



LA CONQUÊTE DU MONDE

miro
COMPANY

LA CONQUÊTE DU MONDE



RÈGLE DU JEU

de 3 à 6 joueurs

Chaque joueur reçoit, au début de la partie, différents pays du monde, ainsi que des armées. A l'aide de ces armées, il doit tenter de prendre les territoires de ses adversaires. Le vainqueur est celui qui a conquis le monde entier.

ACCESSOIRES DU JEU

— Un planisphère représentant les six continents dont chacun est divisé en un certain nombre de territoires.

— Six groupes de cubes de couleurs différentes représentant les armées des différents joueurs. Chaque groupe comprend :

70 petits cubes représentant chacun 1 armée,

5 olives représentant chacune 10 armées.

— 44 cartes dont 42 représentant chacune un territoire et une arme, et 2 jokers (les trois armes réunies).

— 6 dés : 3 rouges et 3 noirs.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit la couleur de ses armées (qu'il recevra progressivement) et jette un dé. Celui qui obtient le plus grand nombre de points jouera le premier; les autres se rangent à sa droite dans l'ordre décroissant des chiffres obtenus. Pendant la partie, l'un des joueurs se chargera de distribuer les cartes et les armées, en plus de sa participation au jeu.

Chaque partie comprend deux phases successives :

1. Une phase préliminaire : la distribution des territoires.
2. Une phase décisive : la conquête du monde.

I - LA DISTRIBUTION DES TERRITOIRES

Les armes représentées sur les cartes n'ont aucune valeur dans cette première phase.

Le répartiteur enlève les deux Jokers du jeu de cartes qu'il bat et qu'il met en Talon, au milieu de la table.

Le premier joueur jette un dé. Le nombre obtenu indique le nombre d'armées, ainsi que de territoires auxquels il a droit. Le répartiteur lui donne donc autant d'armées de la couleur choisie, et autant de cartes du dessus du Talon.

Les territoires reproduits sur les cartes correspondent aux mêmes territoires sur le planisphère. Le joueur prend les armées reçues et **en met une sur chaque territoire du planisphère** dont il devient ainsi le possesseur. Il conserve les cartes reçues jusqu'à la fin de cette première phase du jeu, pour le cas d'une contestation éventuelle.

Exemple : Un joueur obtient 4 au dé. Le répartiteur lui donne 4 armées et 4 cartes qui représentent respectivement KENYA, CHINE, SIBÉRIE, et BRÉSIL. Le joueur place, sur le planisphère, une armée sur chacun de ces territoires.

Ces opérations terminées, le tour de jouer passe au suivant et l'on continue ainsi, jusqu'à ce que tous les territoires soient distribués.

Cette première phase du jeu s'achève avec la distribution du dernier territoire. Si un joueur a obtenu un nombre de points supérieur au nombre de territoires restant à distribuer, il acquiert tous les territoires restants et perd les points supplémentaires.

Le tour de jouer passe au joueur suivant qui ouvrira la deuxième phase du jeu. Avant de commencer cette deuxième phase, tous les joueurs rendent leurs cartes au répartiteur.

II - LA CONQUÊTE DU MONDE

Le répartiteur réunit toutes les cartes, **en y ajoutant les Jokers**, les bat, les fait couper et les expose de nouveau en Talon. Elles serviront maintenant à obtenir des armées, au gré de leurs possesseurs (voir : CARTES).

Dans cette deuxième phase du jeu, on ne considère sur les cartes que les figurines, sans prêter attention aux territoires.

Les droits de chaque joueur, lorsqu'arrive son tour de jouer, peuvent se décomposer en trois temps :

Premier temps.

a) Il reçoit une carte du dessus du Talon qu'il conserve sans la faire voir.

b) Il reçoit autant d'armées qu'il a de multiples de 3 territoires sur le planisphère, sans distinction de continents.

