



1^{re} EXTENSION

SUPREMACIE²

Le Jeu des Superpuissances[®]



SUPREMATIE²

la première extension de

SUPREMATIE - Le Jeu des Superpuissances

Par Robert J. Simpson

**Adaptation française de Denise Caussé
Supervisée par Henri Balczesak**

Cette première extension comprend, réunies en une seule boîte, trois extensions parues séparément à l'origine. Elle est donc composée de trois parties distinctes pouvant être utilisées séparément ou ensemble.

- La première partie est constituée du **Guide pratique de l'arbitre**, un recueil de textes utiles à l'usage aussi bien de l'arbitre que des joueurs. Son contenu est décrit dans son *avant-propos*. (voir page 4).
- La seconde partie est constituée d'un **nouveau paquet de cartes ressources**, accompagné des règles permettant de les utiliser. (voir page 87).
- La troisième partie est constituée de règles nouvelles et de pions permettant d'introduire des **Seigneurs de la Guerre** et des **Pirates** dans le jeu. (voir page 91).

SUPREMATIE²

la première extension de

SUPREMATIE - Le Jeu des Superpuissances

**GUIDE PRATIQUE
de
L'ARBITRE**

Avant-Propos

Nous tenons à remercier tous ceux d'entre vous qui nous ont écrit pour leur remarques encourageantes. Grâce à ce livret, nous espérons répondre à leurs questions et ajouter encore au réalisme de notre jeu.

Ce Guide Pratique de l'Arbitre comprend une section questions/réponses sur les règles de base, de nouvelles variantes de jeu, des suggestions de stratégies et de tactiques, ainsi que des règles pour jouer à deux ou en tournoi.

Il apporte de nouvelles données que vous pourrez assimiler et tester dans de futures parties. Ajoutons qu'il vous guidera et vous aidera à élaborer une *Grande Stratégie de Conquête du Monde*.

Section Un - Questions et Réponses : Ce chapitre a été rédigé en réponse aux nombreuses lettres que nous avons reçues depuis la parution du jeu. Il devrait contribuer à régler la plupart des discussions soulevées par l'interprétation des règles de base.

Section Deux - Variantes des Règles : Cette partie du livret vous indique des règles que vous pourrez utiliser pour varier vos parties, citons entre autres celles concernant l'Augmentation du Coût Des Armes De Pointe, Les Cartels, Les Attaques Convergentes, Les Défaillances des Dispositifs Nucléaires ou Les Technologies Spatiales.

Section Trois - Stratégies et Tactiques : Ce chapitre vous apprendra comment mettre au point une stratégie tout en force ou en douceur en utilisant les différentes phases de jeu. On y parlera des éléments de base de toute grande stratégie, éléments économiques, politiques et militaires. Comment choisir ses objectifs ? Pourquoi intensifier une aide extérieure ? Quelle est l'économie idéale des forces ? En cas d'attaque, faut-il battre en retraite, capituler ou surenchéir ? Cette partie du livret décrit également certaines opérations militaires particulières telles qu'Objectif Europe ou La Voie du Yakutsk.

Section Quatre - Règles Pour Jouer à Deux : Elles vous faciliteront grandement la tâche lorsque vous ne parviendrez à trouver qu'un seul adversaire.

Section Cinq - Règles de Tournoi : Ce chapitre vous sera fort utile lors de la prochaine réunion de jeu à laquelle vous participerez, que ce soit en tant que simple joueur ou qu'organisateur d'un tournoi de Suprématie. Notre système d'attribution de points en tournoi (SAPT) encourage en effet l'action en allouant des points aux joueurs en fonction des territoires qu'ils conquièrent.

En espérant que ce livret sera pour vous une bonne source de divertissement et d'informations... A bientôt, et tenez-vous au courant de vos découvertes.

Robert J. Simpson
Commandant en Chef
Quartier Général de Suprématie

Toronto, Juillet 1987

Table des Matières

	Page
Section Un - Questions et réponses concernant les règles	11
L'Objet du Jeu	11
Le Plateau de Jeu et les Accessoires	11
La Préparation de la Partie	12
Le Début de la Partie	12
La Phase Un - Paiement des Salaires et des Intérêts Bancaires	13
La Phase Deux - Transfert des Unités Produites vers le Centre de Stockage	14
La Phase Trois - Vente de Toutes ou de Quelques-Unes des Unités Produites	14
La Phase Quatre - Attaque	16
Utilisation des Forces Conventionnelles	17
Pas A - Détermination du Théâtre des Opérations	17
Pas B - Dépense des Ressources et Déploiement des Forces	18
Pas C - Détermination du Nombre de Dés	18
Pas D - Lancer des Dés et Décompte des Pertes	18
Pas E - Mouvement de Renfort	20
Pas F - Contre-Attaque du Défenseur	20
Utilisation des Forces Stratégiques	21
Pas A - Identification de la Cible de l'Attaque Nucléaire	21
Pas B - Annonce de la Tactique Utilisée	21
Pas C - Lancement des Bombes	21
Pas D - Utilisation des S.A.N.	22
Pas E - Contre-Attaque du Défenseur	23
La Phase Cinq - Déplacement des Armées et/ou des Flottes	23
Déplacement au Sol des Armées	23
Déplacement Aéroporté des Armées	24
Convoiyage	24
Déplacement des Flottes	25
La Phase Six - Construction de Forces Armées et d'Armes	25
Comment construire des Bombes Atomiques et des S.A.N.	26
La Phase Sept - Achat ou Prospection de Ressources	27
L'Achat	27
La Prospection	28

Table des Matières - 2

Autres Règles	Page
Les Emprunts	29
La Diplomatie	30
Les Droits de l'Occupant	31
Les Butins	32
Comment Déterminer le Vainqueur	
Stratégies	32
Quelques Bases Commerciales	32
Acheter et Vendre	32
La Croissance	33
Tactiques Offensives	33
Attaques Navales	33
Attaques Aéroportées	34
Attaques Spatiales	35
Guerre des Etoiles	35
Blocus	35
Siège	36
Tactiques Défensives	36
Résistance	36
Retraite	37
Capitulation	37
Riposte Nucléaire	37
Jeu Simultané et Aléatoire	37
L'Achat, la Vente ou la Fermeture d'une Entreprise	38
L'Achat et la Vente d'Armes	38
Section Deux - Variantes des Règles	39
La Préparation de la Partie	39
Attribution Aléatoire	39
Augmentation du Coût des Armes de Pointe	40
Le Début de la Partie	40
Jeu Simultané et Aléatoire	40
Paris sur les Phases Optionnelles	41
Paris Simplifiés	41

Tables des Matières - 3

La Phase Un - Paiement des Salaires et des Intérêts Bancaires	Page
Salaires Indexés sur la Production	42
Apport financier des Zones Occupées	42
Salaires des Forces Stratégiques	42
La phase Deux - Transfert des Unités Produites vers le Centre de Stockage	43
Entropie	43
La Phase Trois - Vente de Toutes ou de Quelques-une des Unités Produites	43
Offre et Demande Aléatoires	43
ODA à Deux Dés	44
Achats et Ventes en Trois Rounds	44
La Phase Quatre - Attaque	44
Attaques Convergentes	44
Attaques Combinées	45
Attaques sur Plusieurs Fronts	45
Investissement de Ressources Additionnelles	45
Méga Force	45
Convois et Escortes - Interception Simple	46
Convois et Escortes - Interception Elaborée	46
Ciblage des Bombes Atomiques et des S.A.N.	46
Attaques Nucléaires de Flottes en Eau Profondes	47
Défaillances des Dispositifs Nucléaires (DDN)	47
Protecteurs	47
S.A.N. Espions	47
La Phase Cinq - Déplacement des Armées et/ou des Flottes	47
Déplacements Terrestres	47
Passage de la Mer Rouge	48
Le Canal de Suez	48
Le Canal de Panama	48
Traversée de l'Océan Arctique	48
La Phase Six - Construction de Forces Armées et d'Armes	48
Accident en Laboratoire de Recherche	48
Technologie Spatiale	49
Incident de Recherche	49
Spatio-Combustibles	49
Bases Nucléaires	49
Lancement des S.A.N.	49
Usines d'Armement	50

Table des Matières - 4

	Page
La Phase Sept - Achat ou Prospection de Ressources	
Accords Prélabiles	51
Modalités des Accords Prélabiles	51
Les Emprunts	53
Rotation des Déficits	53
Diplomatie	53
Accord Commercial	54
Alliance Militaire	55
Pacte de Non Agression	55
Traité d'Option Nucléaire Zéro (TONZ)	56
Traité de Neutralité Spatiale	57
Les Droits de l'Occupant	58
Occupation des Zones Neutres	58
Les Butins	58
Libération des Centres de Stockage	58
Destruction des Centres de Stockage	58
Comment Déterminer le Vainqueur	59
La Roulette Nucléaire	59
Les Tactiques Offensives	59
Attaques Spatiales et S.A.N.	59
Guerre des Etoiles - Version Elaborée	59
Dernier Recours	60
Spéculations sur les Pénuries de Ressources	60
Les Tactiques Défensives	60
Milice	60
Ordres de Destruction	61
Politique de la Terre Brûlée	61
Diverses Variantes des Règles	61
Cont de la Naphaline	61
Cont des Déplacements de Bombes Atomiques	61
Mécanisme Enchères	61
Accordement des Zones Touchées par des Bombes Atomiques	62
Handicap - Opinion Publique	62

Table des Matières - 5

	Page
Section Trois - Stratégies et Tactiques	63
Introduction	63
Comment Faire les Bons Choix Parmi les Phases du Jeu	63
La Politique des Armes	63
La Politique des Economistes	63
Comment Mettre au Point une Grande Stratégie	64
Le Choix des Objectifs	64
L'Avantage du Doute	65
L'Aspect Economique	65
Equilibrez et Développez Votre Economie	65
Assurez-Vous des Partenaires Commerciaux	65
Formez un Cartel	65
Montez une Coopérative	65
Jouez sur le Marché	66
Les Cartes de Ressources - Faut-il Prendre ou Prospector ?	66
L'Aspect Politique	66
Développez l'Aide Extérieure	66
Offrez des Laissez-Passer	67
Formez une Alliance	67
Désinformation - Faits ou Fadaïses ?	67
Réputation et Confiance	67
Résolution ou Résignation - Du Pouvoir de la Volonté	67
L'Aspect Militaire	68
Mettez en Sécurité Vos Ressources Personnelles et Extérieures	68
Préparez des Défenses Côtières	68
Protégez Vos Voies Maritimes	68
Dispersez Vos Armées et Vos Flottes	68
Les Principes de la Guerre	69
Choisissez Votre Cible	69
Sélectionnez le Type de Ressource	70
Prévoyez des Cibles Alternatives	70
Adoptez la Ligne de Moindre Résistance	70
L'Economie Idéale des Forces	70
Le Surarmement	70
Comment Protéger un Territoire Contre une Attaque Aéroportée	70
Comment Protéger un Territoire Contre une Attaque Navale	71
Comment Protéger un Territoire Contre une Attaque Terrestre	71
Gare au Déploiement Excessif de Vos Forces	71
Ménagez une Deuxième Vague d'Assaut	71

Table des Matières - 6

Gardez des Renforts Mobiles
Surveillez Vos Flancs

Quelques Suggestions Stratégiques et Tactiques	
Occupez les États Tampons	72
Attaquez en Début de Partie	72
Contrôlez les Points Cléf	73
Etablissez des Têtes de Pont	73
Le Groënland	73
Opération RP (Réserve Pétrolière)	74
Créez la Diversion	74
Etablissez des Points de Friction	74
Mettez sur Pied des Patrouilles Navales	74
Induisez Vos Adversaires en Erreur	74
Faut-il Battre en Retraite, Capituler ou bien Surenchérir	75
Œil pour Œil ?	75
La Politique de la Canonnière	76
Prenez-le de "Haut"	76
La Politique de l'Appât	76
Embarquez et Chargez	76
Une Armée dans Chaque Port	76
Le Chantage Nucléaire	77
Quand Employer l'Attaque Nucléaire	77
Inconnu dans les Grands Fonds Australiens	77

Les Opérations Militaires Contre des Grandes Puissances

Opération Andes	77
Opération Bonne Espérance	77
Objectif Europe	78
Opération Nanling	78
Opération Oncle Sam	79
La Voie du Yakutsk	79

Section Quatre - Règles pour Jouer à Deux

Les Triples Superpuissances	81
Les Doubles Superpuissances	81
Le Fantôme de l'Offre et de la Demande	81
Les Superpuissances Fantômes	82

Section Cinq - Règles de Tournoi

Le Système d'Attribution de Points en Tournoi	83
Le Jeu de Calcul SAPT	84
	85

Section 1

Questions et Réponses Concernant les Règles

Introduction

Cette section répondra à de nombreuses questions que nous ont adressées des joueurs désirant en savoir plus sur Suprématie. Ces questions ont été classées en fonction de leur sujet (cf Table des Matières). Si vous souhaitez nous en poser d'autres, portant sur des thèmes nouveaux, n'hésitez pas à le faire, nous serons heureux de vous lire.

L'Objet du Jeu

Comment conduire une superpuissance à la faillite ?

Lorsqu'un joueur se trouve dans l'impossibilité de payer les salaires de ses entreprises, armées ou flottes, il fait faillite. Il n'a plus aucune ressource à transférer vers son centre de stockage et doit retirer ses armées et ses flottes du plateau de jeu. Ses adversaires peuvent librement occuper son pays.

Arrivé à ce point du jeu, le risque d'occupation constitue son seul instrument de pouvoir. Celui de ses adversaires qui prendra possession de son dernier territoire d'origine raflera en effet le butin. Il se peut donc qu'un troisième joueur veuille apporter son aide extérieure au malheureux afin d'éviter que son centre de stockage ne tombe entre les mains de l'ennemi.

Le Plateau de Jeu et les Accessoires

Pourquoi n'existe-t'il pas de billets de 10 millions de dollars ?

Si nous avons choisi des coupures de 5 millions de dollars, c'est qu'elles facilitent les échanges de monnaie dans des transactions portant sur des sommes supérieures ou inférieures à 10 millions de dollars.

Pourquoi certains territoires (comme le Japon) n'ont-ils aucune carte de ressource ?

Les cartes de ressources ne font que refléter le monde réel. Certains pays — comme le Pakistan — ne possèdent pas de ressources naturelles, en revanche ils sont d'une grande importance stratégique en raison de leur position géographique. Ainsi, le joueur qui occupe le Pakistan peut attaquer l'Iran (grand producteur pétrolier) ou stationner sa flotte en Mer d'Arabie pour couper la route aux cargaisons pétrolières venant d'Iran ou d'Irak. Voici la liste des territoires qui, dans Suprématie, ne possèdent pas de ressources naturelles : Le Groënland, l'Égypte, le Moyen-Orient, le Pakistan, l'Indonésie, le Japon et le Tibet.

Pourquoi n'y-a-t'il pas dans Suprématie de pions représentant les forces aériennes ?
Parce que l'aviation est représentée par les armées de terre et les divisions aériennes de la flotte. Les armées peuvent d'ailleurs attaquer des flottes stationnées dans une zone maritime adjacente en bleu pâle à l'aide de leurs divisions aériennes.

Pourquoi ne pas avoir mentionné le Canal de Panama ?

Ce canal constitue une pièce d'eau relativement étroite. Les flottes de Suprématie comprenant d'énormes porte-avions incapables d'emprunter cette voie, nous avons conclu qu'elles ne pourraient traverser l'Amérique Centrale.

La Préparation de la Partie

Si moins de six superpuissances sont engagées dans une partie, celles que ne représente aucun joueur deviennent-elles des neutres ?
Oui.

Qu'advient-il des cartes de ressources des superpuissances non représentées ?
Les cartes inutilisées reviennent au talon.

Le Début de la Partie

La personne qui joue en premier semble avoir deux avantages : elle peut vendre ses ressources un bon prix sur le marché et/ou déplacer ses armées vers plusieurs territoires neutres des plus prometteurs. Comment rétablir un équilibre ?
Nous vous conseillons d'utiliser les règles de jeu simultanément et aléatoire.

Comment éviter que les joueurs attendent trop leur tour de jouer ?
Utilisez les règles de jeu simultanément et aléatoire. Dans la mesure où tous les joueurs accomplissent la même phase de jeu en même temps, ils sont constamment impliqués et le tour de table dure généralement moins longtemps. Ce système permet aussi de limiter les erreurs au niveau de l'interprétation des règles car tous les joueurs se concentrent simultanément sur la même phase de jeu.

*"Pour accumuler des richesses,
l'homme d'affaires doit avoir de la chance"*

H.L. Hunt

Combien de temps est censé représenter chaque tour de jeu ?
Nous n'avons pas conçu Suprématie dans l'optique d'établir un parallèle entre le temps du monde réel et les tours de table du jeu. Cependant, un an par tour constituerait sans doute une assez bonne approximation.

La Phase Un - Paiement des Salaires et des Intérêts Bancaires

Est-ce que les autres joueurs ont le droit de connaître la somme que je possède en cash ?
Non. Cela ne regarde que vous. Cachez votre argent, dans votre poche par exemple.

Puis-je payer les salaires d'une partie seulement de mes armées et de mes flottes ?

Oui, mettons que vous ayez trois armées stationnées en Nouvelle-Zélande et que vous manquiez de liquide... Vous pouvez payer les salaires de toutes vos forces militaires à l'exception de ces trois unités — mais vous devrez alors retirer celles-ci du plateau de jeu.

Puis-je payer les salaires d'une partie seulement de mes entreprises ?

Oui, cependant vous ne pourrez plus utiliser que les ressources issues des entreprises auxquelles vous avez versé leurs salaires.

Si je place une de mes cartes de ressources face cachée et que je ne paie pas les salaires correspondants, puis-je maintenir mes armées dans le territoire concerné ?

Oui.

Si je rembourse mon prêt (principal) lors de la première phase de jeu, dois-je payer les intérêts dus correspondant à ce tour ?

Oui, car vous avez pu disposer de l'argent en question pendant la totalité ou du moins une partie du tour précédent.

Si je fais un emprunt durant la Phase Un, dois-je payer les intérêts correspondant à ce tour ?

Non, le premier versement d'intérêts n'intervient que lors de la Phase Un suivante.

Combien d'argent puis-je emprunter en une fois ?

Vous pouvez emprunter jusqu'à la somme la plus importante figurant sur votre centre de stockage — à savoir 12 milliards.

Lorsque je fais main basse sur le dernier territoire d'origine d'un de mes adversaires, je peux utiliser son centre de stockage. Cela signifie-t'il que je peux emprunter jusqu'à 24 milliards de dollars en une fois ?

Oui.

Lorsque j'emprunte de l'argent en utilisant deux centres de stockage, comment dois-je calculer les intérêts à verser ?

Vous vous contentez d'additionner les intérêts correspondants aux emprunts effectués sur chacun des centres de stockage et vous payez la somme obtenue à la banque.

Si je me trouve dans l'impossibilité de verser les intérêts de mon prêt, puis-je vendre des unités produites à d'autres joueurs ?

Oui, à condition de ne pas passer par le marché.

La Phase Deux - Transfert des Unités Produites Vers le Centre de Stockage

Dois-je occuper un territoire, mien ou étranger, pour récupérer les unités produites ?

Non, cependant, un autre joueur peut profiter de la phase de déplacement pour venir occuper ce territoire vacant et prendre votre carte de ressources (voir règle concernant le butin).

Lorsque je transfère les unités produites vers mon centre de stockage, dois-je verser une somme équivalente à leur valeur du moment sur le marché ?

Non. Dans la mesure où vous avez payé les salaires de vos entreprises lors de la Phase 1, vous êtes en droit de transférer les unités produites vers votre centre, durant la Phase 2, sans qu'il vous en coûte rien.

Doit-on déplacer les marqueurs indiquant les cours sur le marché lorsque des unités produites sont transférées vers un centre de stockage ?

Non. On ne déplace ces marqueurs que lors des Phases 3 et 7, lorsque des unités produites sont vendues ou achetées sur le marché.

A-t-on le droit de transférer à chaque tour les unités produites correspondant aux cartes de ressources que l'on possède vers son centre de stockage ?

Oui, dans la mesure où vous avez payé les salaires correspondants au cours de la Phase 1.

Pourquoi les unités produites en excédent sont-elles considérées comme perdues ?

Parce qu'il n'existe aucun endroit où les entreposer et les transformer. Votre centre de stockage est aussi censé représenter vos silos, vos aciéries et vos raffineries de pétrole. Disons qu'il représente votre potentiel industriel.

La Phase Trois - Vente de Toutes ou de Quelques-unes des Unités Produites

Si je vends des unités de céréales sur le marché, cela m'interdit-il de vendre également des unités de pétrole ou de minerais ?

Non.

Puis-je vendre des unités produites sur le marché même si j'en vends aussi à d'autres joueurs ?

Oui, vous pouvez faire les deux.

Quel est le nombre maximal d'unités que je puisse vendre sur le marché ?

Le nombre d'unités produites figurant dans votre centre de stockage.

Déplace-t-on les marqueurs des cours du marché durant la seule phase 3 ?

Non, cela peut aussi arriver au cours de la Phase 7. Lorsque des unités sont mises en vente sur le marché dans la Phase 3, on déplace ces marqueurs vers la gauche, c'est-à-dire vers le taureau. De même lorsqu'un joueur achète des unités sur le marché au cours de la Phase 7, on les décale vers la droite (l'ours).

Lorsqu'un joueur vend directement certaines de ses unités produites à un de ses adversaires, doit-on déplacer les marqueurs des cours sur le marché ?

Non, il s'agit d'un échange entre "particuliers" qui n'affecte en rien la valeur indiquée par le marché général.

Lors du premier tour comment limiter l'avantage dont jouit la première superpuissance qui vend des unités sur le marché ?

Si le joueur en question vend une grande quantité d'unités sur le marché dès le premier tour, préparez-vous à l'attaquer lors du deuxième. En effet celui qui fait un gros profit de la sorte ne dispose plus d'assez de ressources pour mettre sur pied des armées.

Pour attaquer, le meilleur moment de la partie se situe lors du deuxième tour avant que vos adversaires aient pu construire trop d'armées ou de bombes atomiques. Le joueur qui a vendu des ressources sur le marché lors du premier tour ne peut construire autant d'armées ou de navires que vous, à condition que vous ne vendiez rien et que vous n'effectuiez aucun déplacement. Attendez patiemment en construisant autant d'armées et de flottes que vous le pouvez. Puis, lorsque viendra votre tour de jouer, attaquez la superpuissance qui a vendu ses ressources, elle ne disposera pas d'une puissance militaire suffisante pour faire face à des attaques multiples.

Je vous recommande aussi d'utiliser le système d'attribution aléatoire qui figure dans les règles de base de Suprématie, il vous offre une variante excitante pour lancer la partie.

Puis-je vendre acheter ou donner des ressources à un autre joueur à n'importe quel moment de la partie ?

Non, vous devez attendre les Phases 3 et 7 — autrement dit les phases de vente et d'achat. Ceci tient compte des délais de livraison ; si vous passez une commande en Arabie Saoudite aujourd'hui, votre pétrole n'arrivera certainement pas demain ! Cela demandera des semaines ou des mois. Ces délais de livraison vous obligent à planifier vos opérations et à développer une stratégie économique.

Pourquoi les prix sur le marché ne baissent-ils pas lorsque je vends une marchandise à un autre joueur ?

Le marché donne le cours mondial des céréales, du pétrole et des minerais. Ce cours correspond à des livraisons immédiates et donne généralement une valeur maximale qui reflète la situation du moment en ce qui concerne l'offre et la demande pour chaque type de marchandise. Lorsque vous vendez trois unités de céréales à un autre joueur, ces marchandises ne sont pas disponibles sur le marché mondial, l'offre est inchangée et donc les cours aussi. En fait les ventes entre joueurs ne sont que des échanges entre "particuliers".

Prenons un exemple : Lorsque de nombreuses nations envoient des millions de tonnes de céréales en Ethiopie, le prix du pain baisse-t-il chez votre boulanger ? Non ; parce que ces céréales n'étaient de toutes façons pas proposées à la vente sur le marché mondial.

Puis-je vendre mes unités produites en excédent sur le marché ou directement à un autre joueur ?
Non, ces unités en surplus sont automatiquement perdues, car vous ne disposez d'aucune structure permettant de stocker ou de transformer les céréales, le pétrole et les minerais en excédent.

Puis-je vendre des ressources sur le marché en passant par un de mes alliés ?
Oui, mais cette opération comptera malgré tout dans vos trois choix de phases de jeu. Vous pouvez parfaitement vendre des ressources à un de vos alliés qui les revendra sur le marché lorsque viendra son tour de jouer. Cette méthode peut être particulièrement intéressante lorsque les cours sont hauts et qu'aucun joueur ne dispose d'assez de ressources pour faire seul d'importants profits sur le marché. En s'associant avec un allié, un joueur peut ainsi effectuer une vente importante au prix fort. Les partenaires décideront ensuite de la répartition de la vente.

