

Pax Baltica

La Grande Guerre du Nord

1700 – 1721



LIVRET DE REGLES

Version française 1.2 (incorporant l'errata de février 2013)

TABLE DES MATIERES

0.0 GENERALITES.....3	6.5 Secours..... 10
0.1 Préparation du jeu.....3	7.0 RAVITAILLEMENT.....10
0.2 Règles.....3	7.1 Contrôle de Ravitaillement..... 10
0.3 Déroulement du jeu.....3	7.2 Trains de bagages..... 10
0.4 Comment gagner la partie.....4	7.3 Pertes..... 11
1.0 LA CARTE.....4	8.0 REMPLACEMENTS.....11
1.1 Territoires et zones maritimes.....4	8.1 Table de Niveau de PR et ajustements... 11
1.2 Garnisons et contrôle de territoire.....4	8.2 Coûts de Remplacement..... 11
1.3 Capitales.....5	8.3 Remplacements sur carte..... 11
1.4 Capacité de Ravitaillement.....5	8.4 Action de Remplacement..... 11
1.5 Territoires de transit.....5	8.5 Ligne de communication..... 11
1.6 Ports et Ports Militaires.....5	8.6 Remplacement et construction de nouveaux blocs..... 12
1.7 Pistes et tables.....5	8.8 Remplacement et Evènements..... 12
1.8 Sites de Batailles.....5	9.0 LES FLOTTES.....12
2.0 LES BLOCS.....5	9.1 Mouvement des flottes..... 12
2.1 Les informations des blocs.....5	9.3 Batailles navales..... 13
2.2 Les types de blocs.....6	9.4 Flottes à l’ancrage..... 13
2.3 Les blocs royaux.....6	9.5 Retraite en mer..... 13
3.0 ACTIONS.....6	10.0 POLITIQUE.....13
3.1 Table d’Action.....6	10.1 Activation..... 13
3.2 Restriction d’Evènement.....7	10.2 Trêve..... 13
3.3 Choix d’Action.....7	10.3 Réactivation..... 14
3.4 Campagne d’hiver suédoise.....7	11.0 NATIONS.....14
4.0 MOUVEMENT.....7	11.1 La Suède..... 14
4.1 Procédure de Mouvement.....7	11.2 Russie..... 14
4.2 Restrictions de Frontière.....8	11.3 Saxe..... 14
4.3 Immobilisation.....8	11.4 Danemark..... 14
4.4 Marche Forcée.....8	11.5 Pologne..... 15
4.5 Territoires interdits.....8	11.6 Empire Ottoman..... 15
5.0 BATAILLE.....8	11.7 Prusse..... 15
5.1 Séquence de Bataille.....8	11.8 Ukraine..... 15
5.2 Coopération.....9	11.9 Hanovre..... 16
5.3 Réserves.....9	11.10 Holstein-Gottorp..... 16
5.4 Round de combat.....9	11.11 Grande Bretagne..... 16
5.5 Résolution des tirs.....9	TRADUCTION D’ELEMENTS DE LA CARTE
5.6 Retraite.....9 17
5.7 Regroupement..... 10	12.0 EVENEMENTS.....18
6.0 SIEGE.....10	12.1 Table d’Evènements..... 18
6.1 Déclaration.....10	12.3 Table Coalisés d’Evènements..... 18
6.2 Restrictions.....10	12.2 Table Suédoise d’Evènements..... 18
6.3 Résolution.....10	12.4 Table de Politique Nationale..... 18
6.4 Résultats.....10	

0.0 GENERALITES

Pax Baltica est un jeu de stratégie pour deux joueurs qui couvre les combats de la Grande Guerre du Nord entre 1700 et 1721. L'un des joueurs commande les Suédois et leurs alliés et l'autre joueur commande la Coalition dirigée par la Russie, le Danemark et la Saxe.

Le joueur Suédois se défend contre une Coalition agressive et tente de réduire chacune des puissances ennemies. La Coalition essaie de réduire les positions suédoises et de les chasser définitivement de la Baltique.

[Note de traduction : Quelques précisions sur les règles sont ajoutées en Bleu et entre crochets dans le texte]

0.1 Préparation du jeu

Avant de pouvoir jouer, quelques assemblages faciles doivent être réalisés en suivant les indications ci-dessous.

Une feuille d'étiquettes pour les blocs est incluse. Une [et une seule] étiquette doit être collée délicatement sur chaque bloc.

- Les 15 étiquettes bleues suédoises, l'étiquette rouge foncé britannique, l'étiquette vert clair Ukrainienne et l'étiquette bleu clair du Holstein-Gottorp vont sur les blocs bleus.

- Les 6 étiquettes ocres ottomanes vont sur les blocs jaunes.

- Les 20 étiquettes vertes russes vont sur les blocs verts,.

- Les 6 étiquettes grises saxonnes, les 3 étiquettes blanc cassé polonaises, l'étiquette brun clair hanovrienne et l'étiquette brun foncé prussienne vont sur les blocs gris.

- Les 8 étiquettes rouge clair danoises vont sur les blocs rouges.

Un certain nombre de cubes en bois sont également inclus :

- 12 cubes *bleus* pour la Suède et ses alliés allemands.

- 15 cubes *verts* pour la Russie

- 9 cubes *gris* pour la Saxe et les autres membres allemands de la Coalition.

- 6 cubes *rouges* pour le Danemark

- 6 cubes *jaunes* pour l'Empire Ottoman.

Ces cubes sont utilisés pour marquer les sièges réussis et les Garnisons capturées (1.2) et pour enregistrer les Points de Remplacement (PR) de chaque nation (8.1) sur le Tableau des Points de Remplacement (*Replacement Point Level Track*).

Les cubes sont strictement limités par couleur. Si de nouvelles Garnisons sont nécessaires, retirer d'abord une avant d'en placer une nouvelle.

3 cubes noirs sont inclus pour être utilisés sur la piste des Années (*Year Track*), la piste des Saisons (*Season Track*) et la piste d'Attrition Suédoise (*Swedish Attrition Track*).

Enfin, 8 dés sont inclus : quatre dés bleus pour le joueur Suédois et quatre dés verts pour le joueur Coalisé.

Déployer la carte et décider qui joue quel camp (Suède ou Coalition). Le joueur Suédois doit s'asseoir sur le bord nord de la carte, le joueur Coalisé sur le bord sud.

0.2 Règles

Ne cherchez pas à mémoriser les règles. Lisez le livret de règles une ou deux fois avant de commencer à jouer, et durant votre première partie, utilisez le livret de règles comme référence. Au bout d'un moment vous connaîtrez les règles importantes par cœur.

0.3 Déroulement du jeu

Le jeu se joue en successions d'Années. Chaque Année se déroule comme suit :

Interphase d'Activation et de Remplacement

Les deux joueurs déterminent l'entrée en guerre de leurs alliés respectifs (10.1) et renforcent ou construisent des blocs avec des Remplacements (8.0). Le joueur Suédois effectue l'Interphase en premier, puis c'est au tour du joueur Coalisé. Cette phase n'a pas lieu durant la première Année de chaque scénario.

Tours de jeu saisonniers

Chaque Année consiste en quatre Tours de jeu, qui correspondent grossièrement aux saisons du printemps, de l'été, de l'automne et de l'hiver. Chaque Tour de jeu est composé de quatre Phases. Les Phases doivent être suivies strictement dans l'ordre indiqué ci-dessous et chaque Phase doit être achevée avant de passer à la suivante.

Note du concepteur : Il n'y a pas de règles spéciales pour les Tours d'hiver, mais regardez (3.4).

Phase de Détermination des Actions

Chaque joueur lance un dé et consulte la Table d'Action (*Action Table*) pour déterminer combien d'Actions il recevra pour le Tour. Le joueur avec le dé le plus élevé devient le Premier joueur du Tour.

Phase d'Action

Le Premier joueur effectue toutes les actions qu'il souhaite (3.0), puis le second joueur fait de même.

Phase de Bataille

Les Batailles ont lieu quand des blocs opposés sont présents dans le même territoire (5.0). Les Batailles se résolvent une par une, dans l'ordre choisi par le Premier joueur. Après les Batailles, toutes les tentatives de siège sont résolues (6.0).

Phase de Ravitaillement

Les deux camps, à commencer par le Premier joueur, effectuent les vérifications de Ravitaillement, et les blocs en surnombre dans les territoires peuvent subir des pertes pour insuffisance de Ravitaillement.

Après que toutes les Phases ont été effectuées, un nouveau Tour commence.

Si le Tour qui vient d'être effectué est un Tour d'hiver, le joueur Suédois a l'option d'effectuer une *Campagne d'Hiver* (3.4). Il l'effectue et passer ensuite à l'Interphase de l'Année suivante.

0.4 Comment gagner la partie

Chaque scénario comporte des *conditions de victoire* pour déterminer qui gagne le scénario. Certaines conditions de victoires provoquent la *mort subite* et finissent la partie à n'importe quel moment ; si aucun joueur n'a gagné avant la fin du dernier tour de jeu du scénario, la victoire est déterminée en calculant les Points de Victoire (VP). Dans la plupart des scénarios, les VP sont basés sur le Niveau de PR du joueur Suédois.

Les conditions de mort subite suivantes s'appliquent à tous les scénarios :

- Si à n'importe quel moment toutes les nations majeures de la Coalition (1.1) sont en Trêve (*Truce*), la partie s'achève immédiatement par une *Victoire triomphale suédoise* (la meilleure !).


Si une Trêve est imposée à la Suède, la partie s'achève immédiatement par une *Victoire triomphale de la Coalition*.

1.0 LA CARTE


La carte couvre le nord-est de l'Europe, de la Norvège à la Turquie.

1.1 Territoires et zones maritimes


La carte est divisée en territoires et zones maritimes nommés, ce qui permet de gérer la localisation et le mouvement des blocs. Les territoires nationaux sont définis par des couleurs comme indiqué ci-dessous :

 **Suède** (y compris la Finlande et certains territoires allemands) : Bleu

La Suède proprement dite comprend Skåne, Småland, Östergötland, Västergötland, Svealand, Kopparberg et Västernorrland.