Exemple : le joueur a 14 territoires; $14 : 3 = 4$; il reçoit donc 4 armées. Le reste (ici 2) est sans importance.

c) S'il possède un ou plusieurs **continents entiers**, il a droit, en outre, à un certain nombre **d'armées supplémentaires**, selon le barème suivant :

Tant qu'il possède toute :

| | il a droit à | 2 | armées suppl. | à chaq. | tour de jouer |
|--------------------|--------------|---|---------------|---------|---------------|
| L'OCÉANIE | — | 2 | — | — | — |
| L'AMÉRIQUE DU SUD | — | 3 | — | — | — |
| L'AFRIQUE | — | 5 | — | — | — |
| L'EUROPE | — | 5 | — | — | — |
| L'AMÉRIQUE DU NORD | — | 7 | — | — | — |
| L'ASIE | — | 7 | — | — | — |

Note : Les territoires qui composent un continent entier sont néanmoins comptés dans le total des territoires. Voir paragraphe b). Exemple : un joueur possède toute l'AFRIQUE (6 territoires) + toute l'OCÉANIE (4 territoires) + 5 territoires en EUROPE + 1 en AMÉRIQUE. Il fait d'abord le total de tous les territoires : $6 + 4 + 5 + 1 = 16$ qu'il divise par 3, ce qui lui donne : $16 : 3 = 5$ armées. Il compte ensuite les continents entiers qui lui donnent droit aux armées supplémentaires : l'AFRIQUE = 3 armées + l'OCÉANIE = 2 armées, total : 5 armées. Le répartiteur lui donnera donc en tout : 5 armées (pour le total des territoires) + 5 (pour les continents) = 10 armées.

d) S'il possède une série de cartes (ou un Joker) lui permettant d'avoir d'autres armées (voir CARTES), il peut les demander en ce moment, s'il le désire.

Le joueur est obligé de placer immédiatement, sur les territoires occupés par lui, toutes les armées obtenues par l'une de ces trois façons : b), c) et d), ou par les trois réunies. Mais il les répartit absolument à son gré, et peut en mettre la totalité sur un seul de ses territoires, s'il le désire.

Deuxième temps : Combats.

Une fois ces opérations terminées, le joueur peut, s'il le désire, attaquer des territoires ennemis, en se servant des armées qu'il possède. **Toutefois, il faut toujours laisser au moins une armée sur tout territoire occupé** (on peut comparer cette armée au drapeau permettant d'identifier le propriétaire du territoire). On ne peut donc attaquer en partant d'un territoire, qu'à la condition de posséder aux moins DEUX ARMÉES sur celui-ci.

Les armées peuvent être considérées indifféremment comme armées terrestres ou comme flottes. Il y a donc deux façons d'attaquer un territoire ennemi :

a) par terre : si le territoire attaquant possède, avec le territoire ennemi, **une frontière commune**.

b) par mer : en suivant l'une des lignes reliant par mer les deux territoires.

Note : La terre est ronde. On peut donc attaquer KHABAROVSK à partir de l'ALASKA et vice-versa.

Les combats terrestres et les combats navals sont soumis rigoureusement aux mêmes règles, et se déroulent de la façon suivante :

1. L'assaillant doit désigner le territoire attaqué, ainsi que le territoire attaquant, par leurs noms géographiques. S'il oublie de le faire, le défenseur peut « souffler » trois armées attaquantes.

2. L'assaillant prend les dés rouges et jette **autant de dés qu'il engage d'armée** (3 au maximum). Le défenseur fait de même avec les dés noirs.

Exemple : Si un joueur a 10 armées sur un territoire, il attaquera avec 3 armées, au maximum, à chaque coup de dés; mais il pourra attaquer plusieurs fois de suite s'il le faut, avec 3 armées ou, s'il le désire, avec seulement 2 ou 1 armée.

3. On ne fait pas le total des points obtenus, mais on compare séparément chacun de ses dés avec chaque dé de l'adversaire, en commençant par le plus fort de chaque côté.

a) Si chaque joueur n'a qu'une seule armée engagée, le résultat est simple : le plus fort l'emporte et l'armée du plus faible est éliminée. Si le défenseur a perdu, l'assaillant devient maître du territoire.

b) Si les deux joueurs (ou l'un des deux) jettent plusieurs dés, on compare selon les mêmes règles, le plus fort dé de l'assaillant au plus fort dé du défenseur, puis, s'il y a lieu, le second dé de l'assaillant au second dé du défenseur et, s'il y a lieu, les troisièmes dés également.