La Quatrième Phase - Attaque

Puis-je placer mes troupes en position avant d'attaquer ?
Vous ne pouvez le faire en cas d'attaque aéroportée ou navale.

Est-ce que mes armées (ou mes flottes) ont le droit, alors qu'elles se trouvent en mer, d'attaquer des armées ou des flottes également en mer ?
Non, car dans ce cas vos pièces d'artillerie se trouvent dans la cale.

Lorsque je coule une flotte qui convoyait des armées, qu'advient-il de ces armées ?
Elles sont tout bonnement perdues en mer.

Lorsque ma flotte attaque un territoire et en détruit toutes les armées, peut-elle occuper le territoire en question ?

Non : une flotte ne peut en aucun cas occuper un territoire. Cependant, dans cette situation, l'attaquant peut prendre possession du territoire en y envoyant une armée par aéroportage ou par voie de terre.

Quelles sont les options qui s'offrent à un joueur attaqué ?

Le défenseur a quatre possibilités : la résistance, la retraite, la capitulation, la riposte nucléaire (voir règles de base).

Si le défenseur choisit de se rendre, que fait l'attaquant des forces de son adversaire ?

L'attaquant remplace ces forces par des pions de sa couleur propre et il peut désormais utiliser les unités nucléaires qu'il a ainsi récupérées. Le défenseur conserve ses pions, mais ils n'interviennent plus sur le plateau jusqu'à ce qu'il reconstruise armées et flottes.

Combien de fois un joueur peut-il attaquer lorsque vient son tour de jouer ?

Autant de fois qu'il le souhaite, à condition qu'il ait les armes et les ressources nécessaires.

Combien de fois puis-je attaquer en utilisant les mêmes armées et/ou flottes ?

Vous pouvez continuer à attaquer à l'aide des mêmes armées et/ou flottes tant que vous disposez des ressources et des armées nécessaires.

Est-ce que l'attaquant peut modifier son objectif après sa première attaque ?

Oui, il peut parfaitement prendre pour cible un autre territoire ou une autre mer.

AI-je le droit d'attaquer plusieurs joueurs ?

Oui, si vous commencez par attaquer le joueur A, cela ne vous empêche pas de vous en prendre ensuite à un nouvel adversaire, voire à plusieurs.

Lorsque vient mon tour de jouer, puis-je passer d'une attaque de forces conventionnelles à une attaque de forces stratégiques, ou vice-versa ?
Oui.

Est-ce que deux joueurs ou plus peuvent s'attaquer simultanément à un adversaire commun à l'aide de leurs armées et/ou de leur flotte ?
Non, chaque grande puissance doit attendre son tour pour jouer.

Puis-je vendre, prêter ou donner des armées et/ou des flottes à un de mes alliés durant la phase d'attaque ?

Non, les transferts d'armes ne peuvent s'effectuer que durant la phase 6. Voir le paragraphe consacré à l'achat et la vente d'armes de vos règles de base.

Utilisation des Forces Conventionnelles

Pas A - Détermination du Théâtre des Opérations

Est-ce qu'un joueur peut en attaquer un autre à partir de plusieurs territoires ou mers à la fois ?

Non.

Peut-on orienter simultanément vers une même cible des attaques aéroportées, navales ou terrestres ?

Non.

Est-il possible de diriger une attaque aéroportée contre une zone maritime en bleu clair ou en bleu foncé ?

Non.

Puis-je attaquer un territoire ou une mer inoccupée ?

Non, ce serait considéré comme un déplacement. Par contre vous pouvez déplacer des armées et/ou des flottes durant la Phase 5.

*"On trouve une duperie"
à la base de toute guerre"*

Sun Tzu
400-320 av. J.-C.

Pas B - Dépense des Ressources et Déploiement des Forces

Dois-je dépenser des ressources pour chacune des armées ou des flottes engagées dans une bataille ?

Non. Vous dépensez des ressources chaque fois que vous attaquez.

Si je ne dépense pas de ressources, puis-je malgré tout attaquer ?

Non.

Est-ce qu'un défenseur peut obtenir le secours ou l'assistance de ses armées ou flottes stationnées dans des mers ou des territoires adjacents, moyennant une dépense de ressources, afin d'ajouter ces unités militaires à ses forces défensives ?

Non.

Pas C - Détermination du Nombre de Dés

Pourquoi le défenseur a-t-il droit à deux dés ?

Dans une véritable guerre, il est plus facile et plus sûr de se défendre que d'attaquer. Le défenseur utilise deux dés parce que sa situation est plus sûre que celle de l'attaquant, qui prend des risques importants.

Si ma flotte convoie des armées et que j'attaque une flotte d'un autre joueur, tiens-on compte des armées à bord pour déterminer le nombre de dés auquel j'ai droit ?

Vous pouvez parfaitement attaquer l'autre flotte, mais les armées que vous avez embarquées ne comptent pas. Toutes leurs pièces d'artillerie se trouvent dans les cales des navires.

Pourquoi le joueur qui possède le plus de S.A.N. a-t-il droit à un dé supplémentaire ?

En raison de l'avantage que donne une technologie de pointe... Mais je commencerai mon explication par une citation :

"On décidera de la maîtrise de l'espace au cours de la prochaine décennie. Si les Russes se rendent maîtres de l'espace, ils seront à même de se rendre maîtres de la planète, tout comme, dans les siècles passés, la nation qui dominait les mers dominait les continents".

John F. Kennedy

Si vous êtes engagé dans une guerre, que vous utilisez des forces conventionnelles ou stratégiques, Commandement - Contrôle - Communication et Espionnage (3CE) sont primordiaux. Plus ce dispositif sera au point, plus vos chances de victoire seront importantes. Dans Suprémie, ce sont les S.A.N. qui tiennent lieu de 3CE, il est donc logique que le joueur qui en ait le plus bénéficie d'un avantage.

Pas D - Lancer des Dés et Décompte des Pertes

Est-ce que je dois retirer une flotte ou une armée à mon adversaire chaque fois que j'obtiens 3 ou plus à un lancer de dé ?

Non, vous n'avez pas à vous occuper des scores respectifs de chacun de vos dés. Vous vous contentez de faire la somme des points obtenus et de diviser par 3, cela vous donnera le nombre d'unités à retirer.

Prenons deux exemples : si vous lancez deux dés et que vous totalisez 8 points, vous pouvez retirer du plateau de jeu deux flottes ou armées de votre adversaire. Si vous totalisez 9 points, vous pouvez en retirer trois.

Qui décide quelles sont les unités militaires détruites au cours du combat ?

Il revient à chaque joueur de décider quelles seront les unités de son adversaire à retirer du plateau.

Si je lance une attaque et que je détruis toutes les armées ou les flottes du défenseur, dois-je malgré tout payer les frais de déplacement de mes forces offensives ?

Oui.

Que se passe-t-il si, au cours d'un combat terrestre entre des forces conventionnelles, la totalité des unités militaires de l'attaquant et du défenseur sont détruites ?

Les cartes de ressources ne changent pas de main, à moins que l'attaquant ne vienne occuper le territoire qu'il avait pris pour cible (il peut le faire durant le Pas D en déplaçant une ou plusieurs de ces armées stationnées dans un autre territoire ; dans le cas contraire, le défenseur peut profiter du Pas E pour acheminer sur place des unités de renfort).

Si toutes les forces de l'attaquant sont détruites au cours d'un combat, est-ce que le défenseur peut venir occuper le territoire laissé vacant par son adversaire ?

Pas à ce stade-là, mais il peut le faire durant la phase de déplacement.

Durant le Pas D, lorsque les adversaires ont lancé leurs dés, est-ce que l'attaquant peut faire un nouveau jet avant de passer au Pas E ?

Non, l'attaquant et le défenseur ne lancent leurs dés qu'une fois ; après quoi ils font le décompte de leurs pertes avant de passer au Pas E.

Est-ce que l'attaquant et le défenseur lancent les dés jusqu'à ce qu'ils soient départagés ?

Non, lorsque chacun a lancé ses dés une fois, l'attaquant et le défenseur doivent passer au Pas E, puis au Pas F, au cours duquel le défenseur décide d'une éventuelle contre-attaque. S'il choisit la contre-attaque, il passe au Pas A du combat des forces conventionnelles ou stratégiques et c'est lui qui devient attaquant.

Lorsque je fais main-basse sur un territoire, est-ce que je récupère aussi les cartes de ressources correspondantes qui sont encore dans le talon ?

Non, vous vous contentez de prendre les cartes de ce territoire que le défenseur a en main.

*"En matière offensive, les forces navales
présentent un avantage : lorsqu'une flotte se met
en branle, personne ne peut être sûr
de l'endroit où elle va frapper"*

Winston Churchill - 1949

Pas E - Mouvements de Renfort

Puis-je installer des renforts dans n'importe quelle mer ou territoire?
Les règles de base relatives au Pas E précisent que "le défenseur peut déplacer ses armées ou ses flottes pour apporter des renforts dans n'importe lesquels de ses territoires ou mers". Il peut donc venir installer des armées de renfort dans les territoires étrangers qu'il occupe et des flottes dans n'importe quelle mer ou une de ses flottes est déjà stationnée. Il a aussi la possibilité d'installer des troupes de renfort dans ses territoires d'origine, même s'il n'y avait pas d'armées stationnées.

Pour effectuer ces mouvements de renfort, puis-je traverser des mers ou territoires inoccupés ?
Oui.

Pas F - Contre-attaque du Défenseur

Pourquoi le défenseur peut-il contre-attaquer n'importe où et contre n'importe qui ?
N'importe où, parce qu'il se peut qu'il veuille frapper son adversaire à son talon d'Achille. Contre n'importe qui, car il voudra peut-être lancer sa contre-attaque contre un joueur qui s'est allié à son attaquant (cet allié peut par exemple vendre des ressources ou des bombes atomiques à l'attaquant, compliquant ainsi la tâche du défenseur).

Si le défenseur contre-attaque en prenant pour cible un autre joueur que celui qui l'a attaqué, ce joueur peut-il à son tour contre-attaquer ?

Oui, tous les joueurs qui font l'objet d'une attaque ont le droit de contre-attaquer. Une fois toutes les contre-attaques lancées, on en revient au joueur qui a lancé la première attaque.

Combien de fois un défenseur peut-il contre-attaquer ?

Une fois par attaque subie.

Pour sa contre-attaque, le défenseur a-t-il le choix entre l'utilisation de forces conventionnelles et l'utilisation de forces stratégiques ?
Oui.

Si un joueur fait main-basse sur le dernier territoire d'origine d'un de ses adversaires, celui-ci peut-il malgré tout contre-attaquer ?
Oui, une fois, en utilisant ses forces conventionnelles ou stratégiques. S'il parvient à récupérer un de ses territoires d'origine à l'aide de ses armées, il reste en course. S'il choisit d'employer ses bombes atomiques, ce sera sa dernière attaque et la partie sera terminée pour lui car quel que soit le résultat, il aura perdu tous ses territoires d'origine.

Après le lancement de la contre-attaque par le défenseur, à qui est-ce de jouer ?
C'est au tour de l'attaquant, qui peut s'en prendre à n'importe lequel de ses adversaires.

Utilisation des Forces Stratégiques

Pourquoi les cartes de ressources correspondant à des territoires détruits par une attaque nucléaire réintègrent-elles le talon ?
Parce que le coût de la découverte de ressources non radio-actives doit augmenter en fonction du nombre de territoires détruits.

Pas A - Identification de la Cible de l'Attaque Nucléaire

Puis-je lancer des attaques nucléaires contre plusieurs joueurs ?
Oui.

Puis-je lancer une attaque nucléaire contre une flotte stationnée dans une mer en bleu foncé ?
Non.

Est-ce qu'un joueur peut lancer une attaque nucléaire contre un territoire neutre non occupé ?
Oui, mais s'ils le souhaitent, ses adversaires peuvent protéger ce territoire. (Veuillez consulter les règles consacrées aux "Protecteurs" dans votre boîte de jeu).

Est-ce qu'un joueur a le droit de lancer une attaque nucléaire contre son propre pays ?
Oui.

Pas B - Annonce de la Tactique Utilisée

Qu'est-ce qu'une attaque "solo" ?

On parle d'attaque solo lorsqu'un joueur ne lance qu'une bombe atomique, sur un seul territoire.

Qu'est-ce qu'une attaque en nuage ?

On parle d'attaque en nuage lorsqu'un joueur lance plusieurs bombes atomiques, sur une ou plusieurs cibles.

En cas d'attaque en nuage, y-a-t-il moyen de se rappeler quelle était la cible de telle ou telle bombe ?

L'attaquant doit placer des champignons atomiques, tête en bas, sur les zones visées, une ici, une là, etc. Le défenseur lance alors ses dés et retire du plateau les champignons correspondant aux bombes qu'il a neutralisées à l'aide de ses S.A.N. Les champignons qui restent en place sont remis à l'endroit et indiquent les territoires détruits.

Pas C - Lancement des Bombes

Est-il possible de faire avorter une attaque nucléaire une fois qu'elle a été lancée, et comment ?

Oui, il vous suffit de dire au défenseur que vous avez neutralisé le missile, mais cette décision doit être prise avant le Pas D.

Pas D - Utilisation des S.A.N.

Si l'attaquant lance des bombes atomiques sur plus d'une zone, le défenseur doit-il décider quelle cible il va chercher à protéger avant de lancer les dés ?

Oui. Le défenseur effectue un jet par S.A.N. utilisé et neutralise une bombe atomique chaque fois qu'il obtient un score inférieur à 6. Mettons que l'URSS lance quatre bombes atomiques : deux sur les USA Centraux, une sur les USA Orientaux et la dernière sur l'Alaska. Le joueur représentant les USA possède trois S.A.N. et décide de protéger avant tout les USA Orientaux. Il tire un 3 et un 6. Il choisit de faire un troisième jet pour protéger ce même territoire et obtient un 4. Il a réussi à sauver les USA Orientaux mais pas l'Alaska, ni les USA Centraux. Si ses deux premiers jets avaient suffi à sauver les USA Orientaux, il aurait pu tenter de préserver un de ses deux autres territoires menacés en utilisant son troisième S.A.N.

Est-ce que je dois utiliser mes S.A.N. les uns après les autres ?
Oui.

Si un joueur ne parvient pas à neutraliser une bombe atomique avec son premier S.A.N. peut-il faire de nouvelles tentatives avec ceux qui lui restent ?

Oui, il a droit à une tentative par S.A.N.

Au cours d'une même attaque, combien de bombes atomiques peut neutraliser un S.A.N. ?

Un S.A.N. ne peut vous protéger que contre une seule bombe atomique par attaque.

Si un joueur A lance quatre bombes atomiques contre des territoires appartenant à un joueur B qui ne possède que trois S.A.N., qui décide quelle(s) bombe(s) passera(/ront) au travers du filet ?

Le joueur B choisit les bombes qu'il prend pour cible, dans l'exemple que vous citez, au moins une en rattrapera ; les jets de dés détermineront si certaines des autres passeront aussi au travers du filet de protection. Si le joueur B tire un 3, un 4 et un 6, seulement deux bombes atteindront leur but.

Une fois qu'un joueur s'est servi d'un de ses S.A.N. pour se défendre contre une attaque nucléaire, doit-il le retirer du jeu ?

Non, ce S.A.N. reste en course et le joueur pourra de nouveau l'utiliser pour parer une autre attaque nucléaire.

Si l'attaquant lance trois bombes atomiques et que le défenseur ne possède qu'un S.A.N., ce dernier peut-il essayer de détruire les trois bombes ou seulement une ?

Le défenseur ne peut tenter de neutraliser qu'une seule bombe. S'il possédait deux S.A.N., il pourrait essayer d'en abattre deux, etc.

*Une épée maintient l'autre
dans son fourreau...*

George Herbert - 1640

Pas E - Contre-Attaque du Défenseur

Si le dernier territoire d'origine d'un joueur est victime d'une attaque nucléaire, peut-il malgré tout contre-attaquer ?

Oui, il peut lancer une contre-attaque en utilisant soit ses forces conventionnelles, soit ses forces stratégiques. S'il parvient à reprendre possession d'un de ses territoires d'origine, il reste en course. En cas de contre-attaque stratégique, on considérera que ses forces nucléaires étaient prêtes à l'emploi pour des raisons de dissuasion ; mais le joueur ne sera plus en course dans la mesure où il aura perdu son dernier territoire d'origine.

La Phase Cinq - Déplacement des Armées et/ou des Flottes

AI-je le droit de laisser inoccupés certains de mes territoires d'origine ?

Oui, mais vous laisseriez alors les mains libres au premier joueur qui s'aviserait de les envahir et de prendre les cartes de ressources correspondantes. Et si un de vos adversaires venait à occuper votre dernier territoire d'origine, vous ne seriez plus en course.

Est-il nécessaire que je possède une entreprise dans un territoire neutre pour pouvoir y envoyer une de mes armées ?

Non, vous devez simplement attendre la Phase 5.

Déplacement au Sol des Armées

Quelle distance maximale puis-je ainsi faire franchir à mes armées en un tour ?

Il n'existe pas de limitation particulière (à condition que vous disposiez des unités de ressources nécessaires à l'opération).

Les coûts de déplacement au sol des armées dépendent-ils du nombre des unités militaires ou du nombre des territoires traversés ?

Les deux entrent en compte. Prenons un exemple : si vous déplacez par voie terrestre trois armées basées aux USA Occidentaux pour les conduire en Amérique Centrale, il vous en coûtera 3 unités de céréales ; si vous voulez les installer au Venezuela, il vous en coûtera 3 unités supplémentaires.

Est-il possible qu'un autre joueur retire de son propre centre de stockage des unités de céréales ou de pétrole pour me permettre de déplacer mes armées ?

Non.

Puis-je utiliser la voie terrestre ou aérienne pour déplacer mes armées jusqu'à un territoire doté d'un port, et les convoyer ensuite grâce à une flotte ?

Oui, et vous pouvez également faire l'inverse.

Puis-je effectuer un déplacement au sol de mes armées pour les faire passer du Moyen-Orient en Egypte, ou vice-versa ?

Non.

Déplacement Aéroporté des Armées

Puis-je déplacer plusieurs de mes armées de cette façon lorsque vient mon tour de jouer ?

Oui, vous pouvez aéroporté autant d'armées que vous le désirez à condition de retirer de votre centre de stockage deux unités de pétrole par unité militaire ainsi déplacée. Pour transférer trois armées des USA Occidentaux en Inde, il vous en coûterait donc six unités de pétrole.

Peut-on se servir d'une flotte comme base ou point de chute d'un aéroportage ?

Non.

Convoiage

Faut-il retirer une unité de pétrole de son centre de stockage par armée convoyée ?

Non, chaque flotte peut transporter jusqu'à quatre armées. Il vous en coûte une unité de pétrole par mer pénétrée ou traversée par une de vos flottes ; donc, plus vous entassez d'armées à bord d'une même flotte, moins le convoiage vous revient cher.

Combien m'en coûterait-il pour convoier quatre armées des USA Orientaux en Amérique Centrale, via une mer, celle des Caraïbes ?

Une seule unité de pétrole, car votre flotte n'aurait traversé qu'une mer.

Dois-je retirer une unité de pétrole de mon centre de stockage lorsque mes armées embarquent à bord d'une de mes flottes mais qu'elles ne sont convoiées nulle part ?

Oui, car elles ont malgré tout pénétré dans une mer.

Est-ce que les armées se trouvant à bord d'une flotte doivent obligatoirement débarquer dans un port ?

Non. Une flotte stationnée dans la Passe de Santa Barbara peut débarquer des armées en Amérique Centrale. On peut aussi débarquer des troupes en Egypte via la Mer Méditerranée, en Scandinavie via la Mer de Barents et au Nanning via la Mer du Japon.

Par contre l'opération inverse, l'embarquement par des flottes stationnées dans ces mers, est impossible. Il est important de considérer cet aspect des choses lorsqu'on lance une attaque navale : si vous ne parvenez pas à faire main-basse sur le territoire attaqué, vos armées n'auront pas la possibilité de réintégrer leur flotte.

Mes flottes peuvent-elles débarquer des armées sur des territoires bordés par une mer en bleu sombre ?

Oui, c'est le cas pour le Sahara et le Nigéria ; on peut aussi débarquer des troupes en Alaska via le Pacifique Nord, au Brésil via l'Atlantique Centre, au Groënland via l'Atlantique Nord, en Australie Occidentale et en Australie Orientale via les Grands Fonds Australiens, en Indonésie via le Pacifique Centre et au Yakutsk via le Pacifique Nord. Par contre, à aussi, l'opération inverse est impossible et il faut y penser lorsque vous lancez une attaque navale : si vous ne parvenez pas à occuper le territoire visé, vos armées ne pourront réembarquer à bord de leurs flottes.

Dois-je retirer des unités de céréales lorsque mes armées débarquent de leurs flottes ?

Non, il s'agit d'une tête de pont. Par contre, si elles progressent par voie terrestre jusqu'à un nouveau territoire, vous devrez retirer une unité de céréales de votre centre de stockage par armée et par territoire traversé ou pénétré.

Un de mes alliés a-t-il le droit de convoier des armées m'appartenant à bord de ses flottes ? Et, dans ce cas, qui doit dépenser les unités de pétrole nécessaires ?

Oui, l'opération est possible, à condition que l'allié en question l'effectue lorsque vient son tour de jouer dans la Phase 5. C'est aussi lui qui doit retirer les unités de pétrole de son centre de stockage.

Déplacement des Flottes

Si j'ai une flotte stationnée en Mer de Okhotsk, une deuxième dans le Pacifique Nord et une troisième dans le Déroit de Barkley, puis-je convoier quatre armées du Yakutsk au Canada Occidental sans pour cela déplacer mes flottes ?

Non, vous confondez avec un autre jeu, dans Suprématie, les choses se passent différemment. La flotte basée en Mer de Okhotsk doit se rendre dans le déroit de Barkley via le Pacifique Nord (déplacez le pion correspondant) et il vous en coûte trois unités de pétrole.

La Phase Six - Construction de Forces Armées et d'Armes

Puis-je construire plus de trois armées ou flottes par tour ?

Oui, les règles de base précisent qu'un joueur "peut continuer de construire des armes tant qu'il a suffisamment de ressources et d'argent pour le faire".

Ai-je le droit de construire deux armées et une flotte ou vice-versa ?

Oui.

Y-a-t-il une limitation quelconque au niveau du nombre des armées, des flottes des bombes atomiques ou des S.A.N. qu'un joueur peut construire en un tour ?

Non, tant que vous disposez des ressources et de l'argent nécessaire, vous pouvez continuer à vous armer.

Puis-je construire des armées sur une flotte ?

Non.

Puis-je construire moins de trois armées ou flottes par jour ?

Oui, mais vous paierez les unités construites 100 millions de dollars pièce. Si vous ne construisez que deux armées, vous devrez retirer un set de ressources de votre centre de stockage et payer 200 millions à la banque.

Ai-je le droit de construire une flotte sur une mer en bleu pâle dépourvue de ports ?

Non, mettons que vous occupiez l'Egypte, vous pourriez construire des flottes dans la Mer Rouge mais pas dans la Méditerranée. L'Egypte touche aux deux mais ne possède qu'un port, en Mer Rouge.

Mettons que l'URSS occupe le Kola et la Ligue des Nations Européennes La Scandinavie, le joueur Russe peut-il construire des flottes dans la Mer de Barents ?
Oui, dans la mesure où le Kola dispose d'un port sur la Mer de Barents et pas la Scandinavie.

Si je prends le Tibet à la Chine, puis-je y construire des armées ?
Non, parce que ce territoire ne possède pas de port, seul le joueur "Chinois" peut y construire des armements. Par contre, si vous preniez possession de la Chine, vous pourriez le faire, en vertu des droits de l'occupant.

Si un joueur se trouve à court de pions, peut-il quand-même construire des armées ou des flottes en utilisant des pions d'une autre couleur que la sienne ?
Non, il ne peut récupérer des armées et des flottes qu'en occupant le dernier territoire d'origine d'une autre superpuissance. Dans ce cas, il prend à son adversaire toutes ses cartes, ses pions, etc (voir "les Butins" dans les règles de base).

Ai-je le droit de remplacer une de mes armées sur le plateau de jeu par une flotte ou vice-versa ?
Non.

Si l'un de mes territoires d'origine n'est pas occupé, puis-je quand-même y construire des armées ?
Oui.

Pour pouvoir construire des armées sur un territoire étranger, suis-je obligé de l'avoir occupé pendant au moins un tour ?
Non, vous n'êtes pas tenu d'attendre.

Comment Construire des Bombes Atomiques et des S.A.N.

Lorsque vous achevez la phase de recherche et de développement d'une bombe atomique ou d'un S.A.N., gardez-vous la carte de ressources ?
Non, elle retourne au talon de façon à ce que les autres joueurs aient une chance de mettre au point la même technologie.

Pour construire ma deuxième bombe atomique ou mon deuxième S.A.N., dois-je piocher jusqu'à ce que je tombe de nouveau sur la bonne carte de ressource ?
Non, une fois que vous avez mis au point une technologie en construisant votre premier appareil, vous êtes capable de le reproduire en de nombreux exemplaires. Il vous suffit de payer les frais de construction, lesquels sont indiqués sur votre centre de stockage.

