

Punkte Schaden verursacht. Der Besitzer der Raffinerie muss sofort 3 \$ zahlen, ansonsten wird die Raffinerie zerstört.

Ein höherer Schaden, als zur Vernichtung des Ziels nötig ist, verpufft und kann nicht auf andere Ziele übertragen werden.

HÖCHSTE UND NIEDRIGSTE ERGEBNISSE

► **Mit einem Würfelergebnis von 11-12** erleidet der Spieler auf jeden Fall Schaden, auch falls der Mindestwert höher ist als das Würfelergebnis. Falls in letzterem Fall das Ziel ein Gebäude war, ist es zerstört, falls das Ziel Truppen/Nachschub waren, ist 1 Truppe/Nachschub vernichtet.

► **Mit einem Würfelergebnis von 2-3** schlägt der Bombenanschlag auf jeden Fall fehl (der Mindestwert spielt dabei keine Rolle).

REBELLEN NACH EINEM BOMBENANSCHLAG

Nach einem Bombenanschlag wird der entsprechende Rebellenwürfel entfernt. In der nächsten Spielrunde kann der Spieler den Würfel wieder mit Angriffsstärke 1 in einem der östlichen Gebiete einsetzen.

AUSWIRKUNGEN AUF PAZIFISMUS

Ein erfolgreicher Bombenanschlag erhöht den Pazifismuswert des davon betroffenen Spielers **um 2 Punkte für jede seiner vernichteten Truppen bzw. um 1 Punkt für jede vernichtete Nachschubeinheit** (entsprechend für Gebäude).

Eine fehlgeschlagene Bombenanschlag senkt den Pazifismuswert des/der Spieler/s, der/die diesen Anschlag überlebt hat/haben.

Ein Bombenanschlag ist fehlgeschlagen, wenn nichts passiert und ist erfolgreich, wenn etwas zerstört wird, egal wie. Andere Fälle haben keinen Einfluss auf den Pazifismuswert (Teilschaden oder reparierter Teilschaden).

SPIELERBÜNDNISSE BEI BOMBENANSCHLÄGEN

Die Spieler können ihre Rebellengruppen für Bombenanschläge zusammenführen, um so größeren Schaden anzurichten. In dem Falle werden die Werte ihrer Angriffsstärken addiert.

Die Spieler können aber ebenso ihre Kräfte vereinen, um sich gegen Bombenanschläge zu verteidigen. In dem Falle werden alle ihre Verteidigungsboni durch entsprechend gelegene Polizeistationen addiert.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die letzte Spielrunde beendet ist. Alle Spieler nehmen die Ölfässer aus den von ihnen kontrollierten Gebieten und das Öl der Regierung wird zugewiesen.

ÖL DER REGIERUNG ZUWEISEN

Der Einfluss der westlichen Supermächte auf die Übergangsregierung bestimmt, wer wie viel Öl von der Regierung erhält. Dazu muss zunächst die Rangfolge des Einflusses der Spieler festgestellt werden. Die drei ersten Spieler erhalten dann je einen Teil des Regierungsoils.

REGIERUNGSEINFLUSS

Der Einfluss wird bestimmt durch:

Einflusswert + **Anzahl kontrollierter Gebiete x 2,5**

Die Spielübersichtskarte zeigt die Aufteilung des Regierungsoils auf die der einflussreichsten Spieler.

Der Verteilungsschlüsse lautet folgendermaßen: 2/3 des Regierungsoils wird unter den Spielern verteilt. Der erste Spieler (der mit dem größten Einfluss) er-

hält die Hälfte dieses Öls, der dritte ein Viertel und der zweite den Durchschnitt dieser beiden. Alle Berechnungen werden gegebenenfalls abgerundet. Auf Grund des Wertes für den zweiten Spieler ist die tatsächlich verteilte Menge Fässer größer als 2/3!

Falls zwei oder mehr Spieler **den gleichen Regierungseinfluss** haben, werden die zu verteilenden Fässer addiert und dann gleichmäßig an die betroffenen Spieler verteilt.

Beispiel: Die Regierung besitzt 35 Fässer, wovon 23 Fässer unter den Spielern verteilt werden. Der erste Spieler erhält 11 Fässer, der dritte 5 und der zweite 8 (11 + 5 = 16, geteilt durch 2 = 8).

Ein weiteres Beispiel: Die Regierung hat insgesamt 50 Fässer und zwei Spieler haben den gleichen höchsten Einfluss. 33 Fässer werden verteilt: Der erste erhält 16 Fässer, der dritte 8 und der zweite 12 Fässer. Die beiden Spieler mit dem höchsten Einfluss teilen sich die Fässer für den ersten und zweiten Rang, also 16 + 12 = 28, geteilt durch 2 = 14 (abgerundet).

SPIELSIEG

Nach der Verteilung des Regierungsoils verkaufen alle Spieler das Öl in ihrer Hand, zählen zu dem dafür erhaltenen Geld ihr Bargeld und Geld für Verträge hinzu und ziehen von der Gesamtsumme das Strafgeld ab, welches sie für ihren Pazifismuswert zahlen müssen. **Der Spieler mit dem meisten Geld ist Spielsieger.**

Verträge: Das Geld für Verträge wird durch die Position des Spielers auf der Vertragsskala bestimmt.

Pazifismus: Zum Spielende muss eine Strafe des 10-fachen Wertes gezahlt werden, wie auf der Pazifismusskala angezeigt!

Im Falle eines Gleichstandes für den Spielsieg gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der auf der Vertragsskala weiter oben steht. Falls dann immer noch Gleichstand besteht, gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der mehr Gebiete kontrolliert. Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, gibt es mehrere Sieger.

*Spielt Spiele,
nicht Krieg!*



100' 10+ 3-5

ONE MORE Barrel

Envahissez une nation souveraine et devenez le Roi du Pétrole !

UN JEU DE MICHELE QUONDAM

Illustrations : Andrea Cuneo et Alberto Bontempi

Direction artistique : Paula Simonetti

Tests et remerciements : Luca Balestreri, Daniele Razzoni, Massimo De Santis, Michele Stucchi, Arnaldo Maggiora Vergano, Tommaso Fauli et tous les autres.

Traductions : Gavin Wynford-Jones (ENG), Ferdinand Köther (DEU), Daniel et Sandrine Stroppa (FRA).