 **Danemark** (y compris la Norvège) : Rouge
Le Danemark proprement dit comprend Jylland et Sjælland.


 **Russie** : Vert

 **Ukraine** : Vert clair
L'Ukraine est considérée comme faisant partie de la Russie, mais elle peut se révolter et devenir une alliée suédoise (11.8)

 **Pologne** : Blanc cassé

 **Saxe** : Gris


 **Prusse** : Brun foncé


 **Hanovre** : Brun moyen
L'Allemagne comprend le Bremen-Verden, Wismar, la Poméranie (*Pommern*), le Holstein-Gottorp, le Mecklenbourg (*Mecklenburg*), la Silésie (*Schlesien*), le

Hanovre (*Hannover*), ainsi que toute la Saxe (*Saxony*) et la Prusse. (*Prussia*)


 **Empire Ottoman** : Ocre.

Quatre de ces nations sont des nations majeures et représentent les participants principaux de la Grande Guerre du Nord : Suède, Russie, Saxe et Danemark.


 Les territoires sont séparés par des Frontières qui limitent le mouvement.

 Les Frontières soulignées par des traits hachurés représentent le terrain difficile (4.2).

Note du concepteur : Les forêts, marais et montagnes représentés sur la carte n'ont pas d'effet sur le jeu, sauf pour souligner la géographie des territoires prise en compte dans les frontières avec terrain difficile.

 Toutes les zones sans nom, y compris l'Europe occidentale et quelques îles, sont des zones non jouables. Les lacs situés entre deux Territoires sont infranchissables s'il n'y a pas de frontières terrestres communes.

Exemple : Livland et Ingermanland sont séparés par le lac Peipus ; le déplacement entre ces deux territoires est interdit.

 Les mers sont divisées en zones maritimes. Les blocs terrestres ne peuvent entrer ou traverser une zone maritime sauf par *Transport maritime* (9.2). Les Flottes ne peuvent entrer dans des territoires terrestres sans la présence d'un *Port* (1.6).

La flèche bleue de Wismar peut être utilisée comme case de placement pour les unités dans le territoire suédois de Wismar. La flèche rouge de Portsmouth est un territoire de la Grande-Bretagne hors carte, à côté de la zone maritime de la Manche.

[\[Les sites des batailles historiques apparaissent aussi.\]](#)

1.2 Garnisons et contrôle de territoire

Tous les territoires ont une Garnison avec une valeur allant de 1 à 4. La nation qui contrôle la Garnison contrôle le territoire. Le contrôle d'un territoire change généralement de mains à la suite d'un siège réussi (6.4).

Exemple : la Garnison de Trakai est appelée Grodno, et a une valeur de 3.

La nation qui contrôle la garnison, contrôle le territoire ; le territoire est ami pour cette nation.

Contrôler un territoire a des effets importants, comme par exemple :

- Si la Garnison d'origine d'un territoire est assiégée et capturée, le Niveau de PR de cette nation est réduit de quatre (8.1). Retirer le marqueur de Garnison ennemie

restaure le Niveau de PR perdu.

- La Retraite (5.6), le Regroupement (5.7) et le passage d'une Ligne de communication (8.5) est permis uniquement dans ou à travers des territoires amis ou de transit qui ne contiennent pas de blocs ennemis. Les territoires sous contrôle ennemi sont interdits, même s'ils sont vacants.

IMPORTANT : Les territoires contrôlés par des alliés sont considérés comme amis dans ces cas.

1.3 Capitales



Un territoire avec le nom de Garnison en rouge est une capitale. Si la Garnison d'une capitale se rend après un siège, la nation doit demander une Trêve (10.2).

Exemple : Baturyn est la capitale de l'Ukraine.

1.4 Capacité de Ravitaillement

3

Tous les territoires ont une capacité de Ravitaillement exprimée sous la forme de points de Ravitaillement (FP). La valeur des FP de chaque territoire est imprimée sur la carte en italique rouge foncé et vaut de 1 à 4. La valeur de FP indique combien de blocs peuvent se ravitailler dans un territoire chaque tour de jeu (7.0).

Exemple : Livland dans la Baltique suédoise a une capacité de Ravitaillement de 3 FP.

1.5 Territoires de transit

Le Mecklenburg, le Schlesien, et tous les territoires polonais sans marqueur de Garnison, sont des *territoires de Transit*. Les deux camps traitent les territoires de transit comme s'ils étaient *amis* uniquement pour la Retraite, le Regroupement et le passage des Lignes de communications. Les territoires de Transit ne sont pas considérés comme amis pour les événements et ne peuvent avoir de Garnison amie (ainsi le Remplacement coûte le double en PR (8.3), par exemple).

De plus, le Mecklenburg et le Schlesien n'ont pas de valeur de Ravitaillement, et n'ont pas de Garnison à contrôler. Les blocs peuvent occuper ces territoires, mais seront sujets aux pertes pour insuffisance de Ravitaillement (7.3).

1.6 Ports et Ports Militaires



Les *Ports* sont des Garnisons qui permettent le transport maritime (9.2).

Les Ports sont indiqués comme des Garnisons avec une valeur dans un carré bleu.

Exemple : Gdansk en Pomorze est un Port. Mitau en Kurland n'est pas un Port.



Les *Ports Militaires* sont des types spéciaux de Port, avec un symbole d'ancre. Les Flottes peuvent seulement se déployer et recevoir des Remplacements dans les territoires avec un Port Militaire.

Exemple : Kopenhavn au Danemark est un Port Militaire.

IMPORTANT : Les Ports et les Ports Militaires sont adjacents uniquement à la zone maritime qu'ils bordent physiquement, et non pas aux autres zones maritimes adjacentes à leur territoire.

1.7 Pistes et tables

La plupart des tables et pistes sur la carte se comprennent par eux-mêmes et sont là pour aider le déroulement du jeu.



Le Tableau de Niveau de Remplacement (*Replacement Point Level Track*) fait partie intégrante du jeu. Chaque nation a un niveau de Remplacement (PR Level) (8.0) qui commence comme indiqué sur le tableau (qui peut être modifié selon les règles spéciales d'un scénario).

Le Tableau d'Attrition Suédoise (*Swedish Attrition Track*) (11.1) indique les différents effets des pertes suédoises importantes (comme l'élimination d'Armées). A noter que les effets diffèrent en fonction de la présence ou non de blocs suédois en Russie à un moment donné.

1.8 Sites de Batailles

La localisation des principales batailles de cette guerre est indiquée sur la carte. Chaque camp victorieux est marqué par une couleur : bleu pour le Suédois, vert pour le Russe, et rouge pour le Danois. Cela n'a aucun effet sur le jeu, mais fournit une information historique.

2.0 LES BLOCS

Les blocs en bois représentent les forces navales et maritimes des différents participants de la Grande Guerre du Nord.

2.1 Les informations des blocs

Les blocs possèdent des valeurs et des symboles qui leur définissent des capacités de mouvement et de combat.

	<i>Force effective</i>	
<i>Train de bagage</i>		<i>Etoile noire Russe</i>
<i>Symbole</i>	+	<i>Nom de l'unité</i>
<i>Capacité de combat</i>	B2 ++ 2	<i>Capacité de mouvement</i>

Exemple : Reprin est une Armée réformée russe avec un train de bagage, une capacité de combat de B2 et une capacité de mouvement de 2.


La *Force effective* d'un bloc est égale au nombre de losanges présents sur le bord supérieur du bloc quand celui-ci est posé à la verticale, face cachée de l'adversaire. La Force indique combien de dés seront lancés par le bloc

durant un combat. Un bloc avec une Force de 4 lancera quatre dés, un bloc avec une force de 1 lancera un dé. Les blocs ont [au départ] une force comprise entre 2 et 4. Pour chaque Perte reçue/subie en combat [ou autrement], la Force d'un bloc est réduite de 1 en tournant le bloc de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ; quand un bloc avec une Force de 1 subit une Perte, il est éliminé et retourne dans le Remplacement (*Replacement pool*) [de sa nation] (8.6). Pour chaque Remplacement reçu par un bloc, sa Force est augmentée [de 1] en tournant le bloc de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre, sans pour autant dépasser sa Force maximale [le plus grand nombre de losange possible].


La *Capacité de combat*, dans le coin inférieur gauche, se compose d'une lettre et d'un chiffre, comme A1 ou B2. La lettre indique le moment où le bloc tire. Tous les blocs A tirent les premiers, puis les blocs B, et enfin les blocs C puis D. Le chiffre indique le résultat maximum à obtenir [avec un dé] pour infliger une Perte (5.5).


La *Capacité de mouvement*, dans le coin inférieur droit, est le nombre maximum de territoires ou de zones maritimes qu'un bloc peut parcourir (4.1).



Note du concepteur : Les Régiments avec une capacité de mouvement de 2 sont de l'infanterie, ceux avec 3 sont de la cavalerie. Les Armées combinant différentes armes, ont une capacité de mouvement de 2.

 Les *Trains de bagages* sont indiqués par un ou plusieurs symboles ravitaillement (cercle noir et blanc) dans le coin supérieur gauche. Les Trains de bagages représentent les milliers de chariots qui transportent le ravitaillement des armées en campagne et les éléments logistiques et administratifs qu'ils incluent.

Les effets des Trains de bagages sont décrits en 7.2. Seules les Armées ont des trains de bagages.

 Les blocs avec des points rouges ont des restrictions de déploiement (11.0), qui diffèrent des autres blocs de leur nation.

 Les blocs avec un symbole couronne sont des Armées royales (2.3).

  Il y a quatre blocs russes avec une étoile transparente et quatre blocs russes avec une étoile noire. Les blocs avec une étoile transparente sont [les armées non réformées], éligibles pour la Réforme militaire (11.2). Les blocs avec une étoile noire [sont les armées réformées et] n'entrent en jeu qu'après la Réforme de l'Armée correspondante.