Quand procède-t-on à la recherche et au développement d'armes stratégiques ?
Durant la Phase 6.

Les joueurs doivent-ils dépenser des unités de minerais lorsqu'ils mettent au point leur première bombe atomique ou leur premier S.A.N. ?
Oui, il leur faut investir une unité de minerais par bombe atomique et deux par S.A.N.

Une fois que j'ai payé les frais de mise au point de ma première bombe atomique, suis-je encore obligé de verser 500 millions de dollars chaque fois que je construis une nouvelle bombe ?

Oui, vous devez payer cette somme à chaque nouvelle construction et il en va de même pour les S.A.N.

Que se passe-t-il lorsqu'il ne me reste plus assez d'argent pour la construction proprement dite de ma première bombe une fois que j'ai payé les frais de mise au point ?
Vous devez attendre un autre tour pour construire votre bombe (il en va de même pour les S.A.N.).

Pouvez-vous procéder à la phase recherche et développement d'une bombe ou d'un S.A.N. même si vous n'avez pas d'unités de minerais ?
Non, les minerais sont indispensables pour vos expérimentations.

Si je suis dans la phase de mise au point de ma première bombe ou de mon premier S.A.N., ai-je le droit d'arrêter de piocher des cartes pour recommencer après avoir mélangé le talon ?

Non. A chaque tour, durant la Phase 6, vous avez simplement deux occasions d'effectuer des mises au point d'armes stratégiques, une pour les bombes atomiques, une pour les S.A.N.

Si je choisis de ne pas mettre moi-même au point de bombes atomiques ou de S.A.N. mais d'en acheter à un autre joueur, ai-je le droit après mon premier achat de passer directement au stade de la construction ?

Non, si vous ne faites pas vos propres travaux de mise au point, vous n'avez pas le droit de construire des armes stratégiques. L'argent investi dans ces travaux correspondant aux infrastructures éducatives et industrielles nécessaires à la fabrication des armes stratégiques. Si vous ne faites pas vos propres travaux de mise au point, vous ne disposerez pas des infrastructures indispensables à la construction en série. Ce n'est pas parce que vous pouvez acheter une voiture que vous savez comment en construire une !

La Phase 7 - Achat ou Prospection de Ressources

L'Achat

Puis-je acheter sur le marché plus de ressources que je ne peux en emmagasiner dans mon centre de stockage ?

Oui, mais ce n'est guère intéressant car les unités en excédent sont automatiquement perdues.

Pourquoi acheter sur le marché quand les cours sont hauts ?

De façon générale vous n'avez pas intérêt à acheter quand les prix sont élevés. Cependant, il peut arriver que vous ayez besoin de ressources et ce quel que soit leur cours. Il se peut aussi que vous ayez intérêt à faire monter les prix encore plus de façon à ce qu'un de vos adversaires n'ait plus les moyens d'acheter.

Est-ce que la Phase 7 est le seul moment où l'on puisse acheter des ressources sur le marché ?
Oui.

Ai-je le droit d'acheter des ressources à un autre joueur à n'importe quel moment ?
Non, seulement au cours de la Phase 7.

Puis-je acheter des ressources sur le marché en passant par un allié ?
Oui, mais cette opération fera malgré tout partie de vos trois choix. Votre allié peut acheter des ressources sur le marché et vous, lui en racheter une partie. Cette stratégie est intéressante lorsque les cours sont bas et que votre allié est le premier à pouvoir acheter. Il se peut qu'il n'ait pas grand chose à acheter, mais si ce n'est pas votre cas, il pourra en quelque sorte "vous faire les commissions".

Pourquoi achèterais-je des ressources sur le marché si j'en produis suffisamment ; ce ne fait qu'augmenter les prix et donner à d'autres joueurs l'occasion de faire de gros profits.

Il y a pourtant deux bonnes raisons : cela vous permet d'acheter de grosses quantités et de faire des économies. En règle générale ; il est intéressant d'acheter sur le marché lorsque les cours sont bas, vous avez en effet des chances de pouvoir toucher des ressources à un prix inférieur à votre coût de production. De plus, vous pouvez en acheter assez pour remplir votre centre de stockage et éviter ainsi de payer les salaires de vos entreprises durant la Phase 1 puisque vous n'aurez pas besoin de leurs ressources.

En agissant ainsi, vous relancez aussi le marché : peut-être qu'un de vos adversaires, tenté par les prix élevés, vendra en masse, ce qui le placera dans une situation vulnérable s'il subit des attaques répétées durant la Phase 4. Peu importe l'argent qu'il a en poche, s'il ne dispose pas des ressources nécessaires à la mise sur pied d'une défense prolongée. N'oubliez pas que vous pouvez attaquer plusieurs fois lorsque vient votre tour de jouer.

La Prospection

La prospection est-elle le seul moyen de se procurer de nouvelles cartes de ressources à partir du talon ?

Oui. Lorsque vous occupez un nouveau territoire vous ne récupérez que les cartes de ressources correspondantes que son ancien propriétaire avait en main.

Pourquoi prospector lorsque les cours du marché sont bas ?

La prospection vous offre des sources alternatives de céréales, de pétrole et de minerais. Quand le marché affiche des prix forts, vous disposez ensuite de ressources moins chères. De plus, si un de vos territoires producteurs de céréales (par exemple) est touché par une attaque nucléaire, vous avez toujours une solution de remplacement pour vous approvisionner.

"Aucune nation au monde n'est aussi dangereuse que celle qui s'est surarmée et mise en faillite sur son sol natal."

Henry Cabot Lodge

Lorsque vous prospectez une ressource particulière, est-ce automatique si les autres joueurs voient les cartes que vous retournez et que vous remplacez dans le talon ?

Oui, essayez de les empêcher ; ainsi, ils ne sauront pas de quel type de quelles cartes sont encore en circulation (celles correspondant à des pétroliers, producteurs de pétrole, par exemple).

Combien de fois puis-je prospector le même type de ressource ?

Un même joueur peut prospector jusqu'à trois fois lorsque vient son tour de jouer au cours de la Phase 7. Il peut répartir ses tentatives entre les ressources de son choix (une pour chaque type de ressources, une pour les céréales et deux pour le pétrole, etc.). Si toutes ses tentatives sont couronnées de succès, le joueur remporte alors trois cartes.

Si, en prospectant, je retourne une carte qui doit être replacée dans le talon parce qu'elle correspond à un territoire victime d'une attaque nucléaire, cette carte compte-t-elle parmi mes trois tentatives ?

Oui.

Si je prospector du pétrole et que je m'arrête avant d'avoir retourné une carte de pétrole, est-ce que cela compte parmi mes trois ?

Oui.

Avant d'ouvrir une entreprise, suis-je obligé d'occuper le territoire dans lequel elle se trouve ?

Non, vous pouvez venir y installer des armées avant ou après l'ouverture de l'entreprise.

Autres Règles

Les Emprunts

Puis-je emprunter plus de 12 milliards ?

Non, à moins que vous n'avez fait main basse sur le dernier territoire d'origine d'un autre joueur : la règle relative aux butins précise que vous pouvez alors prendre possession de son centre de stockage et donc emprunter jusqu'à 24 milliards.

Si je n'emprunte que 8 milliards, ai-je le droit d'effectuer un nouvel emprunt — lors d'un tour suivant — avant d'avoir remboursé le premier ?

Oui.

Est-ce qu'un joueur a le droit de vendre des ressources sur le marché afin de se procurer du liquide pour rembourser un prêt bancaire auquel il ne peut faire face ?

Non, s'il n'a pu faire face aux échéances de son emprunt bancaire, il ne peut vendre des ressources qu'à d'autres joueurs.

Si je fais un emprunt au cours de la Phase 1, dois-je payer des intérêts durant ce premier tour ?

Non, votre premier versement d'intérêts n'aura lieu qu'au tour suivant.

La Diplomatie

Si je maintiens un autre joueur en état de siège ou de blocus, ai-je la possibilité de laisser passer certaines de ses ressources sans retirer mes flottes ?

Oui. Si vous le désirez, vous pouvez en profiter pour lui réclamer un droit de passage ou lui faire un chantage politique.

Puis-je demander à un joueur de me laisser construire une flotte dans une mer qui borde nos deux territoires ?

Oui.

Si l'on considère les règles relatives à la diplomatie, est-ce qu'un traité limitant ou bannissant l'armement nucléaire serait considéré comme "relativisant le jeu ou allant à l'encontre des règles" ?

Non, cependant, il se peut que vous ayez quelque mal à faire adopter ce genre de traité par vos adversaires : et, même s'ils y consentent, ils peuvent tromper leurs engagements, exactement comme le font les grandes puissances dans la vie réelle.

Les Droits de l'Occupant

Si l'une de mes armées occupe un territoire, je peux prendre au joueur concerné les cartes de ressources correspondantes. Mais puis-je ensuite, lors du même tour, utiliser la même armée pour occuper un nouveau territoire et mettre la main sur les cartes de ressources correspondantes ?

Non, pour conserver les cartes de ressources acquises, vous devez maintenir vos armées sur place pendant au moins un tour ; sinon, on considère que vous ne faisiez que traverser le territoire en question.

Au cours de la Phase de Déplacement (5), ai-je le droit de venir occuper un territoire d'origine laissé vacant par un de mes adversaires ou cela est-il considéré comme une attaque ?

Oui, vous en avez le droit, cela ne sera pas considéré comme une attaque.

Lorsqu'un joueur occupe un territoire étranger, récupère-t-il automatiquement les cartes de ressources correspondantes ?

Non, en fait pour se procurer de nouvelles cartes de ressources, un joueur n'a que deux possibilités : soit prendre un territoire à un adversaire qui a en main des cartes correspondant à ce territoire, soit prospecter au cours de la Phase 7.

Est-ce qu'un joueur a le droit d'occuper un territoire à l'aide d'une de ses flottes pour faire jouer les droits de l'occupant ?

Non, une flotte ne peut en aucun cas occuper un territoire.

Que se passe-t-il lorsqu'en prospectant je retourne une carte de ressources correspondant à un territoire déjà occupé par un autre joueur ?

Vous n'êtes obligé de restituer cette carte que si l'autre joueur sait que vous la possédez. Sinon, ne vous affolez pas, attaquez-le ! Une fois que vous aurez pris possession du territoire en question, profitez du même tour pour prospecter la même ressource. Ainsi, lorsque vous ouvrirez votre entreprise, vos adversaires ne sauront pas quand vous êtes entré en possession de la carte. S'il est hors de question d'attaquer, contentez-vous de garder la carte.

Les Butins

Si je prends possession du pays d'un de mes adversaires, puis-je utiliser ses armées et ses flottes pour construire ?

Oui.

Est-ce que les butins peuvent être partagés entre deux ou plusieurs joueurs ?

Oui et de la manière qui leur convient. Lorsqu'un joueur prend possession du dernier territoire d'un de ses adversaires, il rafle tout. A lui de voir s'il souhaite partager, et s'il change d'avis, les autres joueurs ne peuvent rien faire.

Si je prends possession d'une autre superpuissance et que, plus tard dans la partie, je perds mon pays d'origine, puis-je rester en course ?

Non, si vous perdez votre pays d'origine, celui avec lequel vous avez commencé la partie, vous êtes mis hors course.

Si un joueur A occupe l'un des territoires d'origine d'un joueur B pendant plusieurs tours, et que lui ou un autre joueur lance une attaque nucléaire réussie sur tous les autres territoires d'origine de ce joueur B, est-ce que A peut s'attribuer le butin ?

Non, les règles de base précisent que "lorsqu'un joueur conquiert le dernier territoire de la superpuissance d'origine d'un adversaire, il s'empare de tout l'argent que celui-ci possède... etc... Le joueur A n'a aucun droit au butin.

Si tous les territoires d'un joueur ont été victimes d'une attaque nucléaire, le joueur en question est-il mis hors course, même s'il possède encore des armées et des flottes sur le plateau ?

Oui, car il n'y a plus personne pour commander ses forces militaires.

Si je conquiers une superpuissance déjà annexée par un autre joueur, qu'advient-il du centre de stockage correspondant ?

C'est le joueur qui, le premier, a pris possession de la superpuissance en question, qui conserve le centre de stockage et le reste du butin.

Si l'un de mes adversaires conquiert l'un de mes territoires d'origine et que, plus tard dans la partie, il retire toutes les armées qu'il y a basées, qu'advient-il du territoire en question ?

On considère que le peuple vous est resté loyal et le territoire en question vous revient, ainsi que les cartes de ressources correspondantes, et vous pouvez de nouveau y construire des armées. Par contre cette règle ne s'applique pas aux territoires étrangers.

"La diplomatie, c'est l'art de laisser à quelqu'un d'autre le soin de mener à bien vos projets"

Danielle Varé
1880-1956

Que se passe-t-il si, lors d'une attaque, je perds mon dernier territoire d'origine, mais que mon agresseur ne l'occupe pas faute de posséder les armées ou les ressources nécessaires ? Est-ce que je reste en course ?

Oui, vous restez en course jusqu'à ce que quelqu'un occupe votre dernier territoire d'origine. Si vous disposez des armées et ressources nécessaires, vous avez la possibilité d'envoyer des renforts sur le territoire en question lors du Pas E.

Comment Déterminer le Vainqueur

En cas de détenté, qui l'emporte si tous les protagonistes ont la même quantité d'argent ?

Cela ne se produira sans doute que rarement, mais dans ce cas, nous vous conseillons d'utiliser le Système d'Attribution de Points en Tournoi (SAPT) dont vous trouverez la description dans les règles de tournoi de ce livret.

Stratégies

Quelques Bases Commerciales

N'y a-t-il pas contradiction entre une politique de production et la Phase 2, au cours de laquelle les unités en excédent sont perdues ? Chaque joueur entre dans la partie avec une capacité de production de cinq unités par ressource. Vous avez intérêt à développer cette capacité de production en prospectant. Dans l'idéal, vous devriez arriver à produire 12 unités par ressource afin d'être à même de remplir rapidement votre centre de stockage en cas de besoin.

Une forte capacité de production vous mettra hors de danger en cas de cours élevés sur le marché ou de pertes d'entreprises lors d'une attaque conventionnelle ou stratégique. De plus, n'oubliez pas que vous n'êtes pas obligé de payer les salaires de vos entreprises durant la Phase 1 si vous n'avez pas besoin des ressources qu'elles produisent. Vous pouvez très bien licencier vos employés. Ajoutons que lorsque vous capturez la superpuissance d'un de vos adversaires, vous prenez possession de son centre de stockage et vous pouvez l'utiliser pour engranger vos unités produites en excédent.

Acheter et Vendre

Comment faire pour provoquer une hausse des cours sur le marché ? Il existe quatre méthodes : acheter, instaurer un blocus, capturer ou détruire des territoires.

Acheter : La méthode douce consiste à acheter des ressources sur le marché, cela vous garantit une hausse instantanée des prix. Instaurer un blocus : Vous coupez ainsi un joueur d'une de ses principales sources d'approvisionnement (en pétrole par exemple). Le joueur en question risque d'être obligé d'acheter la ressource manquante sur le marché et donc de faire grimper les cours.

Capter ou détruire des territoires : si vous capturez ou détruisez toutes les sources d'approvisionnement en céréales d'un joueur, il risque d'être contraint d'acheter sur le marché et donc de faire monter les cours.

Jusqu'à ce qu'il découvre une autre entreprise céréalière, il ne pourra se procurer cette denrée qu'en achetant sur le marché ou directement à d'autres joueurs.

Comment faire pour provoquer une chute des cours sur le marché ?

Pour faire baisser les prix, vendez toutes les ressources que renferme votre centre de stockage. Si tous les joueurs en faisaient autant, les cours de retrouveraient rapidement au plus bas. Cependant, n'oubliez pas que, sans ressource, vous êtes extrêmement vulnérable aux attaques.

La Croissance

Comment faire des profits en vendant des ressources sur le marché si les cours restent toujours bas ?

Le meilleur et le plus sûr moyen de faire des profits sur le marché, c'est de former un cartel. Autrement dit de s'associer avec un ou plusieurs autres joueurs pour vendre et acheter en partenaires et partager ensuite les profits.

Un joueur achète sur le marché, faisant ainsi grimper les cours : son partenaire vend ensuite au prix fort et tous deux partagent les profits (l'opération peut associer plus de deux joueurs).

Tactiques Offensives

Attaques Navales

Est-ce que les attaques navales doivent être déclenchées durant la phase de déplacement ou durant celle d'attaque ?

Vous n'avez le droit de vous déplacer avant d'attaquer qu'en cas d'attaque navale ou aéroportée ; dans les deux cas, l'opération s'effectue durant la Phase 4.

Mes armées sont-elles obligées de toucher terre dans un territoire muni d'un port ?

Non : ainsi, une flotte basée en Mer Méditerranée peut débarquer des armées en Egypte, par contre, en cas d'échec, elle ne pourra pas les réembarquer.

Est-ce que mes flottes ont le droit de débarquer des armées à partir d'une mer en bleu sombre ?

Oui, cependant, là encore, elles ne pourront les réembarquer. C'est un point à prendre en compte lorsqu'on lance une attaque navale : si l'on ne parvient pas à capturer le territoire visé, les armées ne pourront pas regagner les flottes qui les y ont envoyées.

Il faut aussi vous rappeler que votre flotte ne pourra prêter main forte à vos armées durant le combat. Vous ne tiendrez pas compte des forces navales lorsque vous déterminerez qui, de vous ou de votre adversaire, a engagé le plus grand nombre d'unités militaires dans le bataille.

Lorsque je lance une attaque navale, est-ce que je verse les frais de déplacement habituels et que je retire ensuite de mon centre de stockage les ressources correspondant au combat ?
Oui. Vous devez retirer de votre centre les unités de pétrole nécessaires au convoyage de vos armées jusqu'au territoire visé, plus un set de ressources correspondant aux combats proprement dits.

Pour déterminer le nombre de dés, dois-je prendre en compte mes flottes ?
Oui.

Est-ce que le défenseur peut choisir de tenter de couler mes flottes lorsque je l'attaque ?
Oui.

Qu'advient-il de mes armées si elles ne peuvent continuer d'attaquer, ni se replier vers mes flottes parce que celles-ci ont été coulées ?
Dans ce cas, elles doivent se rendre au défenseur.

AI-je le droit d'envoyer une autre flotte sur place pour permettre à mes armées de battre en retraite ?
Oui.

Puis-je retirer mes armées en utilisant l'aéroportage ?
Non.

AI-je le droit de déplacer ma flotte au cours d'une attaque navale ?
Oui. Vous pouvez conduire votre flotte jusqu'à la zone visée ; vous n'êtes pas obligé d'être stationné dans une mer adjacente, vous obtenez ainsi une grande souplesse et le bénéfice de la surprise.

Attaques Aéroportées

Peut-on lancer plusieurs attaques aéroportées visant un même objectif à partir de plusieurs zones différentes ?
Oui.

A quel moment doit-on déplacer des attaques aéroportées ?
Les attaques aéroportées ne peuvent avoir lieu que durant la phase 4. Elles ne sont pas considérées comme des déplacements mais bien comme des attaques.

En cas d'attaque aéroportée, doit-on payer les frais de déplacement classiques en plus de retirer du centre de stockage les ressources correspondant à la bataille ?

Oui. Vous devez retirer de votre centre un set de ressource pour le combat, plus deux unités de pétrole par armée transportée sur le territoire visé.

Si un joueur est victime d'une attaque aéroportée et qu'il choisit de riposter en utilisant ses bombes atomiques, peut-il bombarder le territoire duquel on décollé les armées et détruire ainsi ces dernières ?

Non, ces armées sont considérées en transit.

Attaques Spatiales

Si, au cours d'une attaque spatiale, une seule bombe atomique atteint son but, est-ce que tous les S.A.N. sont détruits ?
Oui, c'est ce qui explique que tous les joueurs aient le droit d'utiliser leurs S.A.N. pour essayer d'abattre les bombes nucléaires.

Si un joueur D lance une attaque spatiale et détruit tous les S.A.N. des joueurs A, B et C, ces derniers ont-ils le droit de contre-attaquer en prenant pour cible un autre joueur que D ?
Oui. Le joueur A pourrait très bien contre-attaquer en prenant B pour cible. Supposons que D soit en guerre contre A et qu'il veuille détruire tous les S.A.N. de ce dernier afin d'égaliser les chances en cas de combat conventionnel. A possède trois S.A.N. ; C en possède deux et B un.

Si le joueur D lance une attaque spatiale en utilisant six bombes, ses chances de succès sont plutôt minces. Par contre, s'il parvient à convaincre B de ne pas se défendre, il est sûr de détruire tous les S.A.N. Dans ce cas, il se peut que A veuille punir B pour son alliance passive avec D.

Qui doit contre-attaquer le premier lorsque plusieurs joueurs sont visés par une attaque spatiale ?
C'est aux défenseurs de décider cela entre eux afin de rendre leur contre-attaque la plus efficace possible. Cependant, s'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord, on peut tirer aux dés.

Guerre des Etoiles

Lorsqu'il se produit une guerre des étoiles, est-ce que le défenseur contre-attaque après chaque jet ou bien seulement après que son agresseur ait fini d'attaquer avec ses S.A.N. ?
Seulement à la fin de l'attaque.

Blocus

Comment met-on en place un blocus ?

Un joueur peut créer un blocus en venant stationner une de ses flottes dans une mer en bleu pâle bloquant ainsi l'accès du seul port d'un territoire. Si le territoire visé possède un deuxième port donnant sur une autre mer, le joueur doit en même temps bloquer l'accès de ce deuxième port.

Plusieurs joueurs peuvent-ils s'associer pour mettre en place un blocus ?

Oui ; mais que deux joueurs veuillent coopérer afin de créer un blocus en Australie Occidentale, le premier peut stationner une flotte dans la Baie de Shark et le deuxième en baser une dans la Mer de Timor.

Est-ce qu'un territoire étranger est paralysé par un blocus même s'il a accès à la mère patrie via des territoires adjacents et bien disposés à son égard ?

Oui, car 80 % des denrées et ressources mondiales sont convoyées par bateau, c'est de loin le moins cher ; donc si ses ports sont bloqués un territoire est effectivement paralysé.

Si je fais subir un siège ou un blocus à l'un de mes adversaires, ai-je le droit de laisser passer certaines de ses ressources sans pour autant retirer mes flottes ?

Oui, et, si vous le désirez, vous pouvez exiger de lui un droit de passage ou certaines contre-parties politiques.

Siège

Si mon pays d'origine est soumis à un siège, ai-je le droit d'y faire entrer des ressources via quelque territoire adjacent ami ?

Non.

Pour placer un de mes adversaires en état de siège, dois-je bloquer les ports de ceux de ses territoires qui ont été victimes d'une attaque nucléaire ?

Non. Mettons que le Mozambique ait été victime d'une telle attaque, il vous suffirait d'occuper le Golfe de Guinée et le Cap de Bonne Espérance, pour placer le joueur africain en état de siège.

Si je faisais exploser des bombes atomiques sur tous les territoires de la Chine, excepté le Tibet, cette grande puissance se retrouverait-elle en perpétuel état de siège ?

Oui, dans la mesure où le Tibet ne possède aucun port.

Est-ce que je place la Russie en état de siège en stationnant des flottes dans les mers du Japon, de Okhotsk, de Barents et de Crète ?

Non, la Mer de Crète n'entre pas en ligne de compte. Il vous faudrait occuper la Mer Noire. Et n'allez pas croire qu'occuper la Mer du Nord vous donne le contrôle des mers Baltique et de Barents. Dans Suprématie, pour placer un joueur en état de siège, vous devez paralyser tous les ports de sa superpuissance d'origine, c'est-à-dire stationner vos navires de guerre devant ses ports afin de bloquer tout commerce par voie de mer.

Tactiques Défensives

Résistance

Pourquoi résister si je dispose de suffisamment de ressources pour me lancer dans une bonne bataille ?

Pour conserver vos ressources ! Si vous n'en possédez pas énormément, peut-être voudrez-vous constituer une réserve afin de pouvoir construire des armes plus tard dans la partie ?

Retraite

Pourquoi battre en retraite alors que cela permet à mon adversaire de prendre plus facilement possession d'un de mes territoires ? Cela peut être intéressant pour vous de battre en retraite vers un territoire plus important que votre adversaire risque d'attaquer plus tard.

Capitulation

Pourquoi capituler au lieu de résister ?

De façon générale, si vous ne pouvez résister, vous avez intérêt à continuer le combat. Cependant, il peut parfois être utile de capituler, mettons pour empêcher l'effondrement total d'un autre joueur.

Supposons que A ait perdu son dernier territoire d'origine au cours d'une attaque conventionnelle de B. A peut contre-attaquer une fois. Si C contrôle l'un des territoires d'origine de A, il préférera peut-être capituler devant une attaque de A afin d'éviter que le centre de stockage de ce dernier ne tombe entre les mains de B (qui vient de capturer son dernier territoire d'origine). Il permettrait ainsi à A de rester en course.