Exemples : dés de l'assaillant : 5 3 2
 dés du défenseur : 6 2

Ici, l'assaillant perd une armée (le 5 est plus faible que le 6) et le défenseur perd également une armée (le 2 est plus faible que le 3).

dés de l'assaillant : 6 4 3
dés du défenseur : 5

Ici, le défenseur est vaincu. Comme il perd son unique armée, l'assaillant occupe son territoire.

c) En cas d'égalité, c'est le défenseur qui gagne :

Exemples : les adversaires n'engagent chacun qu'une seule armée :

dé de l'assaillant : 5
dé du défenseur : 6

C'est le défenseur qui gagne.

Les adversaires engagent chacun plusieurs armées :

dés de l'assaillant : 6 2 2
dés du défenseur : 5 4 2

Ici, le défenseur perd une armée (le 5 est plus faible que le 6) et l'assaillant en perd deux (le 2 est plus faible que le 4 et son second 2 est plus faible que le 2 du défenseur).

Note : on voit que l'attaquant a intérêt à engager, à chaque coup, le maximum d'armées, c'est-à-dire trois. Le défenseur n'est jamais

tenu de riposter avec le nombre d'armées équivalent à celui de l'assaillant. Mais il est dans son intérêt de se défendre toujours avec le maximum d'armées (sans dépasser trois, bien entendu). Par contre, il peut engager dans le combat **son unique armée**, alors que l'assaillant doit toujours en conserver une, sur son territoire, dont il ne peut pas se servir pour attaquer.

4. L'assaillant peut continuer le combat (en renouvelant ces engagements autant de fois qu'il le désire) jusqu'à l'extermination complète de l'adversaire, ou cesser l'attaque après l'un des engagements, quand bon lui semblera.

5. Lorsque toutes les armées du défenseur sont détruites, l'assaillant occupe le territoire attaqué avec toutes les armées qu'il a effectivement engagées au dernier coup de dés. De plus, il peut transporter dans le territoire conquis autant d'armées qu'il le désire (sauf une), **depuis le territoire attaquant seulement**. Il peut se servir immédiatement du territoire conquis comme base de départ pour une nouvelle attaque contre un autre territoire ennemi, dans les mêmes conditions que précédemment. Et, ainsi de suite, indéfiniment, jusqu'à épuisement de ses armées.

6. Si l'assaillant a épuisé toutes ses armées (sauf une), sans parvenir à détruire l'adversaire, ou s'il veut user de la tactique d'encercllement, il est libre d'attaquer le territoire ennemi, pendant le même combat, depuis des territoires différents (successivement, ou sans ordre préétabli), à condition que chacun de ces territoires ait une frontière commune avec le territoire attaqué, et possède au moins deux armées. En cas de défaite du défenseur, l'assaillant transporte ses troupes **depuis le dernier territoire attaquant seulement**.

7. Lorsque l'assaillant a cessé de faire combattre certaines de ses armées, il peut encore, dans le même tour de jouer, engager un combat en d'autres points du planisphère, à partir d'un territoire en sa possession.

8. On peut attaquer plusieurs adversaires (successivement ou sans ordre préétabli) pendant son tour de jouer.

Troisième temps : Déplacement des Armées.

Lorsqu'un joueur a terminé ses combats, (ou même s'il ne les a pas engagés) il a le droit de déplacer celles de ses armées qui n'ont pas combattu pendant ce tour. Ces déplacements se font d'après les mêmes règles que les combats terrestres ou navals, c'est-à-dire **d'un territoire à un territoire immédiatement voisin**, mais les deux territoires doivent évidemment appartenir au même joueur. Il peut déplacer ainsi d'un territoire à un autre une partie de ses armées ou la totalité (sauf une) mais **uniquement celles qui n'ont pas pris part au combat pendant ce tour de jouer**. Il peut effectuer ces déplacements simultanément, en différents points du planisphère.

CARTES

Le joueur qui détient trois cartes d'armes différentes : UN FANTASSIN, UN CANON et UN CAVALIER (ou un Joker) peut les changer contre un certain nombre d'armées. Ce nombre augmente à chaque fois.

| | | | | | | |
|---------------------------|------------|-----------|-----|--------|---------|----------|
| Ainsi, le 1 ^{er} | joueur qui | échangera | ses | cartes | recevra | 4 armées |
| le 2 ^e | — | — | — | — | — | 6 armées |
| le 3 ^e | — | — | — | — | — | 8 — |
| le 4 ^e | — | — | — | — | — | 10 — |
| le 5 ^e | — | — | — | — | — | 12 — |
| mais le 6 ^e | — | — | — | — | — | 15 — |
| et le 7 ^e | — | — | — | — | — | 20 — |
| le 8 ^e | — | — | — | — | — | 25 — |

et ainsi de suite, avec une progression illimitée de 5 armées à chaque fois.

