateau de jeu (voir tableau ci-dessus).

3. Déterminer les colonies initiales (chap. 13.3)

Distribuez des colonies d'une valeur totale de 5 à chaque joueur à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre ☺.

Chaque colonie reçoit immédiatement :

- Autant de comptoirs, forts et infanteries que la valeur de la colonie (1-3),
- une frégate **ou** des armées additionnelles d'une valeur totale de 3 doublons.

Un pays est inadmissible comme colonie, si :

- c'est le pays d'origine d'un joueur
- il est limitrophe à un pays d'origine
- il est déjà colonisé ou
- la valeur totale des colonies dépasse 5.

DEROULEMENT D'UN TOUR DE JEU (chap. 14)

Un bref aperçu se trouve au dos de la règle de jeu.

1. Premier joueur & sens de rotation (chap. 14.1)

Lancez un dé chacun. Celui qui obtient le plus grand chiffre commence ce tour. Le sens change à chaque tour (voir document « budget national »).

2. Service secret & diplomatie (chap. 10 & 14.2)

L'Anglais mélange les **cartes service secret** et en distribue **une par joueur**.

Ensuite, il invite tout le monde à des négociations sur la **guerre** et la **paix**. Chaque joueur place son pion en Antarctique. Une déclaration de guerre peut être unilatérale. Pour la paix, il faut que les deux camps concernées soit d'accord. Les négociations secrètes sont autorisées.

Les joueurs peuvent aussi décider unanimement de réduire ou d'augmenter le nombre de comptoirs commerciaux nécessaire pour la victoire.

3. Recettes publiques & dettes (chap. 9 & 14.3)

Chaque joueur calcule à l'aide du formulaire « **budget national** » ses revenus, choisit son endettement et calcule ses ressources financières disponibles.

4. Investissements (chap. 8 & 9 & 14.4)

Le premier joueur du tour commence à investir. Quand il a fini tous ses investissements, c'est le tour du prochain joueur, dans le sens de rotation du tour.

Les mentions détaillées pour les investissements se trouvent dans le formulaire « **budget national** » et **au dos** de la règle de jeu (chap. 18).

A garder à l'esprit :

- Ne placez les **armées** que sur terre.
- Ne placez pas de **navires de guerre** dans des zones maritimes contrôlées par des marines amis. Des navires ennemis ne sont pas un obstacle !
- Le **canal de Suez** en Égypte et le **canal de Panama** en Côte des Mosquitos viennent avec deux comptoirs commerciaux supplémentaires.

5. Nettoyage de zones maritimes (chap. 11.6 & 14.5)

Nettoyez les zones maritimes si, après les investissements, des navires ennemis se trouvent dans la même zone.

6. Mouvement & combat (chap. 11 & 14.6)

Respectez le premier joueur et le sens de rotation du tour. Après qu'un joueur a fini tous ses mouvements et combats, c'est au joueur suivant de jouer.

Pour les détails des combats, voir la page suivante.

On ne peut attaquer que les joueurs avec lesquels on **est en guerre** (voir chap. 10).

Les **particularités** suivantes sont à considérer :

- **En mer**, les **troupes** se trouvent dans des **navires de transport de troupes** et ne peuvent y combattre.

- Le **débarquement d'une armée** coûte un mouvement pour le navire comme pour l'armée.
- Une zone maritime ne peut être contrôlée que par la marine de guerre d'un joueur.
- Les navires de transport de troupes ne contrôlent pas de zone maritime.
- Les **navires de guerre et de transport de troupes** peuvent **traverser** des zones maritimes contrôlées par un joueur ami.
- Les **navires de guerre** ne peuvent **pas** finir leur mouvement dans une zone maritime contrôlée par des navires amis. Pour les **navires de transport de troupes**, ceci est par contre autorisé.
- **Couler un navire de transport de troupes ennemi** n'est possible que dans les zones maritimes qu'on contrôle soi-même.

7. Embarquement d'armées (chap. 14.7)

Dans cette phase, des armées peuvent être embarquées dans des zones maritimes adjacentes dans lesquelles ne se trouve aucun **navire de guerre ennemi**. L'embarquement ne compte pas comme un mouvement. N'importe quelle armée peut être embarquée.

8. Événements (chap. 14.8)

Retirez les **anciens événements** (disques gris, noir et orange) du plateau de jeu. Puis déterminez **6 événements terrestres**. Ceux-ci sont sans effets dans les pays libres. Les **pays d'origine** ne peuvent pas avoir d'évènement (→ relancer la roue pour déterminer un nouveau pays).

Ensuite, déterminez **3 événements maritimes**.

Un seul évènement par **pays** ou **zone maritime** (→relancer la roue pour déterminer un nouveau territoire).

COMBAT (chap. 11 & 14.6)

Un **aperçu** des forces de combat des différentes unités se trouve au **dos** de la règle de jeu (chap. 18).

1. Règles générales de combat (chap. 11.1)

- Lors des batailles, attaquant et défenseur n'utilisent **simultanément pas plus de 3 unités** chacun.
- On ne peut pas battre en retraite.
- L'**attaquant** peut faire **venir des renforts**.
- Les **navires de guerres** ne combattent qu'en **mer**.
- Les **armées** ne combattent que sur **terre**. En mer (dans des navires de transport de troupes) elles n'ont aucune force de combat.