En capitulant, il se peut aussi que vous placiez votre adversaire dans une impasse : Supposez que vous êtes le joueur chinois, et que vous possédez six armées en Australie Occidentale. De son côté la Russie dispose de sept armées en Australie Orientale. Si la Russie vous attaque sur ce terrain et que vous vous rendez, il lui faudra remplacer vos six armées par six des siennes (si la partie est déjà bien avancée, ce pourrait être les dernières). Votre ennemi ne pourra plus construire d'armées près de la Chine, ce qui vous aurait menacé plus directement. Bien sûr, il lui restera la possibilité d'aéroportier ou de convoyer ses armées jusqu'en Chine, mais il y a des chances que cela lui coûte les yeux de la tête. En fait, en capitulant, vous aurez "coincé" une bonne partie de ses troupes en Australie Occidentale.

Riposte Nucléaire

Si je décide de lancer une bombe atomique sur une mer ou un territoire à partir duquel un de mes adversaires est en train de lancer son attaque, est-ce que ses armées et ses flottes sont détruites avant qu'elles ne puissent m'atteindre ?

Oui. On considère que les 30 minutes qu'il faut à vos bombes pour atteindre leur but ne suffiront pas aux forces de votre adversaire pour pénétrer dans votre territoire.

Jeu Simultané et Aléatoire (JSA)

Lorsqu'on applique cette méthode de jeu est-ce que les cours du marché restent constants ou fluctuent après que chaque joueur ait acheté ou vendu ?

Les cours du marché changent après chaque opération, le JSA vous permet simplement de faire varier la personne qui achète ou vend en premier.

L'Achat, la Vente ou la Fermeture d'une Entreprise

Pourquoi n'ai-je pas le droit de vendre des cartes de ressources à la banque ?
Parce que celle-ci n'est pas intéressée par la gestion des entreprises, elle ne fait des profits que lorsqu'elle vous prête de l'argent.

L'Achat et la Vente d'Armes

Est-ce que les joueurs ont le droit de vendre ou d'acheter des armes durant la Phase 4, la phase d'attaque ?
Non, seulement au cours de la Phase 6.

"Les gens qui se trouvent dans la même branche d'activité ne se rencontrent que rarement, même pour leurs loisirs ou leur divertissement, mais leurs conversations débouchent toujours sur une conspiration contre le public ou sur quelque alliance visant à faire augmenter les prix."

Adam Smith
1723-1790

"La guerre est le commerce des rois."

John Dryden
1631-1700

"La guerre est un conflit entre des intérêts majeurs... nous pourrions plus précisément la comparer au commerce... et cependant elle se rapproche plutôt de la politique, qui, à son tour, peut être comparée à une sorte de commerce, sur une plus grande échelle."

Karl Von Clausewitz
1780-1831

Section Deux

Variantes des règles

Introduction

Voici les trois principales variantes de Suprématie : l'attribution aléatoire, le jeu simultané et aléatoire et les protecteurs. Les règles correspondantes sont expliquées en détail dans vos règles de base. Si nous les repreneons ici c'est que nous pensons qu'elles apportent au jeu un plus considérable.

On se rapproche plus de la réalité en commençant la partie sur une attribution aléatoire et non sur un parfait équilibre des forces comme aux échecs. Vivre dans le monde réel, c'est comme se joindre à une partie de poker déjà bien entamée : vous êtes bien obligé de vous accommoder au mieux des cartes qui vous sont attribuées !

Nous vous recommandons vivement deux autres variantes : la roulette nucléaire et les paris sur les phases optionnelles. Elles nous ont été suggérées par des arbitres, que nous tenons d'ailleurs à féliciter pour leur ingéniosité. Je pense que tous les joueurs tireront bénéfice de leur contribution.

Dans certains cas, nous vous proposons deux ou trois variantes possibles pour une même règle, à vous de choisir celle que vous préférez. Avant de commencer la partie, informez les autres joueurs de vos choix et, pour éviter toute confusion ou désaccord ultérieur, notez-les sur un bout de papier.

La Préparation de la Partie

Attribution Aléatoire

Le système d'attribution aléatoire a pour but de faire varier les ressources de départ de chaque joueur. C'est une façon optionnelle de préparer la partie qui devrait convenir à des joueurs expérimentés. Une fois que les nominations ont été faites et que chacun des joueurs a reçu son centre de stockage et ses marqueurs, on suit les étapes suivantes :

- *Tris des cartes de ressources* : les cartes de ressources des six superpuissances sont triées et placées, faces cachées, sur le plateau de jeu de façon à former six piles distinctes.
- *Désignation du donneur* : chaque joueur lance un dé et celui qui obtient le meilleur score devient donneur.
- *Réorganisation des cartes* : en cachette des autres joueurs, le donneur bat les cartes qui composent chacun des six paquets et réorganise l'ordre de ces paquets sur le plateau de jeu.
- *Choix des superpuissances* : tous les joueurs, excepté le donneur, lancent un dé — celui qui obtient le meilleur score choisit une pile (de cartes et prend les trois du dessus (les autres retournent au talon, à l'emplacement prévu sur le plateau de jeu). Les autres joueurs font de même, dans l'ordre fixé par les jets de dés.

- **Choix du donneur :** le donneur choisit ensuite une superpuissance tandis que les piles restantes sont battues et redistribuées sur le plateau par un autre joueur, en cachette du donneur. Celui-ci choisit une des piles et prend les trois cartons du dessus. Les trois autres, ainsi que toutes les piles restantes retournent au talon, à l'emplacement prévu sur le plateau.
- **Distribution de trois cartes supplémentaires :** le donneur bat le talon et distribue trois cartes de ressources supplémentaires faces cachées à tous les joueurs (lui-même compris). Les joueurs qui reçoivent une carte correspondant à l'un des territoires d'origine d'un de ses adversaires doivent la replacer dans le talon et en prendre une autre. Si deux joueurs tirent des cartes de ressources correspondant à un même territoire étranger, ils doivent faire de même. Idem pour les cartes S.A.N. et Bombe Atomique.
- **Armées et flottes :** chaque joueur reçoit les pions armés et flottes correspondant à la couleur de sa superpuissance. Il peut à présent disposer une armée sur chacun de ses territoires d'origine ainsi que sur tous les territoires étrangers pour lesquels il possède une carte de ressources.
- **Argent :** chaque joueur lance deux dés, en totalise les points et retire à la banque autant de milliards de dollars.
- **Stockage des ressources :** les joueurs doivent ensuite installer leurs ressources dans leurs centres de stockage. On commence par les céréales ; chaque joueur lance un dé et compte autant de cases vers la droite que de points obtenus avant de poser son marqueur. On recommence ensuite l'opération pour le pétrole et les minerais.
- **Fixation des cours du marché :** le donneur détermine les cours des trois types de ressources en commençant par les céréales. Il lance deux dés, totalise les scores, et compte autant de cases vers la droite que de points obtenus avant de poser son marqueur. Si par exemple il a tiré un 4 et un 2, le cours de départ des céréales sera fixé à 100 millions. Le donneur répète ensuite l'opération pour le pétrole et les minerais.
- **Tour du donneur :** son rôle de donneur est terminé et c'est à lui de commencer à jouer.

Augmentation du Coût des Armes de Pointe

Comme son nom l'indique, cette règle est destinée à augmenter le coût des S.A.N. et des bombes atomiques. Lorsque vous préparez la partie, retirez du talon des cartes de ressources un S.A.N. et une bombe atomique et mettez-les de côté, elles ne serviront pas au cours du jeu.

Cette règle est particulièrement intéressante lorsqu'on joue à cinq ou six et qu'il y a donc moins de cartes de ressources en jeu (en effet, moins les cartes de ressources disponibles sont nombreuses, moins les frais de recherche et de développement sont élevés).

Le Début de la Partie

Jeu Simultané et Aléatoire (JSA)

Cette règle optionnelle convient particulièrement à des joueurs expérimentés. Tous les joueurs accomplissent ensemble les Phases 1 et 2 et choisissent ensuite jusqu'à trois des phases de jeu suivantes.

L'arbitre demande qui veut jouer la Phase 3 - Vente. Si plusieurs joueurs choisissent cette phase, ils doivent chacun lancer un dé pour déterminer l'ordre dans lequel ils joueront. On répète la même opération pour les phases suivantes. Lorsqu'un joueur n'obtient pas le score le plus élevé, il a le droit de se raviser et de ne pas jouer la phase en question, mais celle-ci n'en compte pas moins parmi ses trois choix.

Lorsqu'un joueur choisit une phase, il doit placer une de ses armées sur le plateau de jeu, à l'endroit où la phase en question est sommairement expliquée ; ses adversaires sauront ainsi quelles phases il a choisies et jouées.

Pour la Phase 7, les joueurs doivent annoncer s'ils veulent acheter ou prospecter. On procède ainsi tout au long de la partie.

Paris sur les Phases Optionnelles

Cette règle doit être utilisée avec le système de Jeu Simultané et Aléatoire. Une fois les Phases 1 et 2 terminées, chaque joueur fait un "pari" secret pour chacune des phases suivantes de telle sorte que chaque protagoniste ignore quelles phases ses adversaires entendent jouer.

Pour faire ses paris au cours des Phases 3 à 7, chaque joueur dispose de six de ses pions représentant des armées. Au début de la phase 3 (vente), chaque joueur tient dans sa main entre zéro et six de ces pions, ce nombre correspond à son pari pour la Phase 3. Tous les joueurs ouvrent ensuite leur main et c'est celui qui tient le plus de pions qui décide s'il jouera en premier, en dernier, etc. Celui de ses adversaires qui tient le plus de pions fixe ensuite son choix et ainsi de suite. En cas d'ex-aequo, on tranche en lançant les dés. Si un joueur n'a aucun pion en main, il ne peut jouer la phase.

Après chaque pari, les joueurs doivent placer les pions utilisés sur le plateau, à côté du nom de la phase correspondante. Les pions en question doivent être placés dans l'ordre : d'abord ceux du joueur qui a commencé, puis ceux de celui qui a joué en second, etc. Lorsqu'un joueur se trouve à court de pions, il doit attendre le tour suivant pour jouer une nouvelle phase. Au tour suivant les joueurs récupèrent leurs pions et peuvent de nouveau parier. Cette règle permet à chacun d'investir un maximum de ses efforts dans les phases qui l'intéressent le plus. Ainsi, un joueur se trouvant dans une situation critique peut n'être intéressé que par la phase de vente d'un tour donné ; dans ce cas-là, il prendra ses six pions en main pour être pratiquement sûr d'être le premier à fixer son choix (cette règle est inspirée des suggestions des arbitres Gerry Smit de Toronto, Ontario ; et Bill Miller de Columbus, Ohio).

Paris Simplifiés

Voici une manière plus simple de déterminer lequel des protagonistes jouera en premier. Tous les joueurs passent ensemble par les Phases 1 et 2, ils choisissent ensuite trois des phases restantes et n'utilisent que trois pions chacun pour faire leurs paris.

Au début de la Phase 3 (vente), chaque joueur tient un ou zéro pion dans sa main, correspondant à son pari pour la phase en cours. Lorsque chacun ouvre sa main, on voit qui jouera la phase en question (ceux qui tiennent un pion) ; s'ils sont plusieurs, on décidera de l'ordre de jeu en lançant les dés, celui qui obtiendra le meilleur score jouera en premier et, pour les suivants, on suivra l'ordre des aiguilles d'une montre.

Après chaque pari, les joueurs placent les pions utilisés sur le plateau, à côté du nom de la phase qui vient d'être jouée, dans l'ordre de jeu (d'abord celui de la superpuissance qui a joué en premier, puis celui de la seconde, etc). Lorsqu'un joueur se trouve à court de pions, il doit attendre le tour suivant pour jouer d'autres phases. Au tour suivant tous récupèrent leurs pions et peuvent reprendre les paris.

La Phase 1 - Paiement des Salaires et des Intérêts Bancaires

Salaires Indexés sur la Production

Les salaires des entreprises passent de 50 millions par compagnie à 50 millions par unité produite. Ainsi, si vous trouvez une production de trois unités sur une carte de ressources pétrolières, il vous faudra verser 150 millions pour récupérer les trois unités produites, 100 millions si vous ne souhaitez en prendre que deux, etc.

Apport Financier des Zones Occupées

Chaque joueur peut tirer une certaine somme d'argent des territoires qu'il occupe ; il peut retirer 100 millions à la banque par territoire neutre et 200 millions par territoire dépendant à l'origine d'une autre superpuissance.

Salaires des Forces Stratégiques

Les joueurs doivent verser des salaires correspondant à leurs S.A.N. et à leurs bombes atomiques : 500 millions par arme stratégique figurant dans leurs centres de stockage

"Le succès d'une guerre ne dépend pas tant des armes que de la richesse"

Thucydides
471 -400 av. J.-C.

La Phase 2 - Transfert des Unités produites vers le Centre de Stockage

Entropie

Cette variante des règles se base sur le principe selon lequel l'énergie et les ressources tendent à s'épuiser. A la fin de la phase 2, un des joueurs lance le dé pour déterminer quelle ressource est affectée ; il fait ensuite un deuxième jet pour voir dans quelle mesure l'approvisionnement dans cette ressource a baissé. Le joueur qui a lancé les dés est le seul affecté, au tour suivant, ce sera à l'un de ses adversaires de le remplacer. Tout au long de la partie, on appliquera le même principe, chaque joueur subissant le handicap à tour de rôle.

Détermination de la ressource touchée
(Si le joueur tire un 3, c'est le pétrole qui se raréfie)

Céréales	Pétrole	Minerais
1-2	3-4	5-6

Ampleur de la Raréfaction

Score au Dé	Carte à Replacer dans le Talon
1	Entreprise produisant une unité
2	Entreprise produisant deux unités
3	Entreprise produisant trois unités
4	Entreprise produisant quatre unités
5	Entreprise produisant cinq unités
6	Jet à refaire

Si, après avoir fait un premier jet de trois, le joueur retire un trois, il doit replacer dans le talon une de ses cartes pétrole correspondant à une production de trois unités par tour. S'il n'en possède pas, il doit placer dans le talon la première carte pétrole indiquant une production supérieure qu'il a en main, ou bien, à défaut, la carte pétrole en sa possession dont la production approche le plus, par défaut, celle indiquée par le score obtenu au dé. S'il ne possède aucune carte pétrole, il ne se défausse pas. Les cartes dont les joueurs se défaussent retournent dans le talon et entrent de nouveau en jeu si, plus tard dans la partie, quelqu'un les retourne en prospectant.

Retentissement sur les cours du marché : les indicateurs de cours sont déplacés d'une case vers la droite par unité de production perdue (dans l'exemple ci-dessus, il faudrait déplacer le marqueur correspondant aux cours du pétrole de trois cases vers la droite). (Nous avons élaboré cette variante des règles à partir des suggestions des arbitres suivants : John Simpson de Brockville, Ontario ; et Stewart Simpson de San Anselmo, Californie).

La Phase 3 - Vente de Toutes ou de Quelques-unes des Unités Produites

Offre et Demande Aléatoires (ODA)

Cette règle créera de nouvelles occasions de vente et d'achat sur le marché. Chaque fois qu'un joueur choisira de jouer la Phase 3 (vente), il

pourra effectuer jusqu'à trois opérations de vente (correspondant toutes à la même ressource — mettons trois ventes de céréales ; ou bien à des combinaisons — par exemple, une vente dans chaque ressource ou deux ventes de pétrole et une de minerais).

Pour commencer, le joueur annonce quelle ressource il souhaite vendre (matons des céréales) ; il lance ensuite un dé pour déterminer le demandeur sur le marché. S'il tire un 4, il pourra vendre quatre unités de céréales et il lui restera encore la possibilité d'effectuer deux autres ventes, dans les ressources de son choix, toujours sur le marché ; ce qui le laissera parfaitement libre de vendre des ressources aux autres joueurs.

On applique la même méthode pour les achats de la Phase 7, le score obtenu aux dés correspondant alors à l'offre, c'est-à-dire au nombre d'unités que vous avez la possibilité d'acheter.

Cette règle doit être utilisée conjointement à celle relative au Jeu Simultané et Aléatoire.

ODA à Deux Dés

Il s'agit d'une variante de la règle ci-dessus où l'on utilise deux dés au lieu d'un mais selon laquelle on ne peut effectuer qu'une seule vente par ressource.

Achats et Ventes en Trois Rounds

Cette règle divise les opérations de vente et d'achat de ressources en trois rounds. Elle offre aux joueurs plus de chances d'être les premiers à vendre ou à acheter.

Les joueurs qui désirent participer à la Phase de Vente tirent au dé l'ordre de jeu ; celui qui obtient le meilleur score vend en premier, soit sur le marché soit directement à l'un de ses adversaires, la quantité qu'il désire d'une ressource de son choix. Les autres joueurs prenant part à la phase vendent à leur tour (dans l'ordre déterminé par les jets de dés).

On répète l'opération deux fois de plus pour la Phase de Vente et l'on utilise la même méthode pour les achats de la Phase 7.

(Cette variante des règles nous a été suggérée par le Cercle de Jeu de l'agglomération de Baltimore).

La Phase Quatre - Attaque

Attaques Convergentes

L'agresseur peut lancer son attaque à partir de plusieurs territoires et/ou mers, à condition que ceux-ci soient adjacents à la zone visée. Il doit retirer de son centre de stockage un set de ressources par base d'attaque (qu'il s'agisse d'une mer ou d'un territoire). Lors du Pas C, il peut prendre en compte toutes les forces lui appartenant stationnées sur les mers ou territoires à partir desquels il lance son attaque. Lors du Pas D, le défenseur peut retirer des forces de son adversaire basées dans n'importe lesquels des territoires ou mers impliqués dans l'attaque.

Attaques Combinées

L'attaquant peut combiner des attaques navales, aéroportées et terrestres, visant simultanément un même objectif. Il doit alors retirer de son centre de stockage un set de ressource par attaque aéroportée ou navale, et un set supplémentaire par territoire servant de base à une attaque.

Attaques sur Pluieurs Fronts

Cette règle permet à l'agresseur de lancer simultanément des attaques conventionnelles contre plusieurs mers ou territoires. Il doit alors déterminer tous les théâtres d'opération lors du Pas A et annoncer l'ordre dans lequel il attaque les différentes zones.

L'attaquant et le défenseur accomplissent les Pas A à E pour le premier front, pour le second, etc. L'attaquant n'a pas le droit de modifier en cours de route les objectifs de ses attaques, ni de renoncer à certaines batailles.

Une fois que l'attaquant a lancé tous ses assauts, les joueurs agressés peuvent contre-attaquer une fois par attaque subie, en suivant les Pas A à E. Si plusieurs joueurs ont la possibilité de contre-attaquer, ils doivent le faire dans l'ordre où ils ont été attaqués.

Cette règle peut être utilisée avec des attaques aéroportées (multi-parachutage) ou navales (débarquements combinés).

Investissement de Ressources Additionnelles

Cette règle peut aider tant l'attaquant que le défenseur à obtenir un dé supplémentaire au cours de la Phase d'Attaque en investissant plus de ressources dans les combats. Lors du Pas A, l'attaquant et le défenseur rédigent chacun une note confidentielle précisant le nombre de sets de ressources qu'ils vont consacrer à la bataille. Lors du Pas B, ils dévoilent ces notes et retirent de leurs centres de stockage les sets de ressources indiqués sur leurs bouts de papier. Le joueur qui a investi le plus de ressources dans les combats obtient un dé supplémentaire.

Mega Force

Cette règle est associée à l'utilisation des forces conventionnelles. Elle donne au joueur qui a engagé le plus de forces dans le combat des chances supplémentaires de détruire celles de son adversaire. On peut l'appliquer à deux niveaux de rapport des forces :
MF-2X : Le joueur qui a engagé deux fois plus de forces dans le combat que son adversaire peut retirer du plateau de jeu autant de pions appartenant à l'ennemi que le moitié de son propre score aux dés (trois pour un score de 6, quatre pour un score de 9, etc.).
MF-3X : Le joueur qui a engagé trois fois plus de forces dans le combat que son adversaire peut retirer du plateau de jeu autant de pions appartenant à l'ennemi que de pions obtenus aux dés (six pour un score de 6, neuf pour un score de 9, etc.).

Convois et Escortes - Interception Simple

Cette règle permettra aux joueurs de mieux protéger leurs convois contre les attaques navales ou lancées depuis la terre. Elle donne au joueur le droit de stationner dans la mer où se trouve sa flotte convoyant des troupes une ou plusieurs flottes escortes qui s'efforceront de protéger le convoi.

Si un deuxième joueur attaque le convoi à l'aide de ses flottes ou de ses armées, il doit lancer un dé lors du Pas D pour déterminer s'il a ou non été détecté par la ou les flottes qui constitue(nt) l'escorte. S'il tire un 1, un 2 ou un 3, il pourra directement attaquer le convoi ; s'il tire un chiffre supérieur à 3, il devra commencer par attaquer l'escorte.

Convois et Escortes - Interception Elaborée

Cette règle est une version plus complexe de celle expliquée ci-dessus. Lorsqu'un joueur veut attaquer un convoi accompagné par une escorte, il doit également lancer un dé pour déterminer s'il doit d'abord s'en prendre à l'escorte, mais ses chances de pouvoir attaquer directement le convoi sont proportionnelles à la supériorité en nombre de ses forces par rapport à celles de l'escorte.

La table ci-dessous vous montre les scores à atteindre en fonction du rapport des forces :

Nombre d'armées et/ou de flottes engagées par l'attaquant

Inférieur à celui des forces de l'escorte 5
Egal à celui des forces de l'escorte 5 ou 6
1 unité de plus que dans l'escorte 4, 5 ou 6
2 unités de plus que dans l'escorte 3, 4, 5 ou 6
3 unités de plus que dans l'escorte 2, 3, 4, 5 ou 6
4 unités de plus que dans l'escorte L'attaquant n'a pas besoin de lancer le dé, il peut automatiquement attaquer le convoi en premier.

(Cette règle nous a été suggérée par l'arbitre James McCormack de Las Vegas, Nevada)

Ciblage des Bombes Atomiques et des S.A.N.

Lorsqu'un joueur en attaque un autre à l'aide de bombes atomiques, il doit placer un champion nucléaire (renversé) sur le ou les territoires visés lors du Pas A. Il a le droit de placer plusieurs champions sur un même territoire.

Lors du Pas D, le défenseur doit annoncer quelles bombes ses S.A.N. vont essayer de neutraliser. Il ne peut réorienter leur objectif une fois qu'il a commencé de lancer les dés.

Attaques Nucléaires de Flottes en Eaux Profondes

On peut lancer des bombes atomiques sur des flottes stationnées dans des mers en lieu sombre ; il faut dans ce cas une bombe pour couler une flotte. Si par exemple vous lancez deux bombes atomiques sur trois flottes basées dans l'Océan Indien, vous en coulerez au maximum deux.

Défaillances des Dispositifs Nucléaires (DDN)

Chaque fois qu'un joueur lance une bombe atomique, il doit déterminer si tous les dispositifs correspondants ont bien fonctionné (il pourrait y avoir eu des problèmes au niveau des systèmes de guidage lors du lancement... Ou bien la tête du missile aurait pu être désamorcée...). Le joueur fait un jet par bombe lancée. S'il tire un chiffre compris entre 1 et 5, tous les dispositifs nucléaires fonctionnent à merveille ; s'il tire un 6, quelque chose cloche et la bombe ne détruit pas son objectif.

Protecteurs

Tous les joueurs ont le droit de se porter au secours d'une grande puissance victime d'une attaque nucléaire. Ceux qui le font (les protecteurs) peuvent employer leurs S.A.N. pour tenter de détruire les bombes de l'attaquant. Lorsqu'ils lancent le dé, un score de 4, 5 ou 6 est synonyme d'échec. Les protecteurs n'ont pas le droit de contre-attaquer.

S.A.N. Espions

Cette règle est destinée à être utilisée conjointement à celle des bases nucléaires (que vous trouverez dans cette section, dans le chapitre consacré à la Phase 6 — construction).

Lors de la Phase 4, les joueurs ont le droit d'essayer de détecter les bases nucléaires situées dans les territoires de leurs adversaires. Celui qui tente l'opération ne peut scruter qu'un territoire par S.A.N. en sa possession (s'il possède trois S.A.N., il pourra passer en revue trois territoires de son choix, qu'ils appartiennent ou non au même joueur).

Il demande à celui de ses adversaires qui occupe le territoire visé de lui dire si des bases nucléaires y sont installées. L'adversaire en question doit noter sa réponse sur un bout de papier (en précisant le nombre de bases) qu'il tendra à l'"espion". Celui-ci peut à son gré garder l'information secrète ou le communiquer (moyennant finance ou non) aux joueurs de son choix.

(Cette règle nous a été suggérée par l'arbitre Bill Annand de Toronto, Canada).

La Phase 5 - Déplacement des Armées et/ou des Flottes

Déplacements Terrestres

Toutes les armées peuvent se déplacer par voie terrestre vers de nouveaux territoires. Il en coûte à leur possesseur une unité de pétrole par territoire pénétré ou traversé par une armée.

