



DUAL POWERS

RÉVOLUTION
1917

RÈGLES DU JEU

DUAL POWERS

RÉVOLUTION 1917

RÉSUMÉ

En mars 1917, le tsar Nicolas II fut forcé d'abdiquer le trône de Russie. Pour le remplacer, un **gouvernement provisoire** et conservateur fut formé afin de perpétuer l'autorité officielle de l'État. Face à ce nouveau gouvernement se dressa le **Soviet de Petrograd**, un conseil élu de délégués des ouvriers et des soldats, mené par des militants socialistes.

Durant les mois qui suivirent, un conflit interne pour le pouvoir allait bouleverser le pays et mettre le feu aux poudres d'une révolution sociale. Dans cette situation de double pouvoir, ou dvoevlastie, des meneurs charismatiques et influents allaient se trouver portés par la vague montante du mécontentement populaire et ainsi changer pour toujours la direction de la vie politique russe.

OBJECTIF

Dans **Dual Powers : Révolution 1917**, chaque joueur dirige les forces du gouvernement provisoire ou du Soviet par l'action politique, la manipulation et le conflit militaire. Le joueur avec le plus de soutien à la fin de la partie sera en mesure de modeler le futur de la Russie, et de lancer – ou d'étouffer – la guerre civile qui se profile à l'horizon.

COMPOSANTS

1 plateau de jeu

1 livre de règles

6 tuiles de Zone

64 cartes

- 48 cartes de Commandement
- 6 cartes de Leader (3 rouges, 3 blanches)
- 8 cartes d'information historique
- 2 cartes d'aide de jeu

8 pions de Leader

- 3 Leaders rouges
- 3 Leaders blancs
- 2 Trotski (1 neutre, 1 rouge)

26 pions d'Unité

- 10 Unités rouges
- 10 Unités blanches
- 6 Unités neutres

1 marqueur de score

1 marqueur de Barricade

1 marqueur de jour

1 marqueur de mois

1 marqueur de Volonté du Peuple

3 marqueurs d'Objectif

27 pions d'Unité adverse

- (Pour le jeu en solitaire)
- 9 Unités de niveau 1
- 9 Unités de niveau 2
- 9 Unités de niveau 3

3 marqueurs de difficulté

- (Pour le jeu en solitaire)

PLATEAU DE JEU / TUILES DE ZONE

Le plateau de jeu est divisé en six Zones, chacune représentée par une icône et une couleur différente. Il y a également six tuiles leur correspondant. De tour en tour, ces tuiles de Zone vont indiquer quelles parties de la ville sont le lieu d'**Émeutes**, et lesquelles sont **Barricadées**.



CARTES DE COMMANDEMENT

Chaque carte de Commandement comporte cinq éléments importants : **Nombre de jours**, **icône de Zone**, **valeur de Recrutement**, **icône d'Action** et **valeur en Points de victoire**.

- 1. Nombre de jours** : indique de combien de jours le joueur doit avancer sur le calendrier lorsque cette carte est jouée.
- 2. Icône de Zone** : indique deux choses : soit la Zone dans laquelle le joueur peut recruter des Unités lorsque la carte est jouée, soit la Zone qui sera prise en compte pour le score lorsque la carte est choisie comme Objectif secret.
- 3. Valeur de Recrutement** : indique la valeur totale de Force des Unités pouvant être recrutées lorsque la carte est jouée — ■, ■■ ou ■■■.
- 4. Icône d'Action** : représente l'une des trois Actions possibles que le joueur peut effectuer en jouant cette carte sans recruter d'Unité : Mouvement, Double Mouvement, ou Repos.
- 5. Valeur en Points de victoire** : nombre de points gagnés par un joueur lorsque celui-ci contrôle la Zone indiquée à la fin d'un tour. Cela n'a d'importance que si la carte a été choisie comme Objectif secret.



CARTES DE LEADER

Chaque carte de Leader comporte quatre éléments importants : **Nombre de jours**, **Force du Leader**, **icône de Recrutement de Leader** et **icône d'Action spéciale du Leader**.



- 1. Nombre de jours** : comme pour les cartes de Commandement, le Nombre de jours indiqué sur la carte indique de combien de jours avancer le calendrier lorsque la carte est jouée.
- 2. Force du Leader** : représente la Force du pion Leader correspondant, sur la face **Reposé** et la face **Fatigué**. Le nombre en haut en grand indique la Force du côté Reposé et le petit nombre en bas montre la Force du côté Fatigué du pion.
- 3. Icône de Recrutement de Leader** : indique que le pion Leader correspondant peut être recruté dans n'importe quelle Zone lorsque le joueur effectue l'Action de Recrutement de Leader.
- 4. Icône d'Action spéciale du Leader** : indique l'une des trois Actions possibles que le joueur peut effectuer lorsque cette carte est jouée : Organiser une manifestation, Espionner ou bien Inspirer le Peuple.

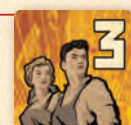
PIONS D'UNITÉ / DE LEADER

Chaque pion d'Unité et de Leader a deux côtés : le côté **Reposé** et le côté **Fatigué**. La **valeur de Force** actuelle de l'Unité est indiquée par le plus grand des deux nombres. Le nombre indiqué en dessous en plus petit indique la valeur figurant sur l'autre côté du pion.