Vous pouvez intervenir sur le forum, lire la FAQ du jeu et obtenir d'autres informations sur notre site www.giochix.it

“Défendre la liberté et la justice dans le monde entier !”. Tels sont les nobles idéaux que vous ferez gober à l'opinion publique et aux médias ! Ce qui compte, c'est de trouver la bonne excuse pour pouvoir envahir une nation souveraine riche en pétrole, votre seul objectif étant de devenir riche ! Très riche ! Heureusement qu'il ne s'agit que d'un jeu et que dans la vraie vie de telles choses ne se produisent pas !

Introduction

Du fait de votre rôle de Chef d'Etat d'un pays occidental promoteur de la Paix, il est de votre devoir d'intervenir contre un état voyou «dangereux pour l'ordre mondial». Vous décidez avec vos alliés de lui déclarer la guerre et d'y envoyer des unités militaires et logistiques. L'invasion est justifiée par l'existence présumée d'armes de destruction massive liée au terrorisme international.

Mais étant donné que les armes de destruction massive n'existent pas, il vous faudra faire vite avant que la vérité n'éclate au grand jour ! Conquérir les diverses régions du pays envahi, voler et vendre le plus de pétrole possible, organiser d'alléchants appels d'offre pour vos entreprises nationales et amasser le plus d'argent pour devenir le Roi du Pétrole (et gagner la partie) ! Chaque joueur a par ailleurs un autre rôle durant la partie, celui d'incarner le chef d'un groupe de rebelles local qui pourra causer des dommages aux «alliés». Bien entendu, plus ces dommages seront importants et plus vous en serez «sincèrement navré»...

But du jeu

Le seul et unique objectif du jeu est de **posséder plus d'argent que les autres joueurs** à la fin de la partie. Il est d'ailleurs recommandé de cacher ses richesses durant le jeu.

Déroulement du jeu

La partie se décompose en 3 phases, chacune de 4 tours. Pour une partie plus longue, ou si vous êtes 3 joueurs, vous pouvez également jouer avec 3 phases de 5 tours.



PREMIERE PHASE : L'INVASION

La partie commence par l'invasion du pays ennemi par les unités alliées. L'armée régulière locale s'y oppose. Du pétrole est produit dans les premiers territoires contrôlés.

DEUXIEME PHASE : LA GUERRILLA

La résistance de l'armée locale s'affaiblit, rendant l'avancée vers de nouvelles régions plus facile. C'est alors qu'entrent en jeu les groupes de rebelles, qui agissent en commettant des attentats. La production de pétrole augmente car plus de territoires sont contrôlés.

TROISIEME PHASE : LE GOUVERNEMENT PROVISOIRE

Un gouvernement provisoire est nommé, afin d'assurer la transition du pays vers la démocratie. Le gouvernement provisoire s'instaure quel que soit le nombre de territoires sous contrôle allié. Le gouvernement favorise la production de pétrole dans toutes les régions et en récupère une partie. Durant cette phase, aussi bien la conquête du pays que les attentats rebelles continuent.

Séquence d'un tour de jeu

Un tour de jeu est formé de 3 étapes : une première action des joueurs au choix, une seconde action des joueurs au choix et les contrôles de fin de tour.

PREMIERE ET SECONDE ACTIONS AU CHOIX



En suivant l'ordre du tour, chaque joueur choisit une action qui est encore disponible. Il place l'un de ses pions sur la case correspondante, dans le tableau récapitulatif en bas à droite du plateau, puis réalise son action. Ceci se répète jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi deux actions.

Deux actions ont la particularité de pouvoir être choisies un nombre illimité de fois : Nouvel impôt et Production de pétrole (on y place son pion mais d'autres

joueurs pourront choisir la même action). Ci-dessous toutes les actions disponibles sont détaillées :

Corruption



3 points



Médias

10 Achats



3 Mouvements

CONTROLE DES MEDIAS

Cette action permet d'augmenter son niveau de contrôle des médias. En fonction de la case choisie, il est possible d'augmenter le niveau jusqu'à 3 points (première case), 2 points (deuxième case) ou 1 point (troisième et quatrième cases).
Coût : augmenter le niveau de contrôle de 1 point est **gratuit**, l'augmenter de 2 points coûte **3\$**, de 3 points **6\$**.

Le niveau de contrôle des médias influence le niveau de Pacifisme (voir le paragraphe « Pacifisme »).

ACHATS ET MOUVEMENTS

Cette action permet d'acheter des unités militaires ou logistiques et de les déplacer (il faut effectuer d'abord les achats puis les mou-

Information préalable

PREPARATION



A Chaque joueur choisit une couleur de pions et reçoit 10\$

B

Un marqueur est placé sur la case de 1er tour de jeu et un autre sur le prix minimum de l'échelle de pétrole : 0,5\$

C

L'ordre du tour est déterminé en lançant les dés. Le dernier joueur reçoit un bonus de 2\$



1 Chaque joueur a la possibilité d'acheter un nombre illimité d'unités (militaires et/ou logistiques). Chaque unité coûte 1\$.



Les pions blancs représentent les unités militaires de l'armée locale

2 Les unités militaires et/ou logistiques acquises sont placées sur le territoire frontalier. De là partira l'invasion ; ce sont donc les régions du Sud qui seront les premières attaquées (en marron sur le plateau). Aux tours suivants, il sera possible de progresser vers l'intérieur du pays.

3

Chaque joueur place l'un des pions de sa couleur sur chaque case 0 des différentes échelles de points.



ECHELLE DE POINTS

Pacifisme (rouge)

Influence (orange)

Médias (bleu)

Pétrole du gouvernement (dans la troisième phase de jeu)

Marqueurs pour les appels d'offre

Echelle des appels d'offre



NOMBRE DE JOUEURS
3 : utilisez les 2 premières colonnes.
4 : utilisez les 3 premières colonnes.
5 : utilisez toutes les colonnes.

4 La partie peut commencer avec le choix des actions :

- Médias
- Achats et mouvements
- Développements
- Cash
- Ordre du tour
- Nouvel Impôt
- Production de pétrole

SYNTHESE
Résumé de la séquence du tour



Coût des unités militaires : 1\$



Coût des unités logistiques : 1\$



Coût de la grande logistique (3x) : 3\$

vements). En fonction de la case choisie, il est possible d'acheter 10, 5 ou 3 éléments avec deux options possibles :

ACHATS

► **voie terrestre** : chaque unité militaire et/ou logistique coûte 1\$. Les nouveaux éléments se positionnent toujours sur le territoire frontalier.