2.2 Les types de blocs

Il y a trois types de blocs différents dans le jeu : les Armées, les Régiments, et les Flottes.




Les *Armées* ont généralement une Force maximale de 4 et utilisent leur blason national comme symbole.

Les *Régiments* ont leur nom écrit en italique et arborent leur propre drapeau, tel qu'il était au temps de la Grande Guerre du Nord. Ils ont toujours une Force maximale inférieure à 4.

Note du concepteur : Le drapeau n'a pas d'autre fonction dans le jeu que d'identifier rapidement un Régiment (et d'être agréable à l'œil, bien sûr)

Les *Flottes* contestent le contrôle des mers et permettent de transporter des Armées ou des Régiments. La Suède et le Danemark ont chacun deux Flottes. Le Russe n'en a aucune au départ, mais il peut en obtenir deux, une fois qu'il a construit Sankt-Peterburg (11.2). La Flotte britannique peut venir en aide à la Suède dans certaines circonstances (11.11). L'utilisation des Flottes est expliquée dans les règles de la section 9.

2.3 Les blocs royaux

 L'Armée de chacune des 4 nations majeures, dirigée par un personnage royal, est indiquée par le symbole couronne. Si le bloc royal est éliminée, elle est retirée du jeu et ne peut jamais être placée dans le Remplacement. Une Trêve (10.2) est imposée à la fin de la phase actuelle à toute nation de la Coalition dont le bloc royale est éliminée.

Les Armées royales sont :

- Suède : Karl XII (voir ci-dessous [pour la règle spéciale](#))
- Russie : Pyotr I
- Saxe : August II
- Danemark : Frederik IV

Le Cavalier de la nuit : A la première élimination de Karl XII est éliminé, il part en exil. Mettre son bloc de côté. Au début de l'Interphase suivante, lancer un dé. Sur un score de 6, placer Karl XII à Force maximale dans n'importe quel territoire de la Suède. Si le jet échoue, relancer le dé à l'interphase suivante ; cette fois, si le score est de 5 ou 6, il revient [d'exil]. Continuer de lancer le dé à chaque interphase en augmentant de 1 les chances de réussite, jusqu'à ce que Karl XII revienne (y compris automatiquement).

3.0 ACTIONS

Au début de chaque Tour de jeu, chaque joueur lance un dé et consulte le résultat sur la Table d'Action (*Action Roll*), située sur la carte dans la séquence de jeu (*Sequence of play*).

3.1 Table d'Action

Chaque joueur lance simultanément un dé et consulte la

Table d'Action pour déterminer le nombre d'Actions qu'il pourra effectuer ce tour. Les Actions ne peuvent pas être conservées ni transférées d'un Tour ou d'une Année à l'autre.

Le joueur avec le jet de dé le plus élevé devient le Premier joueur du tour. En cas d'égalité, le Premier joueur est celui qui était le Second joueur le tour précédent. En cas d'égalité au premier tour de jeu de la partie, les deux joueurs relancent le dé.

Le Premier joueur effectue toutes ses Actions (ou résout son évènement), puis le Second joueur fait de même. Si les deux joueurs ont pour résultat un évènement (un jet de 6) alors chaque évènement est résolu normalement avant d'effectuer la Phase de Ravitaillement.

Exemple : Le joueur Suédois lance un 3 et le joueur Coalisé lance un 6. Le joueur Coalisé lance un dé sur la Table d'Evènement (*Event Table*) et résout l'Evènement. Puis le joueur Suédois effectue deux Actions.

3.2 Restriction d'Evènement

Un joueur ne peut jamais effectuer deux Evènements à la suite (même s'ils sont séparés par une Interphase). Si un joueur lance un 6 pour la seconde fois, il relance le dé jusqu'à obtenir un autre résultat que le 6.

3.3 Choix d'Action

Pour chaque Action [obtenue] le joueur peut choisir d'effectuer l'une des 5 activités indiquées ci-dessous. Celles-ci doivent être effectuées dans l'ordre indiqué, c'est-à-dire que la Reconnaissance doit être effectuée avant le Mouvement qui doit l'être avant la Déclaration de Siège.

1. RECONNAISSANCE

Effectuer une Reconnaissance sur un groupe de blocs ennemis coûte une Action. La Reconnaissance peut être effectuée uniquement dans un territoire adjacent à une Armée ou un Régiment ami. L'adversaire doit révéler tous les blocs présents dans ce territoire. Après la Reconnaissance, l'adversaire dissimule à nouveau ses blocs. Les blocs qui ont effectué une Reconnaissance peuvent effectuer d'autres actions plus tard dans le tour.

2. MOUVEMENT

Comme Action, le joueur peut déplacer autant de blocs qu'il veut d'un territoire (ou d'une zone maritime) vers d'autres territoires (ou zones maritimes) jusqu'au maximum de leurs capacités de mouvement (4.1).

3. DECLARATION DE SIEGE

Un Siège est une forme de Bataille, une tentative pour forcer une Garnison territoriale à se rendre. Une tentative de siège est déclarée durant la Phase d'Action mais se résout durant la Phase de Bataille.

4. POLITIQUES NATIONALES

Pour le coût d'une Action, le joueur peut choisir une nation majeure qu'il contrôle et lancer un dé sur la Table des Politiques Nationales (*National Politics Table*) (12.4).

IMPORTANT : Cette action ne peut être choisie qu'une seule fois par an et par nation.

5. REMPLACEMENT

Pour le coût d'une Action, le joueur peut augmenter de 1 la Force d'un bloc présent sur la carte (8.4), à condition que le bloc puisse tracer une Ligne de communication valide (8.5).

IMPORTANT : Cette action ne coûte pas de PR.

3.4 Campagne d'hiver suédoise

(« Peu importe la météo »)

Quand une année prend fin, juste après un tour d'hiver, le joueur suédois peut effectuer une Campagne d'hiver spéciale. Le joueur Suédois peut déplacer Karl XII avec ou sans les blocs Suédois présents dans le même territoire ; ce déplacement peut provoquer une Bataille normalement. Karl et tous les blocs avec lui peuvent déclarer un Siège, si cela est possible. Chaque bloc suédois qui participe à la Campagne d'hiver subit une perte dès le début de l'action. Après cette action d'hiver supplémentaire, la nouvelle Année peut commencer avec l'Interphase.

4.0 MOUVEMENT

4.1 Procédure de Mouvement

Pour une Action, un joueur peut déplacer un groupe de blocs d'un territoire (ou d'une zone maritime) vers des territoires (ou des zones maritimes) dans la limite de leurs capacités de mouvement. Les blocs d'un même groupe ne sont pas obligés de se déplacer ensemble dans le même territoire ou la même zone maritime ; ils peuvent se séparer et se déplacer dans des directions différentes.

Tous les blocs, y compris les Flottes, peuvent passer librement à travers des blocs amis, mais doivent stopper et combattre quand ils entrent dans des territoires ou des zones maritimes contenant un ou plusieurs blocs ennemis. Le [simple] contrôle d'un territoire, ami ou ennemi, n'a aucun effet sur le mouvement.

Les blocs peuvent se déplacer une fois par Tour de jeu, sauf en cas de Retraite (5.6) ou de Regroupement (5.7) ou s'ils sont transportés par des Flottes (9.2).

Les Flottes et les Armées/Régiments non transportés [par celles-ci] ne peuvent jamais faire partie du même mouvement de groupe.

IMPORTANT : Quand un groupe de blocs finit son mouvement dans un territoire sans bloc ennemi, une tentative de Siège peut être déclarée (6.1) par les blocs s'étant déplacés sans devoir utiliser une Action supplémentaire. Ceci inclut les blocs débarqués après un transport maritime.

Exemple : Le joueur Coalisé utilise une Action pour déplacer trois blocs russes depuis Novgorod. L'un des blocs se déplace à travers un territoire ami jusqu'à Smolensk, et les deux autres blocs se déplacent en Ingermanland, où ils doivent s'arrêter à cause de la

présence de blocs suédois sur place.

4.2 Restrictions de Frontière

Le nombre maximum de blocs que chaque joueur peut déplacer à travers une Frontière donnée durant un Tour de jeu dépend du type de Frontière :

- **Frontière normale** : 6 blocs

- **Frontière de terrain difficile** : 2 blocs. Les blocs traversant une Frontière de terrain difficile doivent stopper aussitôt dans le territoire pénétré.

Les restrictions de Frontières s'appliquent par joueur, ce qui veut dire que chaque joueur peut déplacer le maximum de blocs autorisé durant le même tour de jeu. Les restrictions de Frontière s'appliquent également aux Retraites (5.6) et aux Regroupement (5.7).

4.3 Immobilisation

Quand des blocs entrent dans un territoire contenant des blocs ennemis, ils immobilisent autant de blocs ennemis qu'ils ont de blocs entrants, les empêchant de se déplacer. Le joueur ennemi choisit quels blocs sont immobilisés au moment où les blocs entrent dans le territoire. Les blocs non immobilisés pourront (si le joueur le veut) se déplacer normalement mais ne pourront pas traverser une Frontière utilisée par les blocs *immobilisateurs*. Des blocs mobiles ne peuvent pas être substitués aux blocs immobilisés une fois que ces derniers ont été immobilisés.

Exemple : Deux blocs saxons attaquent cinq blocs suédois. Au moment où les Saxons entrent dans leur territoire, deux blocs suédois sont immobilisés (au choix de leur propriétaire). Les trois autres blocs suédois pourront se déplacer ou attaquer ailleurs (à condition que le joueur Suédois joue en second).

4.4 Marche Forcée

Tout groupe se déplaçant peut effectuer une Marche forcée jusqu'à deux territoires supplémentaires, même pour attaquer ou se joindre à une Bataille. A la fin de tous les mouvements, un dé est lancé pour chaque bloc ayant effectué une Marche forcée :

1-3 : Prise d'une Perte par territoire supplémentaire traversé.

4-6 : Pas d'effet.

Qu'importe le résultat du dé, la Marche forcée est toujours un succès.