Passage de la Mer Rouge

Cette règle autorise les armées à traverser la Mer Rouge dans la zone du Canal de Suez. Elles peuvent ainsi passer d'Égypte au Moyen-Orient par voie "terrestre" moyennant une unité de grain par unité militaire. Cependant, si la Mer Rouge est occupée par un de vos adversaires, vous ne pouvez la traverser sans sa permission.

Le Canal de Suez

Si l'on applique cette règle, les joueurs dont des flottes passent de la Mer Rouge à la Mer de Crète ou à la Méditerranée (ou vice-versa) doivent verser un droit de passage à la banque si l'Égypte est restée neutre — c'est-à-dire inoccupée. Ce droit s'élève à 100 millions par flotte effectuant la traversée.

Si, au contraire, c'est le joueur qui occupe l'Égypte qui contrôle le transit des navires, c'est donc à lui de fixer le droit de passage qu'il fera payer — s'il le désire — aux autres joueurs. Il a également la possibilité de refuser le passage à certains de ses adversaires. Si c'est vous qui occupez l'Égypte, vos frais de passage s'élèvent seulement à 50 millions par flotte (que vous versez à la banque).

Le Canal de Panama

Cette règle permet aux flottes des joueurs de traverser l'Amérique Centrale ; le franchissement du Canal de Panama leur coûtera une unité de pétrole par flotte ; si l'Amérique Centrale est restée neutre, viennent s'y ajouter des droits de passage de 100 millions par flotte à verser à la banque. Sinon, c'est le joueur qui occupe l'Amérique Centrale qui contrôle le transit des navires et c'est donc à lui de fixer le droit de passage qu'il fera payer — s'il le désire — aux autres joueurs. Il a également la possibilité de refuser le passage à certains de ses adversaires. Si c'est vous qui occupez l'Amérique Centrale, vos frais de passage s'élèvent seulement à 50 millions par flotte (que vous versez à la banque).

Traversée de l'Océan Arctique

Cette règle autorise les joueurs à faire traverser l'Océan Arctique à leurs flottes, il leur en coûte deux unités de pétrole par unité militaire. L'Océan Arctique bordant la Pacifique Nord, l'Atlantique Nord, la Mer du Nord et la Mer de Barents, ces zones maritimes peuvent servir de point de départ ou d'arrivée aux flottes qui tentent la traversée.

La Phase Six - Construction de Forces Armées et d'Armes

Accident en Laboratoire de Recherche

Cette règle utilise la carte de ressource vierge du talon. Si un joueur tire cette carte durant la phase de recherche et de développement, cela signifie qu'un incident majeur s'est produit dans ses laboratoires de recherche. Il doit suspendre des travaux dans ce domaine particulier et verser à la banque les sommes dues pour toutes les cartes qu'il a retournées, y compris la carte vierge.
(Cette règle nous a été suggérée par l'arbitre John A Pitt, de Lexington, Kentucky).

Technologie Spatiale

Cette règle utilise la carte de ressource vierge ainsi que les deux cartes S.A.N. On laisse la carte vierge dans le talon où elle est censée représenter la maîtrise de la technologie spatiale. Chaque joueur doit maîtriser la technologie avant de se lancer dans des recherches et développements : ni matière de bombes atomiques ou de S.A.N. C'est elle en effet qui permet de mettre au point les systèmes de lancement des bombes atomiques et des S.A.N. Le coût des recherches en technologie spatiale s'élève à 200 millions par carte retournée, plus une unité de minerais et une de pétrole. Une fois qu'un joueur maîtrise cette technologie, il doit le noter sur un bout de papier qui sera validé (signé) par l'arbitre. Ses adversaires pourront ainsi se rappeler qu'il a mené à bien ses recherches et développements en matière de technologie spatiale.

Incident de Recherche

Cette règle peut être utilisée conjointement à celle portant sur la technologie spatiale. Si un joueur tire une carte S.A.N. avant d'avoir retourné la carte de technologie spatiale, cela signifie qu'il s'est produit un incident majeur dans ses laboratoires de recherche. Il doit suspendre ses travaux en matière de technologie spatiale et verser à la banque les sommes correspondant aux cartes qu'il a retournées, y compris la carte S.A.N. synonyme d'accident.

Spatio-combustibles

Cette règle contribue à accroître le coût de construction des bombes atomiques et des S.A.N. Il faudra maintenant verser 500 millions plus une unité de minerais et une de pétrole pour pouvoir construire une bombe. Quant aux S.A.N., ils reviendront à un milliard, plus deux unités de minerais et deux de pétrole.

Bases Nucléaires

Chaque fois qu'un joueur construit une bombe atomique dans son cantre de stockage, il note, en cachette de ses adversaires, le nom du territoire sur lequel est basé la bombe. Il ne peut bien sûr installer des bases nucléaires que dans les territoires qu'il occupe. Si un de ses adversaires prend possession d'un territoire doté de bases nucléaires, il récupère les bombes correspondantes. Si ce territoire est victime d'une attaque nucléaire, les bombes qui y sont installées sont détruites.

Lancement des S.A.N.

Cette opération se déroule durant la Phase 6. Le joueur doit d'abord construire ses S.A.N., puis les lancer (il n'a pas le droit d'en construire de nouveaux après le lancement des premiers). Chaque fois qu'il lance un S.A.N., il doit faire un jet de dé pour s'assurer qu'il n'y a pas eu d'incident : s'il tire un chiffre compris entre 1 et 5, c'est que le lancement a réussi ; s'il tire un 6, il y a eu un problème technique : le S.A.N. a brûlé, il est irrécupérable.

Le pouvoir politique grandit par la bouche des canons..."

Meo Tse-Toung - 1893-1976

Usines d'Armement

Cette règle permet de limiter le nombre des armes et forces armées qu'un joueur peut construire à chaque tour. Chacun des protagonistes commence la partie avec deux usines d'armement, l'une spécialisée dans la construction d'armées, l'autre dans la construction des flottes. En cachette de ses adversaires, il en note l'emplacement (obligatoirement un de ses territoires d'origine) sur la Table d'Emplacement et de Productivité des Usines d'Armement ci-dessous. Les emplacements choisis sont définitifs, les usines ne peuvent être transférées en cours de partie.

Construction :

Lors de la Phase 6, chaque joueur a le droit de construire des usines supplémentaires dans les territoires qu'il occupe (à condition de ne pas dépasser le quota de trois usines par type d'arme ou de force armée fixé par la table). Il doit verser à la banque les coûts de construction figurant dans la table. Les flottes ne peuvent être construites que dans des territoires dotés de ports, ce qui limite les zones pouvant accueillir des usines de construction navale (la Chine, par exemple, ne pourrait pas en implanter au Tibet). Pour le reste, les règles de base relatives à la construction d'armes et de forces armées restent valables.

Sites Secrets et Butins :

Les joueurs ont le droit de garder secrets les sites d'implantation de leurs usines ; mais si un de ces territoires est pris par l'adversaire, celui-ci doit être informé de leur existence. Le joueur qui fait main basse sur le territoire a le droit d'utiliser l'usine qui y est implantée. Si l'on utilise la règle relative aux S.A.N. espions, les joueurs peuvent utiliser leurs satellites pour chercher à détecter les usines d'armement.

Achats et Ventes d'Usines d'Armement :

Les joueurs peuvent en fixer librement les modalités.

Démolition des Usines d'Armement :

A tout moment de la partie, un joueur peut détruire une de ses usines (il lui en coûtera 50 millions de dollars), cette décision doit simplement intervenir lors du Pas A de la Phase d'Attaque. Vous pouvez faire des photocopies de la table ci-dessous pour les distribuer à vos joueurs.

Table d'Emplacement et de Productivité des Usines d'Armement

Usine de construction d'	Emplacement	Coût de l'usine	Production par tour
Armées	_____	100 millions	12 armées
Armées	_____	100 millions	12 armées
Armées	_____	100 millions	12 armées
Flottes	_____	100 millions	12 flottes
Flottes	_____	100 millions	12 flottes
Flottes	_____	100 millions	12 flottes
Bombes Atomiques	_____	200 millions	4 bombes
Bombes Atomiques	_____	200 millions	4 bombes
Bombes Atomiques	_____	200 millions	4 bombes
S.A.N.	_____	500 millions	2 S.A.N.
S.A.N.	_____	500 millions	2 S.A.N.
S.A.N.	_____	500 millions	2 S.A.N.

La Phase Sept - Achat ou Prospection de Ressources

Accords Préalables

Vous avez le droit de vendre aux autres joueurs des unités de production en excédent, à condition d'avoir conclu avec eux un accord préalable lors de la précédente Phase 7.

A la fin de la Phase 7, si vous savez que vous allez vous retrouver avec un excédent de ressources, prenez les commandes de vos alliés ou adversaires en vue d'une livraison lors de la prochaine Phase 3. S'ils ne passent pas de commande à la fin de la Phase 7, vous n'aurez pas le droit de leur livrer quoi que ce soit au cours de la Phase 3 suivante. Le prix et la quantité des unités échangées doivent être fixés lors de la Phase 7. L'accord préalable doit être conclu par écrit sur un formulaire que vous établirez à partir des informations ci-dessous.

Il n'existe aucun moyen d'obliger les autres joueurs (autrement dit les pays) à honorer les engagements qu'ils ont conclus. Nous vous conseillons donc de choisir très soigneusement les modalités de votre accord et de vous assurer qu'il est signé par les deux parties — sans quoi il serait considéré comme nul.

(Vous pouvez faire des photocopies du document ci-dessous pour les distribuer à vos joueurs.)

Accord Préalable

Cet accord a été conclu entre (vendeur)

et (acheteur), à

le 19 ; relativement à la livraison des ressources

mentionnées ci-dessous, suivant les modalités ci-après.

Ressource	Nb d'unités	Prix à l'unité	Sous-total
Minerais	_____	_____	_____
Pétrole	_____	_____	_____
Céréales	_____	_____	_____

Montant total de la vente _____

Modalités de l'Accord Préalable

Choisissez une des modalités suivantes et remplissez les espaces laissés en blanc.

Paiement Global Préalable :

Contre la somme de payable par avance, le vendeur s'engage à livrer à l'acheteur la totalité des ressources susmentionnées lors de la prochaine Phase 3. Cette somme ne sera pas remboursée, même si la livraison n'est pas effectuée.

Paiement Global en Dépôt :

L'acheteur s'engage à acheter au vendeur les ressources susmentionnées lors la prochaine Phase 3, pour un montant de somme qu'il a déposée à la banque. Si le vendeur n'effectue pas la livraison, la banque restituera la somme en dépôt à l'acheteur.

Arrhes Non Remboursables et Complément en Dépôt :

L'acheteur s'engage à acheter au vendeur les ressources susmentionnées, pour un montant total de Il a versé à ce dernier d'arrhes. Le reste de la somme a été déposé à la banque et lui sera remis une fois les marchandises livrées lors de la Phase 3. Si la totalité ou une partie des ressources en question ne sont pas livrées, la banque restituera l'argent en dépôt à l'acheteur.

Arrhes Non Remboursables et Complément à la Livraison :

L'acheteur s'engage à acheter au vendeur les ressources susmentionnées, pour un montant total de Il a versé à ce dernier d'arrhes. Le reste de la somme (.....) sera remis au vendeur une fois les marchandises livrées, lors de la prochaine Phase 3. Si le vendeur n'effectue pas la livraison, il n'est pas tenu de rembourser les arrhes.

Arrhes Remboursables en Dépôt et Complément à la Livraison :

L'acheteur s'engage à acheter au vendeur les ressources susmentionnées, pour un montant total de Il a déposé à la banque d'arrhes, que cet organisme versera au vendeur lors de la livraison complète des marchandises, durant la Phase 3. L'acheteur remettra le restant de la somme convenue à la livraison. Si celle-ci n'a pas lieu, la banque restituera les arrhes à l'acheteur.

Paiement Global à la Livraison :

L'acheteur s'engage à acheter au vendeur les ressources susmentionnées, pour un montant total de somme qui lui sera versée lors de la livraison, durant la Phase 3. Si la livraison n'a pas lieu, rien ne sera versé au vendeur.

Paiement par Tranches :

L'acheteur s'engage à acheter au vendeur les ressources susmentionnées, pour un montant total de Il versera mensualités de, suivant le calendrier ci-après :

Lu et approuvé par le vendeur _____ Lu et approuvé par l'acheteur _____
Leader de la superpuissance _____ Leader de la superpuissance _____

Les Emprunts

Rotation des Déficits

Si un joueur est dans l'impossibilité de rembourser les intérêts de son emprunt, il peut quand même vendre ses ressources sur le marché, mais le produit de la vente doit être intégralement versé à la banque jusqu'à ce que toutes les arriérées aient été payées.

Diplomatie

Les formulaires de traités ci-après peuvent être photocopiés à l'intention des joueurs. Précisons que lorsqu'un joueur signe un traité, on ne peut l'obliger à l'honorer. Ses adversaires peuvent cependant sévir en lui infligeant des sanctions économiques (embargos commerciaux ou autres) ou, en dernier ressort, en lui déclarant la guerre.

*"Lorsqu'un homme ne sait pas vers quel
port il fait voile, aucun vent
ne lui est favorable"*

Sénéque
4 av. J.-C. - 0065

*"J'ai découvert l'art de tromper les diplomates :
je dis la vérité et ils ne me croient jamais"*

Cavour
1810-1861

*"Il faut être tout à la fois un renard,
pour déceler les pièges,
et un lion, pour effrayer les loups"*

Niccolo Machiavelli
1469-1527

*"Celui qui sait quant il peut ou non combattre,
celui-là vaincra"*

Sun Tzu
400-320 av. J.-C.

Accord Commercial

Pour former un cartel, les joueurs doivent préalablement signer l'Accord Commercial suivant :

Accord Commercial

Ce traité a été conclu entre les nations suivantes :

_____ à _____, le _____ et _____

19 _____, pour le bénéfice économique de chacun des cosignataires.

Chaque leader s'engage à vendre et à acheter des ressources dans l'intérêt commun de ses partenaires commerciaux.

Les-dits partenaires commerciaux s'engagent à coordonner leur production, leurs achats et leurs ventes de ressources de manière à assurer un profit maximal aux autres signataires du présent accord.

Chaque leader s'engage à vendre ses ressources à ses partenaires à des prix inférieurs ou égaux à ceux pratiqués sur le marché, et à assurer au mieux leur ravitaillement en ressources, dans la mesure où cela ne met pas en danger sa propre nation.

Lu et approuvé par :

La Fédération des Etats Africains _____

La Confédération de l'Amérique du Sud _____

La Ligue des Nations Européennes _____

La République Populaire de Chine _____

Les Etats-Unis d'Amérique _____

L'Union des Républiques Socialistes Soviétiques _____

Alliance Militaire

Les Traités d'Alliances Militaires doivent être ratifiés sur le formulaire ci-dessous. Ils ne sont pas irrévocables mais leur signature est préalable à toute opération militaire associant plusieurs nations (systèmes de protecteurs, convoi d'armées appartenant à un joueur per les flottes d'un de ses alliés, etc.).

Traité d'Alliance Militaire

Ce traité conclu entre _____ et _____

le _____ 19 _____, à _____, a pour objectif d'instaurer une assistance

militaire mutuelle entre les-dites nations.

Chacun de leurs leaders s'engage à soutenir les initiatives militaires de son allié, dans la mesure de ses possibilités et à condition que cela ne menace pas la survie de sa propre nation. En ratifiant le présent traité, chaque leader s'engage également à se porter au secours de son allié au cas où celui-ci serait victime d'une agression. En cas d'attaque nucléaire chaque co-signataire garantit qu'il se fera le protecteur de son allié.

Lu et approuvé par la superpuissance _____

(signature du leader de la nation) _____

Lu et approuvé par la superpuissance _____

(signature du leader de la nation) _____

Pacte de Non-Agression

Ce traité conclu entre _____ et _____

le _____ 19 _____, à _____, a pour objectif d'instaurer une assistance

militaire mutuelle entre les-dites nations.

Chacun des leaders s'engage à ne pas agresser la nation avec laquelle il a signé le présent acte, et à ne fournir ni armes, ni ressources, ni assistance d'aucune sorte aux pays en guerre avec la-dite nation.

Lu et approuvé par la superpuissance _____

(signature du leader de la nation) _____

Lu et approuvé par la superpuissance _____

(signature du leader de la nation) _____

Traité d'Option Nucléaire Zéro (TONZ)

Cet accord peut servir à interdire la construction d'armes nucléaires. Il peut être ratifié par plusieurs nations, voire toutes, mais certains joueurs refuseront sans doute de le signer. D'ailleurs, même s'ils acceptent de le faire, ils peuvent très bien rompre leurs engagements, exactement comme le font de véritables nations dans la vie réelle.

Traité d'Option Nucléaire Zéro (TONZ)

Le présent traité conclu entre
(liste des nations)

à _____, le _____

19 _____, interdit la construction d'armes nucléaires.

Les signataires ci-après s'engagent à n'effectuer aucune recherche, mise au point ou construction en matière d'armes nucléaires.

Fédération des Etats Africains _____

Confédération de l'Amérique du Sud _____

Ligue des Nations Européennes _____

République Populaire de Chine _____

Etats-Unis d'Amérique _____

Union des Républiques
Socialistes Soviétiques _____

**"La paix ne se résume pas
à l'absence de guerres"**

John F. Kennedy

Traité de Neutralité Spatiale (TNS)

Cet accord peut servir à interdire la construction de S.A.N. Il se peut que certains joueurs, voire tous, le ratifient ; cependant, vous aurez sans doute quelque mal à y faire adhérer toutes les nations, de plus, ce traité peut, exactement comme dans la vie réelle, ne pas être respecté.

Le présent traité conclu entre (cochez les noms des signataires)

La Fédération des Etats Africains _____

La Confédération de l'Amérique du Sud _____

La Ligue des Nations Européennes _____

La République Populaire de Chine _____

Les Etats-Unis d'Amérique _____

L'Union des Républiques Socialistes Soviétiques _____

à _____, le _____

19 _____, interdit la construction de S.A.N.

Les signataires ci-après s'engagent à n'effectuer aucune recherche, mise au point ou construction en matière de S.A.N.
(Signatures)

Fédération des Etats Africains _____

Ligue des Nations Européennes _____

Etats-Unis d'Amérique _____

Confédération de l'Amérique du Sud _____

République Populaire de Chine _____

Union des Républiques
Socialistes Soviétiques _____

Les Droits de l'Occupant

Occupation des Zones Neutres

On peut occuper des territoires neutres de deux manières : militairement ou commercialement. On se trouve dans le deuxième cas lorsqu'un joueur retourne une carte de ressources correspondant à un territoire inoccupé ; cela signifie qu'il entretient des relations politiques et commerciales avec le dit territoire ; il a donc le droit de venir y installer des armées lors de la Phase 5. Il y a occupation militaire lorsque vous n'entretenez pas de relations commerciales avec le territoire que vous souhaitez occuper (autrement dit lorsque vous ne possédez pas de cartes de ressources correspondant à ce territoire) ; dans ce cas, vous êtes obligé de l'attaquer durant la Phase 4 pour pouvoir l'occuper.

Si vous attaquez, vous devez retirer un set de ressources de votre centre de stockage, plus tous les frais de déplacement adéquats — par exemple, en cas d'attaque aéroportée. L'un de vos adversaires lance deux dés pour le territoire neutre, mais vous n'en lancez aucun ; on fait la somme des points obtenus sur les deux dés, on la divise par trois et le résultat arrondi par défaut correspond au nombre d'armées que vous devez retirer du plateau de jeu ; s'il ne vous en reste aucune, vous n'avez pas le droit d'occuper le territoire visé et il vous faut attendre le tour suivant pour lancer une nouvelle attaque.

Les Butins

Libération des Centres de Stockage

Si l'un de vos adversaires a fait main basse sur une superpuissance, vous pouvez essayer de libérer le centre de stockage correspondant. Pour ce faire, vous devez venir occuper tous les territoires que votre ennemi contrôle dans la superpuissance en question. Si vous parvenez à récupérer le dernier territoire qu'il occupait, le centre de stockage tombe entre vos mains.

Destruction des Centres de Stockage

Si l'un de vos adversaires a fait main basse sur une superpuissance, vous pouvez essayer de détruire le centre de stockage correspondant. Pour ce faire, vous devez réussir des attaques nucléaires contre tous les territoires que votre ennemi contrôle dans la superpuissance en question. Si vous y parvenez, le centre de stockage est irrémédiablement détruit et l'on ne s'en servira plus jusqu'à la fin de la partie.

*"Je ne mérite guère que la moitié des honneurs
que m'ont valus les batailles que j'ai remportées.
Ce sont en général les soldats qui
rempportent les batailles et les
généraux qui en tirent gloire
à leur place*

Napoléon Premier - 1818

Comment Déterminer le Vainqueur

La Roulette Nucléaire

Celle-ci vient modifier le coup final. Lorsque 12 territoires ont été détruits par des bombes nucléaires, on applique la règle suivante : Si un treizième territoire est ainsi détruit, le joueur qui a lancé la bombe doit faire un jet de dé ; s'il tire un 6, la partie est finie, sinon, elle se poursuit. Si un quatorzième territoire est détruit, le joueur qui a lancé la bombe doit faire un jet de dé ; s'il tire un 5 ou un 6, la partie s'achève, sinon, elle se poursuit.

La table ci-dessous vous indique le fonctionnement de la règle pour les destructions suivantes, jusqu'au coup final qui marque l'instauration de l'hiver nucléaire.

Table de la Roulette Nucléaire

Nombre de Territoires Détruits	Scores Mettant Fin à la Partie
13	6
14	5 ou 6
15	4, 5 ou 6
16	3, 4, 5 ou 6
17	2, 3, 4, 5 ou 6
18	Coup final, fin de la partie

(Cette règle nous a été suggérée par l'arbitre Bill Annand de Toronto, Canada).

Les Tactiques Offensives

Attaques Spatiales et S.A.N.

Dans cette règle, on considère qu'en cas d'attaque spatiale, les S.A.N. ont deux fois moins de temps pour réagir dans la mesure où les bombes atomiques explosent juste au-dessus de l'atmosphère, c'est-à-dire à une distance très courte. Lorsqu'on lance les dés pour déterminer l'efficacité des S.A.N. face à une attaque spatiale, un score de 4, 5 ou 6 est synonyme d'échec.

Guerre des Étoiles - Version Elaborée

Vous devez annoncer la tactique que vous adoptez pour votre guerre des étoiles : Duel ou Salve.

Duel : Il y a duel lorsque vous attaquez les S.A.N. de votre adversaire les uns après les autres. Le défenseur a dans ce cas le droit de riposter après chaque attaque.

Salve : On parle de "salve" lorsque vous attaquez simultanément plusieurs S.A.N. appartenant à votre adversaire.

L'agresseur annonce combien de S.A.N. il utilise dans son attaque. Les adversaires doivent faire un jet par S.A.N. impliqué dans l'attaque.

L'agresseur ne peut suspendre son attaque avant que tous les jets n'aient été effectués, même si ses scores ne sont guère satisfaisants. Une fois les jets de dés terminés, le défenseur peut contre-attaquer.

Dernier Recours

Cette variante modifie les règles relatives au blocus et au siège comme suit :

Blocus : Lorsqu'un territoire subit un blocus, ses armées ne peuvent ni attaquer ni se déplacer. En cas d'attaque, son seul recours est la résistance car les ressources nécessaires à une contre-attaque ne peuvent franchir le barrage que constitue le blocus.

Siège : Lorsqu'une superpuissance est en état de siège, elle ne peut utiliser aucune de ses flottes ou armées stationnées dans des zones étrangères pour effectuer des attaques ou des déplacements. Si les zones en question sont attaquées, elles en sont réduites à résister. Le joueur a par contre la possibilité de déplacer les armées qu'il a basées sur son territoire national et de les utiliser pour lancer des attaques. Si ses territoires d'origine sont victimes d'une attaque, il peut donc mettre en place un dispositif défensif complet.

Spécifications sur les Pénuries de Ressources

Blocus : Lorsqu'un territoire subit un blocus, les cours du marché réagissent à la nouvelle et le prix des ressources présentes dans ce territoire commence à monter (On ne tient compte que des cartes de ressources en jeu). Prenons un exemple : si l'Australie Occidentale était victime d'un blocus, on déplacerait les marqueurs des cours des minerais, des céréales et du pétrole d'une case vers la droite par unité de production inscrite sur les cartes de ressources correspondantes en jeu. Dans l'exemple choisi, on déplacerait le marqueur des cours des céréales de deux cases vers la droite ; celui des cours du pétrole de deux cases également ; et celui des cours des minerais de trois. Un des joueurs lancera ensuite le dé pour déterminer dans quelle mesure la hausse se poursuit (il fera un jet par type de ressource et décalera le marqueur de cours correspondant d'autant de cases vers la droite que de points obtenus).

Siège : On applique exactement la même procédure lorsqu'une superpuissance est placée en état de siège.