► **voie aérienne** : chaque unité militaire et/ou logistique coûte 2\$. Les nouveaux éléments peuvent être placés sur n'importe quelle région du pays, qu'elle soit occupée, libre ou en guerre.

MOUVEMENTS

► En fonction de la case action choisie, il est possible d'effectuer 3, 2 ou 1 mouvements d'unités militaires et/ou logistiques.

► Avec 1 mouvement il est possible de déplacer une ou plusieurs unités (militaires/logistiques) d'un même territoire vers un territoire adjacent. Exemple : avec 3 mouvements, on peut déplacer 3 unités, chacune vers un territoire différent ou déplacer 1 groupe d'unités de 3 territoires.

Lors des mouvements, il faut veiller au respect des règles suivantes :

► Il y a obligation de s'arrêter dans un territoire qui n'a pas encore été exploré jusque-là, car un conflit éclate (il n'est donc pas possible de seulement traverser un territoire inexploré).

► Il n'est pas possible de traverser un territoire en conflit.

► Il est possible d'unir et de séparer des unités militaires et/ou logistiques.

► Il est possible de traverser des territoires contrôlés par d'autres joueurs sans avoir besoin de leur autorisation.

► Un joueur ne peut déplacer des unités logistiques qu'à partir d'un territoire qu'il contrôle (voir le paragraphe « Contrôle d'un Territoire »).

► Il est possible d'enlever des unités militaires du plateau : une fois atteint le territoire frontalier, il suffit d'effectuer 1 mouvement supplémentaire.

► Chaque joueur ne peut avoir que **15 unités militaires** maximum sur le plateau.

► Si durant le jeu, un territoire n'est adjacent qu'avec des territoires contrôlés par les joueurs, il est exceptionnellement possible pour tous de le traverser au **coût de 0 mouvement** (donc gratuitement).

MOUVEMENT DE SOUTIEN (ENTRE JOUEURS)

Il est possible de demander l'aide d'un ou plusieurs autres joueurs pour attaquer ensemble un territoire. La demande de soutien doit être faite avant de réaliser le mouvement. Si un ou plusieurs joueurs acceptent, ils devront obligatoirement participer à l'éventuel conflit résultant du mouvement. Les joueurs alliés bénéficient d'un bonus de 1 mouvement gratuit, qui vaut pour n'importe quelle unité, y compris en dehors du tour de jeu (donc à effectuer immédiatement).

RETRAITE

Si des unités se trouvent dans une situation défavo-

nable lors d'un conflit, il est possible sous certaines conditions de battre en retraite :

► La retraite n'est possible que pour les unités militaires. Les unités logistiques abandonnées sur le territoire sont éliminées.

► La retraite provoque la perte de 1 unité militaire et une pénalité de 1 point sur l'échelle de Pacifisme.

► Les unités militaires doivent obligatoirement battre en retraite dans un territoire contrôlé par l'un des joueurs (pas forcément par soi-même). Autrement la retraite n'est pas possible.

► Si des unités militaires de plusieurs joueurs sont présentes dans le même territoire et les joueurs décident de battre en retraite, seul l'un d'eux perdra 1 unité militaire. Tous les joueurs perdront en revanche 1 point de Pacifisme. Si les joueurs ne se décident pas sur qui doit perdre 1 unité militaire, elle sera retirée au joueur qui avait les dés durant la bataille (voir le paragraphe « Conflit »)

DÉVELOPPEMENTS

Cette action peut être simple, double ou triple selon la case choisie. Les possibilités sont les suivantes :



Développements

1 **Construction de bâtiments militaires** : les unités logistiques présentes dans une région peuvent être convertie en 1 bâtiment militaire à placer dans cette région. Il est possible de construire plusieurs bâtiments dans la même région.



Echelle d'Influence

2 **Points d'influence** : un joueur peut convertir 1 unité logistique présente dans une région sous son contrôle en « aide à la population ». Pour chaque logistique convertie, le joueur reçoit 1 point d'influence sur l'échelle de points.



Appels d'offre

3 **Appels d'offre** : à condition de contrôler au moins 1 territoire, il est possible d'avancer de 1 case sur l'échelle des appels d'offre. L'action peut se répéter.

CONSTRUCTION DE BATIMENTS MILITAIRES

Les bâtiments militaires octroient des bonus au joueur qui les possède. Attention toutefois car ils peuvent être détruits lors d'un attentat. Il n'est possible d'avoir que **3 bâtiments militaires maximum** dans une même région.



Coût 1 unité logistique

Réservoir

Il augmente le niveau de pétrole qu'il est possible de stocker dans une région jusqu'à 4 barils. Plusieurs réservoirs peuvent être construits dans la même région. Si un réservoir est détruit, le pétrole qu'il contenait est perdu.



Coût 2 unités logistiques

Commissariat de Police

Il procure un bonus lors d'un attentat : de +3 si l'attentat a lieu dans la région où il se trouve, de +1 s'il s'agit d'une région voisine. Il ne peut y avoir qu'un seul commissariat de police par région. Les bonus de plusieurs commissariats peuvent s'additionner.



Coût 3 unités logistiques

Oléoduc

Il permet de récupérer 1 baril supplémentaire par tour. Ceci concerne le territoire où se trouve l'oléoduc

et les territoires voisins. Il ne peut y avoir **qu'un seul oléoduc par région**. Plusieurs oléoducs présents dans différentes régions peuvent associer leur effet.

Raffinerie

Elle permet de produire 1 pétrole supplémentaire en nécessitant 1 unité logistique de moins. Par exemple : un joueur qui construit une raffinerie dans la région de Bassora pourra produire 4 pétroles au lieu de 3, avec seulement 3 unités logistiques au lieu des 4 normalement requises. Il ne peut y avoir qu'une **seule raffinerie par région**.



Coût 4 unités logistiques

POINTS D'INFLUENCE (AIDE A LA POPULATION)

Un joueur peut utiliser la logistique présente dans une région qu'il contrôle, afin de venir en aide à la population locale. En échange d'1 unité logistique, le joueur gagne 1 point d'influence.

Les points d'influence servent lors des attentats, car ils octroient des bonus de défense, et à la fin de la partie, car les joueurs les plus influents auront des bonus de pétrole provenant du gouvernement provisoire.