Note du concepteur : il est recommandé de placer un dé au-dessus des blocs effectuant une Marche forcée afin de se souvenir de lancer le dé à la fin des mouvements.

Toutes les règles de mouvement s'appliquent normalement aux marches forcées (par exemple, les blocs doivent stopper s'ils traversent une Frontière de terrain difficile), à l'exception des restrictions suivantes :

- les blocs ne peuvent pas effectuer de Marche forcée pour la Retraite (5.6) ou le Regroupement (5.7)

- les blocs effectuant une Marche forcée pour se joindre à une

Bataille ne peuvent participer au premier Round de combat de cette Bataille (5.3).

- les lancers de dé de Marche forcée sont effectués après avoir effectué tous les mouvements.

- les blocs peuvent être éliminés à la suite de Pertes prises par la Marche forcée ; ils sont placés avec les Remplacements du joueur.

Exemple : Karl XII et Dalregementet, tous les deux à Force maximale, sont en Sandomierz et veulent réagir face au Russe en allant en Livland. Comme leur capacité de mouvement est seulement de 2 ; ils effectuent une Marche forcée de 2 territoires supplémentaires pour atteindre le Livland. Le joueur Suédois place un dé au-dessus des blocs qui viennent de se déplacer afin de se souvenir de lancer le dé pour la Marche forcée à la fin de la Phase de Mouvement. Il déplace alors un autre groupe de blocs avec une autre Action. Ayant fini ses mouvements, il lance un dé pour Karl XII et un autre pour Dalregementet. Le résultat pour Karl est de 5, soit aucune perte ; mais celui pour Dalregementet est de 2, il prend alors deux pertes, une pour chaque territoire supplémentaire qu'il a traversé. La Force de Dalregementet est réduite de 3 à 1.

4.5 Territoires interdits

Les territoires appartenant aux nations inactives, y compris les nations en Trêve (10.2), ne peuvent pas être pénétrés avant qu'elles ne deviennent actives. L'Ukraine fait partie de la Russie tant qu'elle est inactive, et peut être pénétrée si la Russie est active (11.8). Les territoires de Transit (1.5) ne sont pas neutres et peuvent être pénétrés librement.

5.0 BATAILLE

Tout territoire occupé par des blocs des deux joueurs est un territoire de Bataille. Une Bataille doit être résolue dans chaque territoire de Bataille durant la Phase de Bataille (**Exception** : un territoire avec un Port Militaire en état de siège qui contient uniquement des Flottes n'est pas considéré comme un territoire de Bataille.)

A la fin de la Phase de Bataille, aucun territoire ne doit contenir des blocs des deux camps.

5.1 Séquence de Bataille

Les Batailles sont résolues une par une après que tous les mouvements ont eu lieu.

Le Premier joueur détermine l'ordre de résolution des Batailles *avant* que les blocs ne soient révélés. Chaque Bataille doit être résolue complètement avant de résoudre la suivante. Les blocs sont révélés au début de chaque Bataille en les abaissant devant soi afin de conserver leur Force effective.

IMPORTANT : Comme les deux joueurs se déplacent avant les combats, durant certaines Batailles le joueur Suédois sera le défenseur, durant d'autres ce sera le joueur Coalisé. Le dernier camp à avoir seul des blocs dans un territoire est le défenseur.

5.2 Coopération

Les blocs de la Coalition originaires de différentes nations peuvent combattre ensemble durant une Bataille. De même, les blocs suédois et ceux des alliés de la Suède peuvent coopérer durant une Bataille.

5.3 Réserves

Un territoire peut être attaqué à travers plusieurs Frontières. L'attaquant indique une Frontière d'où vient l'*Attaque Principale*. Les blocs de l'attaquant arrivés par d'autres Frontières sont considérés comme formant la *Réserve* et ne pourront tirer, retraiter ou subir des Pertes avant le second Round de combat. De même, les blocs du défenseur entrés dans un territoire de Bataille (c'est-à-dire où il y avait par déjà des blocs des deux camps) forment aussi la Réserve.

Les blocs en Réserve ne sont pas révélés avant le début du second Round de combat. Ils peuvent alors tirer et retraiter comme les autres blocs. Les blocs en Réserve doivent retraiter et sont sujets à toutes les règles de Retraite, si la Bataille s'achève à la fin du premier Round de combat.

Exemple : Un joueur a quatre blocs en Ingermanland et deux blocs en Livland. Les deux groupes attaquent Estland (en utilisant deux Actions de mouvement). L'attaquant déclare que l'Attaque Principale vient de la frontière d'Ingermanland et que le premier Round de combat n'impliquera que ces blocs. Les deux blocs venant de Livland se joindront à la Bataille au début du second Round de combat.

5.4 Round de combat

Les Batailles sont résolues en un maximum de trois *Rounds de combat*. Si la Bataille n'est pas achevée à la fin du troisième round, le camp qui ne contrôle pas la Garnison doit retraiter (l'attaquant si personne ne contrôle la Garnison).

Chaque bloc dispose d'un Tour de combat par Round de combat. Dans son Tour de combat, un bloc peut tirer ou retraiter. La séquence d'un Tour de combat dépend des Capacités de combat [des blocs] : A combat avant B qui combat avant C, D étant le dernier à combattre. A l'intérieur de chaque Capacité de combat, le défenseur combat avant l'attaquant, et ainsi de suite. Après que tous les blocs ont effectué leur Tour de combat, le premier round prend fin. Cette séquence est répétée pour le second et le troisième Round si nécessaire.

Exemple : L'Armée suédoise Karl XII (A3) et le Régiment suédois Pommerka (B1) attaquent l'Armée danoise Reventlov (B2) et le Régiment danois Prins Christian (B1). La séquence de combat est la suivante :

- 1 - l'Armée suédoise Karl XII (A3)
- 2 - l'Armée danoise Reventlov (B2) et le Régiment danois Prins Christian (B1)
- 3 - le Régiment suédois Pommerka (B1)

N'importe lequel de ces blocs peut retraiter plutôt que de tirer.

5.5 Résolution des tirs

Pour résoudre le tir d'un bloc, un nombre de dés égal à la Force sont lancés. Chaque résultat inférieur ou égal à la Capacité de combat du bloc inflige une Perte.

Exemple : Le bloc russe Pyotr I qui a sa Force maximale lance 4 dés. Il a une Capacité de combat de B3, ce qui veut dire que des résultats de 1, 2 ou 3 infligeront des Pertes, tandis que les résultats de 4, 5 ou 6 seront des échecs. Si les résultats sont 1, 2, 4 et 5, le joueur Russe aura infligé deux Pertes et raté deux fois.

Les blocs ennemis ne sont pas ciblés individuellement. Chaque Perte s'applique individuellement au bloc ennemi ayant la Force la plus élevée. Quand deux blocs ont la même Force la plus élevée, leur propriétaire choisit qui subit la Perte. Les blocs [dont la Force tombe à 0] sont éliminés et placés dans le Remplacement de leur nation.

Exemple : Karl XII et Dalregementet ont leur Force maximale (4 et 3 respectivement) et subissent deux Pertes. La première Perte doit être pris par Karl XII parce qu'il est le bloc ayant la Force la plus élevée, celle-ci passe à 3. La seconde Perte peut être appliquée à l'un des deux blocs, au choix du joueur Suédois, car ces deux blocs ont maintenant la même Force.

IMPORTANT : Le tir n'est pas simultané. Toutes les Pertes s'appliquent immédiatement.

5.6 Retraite

Chaque bloc peut retraiter dans son tour de combat plutôt que de tirer. Si un bloc ne peut pas retraiter, il doit rester et tirer.

Les blocs retraitent en déplaçant dans la limite de leurs capacités de mouvement dans ou à travers des territoires amis ou de Transit libres d'unités ennemies. Les blocs ne peuvent jamais retraiter dans ou à travers des territoires contrôlés par l'ennemi ou des territoires de Bataille.

L'attaquant peut seulement retraiter d'un territoire de Bataille à travers la Frontière qu'il a utilisée pour entrer dans le territoire de Bataille. Les défenseurs ne peuvent pas retraiter à travers une Frontière utilisée par l'attaquant pour entrer dans le territoire de Bataille. Si les deux joueurs sont entrés dans le territoire par la même Frontière, seul le dernier joueur à y être entré pourra retraiter par cette Frontière.

Les restrictions de Frontière pour les Retraites s'appliquent à chaque Round de combat. Ainsi jusqu'à 6 blocs peuvent retraiter à travers une Frontière normale et jusqu'à 2 blocs à travers une Frontière de terrain difficile (en devant stopper juste après).

Si après 3 Rounds de combat les deux camps ont encore des blocs dans un territoire, alors le camp qui ne contrôle pas la Garnison doit immédiatement retraiter ou être détruit. Si aucun camp ne contrôle la Garnison, l'attaquant doit immédiatement retraiter ou être détruit.

Les blocs peuvent retraiter en mer sur une Flotte, uniquement si le territoire possède un Port ami (9.5).

5.7 Regroupement

Quand une Bataille (mais pas un Siège) s'achève, le camp vainqueur peut se *regrouper* au moment de la victoire. Le Regroupement est un mouvement gratuit spécial pour les blocs victorieux depuis le territoire de Bataille. Les blocs se regroupant peuvent se déplacer dans n'importe quel territoire adjacent ami ou de transit libre de blocs ennemis. Les restrictions de Frontières s'appliquent au mouvement de Regroupement.

Note du concepteur : Les mouvements de Regroupement sont très importants pour réduire les attritions pour insuffisance de Ravitaillement. Se concentrer pour combattre, puis se disperser pour manger !

6.0 SIEGE

Un siège est une forme spéciale de Bataille dans laquelle une Garnison peut être forcée à se rendre.

6.1 Déclaration

Il y a deux possibilités pour qu'un Siège puisse être déclaré :

- En tant qu'Action, une tentative de siège peut être déclarée dans un territoire par des blocs qui ne sont pas immobilisés et qui ne se sont pas déplacés ce tour.