- Les **forts** sont fixes et lié au **pays** dans lequel ils ont été érigés. Ils n'ont qu'une **valeur défensive**.

2. Déroulement d'une bataille (chap. 11.2)

L'**attaquant** déplace au maximum 3 unités dans le pays ou la zone maritime qu'il veut conquérir. Ensuite, la **défense** choisit les unités qu'elle veut engager (autant que possible, mais pas plus que 3).

Les deux joueurs lancent les dés et les **classent par valeur des chiffres**. Si des dés ont un chiffre identique, classez-les de plus par couleur : **rouge** puis **vert** puis **jaune** puis **blanc**.

- Les dés classés de l'attaque et de la défense sont posés face-à-face et comparé un-à-un.
- La valeur **la plus forte** gagne.

3. Appeler des renforts (chap. 11.3)

L'**attaquant** peut faire venir des renforts si ceux-ci peuvent atteindre le champ de bataille sans combat.

4. Bataille terrestre (chap. 11.4)

- À **valeur égale**, la défense gagne.
- Contre un **fort**, la **cavalerie** doit descendre des montures et reçoit, lors de la comparaison des dés, un **malus** de 1.
- L'**artillerie** est idéale contre un **fort** et reçoit, lors de la comparaison des dés, un **bonus** de 1.

5. Conquête d'un pays libre (chap. 11.5)

Les pays libres ont autant d'unités d'**infanterie** que la valeur du pays (1, 2 ou 3).

6. Bataille navale (chap. 11.6)

À **chiffre égal**, on **passé à l'abordage**. Lancez à nouveau les dés pour les deux navires (vert pour un navire de ligne, blanc pour une frégate). Celui qui a le chiffre le plus élevé remporte le navire adverse, qui change de couleur et peut être utilisé immédiatement dans la bataille en cours, mais ne bouge plus durant ce tour.

Les **navires de transport de troupes** ne peuvent combattre. Sans escorte par des navires de guerre de leur marine ou de celle d'un ami, ils sont immédiatement coulés par un navire de guerre ennemi.

SERVICE SECRET (CH. 12)

Les cartes service secret peuvent être utilisées contre **n'importe quel** joueur à **n'importe quel moment**, **sauf** mention contraire sur la carte. Elles ne peuvent **pas** être utilisées contre un **pays d'origine** !

Phases d'un tour	Description	Chap.
1) Premier joueur & sens de rotation	Lancez un dé chacun. Celui qui obtient le nombre de points le plus élevé commence ce tour. Le sens de rotation du tour est indiqué dans le formulaire « budget national ».	14.1
2) Service secret & diplomatie	L'Anglais bat les cartes service secret et en donne une à chacun. Puis, on négocie guerre et paix. Les négociations secrètes sont permises ! Le nombre de comptoirs commerciaux peut être ajusté.	10 14.2
3) Recettes publiques & dettes	Voir formulaire « budget national ». Être sans dettes est une condition nécessaire pour gagner la partie !	9 14.3
4) Investissements	Voir formulaire « budget national » et le tableau ci-dessous. Investissez l'un après l'autre dans les sens de rotation du tour.	8 / 9 14.4
5) Nettoyage des zones maritimes	Les navires de guerre fraîchement investis combattent si nécessaire, jusqu'à ce que chaque zone maritime soit complètement nettoyée.	11.6 14.5
6) Mouvement & combat	Faites mouvement et combattez l'un après l'autre dans le sens de rotation du tour. Pour les mouvements et la force de combat, voir le tableau ci-dessous . Utilisez au maximum 3 unités simultanément. Classez les dés par valeur, puis si nécessaire par couleur (rouge, vert, jaune, blanc). En cas d'égalité, à terre la défense gagne. en mer procédez à l'abordage en lançant les dés de nouveau. L'attaquant peut faire venir des renforts.	11 14.6
7) Embarquement d'armées	Déplacez des troupes d'un pays dans une zone maritime adjacente qui n'est pas contrôlée par une marine ennemie.	14.7
8) Évènement	6 événements terrestres, puis 3 événements maritimes	14.8

Investissements	Coût	Dé	Force de combat	Mouvements
Infanterie	1	blanc	1 - 6	1
Cavalerie	2	jaune	2 - 7 (- 1 contre un fort)	2
Artillerie	3	vert	3 - 8 (+1 contre un fort)	1
Fort (1 par comptoir) ¹⁾	3	rouge	4 - 9	/
Frégate ²⁾	3	blanc	1 - 6	2
Navire de ligne ²⁾	5	vert	3 - 8	2
Navire de transport de troupes	néant	/	néant	2
Comptoir commercial ^{3) 4)}	2	1) au maximum 1 fort par comptoir commercial 2) ne pas placer de navires de guerre dans une zone maritime contrôlée par une marine amie 3) pas plus de comptoirs que la valeur du pays 4) compte comme un investissement du pays d'origine (pas comme un investissement des colonies)		
Service secret ⁴⁾	5			
Canal de Suez ⁴⁾	8			
Canal de Panama ⁴⁾	10			



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois à cause de cordes et de petites pièces ingérables !
Risque d'étouffement !