APPELS D'OFFRE

L'échelle des appels d'offre comptabilise le nombre de contrats que les joueurs réalisent avec leurs entreprises nationales, en échange d'argent. Pour pouvoir progresser sur l'échelle, les joueurs doivent contrôler au moins 1 région.

Utiliser 1 action appels d'offre permet de progresser gratuitement de 1 niveau sur l'échelle des appels d'offre. Les joueurs reçoivent à la fin de la partie un bonus d'argent égal au nombre indiqué sur la case qu'ils occupent.

REPETER UNE ACTION

Les actions Développements (Bâtiments, Influence, Appels d'offre) peuvent se répéter durant le même

COÛT DE POINT D'INFLUENCE

1 point = 1 unité logistique (1 action)

Les bonus +1, +2, +3, +4, +5 servent lors des attentats. Le +1 correspond à une influence de 3-5, le +2 à une influence de 6-8, etc.



APPELS D'OFFRE

Au fur et à mesure que l'on progresse, on déplace son pion sur l'échelle.

COÛT DES ACTIONS

1ère action d'une typologie : 0\$
2ème action identique : 3\$
3ème action identique : 6\$

tour de jeu. La première répétition coûte 3\$ et la seconde 6\$.

Par exemple : un joueur choisit la première case Développements (il peut donc en effectuer 3). Une première possibilité est de gagner 1 point d'appels d'offre, de construire 1 bâtiment (en payant le coût logistique) et de gagner 1 point d'influence (en payant le coût logistique). Tout ceci lui coûte 0\$ car il n'y a pas eu de répétition. Une autre possibilité est de construire 3 bâtiments ; il devrait alors payer 6\$ pour la double répétition (autre le coût logistique).



CASH

Cette action permet d'obtenir 2\$ immédiatement de la banque.

ORDRE DU TOUR

Le joueur qui choisit en premier cette option sera le premier joueur au tour suivant. Les autres pions sont décalés (c'est-à-dire que le joueur qui était premier précédemment devient deuxième, le deuxième troisième, etc.). Il en va de même pour les autres cases relatives au deuxième, au troisième et au quatrième joueur.



ACTIONS SPECIALES

Les deux actions spéciales, Production de pétrole et Nouvel impôt, ont la particularité de pouvoir être jouées quand bien même un ou plusieurs joueurs les ont déjà choisies auparavant.



PRODUCTION DE PETROLE

Choisir cette action provoque la production de pétrole dans les territoires contrôlés par le joueur (voir le paragraphe « Production de pétrole »). Les barils produits sont placés sur le plateau de jeu dans les territoires les ayant produits.



NOUVEL IMPOT

Cette action permet d'obtenir 5\$ immédiatement de la banque, grâce à un nouvel impôt établi dans le pays d'origine du joueur. Toutefois la population fait sentir son mécontentement et le joueur doit augmenter de 1 point sa valeur de pacifisme. Chaque joueur ne peut choisir l'action Nouvel impôt qu'une fois par tour.

AUTRES ACTIONS

A son tour, le joueur peut décider de vendre du pétrole de sa réserve au prix du marché. Il reçoit immédiatement l'argent de cette vente. Cette action est « gratuite » et ne compte donc pas comme action effectuée durant le tour. Lorsqu'un joueur vend du pétrole, on place un baril à côté de l'échelle de prix. Ceci permet de se souvenir des ventes précédemment réalisées.

CONTROLES DE FIN DE TOUR

A la fin du tour de jeu, on procède aux vérifications suivantes :



CONFLITS

Les batailles sont résolues là où elles ont lieu.

REBELLES

A partir de la phase de guérilla, les joueurs jouent également le rôle de rebelles, en suivant l'ordre du tour (voir le paragraphe « Rebelles »).

PACIFISME

Pour chaque joueur, on compare le nombre d'unités militaires présentes sur le plateau et la valeur de contrôle des médias. Le niveau de pacifisme est modifié en conséquence (voir le paragraphe « Pacifisme »). En fonction de son niveau de pacifisme, chaque joueur devra payer une pénalité le cas échéant : 1\$ pour la tranche 4-6 points, 3\$ pour 7-9 points, 5\$ pour 10-12 points, 10\$ pour 13-14 points et 15\$ avec 15 points. Si et seulement si un joueur ne dispose pas de l'argent en monnaie, il pourra soit vendre du pétrole lui appartenant (c'est la seule exception où il est autorisé de vendre en dehors de son tour), soit retirer 1 militaire du plateau pour chaque 1\$ qu'il doit payer. Il peut ainsi arriver qu'un joueur soit contraint de retirer tous ses militaires du plateau de jeu !

PETROLE

Le nouveau prix du pétrole est défini (voir le paragraphe « Prix du pétrole »). Chaque joueur récupère des territoires qu'il contrôle jusqu'à 2 barils (2 barils en tout et non 2 barils pour chaque territoire) et les met dans sa réserve. Si des oléoducs sont présents, le nombre de barils récupérés augmente. Le pétrole en excès peut être stocké dans le territoire de production : 1 baril maximum sans construction, jusqu'à 4 s'il y a 1 réservoir, jusqu'à 8 s'il y a 2 réservoirs, etc. Le pétrole en excès, qui ne peut pas être stocké, est éliminé. Par exemple : dans le cas d'un territoire avec 6 barils et 1 réservoir, 4 barils sont stockés et 2 éliminés.

ORDRE DU TOUR

On établit le nouvel ordre du tour. Le tour suivant commence après que le marqueur de tours (en haut du plateau) ait été déplacé.

Les Règles plus en détails

CONFLITS



Production de pétrole du territoire



Unités militaires d'un joueur



Unités militaires locales

Lorsqu'un joueur envahit un nouveau territoire, il doit affronter l'armée locale. Le nombre d'unités militaires locales présentes sur le territoire est égal à la valeur de production de pétrole du territoire. Exemples : 1 unité militaire à Karbala, 3 à Bassora, 5 à Bagdad. Par ailleurs, **durant la première phase d'invasion** (et seulement celle-ci), **l'armée locale bénéficie de renforts.**

Ainsi, lorsqu'un joueur envahit un nouveau territoire, il doit lancer 1 dé et rajouter des unités militaires locales en défense en plus de celles présentes normalement. Il faut rajouter 3 unités militaires si le résultat du dé est 6 ; 2 unités militaires pour un 4 ou un 5 ; 1 unité militaire pour un 2 ou un 3 ; aucune si le résultat est 1.