- Des blocs qui se déplacent peuvent déclarer une tentative de Siège immédiatement après avoir fini leurs déplacements dans un territoire ennemi qui ne contient pas de blocs ennemis. Ceci ne nécessite pas d'Action supplémentaire.

Si des blocs amis sont déjà présents dans le territoire, ils doivent effectuer une Action pour se joindre à la tentative de Siège.

Quand un siège est déclaré, les blocs assiégeant sont révélés en les abaissant devant soi, face visible, afin d'indiquer leur statut d'assiégeant.

IMPORTANT : Si les tentatives de Siège sont déclarées durant la Phase d'Action, les Sièges sont résolus durant la Phase de Bataille, après la résolution de toutes les Batailles.

6.2 Restrictions

Des blocs de différentes nations ne peuvent pas coopérer pour un siège contre la même Garnison durant le même Tour.

Les Régiments ne peuvent participer à un siège contre une Garnison de force 2 ou plus (c'est-à-dire qu'ils ne lancent pas de dés pour ce combat ni ne prennent de pertes).

6.3 Résolution

Un Siège est résolu en utilisant les règles de Batailles ; cependant un Siège ne comprend qu'un seul Round de combat et non trois. Pour capturer la Garnison, l'attaquant doit infliger au moins autant de Pertes que la Force de la Garnison en un seul Round ; sinon, le siège est un échec – c'est tout ou rien.

Les Garnisons combattent contre les tentatives de siège et

sont traitées comme des blocs défenseurs de valeur C1 pour le combat. Une Garnison ne Retraite jamais ni ne prend de pertes.

6.4 Résultats

Un Siège réussi contre le territoire d'une nation ennemie permet de placer un marqueur Garnison dans le territoire et d'en prendre le contrôle (1.2)

Un Siège réussi contre une Garnison ennemie dans le territoire d'une nation amie retire juste le marqueur Garnison ennemi (**Exception :** un marqueur Garnison est toujours placé lorsqu'un Siège est réussi dans un territoire polonais.)

Un attaquant ne peut pas se regrouper après un Siège réussi, mais il n'est pas forcé de retraiter en cas d'échec à une tentative de Siège.

Un siège réussi contre une capitale (1.3) provoque une Trêve (1.2)

6.5 Secours

Il est possible pour un territoire sujet à une tentative de Siège d'être également un territoire de Bataille. Aucun bloc ne peut participer à la fois à une tentative de siège et à une Bataille durant le même tour. Si un territoire avec des blocs assiégeant est attaqué, tous les blocs assiégeant immobilisés (4.3) par l'attaquant doivent abandonner le Siège et combattre en Bataille à la place. La Bataille se résout avant le Siège, et si le camp assiégeant gagne, le siège est alors résolu (sans les blocs qui ont combattu en Bataille). Si le camp assiégeant perd, les blocs assiégeant doivent immédiatement retraiter et le Siège n'est pas résolu.

7.0 RAVITAILLEMENT

Après la résolution de tous les combats, une vérification du Ravitaillement est effectuée dans chaque territoire contenant des blocs.

7.1 Contrôle de Ravitaillement

Contrôler tous les territoires occupés par des Armées ou des Régiments. Comparer la capacité de Ravitaillement (FP) du territoire avec le coût en Ravitaillement des blocs. Les Armées nécessitent 2 FP, les Régiments 1 FP. Si le total du Ravitaillement nécessaire pour un groupe de blocs est supérieur au FP du territoire, le groupe subit des pertes.

IMPORTANT : Les Flottes, et les blocs qu'elles transportent, ne nécessitent pas de Ravitaillement.

7.2 Trains de bagages

La plupart des Armées emportent avec elles un Train de bagages qui fournit des FP supplémentaires, représenté par un ou plusieurs symboles Ravitaillement dans le coin supérieur gauche du bloc. Chaque symbole Ravitaillement fournit 1 FP supplémentaire qui peut être utilisé pour soutenir des Régiments de la même nationalité (non pas des Armées, ni des alliés) présents dans le même territoire que l'Armée.

7.3 Pertes

Un groupe de blocs subit une perte par FP manquant nécessaire dans un territoire. La première perte pour Ravitaillement insuffisant est toujours prise par le bloc le plus fort (le propriétaire choisit en cas d'égalité). Les pertes suivantes peuvent être distribuées comme le propriétaire le désire. Un bloc n'est jamais éliminé pour Ravitaillement insuffisant ; il ne peut être réduit en dessous d'une Force de 1 (ce qui signifie que les pertes ne peuvent être assignées aux blocs d'une Force de 1).

Exemple : Pyotr 1^{er}, Sheremetev et Woronjetski sont en Kurland (capacité de Ravitaillement de 3) ; tous ont leur Force maximale. Le Train de bagage de Pyotr 1^{er} couvre le Ravitaillement pour Woronjetski [un Régiment], tandis que le train de Sheremetev est inutile. Le coût en Ravitaillement pour les deux Armées (2 FP chacun) excède de 1 la capacité de Ravitaillement de la Kurlandia, aussi l'un des blocs les plus forts doit subir une perte. Le joueur Coalisé choisit Sjeremetev (Pyotr 1^{er} ne doit pas être affaibli !).

8.0 REMPLACEMENTS

8.1 Table de Niveau de PR et ajustements

Chaque nation majeure (y compris l'Empire Ottoman) commence un scénario avec un certain Niveau de Points de Remplacement (Niveau de PR), indiqué en plaçant un cube de sa couleur sur le Tableau de Remplacement (*Replacement Point Level Track*). Le Niveau de PR correspond à la quantité de PR disponible à chaque Interphase pour faire revenir des blocs du Remplacement ou pour renforcer des blocs sur la carte. Le Niveau de PR de la Suède est également important pour les conditions de victoire.

Le Niveau de PR d'une nation est affecté par la perte de territoires capturés par l'ennemi, et par certains événements (voir 8.8). Si la Garnison d'un territoire est assiégée et capturée, le propriétaire d'origine du territoire réduit son Niveau de PR de 4. Si le propriétaire d'origine re-capture le territoire, il regagne le Niveau de PR perdu. Le Niveau de PR des nations est ajusté sur le Tableau de Remplacement pour indiquer les pertes et les gains.

IMPORTANT : Une nation ne peut jamais augmenter son Niveau de PR en capturant des territoires ennemis.

Exemple : La Suède a capturé Akershus et Christiansans au Danemark. Le Niveau de PR du Danemark passera de 16 à 8. Le Niveau de PR de la Suède ne changera pas.

8.2 Coûts de Remplacement

Les PR sont reçus au début de chaque Interphase ; les PR non utilisés sont perdus à la fin de l'Interphase. Les PR ne peuvent pas être accumulés d'année en année. Une nation ne peut jamais recevoir ou céder des PR d'une autre nation. Les PR sont dépensés par Remplacement reçu comme ci-

dessous :

- Armée : 2 PR par Remplacement.
- Régiment : 1 PR par Remplacement.
- Flotte : 2 PR par Remplacement.

Les Remplacements sur la carte doivent être effectués les premiers, et ensuite de nouveaux blocs peuvent être reconstruits à partir du Remplacement.

8.3 Remplacements sur carte

Les PR peuvent être dépensés pour augmenter la Force des blocs présents sur la carte qui ne sont pas à leur Force maximale. Un bloc doit avoir une Ligne de communication valide (8.5) pour pouvoir recevoir des Remplacements.

Les Flottes ne peuvent recevoir de Remplacement que si elles sont à l'ancrage dans un Port Militaire. Les blocs transportés par des Flottes ne peuvent pas recevoir de Remplacement.

IMPORTANT : Les Remplacements peuvent être ajoutés à des blocs situés dans des territoires sans Garnison amie. Dans ce cas, le coût en PR est doublé.

Exemple : Durant l'Interphase, Karl XII est en Lietuva (Pologne) avec une Force de 2. Le joueur Suédois dépense 8 de ses PR et augmente la Force de Karl XII de 2 (2 PR pour chaque Renforcement, doublés parce qu'il n'y a pas de Garnison amie à Vilnius).

Note du concepteur : L'hivernage loin de ses territoires est très coûteux ! Il vaut mieux revenir dans un territoire ami avant d'effectuer les Remplacements de l'Interphase.

8.4 Action de Remplacement

Les blocs sur carte (uniquement) peuvent recevoir des Remplacements en effectuant des Actions (3.3). Les blocs recevant des Remplacements via une Action sont sujets aux restrictions de 8.3 ci-dessus, mais aucun PR n'est dépensé.

Un bloc peut recevoir de cette façon un ou plusieurs Remplacements par tour, au prix d'une Action par Remplacement.

Exemple : August II, dont la Force est tombée à 1, s'est retiré à Lausitz durant l'Eté. Agissant le premier en Automne et craignant une attaque Suédoise, le joueur Coalisé décide de dépenser 2 Actions pour augmenter de 2 la Force d'August II.

8.5 Ligne de communication

Un bloc est éligible à recevoir des Remplacements si le territoire où il se trouve est :

- un territoire national (de la couleur de la nation) où le joueur contrôle la Garnison ; ou
- un territoire qui peut tracer une Ligne de communication à travers des territoires adjacents amis (1.2) ou de transit (1.5) conduisant vers un territoire national contrôlé.

Une Ligne de communication ne peut pas être tracée dans ou à travers un territoire contenant des blocs ennemis, qu'importe celui qui contrôle le territoire.

Une Ligne de communication peut être tracée à travers une zone maritime si la Ligne est tracée depuis ou à travers un territoire contenant un Port amis, à travers une zone maritime occupée par une Flotte de la même nationalité, jusqu'à un territoire national ami contenant un Port.

Un bloc sans ligne de communication valide ne peut recevoir de Remplacement, ni par PR ni par l'utilisation d'une Action.

Exemple : La principale Armée suédoise est en Velikaya (toujours sous contrôle russe). L'armée peut tracer une Ligne de communication vers Livland. Si l'Armée était à Rzhev, elle n'aurait pas pu tracer de Ligne de communication à travers Velikaya et aurait été inéligible pour les Remplacements.