1. Un joueur n'est pas obligé de demander des armées aussitôt qu'il a formé la série de 3 cartes. Il peut attendre pendant plusieurs tours une occasion favorable, pour échanger une ou plusieurs séries.

2. Si un même joueur demande des armées pendant plusieurs tours de jeu consécutifs, il aura droit à la progression du nombre des armées à chaque fois.

3. Si un joueur échange plusieurs séries de cartes (ou Jokers) simultanément, il a également droit à la progression. Exemples : Il est le premier à échanger deux séries de cartes ; il aura :

$$4 + 6 = 10 \text{ armées.}$$

Il est le deuxième à échanger trois séries ; il aura :

$$6 + 8 + 10 = 24 \text{ armées.}$$

4. On ne peut échanger ses cartes contre des armées qu'au début de son tour de jouer et **avant de commencer à combattre**. Les armées ainsi obtenues doivent être immédiatement placées sur le ou les territoires que l'on possède.

5. Les cartes que l'on échange contre les armées sont écartées. Lorsque tout le Talon est épuisé, le répartiteur reprend les cartes écartées, les bat, et en constitue un nouveau Talon.

ÉLIMINATION D'UN JOUEUR

Lorsque l'assaillant détruit la dernière armée **dans le dernier territoire** d'un adversaire, il s'empare également des cartes que celui-ci détient. Le perdant se trouve ainsi éliminé définitivement de la partie.

Le vainqueur a le droit, **exceptionnellement à ce moment-là**, de demander de nouvelles armées, en se servant des cartes du vaincu ou des siennes propres. Il doit placer ces armées aussitôt.

Cependant, **on ne peut pas éliminer un joueur au commencement de la partie, avant la fin du quatrième tour.**

FIN DE PARTIE

Le gagnant est celui qui réussit à conquérir la totalité du monde.

VARIANTE

deuxième règle



Les joueurs expérimentés, s'ils sont de force à peu près égale, peuvent jouer d'une autre manière qui demandera plus de réflexion, mais qui sera encore plus passionnante.

La modification à apporter est simple. **Elle porte uniquement sur la façon de distribuer les cartes et les armées.**

Au lieu de donner une carte à chacun et à chaque tour, on distribue aux joueurs les cartes et les armées proportionnellement au nombre de territoires que chacun possède au début de son tour de jouer. Ceci pendant toute la durée de la deuxième phase du jeu et à chaque tour.

Ainsi : 1 territoire donne droit à 1 carte

| | | | |
|-----|---|---|--------------------------|
| 2 | — | — | 2 cartes |
| 3 | — | — | 3 cartes |
| — 4 | — | — | 1 armée |
| 5 | — | — | 1 armée + 1 carte |
| 6 | — | — | 1 armée + 2 cartes |
| 7 | — | — | 1 armée + 3 cartes, |
| — 8 | — | — | 2 armées |
| 9 | — | — | 2 armées + 1 carte, etc. |

d'où il ressort qu'un joueur est privé de cartes, chaque fois qu'il a un nombre de territoires multiple de 4.

D'autre part, la première combinaison de cartes donne droit, non pas à 4, mais à 6 armées. Ensuite, la progression est identique (6, 8, 10, 12, 15, 20, 25, etc...)

Comme dans la première règle, la possession d'un continent entier donne droit aux armées supplémentaires.

L'intérêt de cette partie réside dans la possibilité de contrôle du nombre de cartes que reçoivent les adversaires puisque l'on peut, en les attaquant, réduire le nombre de leurs territoires à 4, 8, 12, 16, etc... et les priver ainsi de cartes.



REMARQUE

Il y a lieu de considérer que le Keewatin, la Terre de Baffin, le Groenland ne constituent qu'un seul territoire comme indiqué sur la carte correspondante, malgré le trait reliant la Terre de Baffin au Groenland.