Par exemple : en envahissant Bassora, si le résultat du dé est 4, les unités militaires de l'armée locale seront 5 : 3 (comme la production de pétrole) + 2 (résultat du dé). Le lancer de dé pour les renforts **ne s'effectue plus lors des deuxième et troisième phases.** En effet, les

A LA LOUPE

Les règles de la bataille

1 Quand un joueur envahit un nouveau territoire, il affronte les unités militaires locales. Lors des 2^e et 3^e phases, leur nombre est égal à la production de pétrole du territoire. Durant la 1^{re} phase, leur nombre est égal à la production de pétrole du territoire + un nombre aléatoire déterminé par un lancer de dé.

NOMBRE DE MILITAIRES LOCAUX LORS DE LA 1^{re} PHASE

PROD. PETROLE	+	LANCER DE DÉ (unités à rajouter)
	+	3 unités
	+	2 unités
	+	1 unité
	+	0 unité



2 On calcule le rapport de force entre les armées en présence en arrondissant toujours en faveur des joueurs. Voici 3 exemples pour mieux comprendre :

EXEMPLE A	EXEMPLE B	EXEMPLE C
RAPPORT 1:1	RAPPORT 1:2	RAPPORT 2:1
Les unités locales n'arrivent pas au double des unités du joueur, qui est donc favorisé.	Les unités locales sont exactement le double des unités du joueur. Le rapport est maintenu.	Le joueur dispose d'1 unité en plus que les unités locales. Le rapport est arrondi en sa faveur.

3 Une fois le rapport de force défini, le joueur lance 2 dés qui déterminent les dommages générés. Le rapport de force est à lire du point de vue de l'acteur intéressé. Par exemple : si le rapport de force est de 2:1 pour le joueur, cela signifie qu'il sera de 1:2 pour les locaux.

DÉ NOIR	DÉ BLANC
Il représente le joueur. Exemple de résultat : 3	Il représente les locaux. Exemple de résultat : 4

Le lancer de dés a attribué un 3 au joueur attaquant et un 4 aux unités locales. Si nous sommes dans l'exemple C (rapport de force de 2:1 pour le joueur), voici le résultat :

Rapport	Lancer de dés					
4:1	4	3	3	2	2	1
3:1	4	3	2	2	1	1
2:1	3	2	2	1	1	0
1:1	2	2	1	1	0	0
1:2	2	1	1	0	0	0
1:3	1	1	0	0	0	0
1:4	1	0	0	0	0	0
	dommages					

4 On enlève du territoire les pions des militaires éliminés durant la bataille. Au tour suivant, le conflit continue jusqu'à ce que l'un des deux camps soit complètement détruit.

EXEMPLE C (RAPPORT 2:1) ELIMINATION

0 unité (local) 2 unités (joueur)

Unités qui restent sur le plateau de jeu après la bataille

rebelles font alors leur entrée en jeu. Les règles de la bataille sont illustrées dans l'encadré à droite.

BATAILLES EN ALLIANCE

Il est possible que 2 joueurs ou plus combattent en alliance. Il faut toutefois définir avant la bataille qui subira les éventuelles pertes de militaires et qui contrôlera le territoire en cas de victoire. En absence d'accord, le joueur qui lance les dés sera celui qui obtiendra le territoire et qui subira les premières pertes. Si un joueur déplace ses militaires dans un territoire où a lieu un conflit, ceux-ci entrent automatiquement dans la bataille, en aide au camp « allié ». Ceci même en l'absence d'un accord entre les joueurs. Toutefois, ces militaires seront les derniers à être éliminés. Si un autre joueur entre également dans ce territoire, il en va de même : l'ordre de destruction des militaires des joueurs, suit l'ordre selon lequel ces militaires sont entrés dans le territoire.

ISSUE DU CONFLIT

► **Le joueur gagne :** le joueur qui lançait les dés conquiert le territoire. L'éventuelle présence d'unités d'un autre joueur n'influence pas ce résultat.

Remarque : quand des unités militaires de différents joueurs se trouvent sur un territoire, il est utile de les empiler en mettant tout en haut les unités militaires du joueur qui contrôle le territoire. Il est ainsi plus facile de savoir quel joueur contrôle quel territoire.

► **Si les unités militaires locales gagnent :** la logistique présente sur le territoire est éliminée, tandis que les unités militaires locales restent sur place. En cas de nouveau conflit par la suite, seules ces unités militaires seraient à affronter (elles ne bénéficient pas de renforts).

► **Si toutes les unités militaires sont détruites (celles locales et celles du joueur) :** les unités logistiques demeurent sur le territoire et 1 unité militaire locale est placée en défense. Si celle-ci est détruite lors d'une ultérieure bataille, le vainqueur pourra récupérer la logistique présente.

CONTROLE DES TERRITOIRES

Quand un joueur conquiert un territoire, il en obtient le contrôle et le garde en sa possession à condition d'y laisser au moins 1 unité militaire. S'il laisse le territoire sans unité militaire, le territoire demeure en sa possession mais un autre joueur peut le lui voler en y amenant au moins 1 unité militaire. Un territoire peut également se retrouver sans unités militaires à la suite d'un attentat (et donc être volé par un autre joueur).

Remarque : pour ne pas oublier qu'un territoire dépourvu d'unités militaires est sous le contrôle d'un joueur, on empile l'une des unités militaires du joueur entre 2 unités militaires locales.

Le montant de la pénalité à payer à la fin du tour est indiqué sur l'échelle de pacifisme

La limite médiatique d'unités militaires d'un joueur est indiquée sur l'échelle de contrôle des médias



DIPLOMATIE ET ALLIANCES

Les joueurs peuvent passer n'importe quel type d'accords entre eux : s'échanger du pétrole, des unités logistiques ou de l'argent, s'aider dans des conflits pour la conquête de nouveaux territoires, planifier des attentats ou se soutenir en défense. Il est même possible de se « céder » des territoires.

Les accords passés peuvent être écrits, et dans ce cas les joueurs sont obligés de les respecter, ou verbaux, laissant ainsi la porte ouverte aux trahisons.

LOGISTIQUE

La logistique comprend l'ensemble des moyens de transport, des machines, des matériaux et du personnel spécialisé et technique. Son rôle est de reconstruire, réparer et aider à remettre en marche un pays détruit par la guerre. Plus spécifiquement dans le jeu, les unités logistiques servent à :

- Construire des bâtiments
- Fournir de l'aide à la population locale
- Produire du pétrole

Les unités logistiques s'achètent et se déplacent de la même manière que les unités militaires.