8.6 Remplacement et construction de nouveaux blocs

Chaque joueur garde les blocs de ses nations séparés dans son Remplacement.

Les blocs situés dans leur Remplacement sont toujours placés face cachée, et sont mélangés avant d'être tirés.

Pour construire un nouveau bloc, tirer un au hasard et payer pour qu'il reçoive une Force de 1. Vous pouvez payer en plus pour augmenter la Force du bloc (jusqu'à sa Force maximale) s'il reste assez de PR. Vous devez décider combien de PR seront dépensés pour augmenter la Force de chaque bloc que vous avez tiré. Déployer (8.7) un bloc nouvellement construit avant d'en tirer un autre.

IMPORTANT : *Le premier [Remplacement (Force de 1)] de n'importe quel bloc construit depuis le Remplacement coûte le double en PR, c'est à dire qu'il coûte 4 PR pour une Armée ou une Flotte, et 2 PR pour un Régiment.*

Si le bloc tiré ne peut pas être payé, les PR sont dépensés et le bloc ne peut pas être déployé (il retourne au Remplacement).

Exemple : La Saxe commence l'InterPhase avec 12 PR. Le joueur Coalisé tire une Armée, Schulenburg, et paie 4 PR pour avoir une Force de 1. Il décide de payer 6 PR de plus pour faire passer sa Force à 4 et il déploie Schulenburg en Lausitz. Il décide de tirer un autre bloc, et sort l'Armée polonaise Lubomirski. Par malchance, avec ses 2 PR restant il ne peut pas payer l'armée pour avoir une Force de 1 ; il remet alors le bloc dans le Remplacement saxon et les 2 PR sont perdus. Que la chance soit meilleure l'année prochaine !

8.7 Déploiement

Les nouveaux blocs sont déployés sur la carte en fonction des restrictions nationales de Déploiement (11.0). Les nouveaux blocs ne peuvent pas être déployés dans des territoires occupés par des Garnisons ou [des blocs] ennemis.

Les nouveaux blocs peuvent être déployés en excès des capacités de Ravitaillement, mais aucune perte pour insuffisance de Ravitaillement ne peut être subie avant la prochaine phase de Ravitaillement.

Les Nouvelles Flottes sont déployées dans n'importe quel

Port Militaire ami en fonction des restrictions nationales de Déploiement.

Les blocs avec des points rouges ont des restrictions spéciales de Déploiement. Voir les règles spéciales pour chaque nation dans la section 11.

Si un bloc ne peut pas être déployé parce que tous les territoires autorisés au Déploiement sont occupés par des Garnisons ou [des blocs] ennemis, le bloc retourne dans le Remplacement et les PR dépensés sont perdus.

Note de concepteur : Protégez vos zones de Déploiement. Ne laissez pas cela vous arriver !

8.8 Remplacement et Evènements

Les PR gagnés ou perdus à la suite d'Evènements durant l'Année n'affectent pas le Niveau de PR ni les conditions de victoire. Ces variations ne sont pas permanentes, et ne sont valables que pour la période indiquée par l'Evènement, soit la prochaine InterPhase.

Exemple : le Suédois provoque un Evènement qui lui donne 8 PR supplémentaires pour la prochaine InterPhase. Cependant, la partie prend fin avant ; les 8 PR ne comptent pas pour les points de victoire puisque le Niveau de PR reste le même.

Note du concepteur : Ces changements temporaires de Niveau de PR peuvent être indiqués avec un deuxième cube à la couleur de la nation. Il faut juste se souvenir quel est le Niveau de PR réel.

9.0 LES FLOTTES

9.1 Mouvement des flottes

Les Flottes peuvent se déplacer jusqu'à 6 zones maritimes par Action (Exception : les Flottes de galères Russes ne peuvent se déplacer que jusqu'à 3 zones maritimes).

Entrer dans un Port Militaire compte comme se déplacer d'une Zone maritime, mais quitter un Port Militaire compte comme une Action complète et aucun autre mouvement n'est autorisé. Les Flottes qui se déplacent doivent s'arrêter si elles entrent dans une zone maritime occupée par un ou plusieurs Flottes ennemies. Les Flottes ne peuvent pas entrer dans des territoires sans Port Militaire, ni entrer dans les Ports Militaires contrôlés par l'ennemi.

9.2 Transport maritime

Le transport maritime implique l'embarquement (ou le débarquement) d'Armée ou Régiments sur des Flottes en mer et fonctionne comme le mouvement normal (ainsi, un groupe de blocs peut se scinder entre Mouvement terrestre et transport maritime).

Embarquer des blocs compte comme mouvement complet pour ces blocs, et ne peuvent s'effectuer depuis un territoire avec un Port ami vers une zone maritime adjacente au Port.

Des blocs situés dans une zone maritime peuvent être débarqués vers un territoire contenant un Port sans tenir compte du contrôle du Port. Chaque Flotte peut transporter

une Armée ou 2 Régiments.

Note du concepteur : Un bloc ne peut pas être à la fois embarqué et débarqué durant le même tour de jeu, puisque les deux comptent comme un mouvement (4.1).

IMPORTANT : *Les Flottes ne peuvent pas embarquer ou débarquer des Armées ou des Régiments si des Flottes ennemies sont présentes dans la même zone maritime (une Bataille navale doit avoir lieu). Elles devront attendre le tour suivant.*

Exemple : Karl XII et deux Régiments commencent le tour à bord de deux Flottes dans la zone maritime de Kattegat. Avec une première Action suédoise, les Flottes (et leur cargaison) se déplacent vers le Gulf of Finland. Avec une seconde Action suédoise, Karl XII et les Régiments débarquent en Ingermanland, pour attaquer les forces russes qui ont prévu d'assiéger Narva.

9.3 Batailles navales

Si les deux joueurs ont des Flottes dans la même zone maritime, ils engagent une Bataille. Les Batailles navales sont résolues de la même manière que les Batailles entre Armées ou Régiments, sauf :

- Toute Flotte qui retraite d'un combat est immédiatement placée dans n'importe quel Port Militaire ami. Si le joueur n'a pas de Port Militaire ami, la Flotte qui retraite est perdue ; elle est placée alors à côté du Remplacement, et ne reviendra dans le Remplacement que si son propriétaire contrôle un Port Militaire.

Les Armées ou Régiments à bord de Flottes qui retraitent sont débarqués dans le même territoire contenant le Port Militaire où les Flottes retraitent. Les blocs à bord de Flottes détruites sont également détruits et placés dans le Remplacement de leur propriétaire.

9.4 Flottes à l'ancrage



Les Flottes dans des *Ports Militaires* sont considérées à l'ancrage et sont placées à l'intérieur du territoire. Les Flottes dans des *Ports Militaires* ne sont cependant pas considérées comme occupant le territoire ;

elles ne comptent pas pour les limites de Ravitaillement, ni pour limiter les mouvements, ni pour les Batailles. Si un territoire occupé uniquement par des Flottes dans un Port Militaire est pénétré par des blocs ennemis, le propriétaire doit le signaler, mais sans avoir à révéler ses Flottes. Si un *Port Militaire* est capturé par un Siège, toutes les Flottes à l'ancrage doivent se déplacer dans la zone maritime adjacente et chaque Flotte subit une Perte.

9.5 Retraite en mer

Les Armées et les Régiments peuvent retraire en mer sur des flottes sous les mêmes conditions que le transport maritime (9.2). Les Retraites en mer ne peuvent se faire que depuis un territoire contenant un Port ami. Les blocs ne peuvent pas retraire en mer sur des Flottes à l'ancrage.

Note du concepteur : Vous ne pouvez pas retraire depuis un territoire sauf si vous contrôlez le Port ; songez-y quand vous effectuez un débarquement dans un territoire ennemi.

Exemple : A la suite de l'exemple du 9.2, si l'attaque en Ingermanland se déroule mal, Karl XII et les deux Régiments peuvent retraire dans les flottes se trouvant dans le golfe de Finlande, puisque le Port de Narva est toujours sous le contrôle de la Suède.

10.0 POLITIQUE

Les règles politiques couvrent l'Activation (l'entrée en guerre des nations) et la Trêve (la désactivation temporaire des nations).

10.1 Activation

Certaines nations inactives lancent un dé d'Activation pour rejoindre l'un des deux camps durant l'Interphase, comme indiqué en section 11.0. Un dé est lancé pour chaque nation pouvant être activée : sur un 6, une nation devient active et entre en guerre, sur un résultat inférieur, la nation reste inactive, mais relancer le dé à la prochaine Interphase.

- Une nation active peut effectuer des Actions et utiliser ses PR pour construire des blocs. Une nation inactive ne peut avoir de blocs sur la carte, n'effectue pas d'Action, et ne peut pas dépenser de PR pour construire des blocs.

- Certaines nations peuvent être activées de façons particulières. Si une nation est activée en cours d'année, elle reçoit sa dotation de PR (si elle en a) pour construire des blocs immédiatement après l'Activation.

10.2 Trêve

Une nation active peut devenir inactive par une Trêve. Une Trêve est imposée à une nation à la fin de la Phase actuelle :

- Quand son Armée royale est éliminée (uniquement celles de la Coalition) ;

- Quand sa capitale est capturée à la suite d'un Siège réussi ;

- Quand son dernier bloc sur la carte est éliminé ;

- Quand son Niveau de PR est réduit à zéro ; ou

- Par certains événements.

Quand une Trêve est imposée à une nation :

- Tous les blocs de cette nation sont placés dans le Remplacement et la nation devient inactive.

- Tous les marqueurs Garnison de cette nation sont retirés des territoires capturés. Retirer également tous les marqueurs Garnison ennemis placés sur son propre territoire.

- Tous les blocs d'autres nations à l'intérieur d'une nation en Trêve sont immédiatement déplacés vers le territoire ami le plus proche où ils sont autorisés à entrer (au choix du propriétaire s'il y a plus d'un territoire à même distance). Si les blocs déplacés excèdent les limites de Ravitaillement (6.1), les unités en excès peuvent être déplacées vers le territoire le plus proche si nécessaire.