Rétablissement des Cours Normaux : Lorsqu'un blocus ou un siège est levé on procède exactement de la même manière, sauf que les cours sont à la baisse.

Les Tactiques Défensives

Milice

Cette règle permet à un joueur de défendre ses territoires d'origine même si aucune de ses armées n'y est stationnée. On considère que c'est la milice locale qui organise la défense ; pour la faire intervenir, le joueur doit cependant retirer un set de ressources de son centre de stockage. Cette opération lui donne le droit de lancer un dé.

(Cette variante nous a été suggérée par l'arbitre Kurt Loucks de Kitchener, Ontario).

Ordres de Destruction

Cette règle vous permet de détruire n'importe laquelle de vos entreprises avant qu'elle ne tombe entre les mains de l'ennemi. Vous pouvez le faire à tout moment de la partie, mais si vous choisissez de prendre cette décision durant la Phase d'Attaque, vous devez l'annoncer lors du Pas A.

Si vous décidez de lancer un ordre de destruction au cours du Pas A, vous devez noter sur un bout de papier les noms des entreprises concernées ; vous lancerez ensuite un dé pour chacune d'entre elles. On chiffre les dommages subis par chaque entreprise en multipliant le score obtenu au dé par 200 millions. Inscrivez le montant des dommages sur votre note, à côté du nom de l'entreprise correspondante, laquelle ne pourra recommencer à produire des ressources que lorsque ses dommages auront été réparés.

Si vous voulez relancer la production de l'entreprise en question, vous devez verser à la banque le montant des réparations (équivalent à celui des dommages).

Supposons, par exemple, qu'un défenseur décide de détruire une de ses entreprises pétrolières avant qu'elle ne tombe aux mains de l'ennemi. Il lance le dé et tire un trois ; cela signifie que l'entreprise a subi pour 600 millions de dommages. A présent, si l'attaquant veut la faire réparer, il devra verser cette somme à la banque lors d'une Phase 6 (construction).

Politique de la Terre Brûlée

Cette règle est destinée à déterminer si vos troupes sont assez fanatisées pour suivre vos ordres même si vous leur demandez de détruire votre propre territoire à coups de bombes atomiques. Un joueur peut décider de l'utiliser lorsqu'il est sur le point de perdre et qu'il souhaite entraîner tous ses adversaires dans son naufrage grâce à un coup final. Dans ce cas, il lance un dé pour savoir si ses troupes lui obéissent ; s'il tire un 1, un 2 ou un 3, ses ordres sont appliqués ; s'il tire un 4, 5 ou un 6, ses troupes se rebellent.

Diverses Variantes des Règles

Coût de la Naphtaline

Si vous fermez une entreprise, il vous en coûtera 200 millions pour la réouvrir plus tard dans la partie.

Coût des Déplacements de Bombes Atomiques

Lorsque des joueurs vendent ou échangent des bombes atomiques, il faut que soit l'acheteur soit le vendeur paie les frais de transport, c'est-à-dire deux unités de pétrole par bombe.

Mise aux Enchères

C'est une façon intéressante de vendre des entreprises, des armes ou même des ressources. Le vendeur offre sa marchandise à un prix dépassant de loin sa valeur, il abaisse ensuite ce prix jusqu'à ce que quelqu'un décide d'acheter. Le premier joueur qui fait une offre d'achat emporte la marchandise.

Si vous vendez une carte de ressources, vous pouvez lancer les enchères à 5 milliards et faire baisser ce prix de 100 millions par offre jusqu'à ce que quelqu'un se décide à acheter.

Assainissement des Zones Touchées par des Bombes Atomiques

Certains joueurs nous ont demandé de trouver un moyen de remettre en jeu les territoires victimes d'attaques nucléaires. La table ci-dessous vous indique le nombre de tours qu'il faut attendre après l'explosion pour que cela soit faisable ; c'est le joueur intéressé qui doit verser les frais d'assainissement à la banque.

Table d'Assainissement des Zones Victimes d'Attques Nucléaires

Tours	Type d'activité possible	Frais d'assainissement
3 tours	Traversée du territoire	5 milliards
6 tours	Traversée et occupation	5 milliards
9 tours	Traversée ; occupation et production de ressources	5 milliards

Handicap - L'Opinion Publique

En début de partie, vous devez déterminer l'état d'esprit de votre peuple et ce qu'il attend de vous. Comme une superpuissance dans la vie réelle, il se peut que vous ayez affaire à un peuple dont le patriotisme laisse quelque peu à désirer. Chacun des protagonistes lance un dé et devra jouer la partie en fonction des indications fournies par la table ci-dessous, sauf s'il défend son dernier territoire d'origine.

Table des Handicaps

Score au Dé	Handicap Correspondant
1	Obligations d'un Général à Une Etoile
2	Obligations d'un Général à Deux Etoiles
3	Obligations d'un Général à Trois Etoiles
4	Obligations d'un Général à Quatre Etoiles
5	Obligations d'un Général à Cinq Etoiles
6	Faites un nouveau jet

*"Arrangez-vous toujours pour mystifier,
induire en erreur et surprendre l'ennemi"*

Stonewall Jackson
1824-1863

Section Trois

Stratégies et Tactiques

Introduction

Vous trouverez ci-après quelques indications relatives à l'ordre de jeu dont nous devons parler avant d'aborder les éléments de base d'une Grande Stratégie. Lors de chaque tour, il vous faudra développer la politique des armes ou celle des économistes, comme les appellent les grands stratèges des superpuissances. Autrement dit, vous devrez concentrer vos efforts et vos ressources soit sur la construction d'armes, soit sur la réalisation de profits.

Comment Faire les Bons Choix Parmi les Phases de Jeu

Comme il vous appartient de choisir trois des cinq phases de jeu possibles, vous avez intérêt à réfléchir mûrement à la combinaison que vous adopterez, certaines sont en effet préférables à d'autres. Les décisions économiques sont prises lors des Phases 3 et 7, tandis que les militaires interviennent lors des Phases 4 et 5 ; la Phase 6 offrant à la fois des possibilités d'initiatives économiques et militaires.

La Politique des Armes

La combinaison qui associe les Phases 3, 5 et 6 favorise bien la construction militaire ; elle vous permet de vendre des ressources sur le marché, de déplacer vos armées et vos flottes et d'utiliser le produit de la vente et les ressources restantes pour construire de nouvelles forces armées.

Si vous voulez attaquer, le mieux est d'associer les Phases 4, 5 et 7. Cette combinaison vous permettra d'attaquer, de déplacer vos forces armées vers de nouvelles positions et de construire des unités militaires supplémentaires.

Si vous perdez certaines de vos entreprises dans le combat, vous aurez intérêt à remplacer la Phase 5 par la 7. Cela vous permettra de reconstituer les stocks de votre centre. De façon générale, n'effectuez jamais une vente de ressources et une attaque lors du même tour : vous aurez besoin de toutes vos ressources pour attaquer, renforcer vos positions et reconstruire des forces armées.

La Politique des Economistes

L'association des Phases 3, 6 et 7 constitue la base idéale d'une politique d'économiste ; cette combinaison vous permet de vendre la plupart de vos ressources sur le marché (tout en conservant certaines pour vous défendre en cas d'attaque — trois ou quatre sets devraient être suffisants). Si vous n'êtes pas attaqué, vous pourrez utiliser vos réserves de ressources pour construire de nouvelles forces armées. De plus, vous aurez ensuite la possibilité d'acheter sur le marché à des prix plutôt bas.

Comment Mettre au Point une Grande Stratégie

Les éléments de base d'une grande stratégie sont d'ordres économique, politique et militaire. Ces trois domaines sont très liés : en tant que leader d'une superpuissance, vous avez plus de chances d'atteindre vos objectifs si vous associez ces trois instruments de pouvoir.

Le Choix des Objectifs (ou Comment Déterminer qui sera votre Ami ou votre Ennemi)

Votre but est de faire main-basse sur un centre de stockage, ne vous en laissez pas détourner par des questions de fierté ou d'anciennes rivalités. Ce deuxième centre de stockage vous fournira la puissance économique nécessaire pour l'emporter sur les autres joueurs. Recherchez donc la meilleure opportunité.

Chaque joueur doit chercher à estimer de façon réaliste qui seraient ses meilleurs alliés et qui risquent d'être ses ennemis. Cette évaluation doit se fonder sur des critères historiques, géographiques et politiques (quelles est la ligne de conduite adoptée par les différents leaders).

Histoire : Lors de précédentes parties, certains joueurs se sont-ils régulièrement retournés contre vous ? Si c'est le cas, il y a de fortes chances qu'ils recommencent ! Les gens aiment s'en prendre à des adversaires dont ils connaissent les points faibles et les atouts. Cela tend à limiter les surprises désagréables telles que se trouver face à un ennemi qui monte inexplicablement un conflit en épingle jusqu'à le transformer en guerre nucléaire généralisée.

Géographie : Le pays qui se trouve être le plus proche de votre risque fort de s'avérer votre ennemi : cette proximité constitue en effet pour lui une menace et une opportunité intéressante.

Un pays voisin devient une menace dès l'instant où il se met à construire des armées ou des flottes près de vos frontières. La Chine et la Russie constituent de bons exemples de cette rupture inévitable. La proximité offre de plus une opportunité intéressante dans la mesure où il est généralement meilleur marché de mener une guerre contre un pays voisin que contre une nation lointaine. Ajoutons que si vous perdez une guerre dans des contrées lointaines, vos territoires d'origine risquent de se trouver affaiblis et de devenir des cibles faciles pour leurs puissants voisins.

Politique : Tous les leaders sont différents : certains ont des dons pour mettre au point et suivre une bonne stratégie, et lancer des contre-attaques surprise fort efficaces. Laissez aux autres joueurs le soin de leur chercher des crosses, et attaquez-vous à des leaders moins doués. Après examen des facteurs ci-dessus, vous devez décider qui vous avez l'intention d'attaquer. Votre cible ne doit pas obligatoirement être une superpuissance voisine ; mais si vous vous lancez dans des guerres lointaines, assurez-vous au préalable que vos frontières sont sûres. N'oubliez pas non plus que si vos voisins sont plus ou moins à court de ressources ou engagés dans d'autres combats ; il y a peu de chances qu'ils s'en prennent à vous.

L'Avantage du Doute

Lorsque vous avez choisi votre cible, gardez cette décision pour vous. Laissez tous vos adversaires dans le doute quant à vos projets de guerre ; vous aurez ainsi l'avantage de pouvoir commencer avec tous jusqu'à ce que vous déclariez ouvertement la guerre à votre ennemi.

L'Aspect Economique

Equilibrez et Développez Votre Economie

Si vous utilisez la règle d'attribution aléatoire, essayez d'obtenir la même capacité de production dans les trois types de ressources. Si, par exemple, vous n'avez qu'une faible production de pétrole, prospectez. Le seul de productivité idéal est de 12 unités par type de ressources et par tour : il vous permet de remplir à bloc votre centre de stockage en un tour sans avoir pour cela à acheter sur le marché (cela constitue un gros avantage lorsque les cours sont hauts).

Des entreprises basées dans des territoires étrangers vous seront fort utiles si certaines de celles implantées sur vos territoires d'origine tombent aux mains de l'ennemi ou sont victimes d'une attaque nucléaire.

Assurez-vous des Partenaires Commerciaux

Une fois que vous aurez déterminé qui sont vos alliés potentiels, le commerce constitue un bon moyen d'établir des liens avec eux. Le cartel est le meilleur type d'association commerciale car il permet aux différents partenaires de faire des profits considérables en ne prenant que peu ou pas de risque (voir explications ci-dessous).

Formez un Cartel

Les joueurs ont le droit de former des cartels pour accroître leurs profits. Lorsqu'un joueur A achète des ressources sur le marché, les prix montent automatiquement dès qu'il a fini de jouer. Un joueur B peut alors vendre des ressources en profitant des cours élevés et partager ensuite le produit de la vente avec le joueur A.

(Cette tactique de jeu a été mise au point par l'arbitre C. Mc Dougall de Toronto, Ontario).

Note du Concepteur du Jeu : Bien que cette technique soit un excellent moyen de faire de l'argent (à condition que le joueur B partage bien ses profits avec A), je vous conseille de ne l'employer qu'avec modération. L'argent ne prend en effet une valeur réelle que lorsque vous en avez beaucoup et vos adversaires très peu. N'oubliez pas que votre objectif n'est pas d'enrichir vos adversaires.

Montez une Coopérative

Les joueurs ont le droit de monter des coopératives pour économiser de l'argent lorsqu'ils achètent des ressources. Mettons qu'un joueur A soit le premier à acheter, il a le droit de prendre plus de marchandises qu'il n'en a besoin et de les stocker dans son centre. Ces alliés pourront ensuite lui acheter directement des ressources et les payer au prix coûtant. Ce genre d'opération peut faire économiser beaucoup d'argent aux membres de la coopérative.

Jouez sur le Marché

Vous pouvez provoquer des difficultés économiques chez vos adversaires en vendant des ressources sur le marché (et donc en faisant baisser les cours) quand vous savez qu'ils ont besoin de faire des profits en vendant. Les cours plancher handicapent très sérieusement les joueurs lourdement endettés : ces derniers sont en effet généralement obligés de vendre à pratiquement n'importe quel prix simplement pour pouvoir faire face aux échéances de leurs emprunts. Mais attention, ne faites pas trop chuter les cours, vos adversaires pourraient décider de ne pas vendre, quitte à ne pas payer les intérêts de leurs prêts, et d'utiliser leurs ressources pour vous attaquer. De plus, dans ce cas, ils risquent fort d'employer leurs armes nucléaires car ce sont les plus efficaces et qu'ils n'ont plus rien à perdre.

A l'inverse, vous pouvez acheter sur le marché (et donc faire grimper les cours) lorsque vous savez que votre adversaire a besoin de ressources. Achetez donc, même si vous n'avez plus de place dans votre centre de stockage et que certaines unités sont donc perdues : les cours placent handicapent sérieusement les joueurs qui se trouvent à cours d'un type de ressource donné, les obligeant à dépenser beaucoup de liquide — et limitant donc leur capacité de production d'armes et de forces armées.

Les Cartes de Ressources — Faut-il Prendre ou Prospecter ?

Vous avez deux moyens de vous procurer de nouvelles cartes de ressources : prospecter ou les prendre à un autre joueur.

La deuxième méthode est la plus efficace. Mettons par exemple que vous avez une carte de ressource pétrolière de trois unités et que votre adversaire soit dans le même cas : vous êtes à égalité en matière de production de pétrole. Si vous décidez de prospecter du pétrole et que vous retournez une carte de deux unités ; votre production pétrolière ne sera jamais supérieure à celle de votre adversaire que de deux unités. Tandis que si vous parvenez à faire main basse sur sa carte pétrole, votre production passera directement à six unités alors que la sienne chutera à zéro. L'écart se creusera beaucoup plus et vous pourrez exploiter cet avantage économique. Donc, si vous avez une occasion de faire main basse sur une carte de ressources, ne la laissez pas passer.

L'Aspect Politique

Faites jouer votre influence à votre avantage dès que l'occasion s'en présente. Cette méthode est d'ailleurs la pierre angulaire du succès de la plupart des carrières de politiciens. Cela ne vaut pas dire que vos transactions ne doivent bénéficier qu'à vous seul. Cela signifie simplement qu'avant de faire une quelconque transaction, vous devez vous assurer qu'elle vous aidera bien à atteindre votre objectif.

Développez l'Aide Extérieure

C'est là un bon moyen de vous faire des amis ! Lorsque vous vous apercevez qu'un joueur manque d'argent, vous pouvez lui proposer une aide extérieure. Cela vous aidera à créer des liens que vous pourrez mettre à profit ultérieurement, en obligeant le joueur en question à entrer dans vos projets économiques et militaires.

Peut-être parviendrez-vous à le persuader de faire subir un blocus à l'un de vos adversaires ou de vous vendre des ressources à un prix avantageux. Peut-être l'amèneriez-vous à n'accorder aucune aide économique ou militaire à vos adversaires de peur de perdre le bénéfice de vos futures aides extérieures. Il est difficile de mettre en pratique ce genre de relations. Vous devez toujours rechercher le moment et la manière adéquate pour faire pression sur votre "protégé" : il faut pour cela vous en remettre à votre seule intuition politique car il n'existe pas d'individus ou de situations identiques.

Offrez des Laissez-Passer

Offrez à vos alliés potentiels la possibilité de traverser les mers ou territoires que vous contrôlez. Cela vous donne le temps de gagner leur confiance. Peut-être aurez-vous ultérieurement besoin de leur aide.

Formez une Alliance

Une fois que vous aurez commencé à établir des relations avec d'autres joueurs, il vous sera plus facile de conclure une alliance avec eux. Cependant, ne franchissez cette étape que lorsque vous serez sûr que l'alliance projetée fonctionnera bien et bien.

Dès l'instant où vous vous alliez avec un ou plusieurs joueurs, les autres deviennent vos ennemis car ils se sentent menacés — leurs craintes sont d'ailleurs parfaitement fondées — et ils risquent de fomenter des projets de guerre contre vous. Il y a aussi de fortes chances qu'ils essayent de faire éclater votre alliance en faisant les yeux doux à vos partenaires (économiques ou militaires) ou encore en les menaçant.

Désinformation — Faits ou Fadaises ?

Vous devrez apprendre à distinguer mensonges et vérité : cela vous aidera beaucoup à déterminer si vous pouvez ou non faire confiance à vos partenaires commerciaux.

Si votre partenaire se charge des ventes pour votre cartel, il faut que vous soyez sûr qu'il vous versera bien votre part des bénéfices. A d'autres moments, il vous faudra découvrir les véritables intentions d'un joueur qui vient installer des troupes dans un territoire proches des vôtres, ou déterminer la raison pour laquelle ses flottes croisent près de vos côtes. Pour ce faire, vous devrez interpréter correctement les explication ou le silence de l'autre joueur.

Réputation et Confiance

Si vous faites une promesse, vous avez tout intérêt à la respecter. Il est plus difficile de se faire des amis que de les perdre et vous ne pouvez jamais savoir si vous n'aurez pas, à un moment ou un autre, besoin de leur aide. De plus, si vous avez la réputation de ne pas tenir parole, il vous sera très difficile de conclure des marchés et d'amener les autres joueurs à respecter les promesses qu'ils vous ont faites.

Résolution ou Résignation — Du Pouvoir de la Volonté

Si les choses tournent mal — du point de vue économique ou militaire — vous devez vous efforcer de survivre à cette période difficile. Cela présente deux avantages : tout d'abord, cela vous obligera à faire preuve

d'imagination pour résoudre vos problèmes. Même des projets à longue échéance peuvent dans cette situation faire tourner la chance à votre avantage. Ensuite, si vous réussissez à vous en sortir, vos alliés n'en auront que plus de respect pour vous et voudront sans doute rester aux côtés d'un battant. De plus, vos ennemis prendront en compte la ténacité dont vous aurez fait preuve (et/ou votre chance), cela risque de les faire changer d'avis s'ils projetaient de vous attaquer et ils préféreront sans doute s'en prendre à une proie plus facile.

L'Aspect Militaire

Avant de passer à l'exécution de vos projets de guerre, vous devez accomplir certaines tâches prioritaires :

Mettez en Sécurité vos Ressources Personnelles et Extérieures

Votre premier objectif militaire doit être de protéger vos sources d'approvisionnement en ressources naturelles tant chez vous qu'à l'étranger. Construisez des armées pour pouvoir les défendre.

Préparez des Défenses Côtières

Deuxième objectif militaire : construire des flottes afin de protéger les ports de vos territoires d'origine contre les tentatives de siège. Votre nation dispose de nombreux ports sur des mers différentes, contentez-vous donc de baser une ou deux flottes dans chacune de ces mers. Il serait cependant sage d'en stationner quatre dans une de ces zones de manière à garder une voie maritime libre en toutes circonstances et à éviter ainsi la menace d'un siège.

Protégez vos Vies Maritimes

Troisième objectif militaire : construire des flottes afin de protéger vos vies maritimes ; il vous faut en effet préserver vos ports étrangers des blocus.

Certains territoires, tels que l'Arabie, disposent de deux ports, chacun sur une mer différente. Pour éviter un blocus, il vous suffit de garder l'un de ces ports libre. Il est donc inutile de construire le même nombre de flottes dans les deux mers (dans l'exemple choisi, vous pourriez construire une flotte en Mer Rouge et trois en Mer d'Arabie). Vous ferez des économies tout en vous assurant de bonnes chances de maintenir ouverte au moins une voie maritime.

Dispersez vos Armées et vos Flottes

Suprématie se joue à l'âge de la guerre nucléaire. Evitez donc de construire un grand nombre d'armées dans un même territoire surtout si vous possédez une entreprise de première importance dans le territoire en question : vos adversaires ne résisteraient pas à la tentation de lancer une attaque nucléaire contre une telle cible (avec une seule bombe, ils pourraient détruire une grande partie de vos troupes et une ou plusieurs de vos entreprises). La même menace guette les flottes regroupées dans une même mer en bleu pâle.

Les Principes de la Guerre

Voici les principes de base de la guerre :

Ne changez pas d'objectif ; choisissez un objectif et ne vous en laissez pas détourner.

Faites preuve de souplesse ; n'hésitez pas à modifier vos plans quant au moment de l'attaque et à la méthode utilisée.

Soyez discret ; Dissimulez vos projets réels tout en essayant de découvrir ceux de vos adversaires.

Economisez vos forces ; Répartissez vos forces en fonction des différentes phases du combat et gardez toujours une réserve d'hommes et de ressources disponibles.

Entropie : Attention, une fois la bataille initiale passée, la guerre s'installera dans une routine coûteuse ; finissez donc ce que vous commencez aussi rapidement que possible.

Choisissez votre Cible

Lorsque vous choisissez la cible d'une attaque, vous devez considérer avec soin la valeur économique et militaire qu'elle représente pour votre adversaire.

Vous trouverez ci-dessous une table donnant une échelle de valeur destinée à vous aider dans le choix d'une cible (les territoires les plus intéressants sont en haut). En théorie, c'est une entreprise de minerais située sur un territoire d'origine d'un autre joueur qui constitue la meilleure cible pour une attaque. C'est en faisant main basse dessus que vous mettez de votre côté les meilleures chances de vous approprier le centre de stockage correspondant. De plus, vous limiterez les possibilités de votre adversaire en matière d'attaque, de défense ainsi que de construction d'armes tant conventionnelles que stratégiques.

Autre avantage si vous parvenez à faire main basse sur l'un des territoires d'origine de votre adversaire : il y a peu de chances que ce dernier lance une attaque nucléaire contre sa propre nation.

La table ci-dessous est cependant conçue comme un simple guide ; vous ne devez pas suivre aveuglément ses indications. Mettons qu'un de vos adversaires ne possède qu'une entreprise céréalière, dans un territoire étranger : vous avez tout intérêt à mettre la main dessus ou à la détruire, car votre ennemi se trouverait alors sans aucune source d'approvisionnement en céréales et donc incapable de construire massivement des forces armées ou de s'engager dans une guerre.

La table ci-dessous vous donne la liste des cibles possibles et les types d'activités qui se trouveront handicapées en cas de rupture ou de destruction de la source d'approvisionnement visée.

Table de Sélection des Cibles

Ressource	Type de Territoire	Attaque & Défense	Construction d'Armées et de Flottes	Construction de Bombes Atomiques et de S.A.N.	Déplacement
Minerais	National	Oui	Oui	Oui	Non
Pétrole	National	Oui	Oui	Non	Oui
Céréales	National	Oui	Oui	Non	Oui
Minerais	Etranger	Oui	Oui	Oui	Non
Pétrole	Etranger	Oui	Oui	Non	Oui
Céréales	Etranger	Oui	Oui	Non	Oui

Sélectionnez le Type de Ressources

Lorsque vous choisissez vos cibles, n'oubliez pas qu'il est préférable de vous approprier ou de détruire toutes les sources d'approvisionnement du joueur adverse dans une ressource particulière (l'idéal étant de viser les entreprises de minerais).

Prévoyez des Cibles Alternatives

Vous devez toujours avoir des solutions de remplacement présentes à l'esprit, au cas où il s'avérerait impossible de faire main basse sur les entreprises auxquelles vous aviez pensé. Mieux vaut parvenir à s'approprier une entreprise de peu de valeur, que d'échouer en visant une cible plus intéressante.

Adoptez la Ligne de Moindre Résistance

Évitez de lancer des attaques directes contre des forces importantes. Cherchez plutôt des cibles que vous opposeront une faible résistance. Il est difficile de venir à bout de grandes armées en utilisant des forces conventionnelles. Face à un ennemi de ce genre, mieux vaut utiliser la bombe atomique : c'est moins cher et plus efficace.

L'Économie Idéale des Forces

Certains joueurs prétendent qu'ils ne disposent pas d'assez d'armées pour remporter la victoire. Sur ce point, le principe de l'Économie des Forces peut les aider. En fait, ces joueurs sont souvent handicapés par des dépenses inutiles (fréquemment cachées d'ailleurs) en hommes, en argent et en ressources. Ces pertes peuvent se classer selon deux grandes catégories : surarmement et "surdéploiement".