Attention ! Les unités logistiques n'appartiennent pas à un joueur contrairement aux unités militaires : **elles sont à la disposition du joueur qui contrôle la région sur laquelle elles se trouvent** (il est donc possible de récupérer de la logistique achetée par un autre joueur !). La seule dérogation à cette règle concerne le territoire frontalier : dans celui-ci, les unités logistiques appartiennent au joueur les ayant achetées ou déplacées en dernier.

MEDIAS

Par médias, on entend la télévision et la presse des nations occidentales. Puisque l'information est le nerf de la guerre, contrôler les médias est important car cela influence favorablement ou défavorablement le niveau de Pacifisme (voir le paragraphe « Pacifisme »).

PACIFISME

Le pacifisme varie en fonction :

- Du nombre d'unités militaires présentes sur le plateau de jeu et du niveau de contrôle des médias.
- Du nombre d'unités militaires tombées au combat.
- Des Attentats.
- Du discours à la Nation.

Le niveau de Pacifisme est vérifié à la fin de chaque tour de jeu durant les contrôles de fin de tour. Durant la partie, les pénalités sont payées comme décrit dans le paragraphe « Contrôles de fin de tour ». A la fin de la partie, avant d'effectuer le calcul final, les joueurs doivent payer une dernière fois les pénalités de pacifisme, sachant que celles-ci sont multipliées par 10 !

1 MEDIAS ET UNITES MILITAIRES

Durant les contrôles de fin de tour, toutes les unités militaires d'un joueur, y compris celles se trouvant sur le territoire frontalier, doivent être comptabilisées. En fonction de leur nombre, on se reporte à l'échelle de contrôle des médias pour comparer la limite médiatique permise, qui fonctionne par tranche de 2 points (3 unités militaires pour 0-1 point, 4 unités militaires pour 2-3, 5 unités militaires pour 4-5, etc.). Pour chaque unité militaire en excès, le joueur augmente de 1 point son niveau de pacifisme. Ce niveau peut également baisser de 1 point pour 2 unités militaires en moins (de 2 points pour 4 unités militaires en moins, etc.).

Exemples : avec 4 unités militaires en jeu et un niveau de contrôle des médias de 3, le joueur ne devra payer aucune pénalité. Avec 6 unités militaires et un niveau de 2, le joueur augmente de 2 son niveau de pacifisme. Avec un niveau de contrôle des médias de 10, son

pacifisme baissera de 1 point s'il dispose de 5 unités militaires et de 2 s'il dispose de 4 unités militaires.

2 UNITES MILITAIRES TOMBÉES AU COMBAT

Chaque unité militaire éliminée lors d'une bataille ou d'un attentat provoque l'augmentation de **1 point du niveau de pacifisme**.

4 ATTENTATS

Si un joueur subit un attentat, son niveau de pacifisme augmente en conséquence. Si l'attentat ne cause aucun dommage, le niveau de pacifisme baisse de 1 point (voir le paragraphe « Attentats »).

5 DISCOURS A LA NATION

Une fois et une seule durant la partie, tous les joueurs peuvent effectuer un discours à la nation, afin d'obtenir la compréhension de leurs concitoyens. Celui-ci ne peut s'effectuer que durant la phase d'invasion ou celle de guérilla. Le joueur pose alors son pion sur la case **Nouvel impôt** mais ne reçoit pas d'argent. Le discours à la nation permet de baisser le niveau de pacifisme :

NIVEAU DE PACIFISME AVANT LE DISCOURS				
15/13	12/10	9/7	6/4	3/1
-5	-4	-3	-2	-1
DE COMBIEN DE POINTS BAISSE LE PACIFISME APRES LE DISCOURS				



Case pour la production de pétrole

Quantité de pétrole produite à Bassora



Nombre de logistiques nécessaires à la production à Bassora

PRODUCTION DE PETROLE

Pour pouvoir produire du pétrole dans une région, il faut en avoir le contrôle et disposer d'un nombre suffisant de unités logistiques. Chaque région du plateau de jeu possède 2 chiffres : le premier indique la quantité de pétrole produite par la région, le second indique le nombre d'unités logistiques nécessaires pour la production.

Par exemple : Bassora a les chiffres 3 et 4 ; cela signifie que 4 unités logistiques sont nécessaires pour la production de 3 barils de pétrole.

A chaque fois que du pétrole est produit, on retire 1 unité logistique du territoire.

Le joueur qui choisit l'action Production de pétrole peut produire du pétrole dans toutes les régions qu'il contrôle (s'il dispose de suffisamment d'unités logistiques naturellement).

PETROLE ET GOUVERNEMENT PROVISoire

Des changements importants interviennent durant la phase de Gouvernement provisoire :

► **Une production de pétrole supplémentaire** s'opère pour tous les joueurs durant les contrôles de fin de tour. Cette production ne compte pas comme une action.

► **La moitié de la production supplémentaire de pétrole de chaque région va au gouvernement.** Le résultat de la division sera arrondi à l'entier supérieur. Ainsi, si une région produit normalement 1 baril, il y aura 1 baril pour le joueur et 1 pour le gouvernement. De même, si une région produit normalement 3 barils, il y en aura 2 pour le joueur et 2 pour le gouvernement. Le pétrole récupéré par le gouvernement est comptabilisé sur l'échelle de Pétrole du gouvernement à gauche du plateau de jeu.

► **Toutes les régions doivent produire du pétrole supplémentaire sous peine de pénalité.** Si un

A LA LOUPE

Les règles du prix du pétrole

1 En premier lieu, on détermine la variation du cours du pétrole due à la disponibilité sur le marché. Cette variation dépend du nombre de joueurs qui vendent du pétrole durant le même tour de jeu.

VARIATION DU COURS DE PETROLE EN FONCTION DE LA DISPONIBILITE SUR LE MARCHE

JOUEURS 

VENDET 
 PRIX **+1** - -1 -3+

JOUEURS 

VENDET 
 PRIX **+1** - -1 -1 -3+

JOUEURS 

VENDET 
 PRIX **+1** - - -1 -1 -3+

RESULTAT ALEATOIRE 
 -3 points -2 points -1 point 0 point

2 Une fois définie la variation du cours, on contrôle la présence ou non de spéculation.

Si le cours baisse du fait de la disponibilité sur le marché, il n'y a pas de spéculation. En revanche, si le cours reste stable ou monte, il peut y avoir une spéculation liée au niveau de pacifisme des joueurs. En particulier, on considère le niveau de pacifisme du joueur dont le niveau est le plus élevé et on se réfère à l'échelle de pacifisme.