Placer un cube de la couleur de la nation sur le Calendrier quatre ans plus tard, afin de se souvenir quand le dé pourra être relancé pour la réactiver.

Toute nation (sauf la Suède, l'Ukraine et la Pologne) peut offrir une Trêve durant n'importe quel Interphase. L'offre doit être acceptée et prend effet immédiatement. Les effets normaux de la Trêve s'appliquent.

IMPORTANT : Si une Trêve est imposée à la Suède, le jeu prend fin immédiatement par une victoire triomphale de la Coalition.

10.3 Réactivation

Une nation en Trêve est inactive pour au moins trois années pleines. Au début de l'Interphase de l'année où se trouve un cube de cette nation (placé selon 10.2 ci-dessus), la nation peut commencer à lancer le dé pour être réactivée. Une nation est toujours activée et entre en guerre avec un jet de 6, comme normalement.

Exemple : Le Danemark est mis hors-jeu durant l'année 1711. Un cube rouge est placé sur le Calendrier en 1715. Le joueur Coalisé pourra lancer le dé pour activer le Danemark durant l'Interphase de 1715, et devra faire un 6 pour l'activer.

11.0 NATIONS

Les règles spéciales suivantes reflètent les caractéristiques particulières et le statut de chaque nation.



11.1 La Suède

- **Déploiement :** Les blocs suédois sont déployés en Suède proprement dite (1.1). **Exception :** les blocs Estländska, Savolax, et Pommerska sont déployés dans leur propre territoire (respectivement Estland, Savolax, and Pommern) ; si l'ennemi occupe leur territoire, ils sont alors déployés en Suède.

- **Concessions :** Le joueur Suédois peut à n'importe quel moment concéder les territoires de Bremen-Verden au Hanovre et/ou la Pommern à la Prusse. Chaque territoire cédé réduit le Niveau de PR de la Suède de 4, mais rend la nation réceptrice inactive de façon *permanente*.

- **Tableau d'Attrition Suédois :** Chaque fois qu'une Armée suédoise (pas un Régiment) est éliminée, le marqueur est avancé sur ce tableau d'une case. Tant que la Suède a au moins un bloc en Russie (y compris en Ukraine), le marqueur de ce tableau est déplacé sur la rangée inférieure ; il est déplacé sur la rangée supérieure si aucun bloc Suédois n'est en Russie. Les effets de la case contenant le marqueur sont appliqués, et tous les effets des cases inférieures de la même rangée *uniquement*.



11.2 Russie

- **Déploiement :** Les blocs russes sont déployés à Moskva,

Yaroslavl ou Tula. **Exception :** le bloc Cossack peut être déployé n'importe où en Russie ou (si elle est amie) en Ukraine. Les Flottes russes ne peuvent être déployées qu'à Sankt-Peterburg (voir ci-dessous).

- **Réformes militaires :** Si au moins une Armée russe a été éliminée durant une Bataille (y compris après une retraite), ou si un territoire en Russie a été capturé, quatre Armées russes (avec une étoile transparente) deviennent éligible pour la Réforme. Les quatre Armées Réformées russes (avec une étoile noire) sont placées dans la Case de Réforme Militaire Russe (*Russian Military Reform Box*).

Au début de chacune des Interphases suivantes, le joueur Coalisé peut choisir une Armée à réformer. L'Armée russe d'origine (qu'elle soit sur la carte ou dans le Remplacement) est retirée; puis l'Armée réformée correspondante est prise de la Case de Réforme Militaire et placée dans n'importe quelle case du Calendrier qui ne contient pas déjà une Armée, au moins deux ans plus tard.

Une Armée russe sur le compte tour annuel (*Year Track*) n'est pas "sur la carte", et ne peut donc pas être choisie pour la Réforme jusqu'à son ajout au remplacement.

Au début de chaque Interphase (même avant que la Réforme ne soit déclenchée [?]), toute Armée russe de l'Année en cours du Calendrier est déplacée vers la Réserve. La Russie perd 4 PR pour chaque Armée Russe qui reste sur le Calendrier (mais le niveau de PR n'est pas ajusté).

Une Trêve imposée à la Russie n'a pas d'effet sur la Réforme.

- **Nyen/Sankt-Peterburg :** Nyen commence la partie comme Garnison suédoise avec une Force de 1. Les deux Flottes russes commencent la partie en dehors du jeu, hors du Remplacement Russe (sauf contre-indication du scénario).

Si le Russe capture Nyen, aussitôt il place ses deux Flottes sur le Calendrier, deux ans plus tard. Les Flottes russes du Calendrier sont retirées si le Russe perd le contrôle de Nyen [entre temps].

Si les Flottes russes sont dans la case du Calendrier de l'année en cours au début de l'Interphase, alors Nyen est convertie en Sankt-Peterburg, un Port Militaire de force 4. Les Flottes russes sont ajoutées au Remplacement russe.

Une fois convertie, Sankt-Peterburg demeure un Port Militaire de force 4, qu'importe l'existence d'une Trêve ou qui en a le contrôle.



11.3 Saxe

- **Déploiement :** les blocs saxons sont déployés en Saxe.

- **Ambitions limitées :** Les blocs saxons ne peuvent jamais entrer en Russie, Ukraine ou Hanovre.



11.4 Danemark

- **Activation :** le Danemark commence le jeu inactif. Le joueur Coalisé lance un dé à chaque Interphase pour l'entrée

en guerre du Danemark en tant qu'allié Coalisé (10.1).

- **Déploiement** : les blocs danois sont déployés au Danemark proprement dit (1.1). **Exception** : Bergenhus se déploie en Bergenhus ; si un ennemi l'occupe, il se déploie n'importe où en Norvège.



11.5 Pologne

- **Dynastie des Wettin** : Les trois blocs polonais font partie du Remplacement saxon. Ils sont construits et reçoivent des Remplacements en utilisant les PR saxons, et sont sujets aux mêmes restrictions de mouvement (ils ne peuvent jamais entrer en Russie, Ukraine ou Hanovre).

- **Déploiement** : L'Armée de Lubomirski se déploie en ou adjacent à Malopolska.

Le Régiment Sobieski se déploie en ou adjacent à Mazowsze.

Le Régiment Oginski se déploie en ou adjacent à Lietuva.

- **Guerre civile** : Les territoires polonais sans marqueur de Garnison sont des territoires de Transit (1.5). Toutes les nations non-polonaises peuvent assiéger les Garnisons polonaises afin de placer un marqueur Garnison dans le territoire. Les blocs polonais peuvent assiéger les Garnisons ennemies en Pologne afin de les retirer.

Généralement, la Saxe commence avec des Garnisons dans les deux capitales polonaises (Warzawa et Krakow). Si à n'importe quel moment les deux capitales sont perdues, le Niveau de PR saxon est réduit de 4 et tous les blocs polonais de la carte retournent dans le Remplacement saxon (ils pourront être reconstruits normalement). Si la Saxe regagne les deux capitales, le Niveau de PR perdu est restauré.

La Pologne n'est jamais sujette à la Trêve. Si une Trêve est imposée à la Saxe, les blocs polonais sur la carte sont retournés dans le Remplacement saxon (ils ne pourront être reconstruits tant que la Saxe ne sera pas réactivée).



11.6 Empire Ottoman

- **Activation** : L'Empire Ottoman commence la partie inactive. Le joueur Suédois lance un dé à chaque Interphase pour que les Ottomans entrent en guerre en tant qu'Allié suédois (10.1). Ajouter +1 au jet de dé d'activation si Karl XII est en Ukraine.

- **Déploiement** : Les blocs Ottomans sont déployés dans l'Empire Ottoman.

- **Ambitions limitées** : Les blocs Ottomans ne peuvent entrer que dans les territoires de l'Ukraine, de la Pologne ou de l'Empire Ottoman.

- **Reddition** : Si seuls des blocs ennemis occupent tous les territoires ottomans, une Trêve est imposée (10.2) [aux Ottomans].

- **Solidarité Chrétienne** : Si les Ottomans envahissent la Pologne, alors la Russie et la Saxe sont immédiatement activées si elles ne le sont pas déjà. Durant une Interphase, si des blocs ottomans se trouvent en Pologne tandis que la

Saxe ou la Russie sont en Trêve, le joueur suédois doit choisir entre imposer une Trêve aux Ottomans ou bien permettre à la Saxe ou à la Russie d'être aussitôt réactivée.

- **Guerre avec l'Autriche** : Tant que les Ottomans sont actifs, un dé est lancé à chaque interphase qui suit pour déterminer le début de la guerre Austro-Turque, qui arrive sur un 6. Si elle arrive, une Trêve est imposée immédiatement aux Ottomans (10.2). Les Ottomans peuvent lancer le dé pour une réactivation comme les autres nations en Trêve (10.3).



11.7 Prusse

- **Activation** : La Prusse commence le jeu inactive. Le joueur Coalisé lance un dé à chaque interphase pour que la Prusse entre en guerre comme Allié coalisé (10.1), en retirant 1 au dé.

Note du concepteur : Ceci signifie que la Prusse ne peut pas normalement être activée puisqu'un 6 est nécessaire. Cependant, jetez un coup d'œil sur le Tableau d'Attrition Suédoise...

- **Déploiement** : Le bloc prussien est déployé à pleine force n'importe où en Prusse.

- **Ambitions limitées** : Le bloc Prussien peut seulement entrer dans les territoires d'Allemagne ou de Pologne. Le seul territoire où le bloc prussien peut attaquer ou déclarer un siège est Pommern. Le bloc prussien peut se défendre lui-même dans n'importe quel territoire.

- **Auto-suffisance** : Le bloc prussien n'utilise pas de PR ; il retrouve sa Force maximale durant l'Interphase s'il a une ligne de communication vers un territoire ami en Prusse.