Le Surarmement

Nombreux sont les joueurs qui construisent plus d'armées qu'il ne serait nécessaire pour protéger leurs territoires nationaux et étrangers. Vos territoires sont exposés à trois types de menaces conventionnelles : les attaques aéroportées, les attaques navales et les attaques terrestres.

Comment Protéger un Territoire Contre une Attaque Aéroportée ?

De façon générale, trois armées suffisent à protéger un territoire contre une attaque aéroportée surprise. Mettons par exemple que le défenseur dispose de trois armées dans le territoire visé. Pour que le rapport des forces soit en sa faveur, l'attaquant doit faire aéroporté quatre armées jusqu'au territoire en question — ce qui lui coûterait huit unités de pétrole rien que pour atteindre le théâtre des opérations ; l'attaque serait vraiment téméraire parce que beaucoup trop risquée et coûteuse. Pour remporter la bataille, l'attaquant devrait totaliser 9 points sur ses deux dés, et quand bien même il y parviendrait, il serait étonnant que celles de ses armées qui auraient survécu aux combats arrivent à tenir face à une contre-attaque.

"Qu'importe s'ils vous haïssent, du moment qu'ils vous craignent !"

Accius
190-170 av. J.-C.

Comment Protéger un Territoire Contre une Attaque Navale

Une ou deux flottes stationnées dans les mers entourant vos territoires devraient suffire à assurer votre sécurité. Cependant, si l'un de vos adversaires commence à croiser dans une mer en bleu sombre voisine, rien ne vous empêche de renforcer vos défenses dans les mers en bleu pâle les plus exposées à une éventuelle attaque.

Comment Protéger un Territoire Contre une Attaque Terrestre

Les joueurs doivent éviter l'escalade. Celle-ci se produit si, lorsqu'un de vos adversaires construit trois armées dans un territoire voisin des vôtres, vous répliquez en construisant à votre tour quatre armées. Ce genre de réaction pousse votre ennemi à construire encore d'autres armées, etc. Il en résulte un vaste gaspillage de ressources, d'argent et d'hommes. N'oubliez pas que même si votre adversaire possède plus d'armées, ce n'est pas forcément lui qui a l'avantage.

Il existe une alternative : construire de nouvelles armées à l'arrière. Ainsi, si vous êtes attaqué, vous pourrez toujours les conduire jusqu'au front lors du Pas E. A condition que vous surviviez à la première attaque, vos mouvements de renfort risquent de dissuader votre adversaire de lancer une deuxième vague d'assaut (la plupart des joueurs renoncent lorsqu'ils s'aperçoivent qu'ils subissent de lourdes pertes sans parvenir à gagner du terrain) et de l'amener à penser qu'il avait sous-estimé vos dons d'anticipation.

Gare au Déploiement Excessif de vos Forces

N'envoyez jamais plus d'hommes à la bataille que le nécessaire. Si le défenseur dispose de deux armées, inutile d'en envoyer plus de trois. Pourquoi ? Pour limiter vos pertes. Si le défenseur peut lancer deux dés, il peut détruire jusqu'à quatre armées ; inutile donc de les lui offrir alors que trois suffisent à faire pencher le rapport des forces en votre faveur. Si vous éliminez les deux armées de défense et que les trois vôtres sont également balayées, vous pourrez quand même occuper le territoire visé en y acheminant de nouvelles armées.

Ménagez une Deuxième Vague d'Assaut

Lorsque vous projetez d'attaquer, garder quelques forces en réserve, vous pourrez les utiliser lors des vagues d'assaut suivantes si la première ne réussit pas. Ces troupes d'appoint vous permettront d'"user" progressivement les défenses de votre adversaire.

Gardez des Renforts Mobiles

C'est une bonne idée que de stationner en mer une ou deux flottes chargées d'armées (dans une mer en bleu sombre pour qu'elles ne puissent être victimes d'une attaque nucléaire). Ces "réservistes" seront toujours prêts à intervenir rapidement en cas de besoin ; ils pourront servir de renforts ou de troupes de contre-attaque.

Surveillez vos Flancs

Lorsque vous partez en guerre, surveillez toujours les joueurs qui se tiennent sur vos flancs. Peut-être attendent-ils simplement que votre adversaire soit venu à bout de vos hommes et de vos ressources pour profiter de votre affaiblissement.

Quelques Suggestions Stratégiques et Tactiques

Occupez les Etats Tampons

Occupez les états neutres voisins de votre grande puissance d'origine, cela empêchera vos adversaires de construire à vos frontières de grandes armées menaçantes. Vous trouverez la liste des états tampons dans la table ci-dessous ; notez que certains d'entre eux sont communs à plusieurs superpuissances et constituent donc des sources potentielles de conflits.

Superpuissance

Etats Tampons

Amérique Centrale

Sahara, Egypte

Pologne, Grèce, Roumanie

Pakistan, Inde, Burma, Indochine, Japon

Nord Canada, Canada Occidental, Canada Oriental, Amérique Centrale

Pologne, Grèce, Roumanie, Turquie, Pakistan, Japon

Etats-Unis d'Amérique

Union des Républiques Socialistes Soviétiques

Confédération de l'Amérique du Sud

Fédération des Etats Africains

Ligue des Nations Européennes

République Populaire de Chine

Attaquez en Début de Partie

Le second tour constitue le meilleur moment pour attaquer. A ce stade de la partie, les armées sont relativement réduites et personne n'a eu le temps de construire des bombes atomiques. Si vous faites main basse sur des entreprises appartenant à l'un de vos adversaires, vous limitez grandement ses possibilités de construire de nouvelles forces. Cela vous donne l'avantage, et vous place donc dans une position favorable pour la suite des opérations. Autre bon moment pour attaquer : lorsque le joueur visé n'a que peu ou pas de ressources dans son centre de stockage.

*"Etre très mobile,
frapper fort
et mettre en sécurité
les fruits de la victoire,
voilà les clefs d'une guerre réussie"*

Stonewall Jackson
1863

Contrôlez les Points Clefs

Vous remarquerez que certains territoires vous offrent la possibilité de couler des flottes dans plusieurs mers importantes ; vous devez vous efforcer de les occuper afin de pouvoir attaquer les flottes de vos adversaires. Vous trouverez la liste des principaux dans la table ci-dessous ainsi que celle des mers qu'ils permettent de contrôler.

Territoire Clef

Importantes Mers Contrôlées

Pologne Mer Baltique
Sahara Mer Méditerranée
Grèce Mer Noire
Roumanie Mer Noire
Turquie Mer Noire
Egypte Mer Rouge et Mer Méditerranée
Moyen Orient Mer Rouge
Arabie Mer Rouge et Mer d'Arabie
Indonésie Mer de Java et Mer de Timor
Japon Mer du Japon et Mer d'Okhotsk

Etablissez des Têtes de Pont

Vous avez intérêt à occuper un territoire neutre voisin de ceux du joueur que vous voulez attaquer, de manière à pouvoir y construire des armées et des flottes. Cela revient moins cher de construire à l'étranger que de déplacer ses troupes par la suite. Vous perdez en partie l'effet de surprise, c'est entendu, mais vous pouvez choisir un territoire qui vous permet de maintenir dans le doute plusieurs de vos adversaires quant à vos intentions réelles. Voici quelques têtes de pont intéressantes : le Moyen Orient pour attaquer l'Afrique, l'Europe ou l'URSS ; l'Indonésie pour attaquer l'Afrique, la Chine, l'Amérique du Sud ou les USA.

Le Groënland

C'est un bon territoire à occuper si vous souhaitez attaquer les USA. Il ne semble constituer qu'une menace lointaine et diffuse alors que c'est en fait une excellente tête de pont.

Si vous occupez le Groënland, vous devez également occuper le Détroit de Hudson. Si vous construisez des armées au Groënland, cela vous offrira un plus large éventail de possibilités lorsque vous serez prêt à attaquer. Tout d'abord, vous pourrez convoier vos armées jusqu'au Canada Oriental, à partir duquel vous aurez la possibilité d'attaquer soit les USA Orientaux, soit les USA Centraux. Autre éventualité : convoier des armées jusqu'au Canada Occidental pour attaquer ensuite les USA Centraux, les USA Occidentaux ou l'Alaska. Si ces voies sont impraticables, vous pourrez toujours tenter une attaque navale contre les USA Orientaux, via le Golfe du Saint Laurent.

Opération RP (Réserve Pétrolière)

Ca peut être une bonne idée d'occuper le Moyen Orient à l'aide d'une armée importante de façon à pouvoir, lorsque vos adversaires trouveront du pétrole en Arabie ou en Iran, le leur prendre.

Créez la Diversion

Il est parfois intéressant de construire à l'étranger des bases militaires qui semblent menacer un joueur particulier. Bien entendu, il ne s'agit pas du joueur que vous souhaitez attaquer, mais il y a des chances que vos adversaires le croient.

Etablissez des Points de Friction

Cela doit être l'un des aspects les plus subtils mais aussi plus importants de votre stratégie.

Des points de friction apparaissent lorsque vous occupez des territoires ou des mers aux frontières de votre adversaire. Ces points de friction s'avèrent utiles lorsque vous attaquerez ce dernier, mais n'oubliez pas qu'ils ne sont pour vous que des objectifs secondaires. En fait, les attaques que vous lancerez à partir de ces zones sont simplement destinées à épuiser les réserves du centre de stockage de votre adversaire ; en limitant ainsi ses ressources disponibles, vous avez des chances de rencontrer moins de résistance lorsque vous lancerez l'assaut décisif contre votre principal objectif.

Autre avantage : si vous occupez des territoires ou des mers aux frontières de votre adversaire, il risque de baser des forces à proximité (de façon à prévenir une éventuelle attaque sur ce front) et donc de dégarnir les défenses de votre principal objectif.

Prenez un exemple : mettons que vous représentiez la Ligue des Nations Européennes et que vous occupiez la Turquie et la Mer Baltique. Ces zones constitueraient des points de friction. Vous disposez également d'une force d'attaque navale stationnée dans le Pacifique Sud, dont le but est de prendre votre objectif principal, le Yakutsk (territoire Russe). Lorsque vous lancez votre première attaque, le joueur Russe ne dispose que de deux sets de ressources. Vous lancez donc un premier assaut à partir de la Mer Baltique et un deuxième à partir de la Turquie. Si le joueur Russe met en place un dispositif de défense complet pour parer chacun de ces assauts, il épuisera toutes ses ressources. Il en sera donc réduit à résister lorsque vous lancerez une attaque navale contre le Yakutsk, ce qui vous donnera de bien meilleures chances de l'emporter.

Mettez sur Pied des Patrouilles Navales

Il est intéressant de stationner des flottes dans une mer en bleu sombre proche des territoires du joueur que vous avez l'intention d'attaquer. Mettons que le joueur Européen projette de lancer une attaque navale contre l'Afrique du Sud en utilisant des forces basées en Mer Méditerranée. Il pourrait se servir de certaines de ses autres flottes pour former une patrouille dans l'Atlantique Sud qui attaquerait les flottes africaines stationnées au Cap de Bonne Espérance, faisant ainsi place nette pour une attaque navale de l'Afrique du Sud.

Induisez vos Adversaires en Erreur

En plaçant vos armées et vos flottes en certains points, vous pouvez tromper vos adversaires quant à vos véritables intentions. Mettons que le joueur Américain projette d'attaquer une flotte stationnée dans le Golfe de Guinée. Il pourrait venir installer ses flottes du Déroit de Long Island dans l'Atlantique Centre, en prenant soin de les placer près de la frontière séparant l'Atlantique Centre de l'Atlantique Nord. Cette opération risque d'inquiéter quelque peu le joueur Européen, mais son

collègue Africain n'y prêtera sans doute aucune attention (le joueur Américain peut même insister en dirigeant la proue de ses flottes vers l'Atlantique Nord). Au tour suivant, les USA peuvent parfaitement attaquer le Golfe de Guinée, puisqu'il est limitrophe de l'Atlantique Centre.

Utilisez également la représentation du globe en deux dimensions qu'offre le plateau de jeu : si vous avez l'intention d'attaquer la Mer de Tasmanie, vous pouvez parfaitement venir installer vos flottes dans le Pacifique Sud, près de la Baie de Lima ; ils n'en sont pas moins stationnés dans une mer limitrophe de celle de Tasmanie. Vous pouvez user de la même ruse en basant vos armées près de certaines frontières.

Faut-il Battre en Retraite, Capituler ou bien Surenchérir ?

Peu de joueurs se rendent compte des avantages qu'il peut y avoir à capituler ou à battre en retraite en cas d'attaque. Ils préfèrent souvent choisir l'escalade nucléaire, même si leurs chances de frapper efficacement leurs adversaires sont faibles.

Mettons que vous soyez attaqué par des forces supérieures aux vôtres dans un territoire auquel vous n'attachez pas particulièrement d'importance. Le mieux est de limiter vos pertes : vous pouvez battre en retraite, ne laissant sur place qu'une seule armée pour défendre le territoire en question. Vous aurez droit au même nombre de dés, mais vous limiterez vos pertes à une unité militaire.

Dans certains cas, il vaut mieux capituler que de se battre pour une cause perdue d'avance. Mais attention, si vous vous rendez, essayer d'en tirer quelque avantage, de faire promettre à votre adversaire de ne plus vous attaquer, ou de lui faire verser une compensation financière (ce serait mieux). Vous pourriez, par exemple, réclamer 1 milliard et parvenir à l'obtenir à condition que vous puissiez démontrer à votre adversaire que l'opération est en fait à son avantage (faites-lui remarquer qu'il économisera ainsi des ressources et des hommes qu'il pourra utiliser ailleurs).

En fait, vous ne devez envisager sérieusement l'escalade nucléaire que dans deux cas : lorsque le rapport des forces nucléaires est en votre faveur ou lorsque vous défendez votre dernier territoire d'origine. Dans le premier cas, la simple menace d'une escalade nucléaire parviendra peut-être à dissuader votre adversaire d'attaquer. Dans le second, l'utilisation des bombes atomiques constitue peut-être votre dernière chance, car il se peut que vous ayez besoin de vos forces conventionnelles pour contre-attaquer et tenter de libérer l'un de vos territoires d'origine (si vous les perdez tous, vous êtes mis hors course).

Ceil pour œil ?

En cas d'attaque, vous devez décider si oui ou non vous contre-attaquez. Vous n'avez intérêt à contre-attaquer que si cela vous permet d'atteindre un objectif important — tel que la prise d'une des entreprises appartenant à un adversaire. Cela n'est pas facile lorsque vous n'avez droit qu'à une contre-attaque. Ne gaspillez pas d'hommes ni de ressources en cherchant à atteindre des objectifs impossibles.

La Politique de la Canonnière

Vous pouvez aussi utiliser le corps expéditionnaire comme outil politique. Si vous stationnez un convoi de troupes à proximité du pays d'un autre joueur, vous parviendrez peut-être à l'intimider et à le plier à vos quatre volontés.

Prenez-le de "Haut"

Si vous projetez d'attaquer un adversaire qui possède autant de S.A.N. que vous, essayez de détruire un de ses satellites avant de vous lancer dans une bataille conventionnelle. Si vous réussissez, vous aurez droit à un dé supplémentaire pour cette bataille.

La Politique de l'Appât

La position d'attaqué est parfois préférable à celle d'attaquant. Si l'un de vos adversaires possède à vos frontières un nombre d'armées égal au vôtre, réduisez vos effectifs à cet endroit : appâté par ce contingent réduit, il risque d'attaquer. Une fois que vous l'aurez entraîné dans la bataille, vous pourrez utiliser une forte réserve de troupes navales pour frapper un grand coup sur son propre territoire. Il y a de bonnes chances qu'il tombe dans le piège.

Embarquez et Chargez

Pour accentuer l'effet de surprise d'une attaque navale, embarquez vos armées et convoyez-les jusqu'à la cible de votre opération au cours du même tour.

Une Armée dans Chaque Port

Un joueur peut utiliser une même flotte pour embarquer des armées dans plusieurs territoires différents lors d'un convoiage ou d'une attaque navale. Concentrer des forces dispersées en vue d'une agression, voilà un bon moyen de surprendre l'adversaire.

Mettons que le joueur Européen ait basé une flotte en Mer Méditerranée : il peut s'en servir pour embarquer une armée dans chacun des territoires suivants : Ibérie, Europe Occidentale, Europe Orientale et Sahara. Il peut ainsi, en une seule opération de déplacement, concentrer des troupes dispersées en vue d'une attaque navale.

Le Chantage Nucléaire

Si vous ne vous embarrassez pas de scrupules, voilà un bon moyen de faire de l'argent au cours de la partie.

J'ai vu de nombreux joueurs mettre en pratique cette méthode assez immorale et dans 99 % des cas, ça a marché. Mais attention, vous ne pouvez l'appliquer que si vous êtes en mesure de détruire à coups de bombes nucléaires des territoires d'un joueur qui est dans l'impossibilité de riposter par les mêmes moyens. Si c'est le cas, dites à votre adversaire que vous bombarderez son pays à moins qu'il ne vous verse 5 milliards (au cas où il ne posséderait pas cette somme, demandez-lui de l'emprunter à la banque).

Quand Employer l'Attaque Nucléaire

Les Voies Maritimes : Les armes nucléaires sont idéales pour détruire de vastes concentrations de forces. Si vous projetez une attaque navale et que vous voulez vous débarrasser des cinq flottes adverses qui bloquent l'accès du territoire visé, vous pouvez le faire à l'aide d'une unique bombe atomique. Il est fréquent que les flottes constituent la seule défense notable d'un territoire.

Destructions de Ressources : Vous pouvez détruire très rapidement les ressources d'un adversaire à l'aide de bombes atomiques. Si vous décidez de le faire, concentrez votre attaque sur un type de ressources particulier, de préférence les minerais : votre adversaire aura ainsi plus de mal à construire ses propres bombes qu'il ne manquerait pas d'utiliser contre vous.

Destruction de Butins : Il peut être intéressant de lancer une attaque nucléaire contre un joueur dont le pays est sur le point de tomber aux mains d'un de vos adversaires ; vous éviterez ainsi que son centre de stockage ne soit récupéré par l'ennemi.

Inconnito dans les Grands Fonds Australiens

Ça pourrait être une bonne idée que de stationner une ou deux flottes chargées d'armées dans cette zone maritime. Elle semble loin de tout mais n'est en fait qu'à trois mers de n'importe quelle superpuissance, et, comme c'est une mer en bleu sombre, les flottes ne peuvent y être victimes d'attaques nucléaires.

Les Opérations Militaires contre les Grandes Puissances

Il ne s'agit que de suggestions. Il n'existe pas deux parties semblables, il faudra donc vous adapter aux situations auxquelles vous devrez faire face. Ajoutons que plusieurs tours vous seront sans doute nécessaires pour accomplir les opérations décrites ci-dessous.

Opérations Andes

Le Pérou constitue une bonne tête de pont pour faire main basse sur l'Amérique du Sud. Lancez une attaque navale pour prendre possession de la Baie de Lima et du Pérou. Il est primordial de conserver le contrôle de la Baie de Lima.

A partir du Pérou, vous pouvez attaquer les autres territoires sud américains. Les assauts suivants doivent être dirigés contre le Venezuela et l'Argentine, territoires qui possèdent des ports sur la Baie de Lima et vous permettent donc d'exporter des ressources et de construire des armées sur place. Vous pourrez ensuite vous en prendre au Brésil à partir d'un de ses trois territoires adjacents.

Opération Bonne Espérance

L'Afrique du Sud constitue une bonne tête de pont pour faire main basse sur l'Afrique. Lancez une attaque navale pour prendre possession de ce territoire et du Cap de Bonne Espérance. L'assaut suivant doit être dirigé contre le Zaïre, qui dispose d'un port sur le Cap de Bonne Espérance — cela vous permettra de construire des armées sur place et d'exporter des ressources.

Lors de votre troisième attaque vous devez chercher à éliminer toutes les flottes stationnées dans le Détroit de Malacca. Une fois que vous contrôlerez cette zone maritime, capturez le Mozambique. Utilisez à présent vos armées stationnées au Zaïre pour couler toutes les flottes qui se trouveraient dans le Golfe de Guinée. Occupez ensuite cette zone à l'aide de certaines de vos flottes basées au Cap de Bonne Espérance. A ce stade, l'Afrique se trouve en état de siège.

A partir du Mozambique ou du Zaïre, lancez enfin une attaque contre le Nigeria. Veillez bien à ce qu'aucun de vos adversaires ne prenne ce territoire avant vous en lançant une attaque à partir de l'Egypte ou du Sahara. Il serait quand même triste que ce soit lui qui récupère le centre de stockage africain alors que vous auriez fait tout le travail ! S'il apparaît qu'un de vos adversaires est sur le point de prendre ce centre de stockage, lancez une attaque nucléaire contre le Nigeria, afin qu'il ne tombe pas entre les mains de l'ennemi.

Objectif Europe

L'Europe Occidentale constitue une bonne tête de pont. Lancez une attaque navale pour prendre possession de ce territoire et de la Mer Méditerranée. Vous devez ensuite lancer une attaque nucléaire contre l'Europe Occidentale pour couler les flottes se trouvant dans la Mer du Nord et le Golfe de Gascogne avant d'occuper ces deux zones maritimes à l'aide de vos propres forces.

L'invasion des Iles Britanniques à partir de l'Europe Occidentale constitue l'étape suivante. La Scandinavie est trop loin et trop proche de l'URSS pour que vous puissiez aisément en prendre possession, il est plus facile de la détruire par une attaque nucléaire. Une fois que c'est chose faite, le joueur Européen se retrouve assiégé dans le seul territoire qui lui reste — l'Ibérie — lequel peut aisément être attaqué à partir de l'Europe Occidentale.

Opération Nanling

Le Nanling est le talon d'Achille de la Chine. Si vous parvenez à prendre ce territoire, vous êtes bien près de placer cette superpuissance en état de siège.

Commencez par occuper ou conquérir l'Indonésie et la Mer de Java. Utilisez ensuite vos armées indochinoises pour couler les flottes chinoises stationnées en Mer de Chine et venez installer dans cette zone maritime celles de vos flottes qui étaient basées en Mer de Java. Construisez de nouvelles armées et de nouvelles flottes en Indochine et en Mer de Java. Lors du tour suivant, utilisez vos flottes stationnées en Mer de Chine pour attaquer le Nanling. Assurez-vous des renforts maritimes dans le Pacifique Centre et en Mer de Java. Une fois que vos flottes auront détruit les armées chinoises du Nanling, vous pourrez occuper ce territoire en utilisant certaines de vos armées indochinoises. Le Nanling donne à vos armées accès à la Mer du Japon et vous pourrez ainsi couler les flottes chinoises qui pourraient s'y trouver. Une fois que ce sera chose faite, venez installer dans cette zone vos flottes stationnées dans le Pacifique Centre ou en Mer de Chine, vous placerez ainsi la Chine en état de siège.

Opération Oncle Sam

Les USA Centraux constituent une bonne tête de pont pour faire main basse sur les Etats-Unis. Lancez une attaque navale pour prendre possession des USA Centraux et de la Mer des Caraïbes. Faites en sorte d'avoir un corps expéditionnaire stationné dans le Pacifique Nord, plus quelques escortes navales.

Votre deuxième vague d'assaut doit être orientée contre les USA Orientaux. Une fois que vous aurez pris possession de ce territoire, utilisez vos escortes du Pacifique Nord pour couler toutes les flottes se trouvant dans la Passe de Santa Barbara. Occupez à présent cette zone maritime avec vos forces. Vous devez ensuite lancer une attaque nucléaire contre l'Alaska. A ce stade, le joueur américain est en état de siège dans le seul territoire qu'il lui reste, à savoir les USA Occidentaux.

Il ne vous reste plus qu'à utiliser votre corps expéditionnaire.

La Voie du Yakutsk

Le Yakutsk constitue une excellente tête de pont pour faire main basse sur l'URSS. Commencez par lancer une attaque navale pour prendre possession de ce territoire et de la Mer d'Okhotsk. N'essayez pas de contrôler la Mer du Japon, vous ne réussiriez qu'à amener la Chine à vous déclarer la guerre, ce qu'il faut bien évidemment éviter.

L'URSS comprend de nombreux territoires, il est donc difficile de les prendre tous et surtout de les conserver. Lancez plutôt une attaque nucléaire contre le Kola, la Russie et le Kazakh. Attaquez ensuite le Buryatsk en utilisant vos armées basées au Yakutsk. Une fois que vous aurez pris possession de ce territoire, servez-vous en de base pour lancer une attaque contre la Sibérie. Dans la mesure du possible, essayez de construire des flottes dans la Mer de Barents avant que le joueur européen n'y installe les siennes.

N'oubliez pas de ne jamais laisser vos forces maritimes de la Mer d'Okhotsk en position de faiblesse. Ce sont en effet les seules qui vous garantissent le libre accès aux ports du Yakutsk et du Buryatsk. Ces ports doivent rester libres pour que vous puissiez exporter des ressources et construire des armées sur place : si vous en perdez le contrôle, vous êtes condamné.