NIVEAU DE PACIFISME 4/6 7/9 10/12 13/15
 AUGMENTATION DU PRIX DU PETROLE 1 point 2 points 3 points 4 points

3 La variation totale du cours du pétrole s'obtient en additionnant la variation liée à la disponibilité et l'éventuelle spéculation. Le prix est mis à jour sur l'échelle du cours du pétrole à droite du plateau de jeu.



60
 Le prix du pétrole se calcule lors des contrôles de fin de tour.
 Le prix du pétrole est indiqué par un marqueur sur l'échelle correspondante.
 Le cours du pétrole est de 0,5\$ au début de la partie.

joueur ne produit pas de pétrole dans une région qu'il contrôle, il perd 1 point sur l'échelle d'influence. La vérification se fait région par région (il est donc possible de perdre plusieurs points par tour).

Si un joueur en faute a un niveau d'influence égal à 0, il paye 4\$ par point qu'il aurait dû perdre. Si le joueur, outre un niveau d'influence égal à 0, n'a pas suffisamment d'argent pour s'acquitter de la pénalité, il devra payer en pétrole pris de sa réserve en fonction du cours du pétrole (le reste n'est pas rendu par la banque). Si le joueur n'a pas de pétrole dans sa réserve, il devra payer avec du pétrole qu'il possède dans l'un de ses territoires. Si le joueur n'a ni influence, ni argent, ni pétrole, il ne subit aucune pénalité.

MARQUEUR POUR LE PETROLE



PRIX DU PETROLE

Le prix de départ du pétrole est 0,5\$.

Le cours du pétrole est déterminé en fonction de sa disponibilité sur le marché et de la spéculation. Ceci est expliqué dans l'encadré à gauche.

Exemples : dans une partie à 4 joueurs, si un seul joueur vend du pétrole et si le joueur, dont le niveau de pacifisme est le plus élevé, a 7 points de pacifisme, le prix du pétrole augmente de 2 points (+0 pour la disponibilité sur le marché et +2 pour la spéculation = +2). Si 2 joueurs vendent, le cours baisse de 1 point : -1 pour la disponibilité sur le marché et +0 pour la spéculation. Si les 4 joueurs vendent, le prix baisse d'au moins 3 points (3 points + lancer de dé).

REBELLES

A partir de la phase de guérilla, les rebelles entrent en jeu. Ils sont représentés par les dés triangulaires ; chaque joueur en choisit un.

Les rebelles s'organisent en cellules terroristes régionales, qui ne peuvent être ni combattues ni détruites tant qu'elles ne se sont pas déclarées. Le chiffre indiqué par le dé correspond à la force d'attaque des rebelles : plus il est élevé, plus les rebelles causeront des dommages importants.

Les rebelles agissent durant les contrôles de fin de tour. Au premier tour de la phase de guérilla, les joueurs placent leur « dé rebelles » avec une force d'attaque de 1 dans l'un des territoires de l'Est du pays, de couleur orange.

Ce territoire ne peut pas être sous contrôle de l'un des joueurs. Si tous les territoires de l'Est sont déjà sous contrôle des joueurs, les rebelles sont placés en dehors du pays. Ils devront utiliser au tour suivant 1 déplacement pour y rentrer (forcément dans l'un des territoires de l'Est).



Dés rebelles



Contrôle rebelles



Force d'attaque

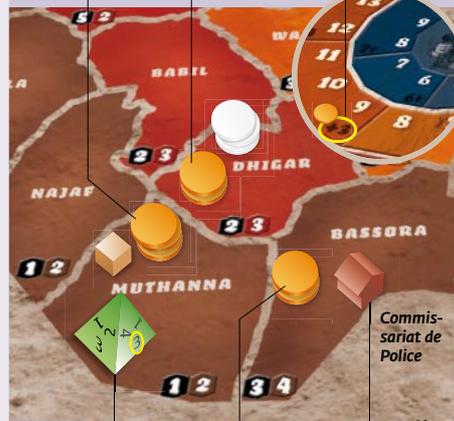
Aux tours suivants, chaque joueur aura la possibilité d'effectuer l'une des actions suivantes :

1 Déplacer les rebelles de 1 territoire. Si les rebelles ont une force d'attaque supérieure à 1, elle est baissée de 1 point. Par exemple : des rebelles, qui ont une force d'attaque de 3 et sont déplacés, auront une force d'attaque de 2 après le déplacement. Les rebelles peuvent se déplacer dans n'importe quelle région, qu'elle soit sous contrôle d'un joueur ou non,

EXEMPLE D'ATTENTAT

Le joueur A (orange) subit un attentat dans la région de Muthanna

Le joueur A a 3 unités militaires à Muthanna
 Les unités militaires du joueur A dans cette région sont en conflit (elles ne peuvent donc pas venir en aide)
 Le joueur A a 9 points sur l'échelle d'influence



Le dé rebelles du joueur B, qui commet l'attentat, a une force d'attaque de 3
 Les 2 unités militaires du joueur A dans cette région voisine peuvent venir en aide
 Cette région a un commissariat de police qui donne un bonus de +1 aux régions voisines

CALCUL DES DOMMAGES

Le joueur A lance 2 dés pour déterminer les dommages

LANCER DE DÉS		POINTS DU JOUEUR				
		A		B		
	+		-			
3		5		+1	+3	+2
		= 8		= 6		
				Influence : rebelles		
				TOTAL: 2 DOMMAGES		

en conflit ou non.

2 Augmenter la force d'attaque des rebelles de 1 point. Le dé est tourné de manière à afficher la nouvelle valeur.

3 Commettre un attentat dans la région où ils se trouvent ou dans l'une des régions voisines.

ATTENTATS

Les rebelles peuvent commettre un attentat contre les militaires, la logistique ou le bâtiment d'un autre joueur, à condition qu'ils se trouvent dans le même territoire ou dans un territoire voisin. La cible de l'attentat doit être citée à voix haute avant la tentative. Le joueur qui subit la tentative d'attentat peut se défendre pour l'éviter. Il lance 2 dés de 6 et évalue son « résultat de défense ». Le résultat de défense est déterminé par le nombre d'unités militaires du joueur dans le territoire ciblé, auxquelles s'ajoutent les unités militaires des régions voisines (les unités militaires occupées par un conflit ne sont pas comptabilisées).