11.8 Ukraine

- **Activation** : l'Ukraine commence le jeu inactive, comme faisant partie de la Russie. Si la Russie est active à ce moment-là, durant chaque Interphase le joueur Suédois lance un dé pour déterminer l'entrée en guerre de l'Ukraine en tant qu'Alliée suédoise (10.1). Ajouter +2 au dé d'activation si Karl XII est en Ukraine. Réduire le Niveau de PR russe de 8 et retirer toutes les Garnisons [russes] des territoires ukrainiens quand l'Ukraine est activée.

- **Déploiement** : Mazepa est déployé en Sivershchyna à pleine force dès que l'Ukraine est activée. S'il est occupé par le Coalisé, le bloc est déployé n'importe où en Ukraine. Si tous les territoires ukrainiens sont occupés par le Coalisé, le bloc est déployé durant la première Interphase où ce n'est plus le cas.

- **Vivre sur le terrain** : Mazepa n'utilise pas de PR ; il retrouve sa Force maximale durant l'Interphase s'il est en Ukraine.

- **Pacification** : L'Ukraine rejoint la Russie à la fin de la Phase si Mazepa est éliminée ou si Baturyn est capturée après un siège russe. La Russie regagne ses 8 PR perdus et le

bloc Mazepa est mis de côté. L'Ukraine peut être activée à nouveau en utilisant la procédure ci-dessus.



11.9 Hanovre

- **Politique allemande** : Le Hanovre commence le jeu inactif, mais devient automatiquement un Allié suédois si la Coalition envahit le Holstein-Gottorp ; aussitôt le bloc Hanovrien est placé au Hanovre.

- **Défection** : Quand cela est indiqué par le Tableau d'Attrition Suédoise, le Hanovre fait défection définitivement en faveur de la Coalition et devient inactif (s'il ne l'est pas déjà). Le joueur Coalisé peut alors lancer un dé durant chaque Interphase pour activer le Hanovre en tant qu'Allié coalisé (10.1), 1 est retiré au dé.

Note du concepteur : Ceci signifie que le Hanovre ne peut pas normalement être activé puisqu'un 6 est nécessaire. Cependant, jetez un coup d'œil sur le Tableau d'Attrition Suédoise...

- **Déploiement** : le bloc hanovrien peut seulement être déployé au Hanovre à pleine force.

- **Auto-suffisance** : le bloc hanovrien n'utilise pas de PR ; il retrouve sa Force maximale durant l'Interphase s'il a une ligne de communication vers le Hanovre.



11.10 Holstein-Gottorp

- **Activation** : le Holstein-Gottorp est toujours un Allié suédois actif. Le bloc du Holstein-Gottorp (Friedrich IV) fait partie du Remplacement suédois. Les PR suédois sont utilisés pour le Remplacement du bloc du Holstein-Gottorp ; il ne reçoit pas ses propres PR.

- **Déploiement** : le bloc du Holstein-Gottorp ne peut être

déployé que dans le Holstein-Gottorp. Si un ennemi le contrôle ou l'occupe, le bloc ne peut pas être construit et retourne dans le Remplacement.

- **Ambition limitée** : le bloc du Holstein-Gottorp ne peut jamais attaquer seul, mais uniquement en conjonction avec des blocs suédois.



11.11 Grande Bretagne

- **Activation** : La Flotte britannique est activée comme Allié suédois si :

durant l'Interphase, le joueur Coalisé a plus de Flottes en mer que le Suédois ; ou

dès que la Coalition envahit la Suède.

- **Déploiement** : La Flotte britannique commence toujours à Portsmouth avec sa Force Maximale quand elle est activée. Aucun autre bloc ne peut entrer dans la case de Portsmouth.

- **Actions** : Les Actions suédoises sont utilisées pour faire agir la Flotte anglaise.

- **Pertes** : La Flotte britannique n'utilise pas de PR, et peut uniquement recevoir des Remplacement via les Actions (8.4). Elle n'entre jamais dans le Remplacement [suédois]. Si la Flotte anglaise est éliminée, une Trêve est imposée à la Grande-Bretagne (10.2). Dans ce cas, placer la Flotte sur le Calendrier quatre années plus tard ; à partir de l'Interphase, la Flotte britannique sera disponible pour une activation, comme indiqué ci-dessus, avec sa Force Maximale.

- **Confrontation** : Les Flottes russes ne peuvent entrer ou se déplacer dans une zone maritime occupée par la Flotte britannique.

- **Désactivation** : La Flotte Britannique est retirée de la carte si, durant l'Interphase, le joueur Suédois a plus de Flottes (y compris la Flotte britannique) en mer que la Coalition et qu'il n'y a pas de blocs coalisés en Suède proprement dite. Elle demeure activable ultérieurement comme indiqué ci-dessus.

TRADUCTION D'ÉLÉMENTS DE LA CARTE

Séquence de jeu

Interphase

Activation
Remplacement

Saison

Dé d'action

- 1 – 1 Action
- 2/3 – 2 Actions
- 4/5 – 3 Actions
- 6 – Événement

Actions

Reconnaissance
Mouvement
Déclaration Siège
Politique nationale
Remplacement

Batailles

Fourrage

Attrition suédoise

		1	2	3	4
Suède hors de Russie		Pas d'effets	-1 pour activer les Ottomans	+1 pour activer les alliés de la Coalition + [11.9]	Armées suédoises coûtent double
	Suède en Russie	+1 pour activer les alliés de la Coalition + [11.9]	Armées suédoises coûtent double	+1 additionnel pour activer les alliés de la Coalition	Régiments suédois coûtent double

12.0 EVENEMENTS

IMPORTANT : aucune Armée ou Régiment ne peut être éliminé suite à des pertes dues aux évènements. Les Flottes, et tous les blocs transportés par elles, ignorent toutes les pertes dues aux évènements.

12.1 Table d'Evènements

1 Guerre Civile Polonaise. Chaque joueur lance un dé en ajoutant 1 pour chaque capitale polonaise qu'il contrôle. [Celui qui obtient le plus haut total gagne la guerre].

Si le joueur Suédois gagne : placer tous les blocs polonais de la carte dans le Remplacement saxon.

Si le joueur Coalisé gagne : Tous les blocs suédois en Pologne subissent une perte.

Egalité : appliquer les deux effets ci-dessus.

2 Epidémie. Lancer un dé pour une région. Tous les blocs présents dans cette région subissent une perte.

1. Suède et Finlande
2. Danemark et Norvège.
3. Allemagne
4. Baltique (Estland, Livland, Ingermanland et Nyen)
5. Pologne et Ukraine
6. Russie (sauf Ukraine)

3 Attrition. Tous les blocs sur la carte non présents dans leur territoire national subissent une perte.

4 Attrition. Tous les blocs sur la carte non présents dans un territoire ami subissent une perte.

5 Lancer un dé sur la **Table Suédoise d'Evènements** (12.2) si vous êtes le joueur Suédois ou sur la **Table Coalisée d'Evènements** (12.3) si vous êtes le joueur Coalisé.

6 Choisir une nation majeure contrôlée (Suède, Russie, Saxe, ou Danemark) et lancer un dé sur la **Table de Politique Nationale** (12.4).

12.3 Table Coalisés d'Evènements

1 La Mère nature frappe en Russie. Chaque bloc en Russie (y compris l'Ukraine) subit 2 Pertes. Les blocs russes et ukrainiens ne sont pas affectés.

2 Pierre négocie avec les Turcs/Cosaques. Vous pouvez imposer une trêve (10.2) à l'empire Ottoman ou désactiver l'Ukraine (11.8). Les blocs de la nation choisie retournent au Remplacement.

3 Accélération de la Réforme militaire russe. Déplacer une Armée réformée russe du Calendrier un an plus tôt (sans atteindre l'année en cours).

4 Prospérité danoise. Le Danemark reçoit 4 PR supplémentaires à la prochaine Interphase.

5 Prospérité allemande. La Saxe reçoit 4 PR supplémentaires à la prochaine Interphase.

6 Diplomatie Allemande. Remettre le bloc du Holstein-Gottorp (le bloc du Hanovre, s'il est un Allié suédois) dans le Remplacement suédois.

12.2 Table Suédoise d'Evènements

1 Le Danemark envoie des troupes à l'Autriche. Le Danemark (actif ou pas) doit retirer aléatoirement un bloc de son Remplacement (si possible). Il retournera dans le Remplacement danois si la Suède envahit le Danemark ou la Norvège.

2 L'empereur demande des troupes. La Saxe (active ou pas) doit retirer aléatoirement un bloc non-polonais de son Remplacement (si possible). Il retournera dans le Remplacement saxon si la Suède envahit la Saxe ou capture les deux capitales polonaises

3 Les Cosaques trahissent. Placer une Garnison ottomane en Kremenchuk

4 Les Cosaques retournent chez eux. Retirer le bloc Cossack du jeu. Si et dès que l'Ukraine et l'Empire ottoman sont tous les deux inactifs, le replacer dans le Remplacement russe (ce peut être fait immédiatement).

5 Méfiance dans la Coalition. Pour le reste de l'année, les blocs coalisés de différentes couleurs ne peuvent pas se déplacer et attaquer ensemble.

6 Recrutement forcé. Lancer un dé pour recevoir autant de PR qui seront immédiatement utilisés pour des Remplacements de blocs (8.3).

12.4 Table de Politique Nationale

1 Extravagance et faste. Ne recevoir que la moitié des PR durant la prochaine Interphase.

2 Mécontentement. Chacun de ses blocs présent dans un territoire non national (au choix de l'adversaire) subit 1 Perte

3 Emissaire spécial. Tenter d'activer un de ses Alliés, avec +1 au dé. En cas de succès, la nation ciblée entre en guerre durant la prochaine interphase.

4 Renforts. Lancer un dé pour recevoir autant de PR qui seront immédiatement utilisés pour des Remplacements de blocs (8.3).

5 Recrutement d'urgence. Lancer deux dés pour recevoir autant de PR qui seront immédiatement utilisés de la même façon que pour l'Interphase.

6 Lancer un dé sur la **Table d'Evènements Suédoise** (12.2) si vous êtes le suédois ou sur la **Table d'Evènements Coalisée** (12.3) si vous êtes le coalisé