*“Encore un victoire de ce genre
et nous sommes faits”*

Pyrhus d'Epirus
297 av. J.-C.

"En matière d'organisation, ne jamais prévoir un déplacement inutile ; en matière de stratégie, ne jamais franchir une étape en vain"

Ch'en Hao
VIII^e siècle

"Aucun plan de bataille ne survit au contact avec l'ennemi"

Helmut von Moltke
1800-1891

"C'est un mauvais plan que celui qu'on ne peut modifier"

Publius Syrus
I^{er} siècle av. J.-C.

Section Quatre

Règles pour Jouer à Deux

Nous vous proposons les règles ci-après afin que vous puissiez mieux varier vos parties à deux, mais rien ne vous empêche de les utiliser avec trois joueurs ou plus.

Les Triples Superpuissances

Les règles de base précisent que toutes les cartes de ressources inutilisées retournent au talon, les superpuissances correspondantes devenant zones neutres. Mais lorsque vous jouez à deux, chacun peut parfaitement représenter trois superpuissances à la fois.

Chaque joueur prend trois superpuissances au hasard, les armées, flottes et centres de stockage correspondants, ainsi que 7 milliards de dollars. Au début, il n'utilise qu'un de ses centres de stockages et place les marqueurs correspondant aux trois types de ressources sur la troisième case en partant de la gauche. Il peut également installer une armée sur chacun des territoires d'origine de ses trois superpuissances.

Il prend les 18 cartes de ressources correspondant à ses trois superpuissances, les mélange et ne conserve que les six du dessus (les autres retournant au talon).

Les Doubles Superpuissances

Cette règle peut être utilisée avec trois joueurs, chacun incarnant alors deux superpuissances.

Chaque joueur prend deux superpuissances au hasard, les armées, les flottes et les centres de stockage correspondants, ainsi que 7 milliards de dollars. Au début, il n'utilise qu'un de ses deux centres de stockage et place les marqueurs correspondant aux trois types de ressources sur la troisième case en partant de la gauche. Il peut également installer une armée sur chacun des territoires d'origine de ses deux superpuissances.

Il prend les 12 cartes de ressources correspondant à ses deux superpuissances ; les mélange et ne conserve que les six du dessus (les autres retournant au talon).

Le Fantôme de l'Offre et de la Demande

Cette règle pousse le marché à réagir à la hausse ou à la baisse lors des Phases 3 et 7. Le "fantôme" est en fait un joueur imaginaire qui lui aussi vend ou achète des ressources, faisant ainsi monter ou baisser les cours.

Ventes : Au début de la Phase 3, un des joueurs lance un dé pour déterminer si le fantôme vend des céréales (c'est le cas s'il tire un 5 ou un 6. Un autre joueur lance ensuite deux dés pour déterminer combien d'unités ont été vendues ; s'il totalise 8 points sur ses deux dés, le marqueur des cours céréales doit être déplacé de huit cases vers la gauche.

On répète la même opération pour le pétrole et les minerais et ce n'est que lorsque le fantôme a terminé ses transactions que les joueurs peuvent à leur tour vendre.

Achats : On applique exactement la même méthode pour les achats de la Phase 7, sauf que bien entendu, les marqueurs de cours sont déplacés vers la droite.

Les Superpuissances Fantômes

Les superpuissances qui ne sont représentées par aucun joueur sont qualifiées de fantômes.

Construction d'Armées : Lorsque vous préparez la partie, lancez un dé pour chacun des territoires des superpuissances fantômes et installez sur ce territoire autant d'armées que de points obtenus.

Construction de Bombes Atomiques et de S.A.N. : Inscrivez la liste des superpuissances fantômes sur un bout de papier. Lancez un dé et inscrivez le score obtenu à côté du nom de la première superpuissance fantôme, il correspondra au nombre de bombes atomiques que possède cette dernière. Répétez l'opération pour les S.A.N. de cette même superpuissance. Appliquez exactement la même méthode pour les autres superpuissances.

Attaques Conventioneilles Dirigées Contre une Superpuissance Fantôme : Les joueurs ont le droit d'attaquer des territoires appartenant à des superpuissances fantômes. On applique les règles classiques de l'attaque à ceci près que le fantôme a automatiquement droit à deux dés, sans avoir retiré de ressources de son centre de stockage. Si vous attaquez un fantôme, demandez à un autre joueur de lancer les dés pour lui.

Attaques Stratégiques Dirigées Contre une Superpuissance Fantôme : L'attaquant suit pas à pas la procédure de combat et un autre joueur lance les dés pour la superpuissance fantôme.

Si une superpuissance fantôme subit une attaque conventionnelle, reprenez la procédure de construction d'armées lors de la Phase 6 suivante. Si elle est victime d'une attaque stratégique, reprenez la procédure de construction de bombes atomiques et de S.A.N. lors de la Phase suivante.

"Pour un bon général, la chance joue un rôle important"

Titus Livius
59 av. J.-C.

Section Cinq

Règles de Tournoi

Les Superpuissances Représentées

Partie à Quatre Joueurs

Vous pouvez choisir entre les deux combinaisons suivantes :
Le Vieux Monde : Afrique, Chine, Europe, URSS
La Couronne Atlantique : Afrique, Europe, USA, Amérique du Sud

Partie à Cinq Joueurs

Vous pouvez choisir entre les deux combinaisons suivantes :

- a) Afrique, Chine, Europe, USA, Amérique du Sud
- b) Chine, Europe, Amérique du Sud, USA, URSS

Arbitrage du Tournoi

C'est l'arbitre qui est responsable du déroulement du tournoi. Il règle les éventuels litiges et vous devez vous plier à son jugement. Si vous souhaitez lui poser des questions concernant les règles, faites-le avant le début de la partie.

A Propos de l'Argent

La Banque Mondiale ne dispose pas de fonds illimités : une fois qu'ils sont épuisés, les joueurs ne peuvent effectuer aucun emprunt jusqu'à ce que la banque dispose à nouveau de liquide. Les joueurs ont le droit de garder le secret en ce qui concerne les sommes qu'ils ont en main.

Registre des Variantes Appliquées

L'arbitre responsable du tournoi doit, avant le début de la partie, dresser la liste des variantes des règles qui seront utilisées : il doit en inscrire la liste sur une feuille, en précisant à côté du nom de chacune d'elle le numéro de la page où elle est expliquée dans le Guide Pratique de l'Arbitre.

Comment Déterminer le Vainqueur d'un Tournoi

On applique pour cela les règles de base de Suprématie et, si elles ne suffisent pas à départager les joueurs, le Système d'Attribution de Points en Tournoi (SAPT)

Le Système d'Attribution de Points en Tournoi

Le SAPT comprend trois aspects : politique, militaire et économique. Chaque joueur reçoit donc des points en fonction de son bilan économique, politique et militaire.

Les Points Economiques

Chaque joueur doit faire la somme des éléments suivants :

Argent	Valeur nominale
Ressources	Valeur des unités figurant dans le centre de stockage calculée sur la base des derniers cours du marché
Entreprises	Les cartes de ressources sont évaluées à 10 millions pièce
Armées et Flottes	50 millions pièce
Bombes Atomiques	250 millions pièce
S.A.N.	500 millions pièce
Prêts	Le montant des prêts bancaires doit être déduit de la somme globale obtenue.

Pour obtenir le total des points économiques du joueur à partir de la somme des éléments ci-dessus, on divise par 1 milliard. Ainsi le joueur qui obtiendrait un total de 11.7 milliards de dollars aurait 11.7 points économiques.

Les Points Politiques

Ils servent à évaluer les aptitudes de dirigeant de chaque joueur et sont fonction du rang de général qu'a obtenu le joueur en question (vois les règles de base de votre boîte de jeu).

Rang Points Politiques

Général à 5 étoiles	5
Général à 4 étoiles	4
Général à 3 étoiles	3
Général à 2 étoiles	2
Général à 1 étoile	1

Les Points Militaires

Ces points sont attribués au joueurs en fonction des territoires qu'il occupe.

Territoires de Superpuissances (d'origine ou conquis)	5 points par territoire
Territoires Neutres	1 point par territoire

On fait la somme des points économiques, politiques et militaires de chacun et le joueur qui obtient le plus fort total l'emporte.

FICHE DE CALCUL SAPT

Système d'Attribution de Points en Tournoi de Suprématie - Le jeu des Superpuissances

POINTS ECONOMIQUES

Somme en Main :

1 million X	=	_____
5 millions X	=	_____
25 millions X	=	_____
50 millions X	=	_____
100 millions X	=	_____
500 millions X	=	_____
Sous-total =		_____

Unités du Centre de Stockage

Nombre d'unités	Prix sur le marché
_____ Céréales	X _____ = _____
_____ Pétrole	X _____ = _____
_____ Minerais	X _____ = _____
	Sous-total _____

Capitaux Divers

Cartes de Ressources	_____ X 100 millions = _____
Armées et Flottes	_____ X 50 millions = _____
Bombes Atomiques	_____ X 250 millions = _____
S.A.N.	_____ X 500 millions = _____
	Sous-total _____

FICHE DE CALCUL SAPT

(Suite de la page précédente)

Total somme en main/unités en stock/capitaux divers _____
Prêts bancaires à déduire _____
Différence _____

TOTAL DES POINTS ECONOMIQUES

(divisez par un milliard la somme obtenue
ci-dessus et arrondissez à la troisième décimale)

TOTAL DES POINTS POLITIQUES

(rang de général atteint)

TOTAL DES POINTS MILITAIRES

(territoires occupés)

Superpuissance _____ X 5 points = _____
neutre _____ X 1 point = _____

TOTAL

(à inscrire à côté de la mention
Points Militaires) _____

TOTAL DES POINTS ECONOMIQUES, POLITIQUES ET MILITAIRES

SUPREMATIE²

la première extension de

SUPREMATIE - Le Jeu des Superpuissances

NOUVELLES CARTES de RESSOURCES

Règles

Les Nouvelles Cartes de Ressources

Elles modifient la répartition géographique des entreprises productrices de céréales, de pétrole et de minerais, modifiant ainsi la valeur stratégique des territoires.

C'est ainsi que la Taranaki Oil de Nouvelle-Zélande devient la plus importante des compagnies pétrolières. Autre changement, il existe à présent des entreprises "off shore", dans les mers représentées en bleu pâle. Ces modifications vous permettront d'égarer les joueurs qui étaient parvenus à mémoriser la situation géographique des principales entreprises productrices de ressources.

Les Accessoires Proprement Dits

Ce nouveau paquet comprend 65 cartes dont 20 de céréales, 20 de pétrole, 20 de minerais, 3 de bombes atomiques et 2 de S.A.N. Le coin inférieur droit de chaque carte porte la marque P2, qui vous indique qu'elle appartient au deuxième paquet. Ces nouvelles cartes apportent des modifications au niveau de la répartition géographique mais aussi des noms des entreprises.

Comment Utiliser ce Deuxième Paquet de Cartes

Vous pouvez vous en servir de trois façons :

Seul : Vous le substituez alors simplement au paquet de votre boîte de jeu.
En Supplément : Vous vous contentez de l'ajouter au paquet de votre boîte de jeu.

Lorsque vous préparerez la partie, mettez à part les cartes correspondant aux superpuissances de chaque paquet et formez 12 tas distincts, faces cachées sur le plateau de jeu. Chaque joueur choisira l'une des deux piles correspondant à sa superpuissance, l'autre revenant au talon.

En "Panaché" : Batez les deux paquets ensemble mais n'utilisez que la moitié des cartes ainsi mélangées.

Triez les cartes correspondant aux superpuissances de chacun des paquets. Mélangez les douze cartes de chaque superpuissance et formez six piles distinctes. Chaque joueur ne prendra que les six cartes du dessus de sa pile, les autres revenant au talon.

Mélangez à présent toutes les cartes de ce talon, posez le paquet devant vous, faces cachées, et, selon le nombre de joueurs, prenez le nombre de cartes indiqué ci-dessous, en commençant par le dessus du talon.

Deux joueurs	53 cartes
Trois joueurs	47 cartes
Quatre joueurs	41 cartes
Cinq joueurs	35 cartes
Six joueurs	29 cartes

Retirez du jeu les cartes en trop (les joueurs n'auront pas le droit de les regarder). En utilisant cette méthode, il est possible que le talon ne contienne ni carte bombe atomique, ni carte S.A.N.

Si cela vous ennuie, vous pouvez former une pile distincte avec ces 10 cartes particulières, les mélanger, et placer les cinq du dessus, face cachée, sur le plateau de jeu.

Une fois que les joueurs auront choisi leurs cartes de superpuissance, mélangez le talon, et prenez le nombre de cartes indiqué ci-dessous, en commençant par le dessus de la pile.

Deux joueurs	48 cartes
Trois joueurs	42 cartes
Quatre joueurs	36 cartes
Cinq joueurs	30 cartes
Six joueurs	24 cartes

Glissez ensuite les cinq cartes bombes atomiques/S.A.N. dans le talon. De cette façon, vous serez sûr qu'il y aura des cartes bombes atomiques en circulation, par contre il n'y aura pas forcément de S.A.N.

Cette méthode de panachage peut être utilisée avec la règle d'Attribution Aléatoire. Dans ce cas, les joueurs ne prennent que les trois cartes du dessus de la pile de leur superpuissance, les cartes restantes sont mélangées au talon, et les joueurs tirent trois cartes supplémentaires.

Mise en Place

Chaque joueur a le droit de placer une flotte sur chaque mor dans laquelle il possède des ressources.

Invulnérabilité Nucléaire

Les ressources off shore, situées dans les mers en bleu pâle, ne peuvent être détruites par des bombes atomiques. Cependant, si elles subissent un bombardement nucléaire, vous devrez verser 200 millions de dollars par entreprise à reconstruire et à réouvrir.

Les Droits de l'Occupant

Lorsqu'une flotte d'un joueur pénètre dans une mer représentée en bleu clair et non protégée, ce joueur peut faire main basse sur toutes les cartes de ressources de ses adversaires correspondant à cette mer.



SUPREMATIE²

la première extension de

SUPREMATIE - Le Jeu des Superpuissances

**SEIGNEURS DE LA GUERRE
et
PIRATES DES ZONES NEUTRES**

Les Seigneurs de la Guerre et les Pirates des Zones Neutres

Règles

Quelques mots sur les Seigneurs de la Guerre et les Pirates

De nouveaux défis dans Suprématie ! Les mers et les territoires neutres sont à présent occupés par des seigneurs de la guerre et des pirates — vous ne pouvez plus vous y aventurer à moins d'être prêt au combat.

Ces guerriers défendent leurs territoires et leurs mers* contre toute attaque. Les pirates, par exemple, bloquent les ports et vous obligent à payer un droit de passage pour en laisser sortir vos ressources.

Mais vous pouvez aussi leur vendre des bombes atomiques et des S.A.N. Ils constituent donc une nouvelle et importante source de revenus pour toutes les superpuissances.

Les pirates et les seigneurs de la guerre ajoutent une nouvelle dimension au jeu. Ainsi, les Indes sont à présent gouvernées par le seigneur de la guerre Sivaji ; si vous découvrez les mines de Mahabir en prospectant dans ce pays, vous devrez verser les salaires de cette entreprise à ce noble personnage. Des pirates contrôlent également les mers qui bordent l'Indo — Sharhah règne sur la Mer d'Arabie et Nicobar sur la Baie du Bengale. Pour que vos minerais puissent sortir d'Inde, vous devrez payer un droit de passage à l'un d'eux.

* Les nouvelles cartes de ressources que vous trouverez dans ce coffret modifient la répartition géographique des ressources mondiales, on trouve entre autres des gisements dans des mers représentées en bleu pâle.

Les Accessoires :

Armées et Flottes : Vous trouverez aussi de nouveaux pions dans ce coffret, les carrés représentent les armées des seigneurs de la guerre et les oblongs les flottes des pirates.

Centre de Stockage : Vous y découvrirez les noms des pirates et des seigneurs de la guerre juste à côté des mers ou territoires qu'ils contrôlent. Il vous permettra également de noter leurs achats de bombes atomiques et de S.A.N.

Préparation de la Partie

Il existe deux façons de répartir les pirates et les seigneurs de la guerre, selon qu'on joue à six ou à moins :

Six Joueurs : Les seigneurs de la guerre ne peuvent occuper que les territoires représentés en gris ; quant aux pirates, ils sont cantonnés aux mers suivantes : Mer d'Arabie, Baie du Bengale, Détroit d'Hudson, Mer de Java, Baie de Shark, Mer de Timor, Mer de Tasmanie et Baie de Tokyo. Leurs forces sont représentées par les pions carrés et oblongs noirs.

Moins de Six Joueurs : En plus des zones mentionnées ci-dessus, vous pouvez placer des seigneurs de la guerre sur les territoires des superpuissances non représentées. Pour les pirates, une seule limitation : ils ne peuvent occuper aucune mer bordant le territoire d'origine d'un joueur.

Ainsi, si la Confédération de l'Amérique du Sud n'est représentée par aucun joueur, des seigneurs de la guerre peuvent occuper l'Argentine, le Brésil, le Pérou et le Vénézuéla. De même on peut placer des pirates dans le Rio de Plata, Baia Santos, la Baie de Lima et le Golfe de Panama. Par contre, la Mer des Caraïbes ne peut être occupée par un pirate dans la mesure où elle borde le territoire d'origine du joueur qui incarne les USA. Pour représenter les forces des pirates et des seigneurs de la guerre qui occupent l'Amérique du Sud, utilisez les pions carrés et oblongs de couleur vert clair.

Le centre de stockage vous aidera à placer les pirates et les seigneurs de la guerre sur les territoires et mers des superpuissances non représentées.

Comment Déterminer les Forces des Seigneurs de la Guerre et des Pirates

Lancez un dé et placez le nombre d'armées (pions carrés) correspondant au score obtenu sur le premier territoire mentionné sur le centre de stockage des seigneurs de la guerre. Ainsi, si vous avez tiré un quatre, vous installerez quatre pions carrés noirs sur le territoire du Groënland — autrement dit le seigneur de la guerre Gumbjorn, basé au Groënland, disposera de quatre armées.

Répez la même opération pour toutes les mers et tous les territoires susceptibles d'être occupés par des pirates ou des seigneurs de la guerre.

L'Ordre de Jeu

Les règles nouvelles relatives aux pirates et aux seigneurs de la guerre vous sont expliquées ci-dessous, phase par phase. C'est l'arbitre qui gère ces nouveaux protagonistes et lance les dés lorsqu'ils sont attaqués.

Phase Un - Paiement des Salaires et des Intérêts Bancaires

Si une de vos cartes de ressources correspond à une mer ou à un territoire contrôlé par un pirate ou un seigneur de la guerre, vous versez le salaire de cette entreprise (50 millions de dollars) à la banque.

Si un pirate bloque le seul port par lequel vous pouvez évacuer les ressources issues d'un territoire contrôlé par un seigneur de la guerre, vous ne pouvez obtenir les ressources en question qu'en payant à la banque 50 millions de plus.

Mise aux Enchères des Cartes de Ressources : Les joueurs peuvent acheter aux enchères une carte de ressources d'un adversaire correspondant à une zone contrôlée par un pirate ou un seigneur de la guerre. C'est le joueur le plus offrant qui empoche la carte en question. Lors de telles enchères, vous êtes tenu de surenchérir d'au moins 50 millions. Pirates et seigneurs de la guerre vendent toujours au plus offrant, celui-ci reçoit les ressources ainsi que la carte au cours de la Phase 2. Le pirate qui bloque le port par lequel sont évacuées vos ressources doit recevoir un droit de passage égal à la somme offerte au seigneur de la guerre par le joueur le plus offrant.

Phase Deux — Transfert des Unités Produites vers les Centres de Stockage

Dans la mesure où vous avez payé les salaires à la banque lors de la Phase Un, vous pouvez transférer les unités produites par vos entreprises, même si ces dernières correspondent à des zones contrôlées par des pirates ou des seigneurs de la guerre.

Phase Trois — Vente de Toutes ou de Quelques Unes des Unités Produites

Les seigneurs de la guerre ne peuvent vendre leurs ressources sur le marché.

Phase Quatre — Attaque

Ni les pirates, ni les seigneurs de la guerre n'attaquent, ils se contentent de se défendre.

Les joueurs peuvent par contre les attaquer. Lorsque l'un d'entre eux le fait, c'est l'arbitre qui lance les dés pour défenseur. On suit ensuite le processus classique soit d'utilisation des forces conventionnelles, soit d'utilisation des forces stratégiques.

Attaque Conventionnelle : En tant que défenseurs, les pirates et les seigneurs de la guerre ont automatiquement droit à deux dés ; trois, si leurs forces sont supérieures à celles de l'attaquant ; plus un dé supplémentaire s'ils disposent de plus de S.A.N. que lui.

Première Riposte : S'ils sont attaqués, pirates et seigneurs de la guerre commencent toujours par lancer une contre-attaque nucléaire (s'ils disposent de bombes atomiques) — pour en déterminer la cible, consultez le paragraphe "Attaque Stratégique".

Attaque Stratégique : Pirates et seigneurs de la guerre peuvent utiliser leurs S.A.N. pour se défendre.

Lorsqu'ils subissent une attaque nucléaire, ils ripostent toujours à l'aide de toutes les bombes atomiques dont ils disposent, en prenant pour cible le principal territoire d'origine de l'attaquant (autrement dit, celui qui produit le plus de ressources). Si plusieurs territoires peuvent prétendre à ce titre, c'est l'arbitre qui tranche en lançant les dés. Les pirates et les seigneurs de la guerre n'utilisent pas leurs bombes atomiques si leur contingent de S.A.N. est inférieur à celui de leur attaquant.

N'oubliez pas de déduire les bombes atomiques lancées par les pirates ou les seigneurs de la guerre du total noté sur leur centre de stockage.

Contre-Attaque des Alliés : Si un joueur attaque un pirate ou un seigneur de la guerre dans une zone où d'autres joueurs possèdent des cartes de ressources, ces derniers ont le droit de contre-attaquer (c'est en lançant le dé qu'on déterminera l'ordre des contre-attaques).

Phase Cinq — Déplacement des Armées et/ou des Flottes

Pirates et seigneurs de la guerre aiment bien rester chez eux, ils n'en sortent pas.

Phase Six — Construction de Forces Armées et/ou d'Armes

Pirates et seigneurs de la guerre aiment à posséder autant de bombes atomiques et de S.A.N. qu'ils peuvent s'en procurer, mais ils ne peuvent en acheter qu'aux superpuissances. Ils ne maîtrisent pas les technologies nécessaires pour en construire. Ils peuvent acheter jusqu'à 12 bombes atomiques et 12 S.A.N., à une ou plusieurs superpuissances. Tous les joueurs ont le droit de vendre ou de donner des armes à des pirates ou des seigneurs de la guerre, quels qu'ils soient.

La table ci-dessous vous donne le prix qu'un pirate ou qu'un seigneur de la guerre peut payer pour une bombe atomique ou un S.A.N. ainsi que le nombre maximum qu'il peut en posséder.

Table du Prix des Armes

Arme	Prix	Nombre Maximum
Bombes Atomiques	1 milliard pièce	12
S.A.N.	2 milliards pièce	12

Les pirates et les seigneurs de la guerre achètent toujours tout ce qu'on leur propose. Les joueurs peuvent leur vendre des S.A.N. et des bombes atomiques jusqu'à ce qu'ils atteignent leur quota.

N'oubliez pas d'inscrire le nombre de bombes atomiques et de S.A.N. achetés sur le centre de stockage et de retirer la somme perçue de la banque.

Pirates et seigneurs de la guerre peuvent aussi vendre leurs S.A.N. et leurs bombes atomiques à des superpuissances... au prix fort ! Leur prix plancher est de 2 milliards pour une bombe et 4 pour un S.A.N. Là encore, n'oubliez pas d'enregistrer la vente (donc de réduire le nombre d'armes correspondant sur le centre de stockage).

Construction de Renforts Terrestres ou Maritimes : Lorsqu'un seigneur de la guerre est attaqué au cours d'un tour donné, il peut profiter de la Phase 6 de ce même tour pour construire des armées supplémentaires. Dans ce cas lancez un dé et placez sur le territoire visé autant de nouvelles armées que de points obtenus. Appliquez la même méthode lorsqu'un pirate subit une attaque. Ni les pirates ni les seigneurs de la guerre ne peuvent construire de renforts dans des mers ou territoires occupés par une superpuissance, ils doivent pour ce faire attendre que la superpuissance en question laisse vacante la zone visée.

Phase Sept — Achat ou Prospection de Ressources

Ni les pirates, ni les seigneurs de la guerre ne font de prospection. Par contre, si des joueurs en font, ils peuvent garder les cartes de ressources découvertes même si elles correspondent à des zones occupées par des pirates ou des seigneurs de la guerre. Ainsi, il peut arriver que deux joueurs ou plus possèdent des cartes de ressources dans une même mer ou un même territoire si la zone en question est occupée par un pirate ou un seigneur de la guerre.