Le résultat de défense prend en compte les facteurs suivants :

- ▶ Chaque point de la force d'attaque des rebelles donne un malus de 1 (par exemple : -3 si la force d'attaque est de 3).
- ▶ Le commissariat de police octroie un bonus de +3 s'il se trouve dans la région attaquée et de +1 s'il est dans une région voisine.
- ▶ Pour chaque tranche de 3 points d'influence, le joueur qui subit l'attentat obtient un bonus de 1 (par exemple : +3 pour un niveau d'influence de 11). Si le résultat du lancer de dés est plus élevé que le résultat de défense, la différence indique le nombre de

dommages subis. Autrement, l'attentat a échoué.

DOMMAGES



Logistique. 1 dommage détruit 1 unité logistique (2 dommages détruisent 2 unités logistiques, etc.).

Militaires. Il faut 3 dommages pour détruire 1 unité militaire (6 dommages pour en détruire 2, etc.).

Bâtiments. Pour détruire un bâtiment, il faut un nombre de dommages égal au coût de construction logistique. **Exemples :** 1 réservoir peut être détruit avec 1 dommage, tandis que la raffinerie en nécessite 4. Si les dommages ne sont pas suffisants pour la destruction complète du bâtiment (par exemple 3 dommages au lieu de 4 pour la raffinerie), l'attentat provoque des dommages partiels. Le joueur qui possède le bâtiment endommagé, peut immédiatement payer en argent le nombre de dommages partiels subis (dans notre exemple : 3 dommages = 3\$). Si le joueur ne paye pas, le bâtiment est détruit.



Remarque : les dommages en excès ne peuvent pas être reportés sur un autre objectif.

RESULTATS PARTICULIERS

▶ Si le résultat du lancer de dés est **11 ou 12**, des dommages sont inévitables même si le résultat de défense est égal ou supérieur. Dans ce cas, si la cible de l'attaque était un bâtiment, celui-ci est détruit. Si des unités militaires ou logistiques étaient la cible, 1 unité militaire ou logistique est éliminée.

▶ Si le résultat du lancer de dés est **2 ou 3**, l'attentat est automatiquement évité quel que soit le résultat de défense.

LES REBELLES APRES L'ATTENTAT

Le dé rebelles utilisé lors d'un attentat est retiré du jeu (même si l'attentat a échoué). Le joueur qui le possède pourra le remettre en jeu au tour suivant en le positionnant dans l'une des régions de l'Est (ou hors des frontières si toutes les régions de l'Est sont sous contrôle), avec une force d'attaque de 1.

CONSEQUENCE SUR LE PACIFISME

Lorsqu'un attentat réussit, le joueur qui en est victime voit son niveau de pacifisme augmenter de 2 points par unité militaire éliminée et de 1 point par logistique éliminée. Pour les bâtiments éliminés, on se réfère à leur coût de construction logistique (par exemple : 4 pour la raffinerie soit 4 points de pacifisme).

En revanche, si l'attentat échoue, le niveau de pacifisme du joueur qui était visé baisse de 1 point.

Un attentat est considéré comme réussi si au moins 1 unité a été éliminée ou 1 bâtiment détruit. Autrement, on considère qu'il a échoué. Dans le cas particulier des dommages partiels, si le joueur victime a payé pour réparer les dégâts, il n'aura ni augmentation ni baisse de son niveau de pacifisme.

ALLIANCE DES JOUEURS LORS DES ATTENTATS

Plusieurs joueurs peuvent s'associer pour augmenter l'impact de l'attaque rebelle. Dans ce cas, les forces d'attaque de tous les rebelles concernés sont calculées contre un unique objectif commun. De la même façon, des joueurs peuvent s'allier en défense, le joueur ciblé bénéficiant de la protection du commissariat de son allié comme s'il s'agissait du sien.

Fin de la partie

A la fin du dernier tour, chaque joueur vend tout le pétrole en sa possession (dans sa réserve et sur le plateau) et on procède à la distribution du pétrole du gouvernement.

DISTRIBUTION DU PETROLE DU GOUVERNEMENT

Le gouvernement provisoire distribue son pétrole aux nations occidentales, en fonction de leur influence et de leur présence sur le territoire. Les 3 premiers joueurs obtiennent une partie de ce pétrole :

CLASSEMENT DU GOUVERNEMENT

Le calcul pour la 1-3ème place s'obtient par la somme :

Points d'influence + Nombre de région sous contrôle x 2,5

La quantité de pétrole à distribuer entre les joueurs est précisée sur les cartes d'aide de jeu. Le calcul s'effectue de la manière suivante : les 2/3 du pétrole du gouvernement sont distribués. Sur cette quantité, le premier joueur en prend la moitié, le troisième le quart et le deuxième prend la moyenne du premier et du troisième. Tous les calculs sont arrondis à l'inférieur.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, les parts correspondantes sont distribuées équitablement.

Exemples : le gouvernement a 35 barils. On part d'une base de distribution de 23 barils (2/3 de 35). Le premier joueur en gagne la moitié soit 11 barils. Le troisième joueur en gagne le quart soit 5. Le deuxième joueur gagne la moyenne du premier et du troisième : $11+5=16$; $16/2=8$ soit 8 barils. Si le premier et le deuxième joueur étaient ex aequo, ils obtiendraient chacun 9 barils : $11+8=19$; $19/2=9$ par défaut.

VICTOIRE FINALE

Après avoir distribué le pétrole du gouvernement, les joueurs qui en ont reçu une part l'échangent contre de l'argent (toujours en fonction du cours du pétrole). On procède alors à la distribution d'argent correspondant à la valeur d'appels d'offre atteinte par chaque joueur. Enfin, les joueurs paient éventuellement la pénalité de pacifisme (10 fois la pénalité normale).

Le joueur qui possède le plus d'argent gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant la valeur d'appels d'offre la plus élevée l'emporte. En cas de nouvelle égalité, le départage se fait sur le nombre de territoires contrôlés.

Jouez, ne faites pas la guerre !



CARD GAME

JUMP TO THE MIDDLE AGES!

BY **giochix.it**