PIONS D'UNITÉ ADVERSE

Les pions d'Unité adverse sont utilisés dans la version solitaire du jeu (voir pages 10-12) pour suivre les Unités contrôlées par le joueur automatisé. Chaque pion d'Unité adverse comporte un « X » sur son côté **Fatigué**. La valeur de « X » correspond au niveau de Difficulté choisi pour la partie.



MISE EN PLACE



1. Décidez qui va jouer le Gouvernement provisoire (en blanc) et qui jouera le Soviet de Petrograd (en rouge). Chaque joueur reçoit une **aide de jeu**.
2. Placez le **plateau de jeu** au centre de l'aire de jeu, de façon que chaque joueur soit du côté de la **piste de Soutien** qui lui correspond.
3. Donnez à chaque joueur les trois **cartes de Leader**, les trois pions de Leader et les 10 pions d'Unité qui correspondent à sa couleur. Les cartes vont dans leur main, tandis que les pions de Leader et d'Unité sont placés devant eux, côté Reposé vers le haut, et représentent leur **Réserve**.
4. Placez **un pion d'Unité neutre** choisi au hasard sur chacune des Zones de la ville, côté Reposé vers le haut.
5. Placez le **marqueur de score** sur l'espace central de la piste de Soutien et le **marqueur de Volonté du Peuple** sur l'emplacement désigné à cet effet du côté du plateau correspondant au joueur rouge.
6. Posez le **marqueur de mois** et le **marqueur de jour** sur le calendrier imprimé sur le plateau de jeu, avec le marqueur de mois sur mars/avril et le marqueur de jour sur le 1.

7. Près du calendrier, placez le **pion Trotski neutre** au-dessus de l'emplacement mai/juin et le **pion Trotski rouge** au-dessus du mois d'août.
8. Placez les trois **marqueurs d'Objectif** sur les trois cercles verts près de la piste de Soutien.
9. Mélangez les six **tuiles de Zone** et empilez-les face cachée à côté du plateau de jeu.
10. Piochez les deux tuiles de Zone du dessus et placez-en une sur l'emplacement « Émeute ! » et l'autre sur l'emplacement « Barricade ! » du plateau, face visible.
11. Placez le **marqueur de Barricade** sur la flèche de connexion correspondant à la couleur de la tuile de Zone placée sur l'emplacement « Barricade ! » du plateau de jeu.
12. Mélangez le paquet de 48 **cartes de Commandement** et placez-le face cachée à côté du plateau de jeu.



SÉQUENCE DE JEU

Dual Powers se joue en une série de tours, chacun d'eux consistant en cinq phases ayant lieu dans l'ordre :

1. Phase de pioche
2. Phase d'Objectif
3. Phase d'Action
4. Phase de score
5. Phase de nettoyage

1. PHASE DE PIOCHE

Durant cette phase, chaque joueur pioche cinq cartes de Commandement du paquet et les place dans sa main. Cela signifie que lors du premier tour, chaque joueur aura huit cartes en main (en incluant les cartes Leader distribuées lors de la mise en place). Aux tours suivants, il sera possible aux joueurs d'avoir plus de huit cartes en main, mais jamais moins.

Note : dans le rare cas où le paquet serait vide lorsqu'un joueur doit tirer une carte, mélanger les cartes de la défausse pour créer une nouvelle pioche et continuer à tirer les cartes normalement.

2. PHASE D'OBJECTIF

Chaque joueur choisit un Objectif secret en prenant une carte de Commandement de sa main et en la plaçant face cachée sur l'emplacement « Objectif secret » de son côté du plateau de jeu, sans la montrer à son adversaire.

Chaque joueur peut regarder son propre Objectif secret à n'importe quel moment.

3. PHASE D'ACTION

En commençant par le joueur qui a le marqueur de la Volonté du Peuple (au début de la partie, c'est le joueur rouge), chacun joue à tour de rôle, jusqu'à ce que les joueurs aient tous fait quatre tours.

Chaque joueur effectue les étapes suivantes durant son tour, dans cet ordre :

1. Jouer une carte
2. Avancer la date
3. Effectuer une action
4. Effectuer une action supplémentaire (le cas échéant)

JOUER UNE CARTE - Le joueur actif prend une carte de son choix (de Commandement ou de Leader) de sa main et la joue face visible devant lui.

AVANCER LA DATE - Le joueur actif avance le marqueur de jour sur le calendrier d'un nombre d'espaces correspondant au Nombre de jours indiqué sur la carte qu'il vient de jouer. S'il doit dépasser la case du 31, il avance simplement d'une case et continue à avancer le marqueur en repartant de la case 1.

Si le marqueur de mois avance, le marqueur de Volonté du Peuple passe immédiatement du côté du plateau du joueur actif à ce moment-là. Tous les pions d'Unité et de Leader neutres passent alors sous le contrôle du joueur actif, tant que celui-ci a au moins un pion d'Unité ou de Leader de sa propre faction dans la Zone concernée (si le joueur actif avait déjà la Volonté du Peuple, rien ne se passe.)

Si le marqueur de jour avance jusqu'à la case 29 ou 30, l'avancer jusqu'à la case du 31. Enfin, si le marqueur s'arrête sur la case du 15 ou bien celle du 31, le joueur actif a droit à une Action supplémentaire qu'il pourra effectuer après son Action.



Exemple A : Katya vient juste de jouer une carte de Commandement violette dont le Nombre de jours est 4. Elle avance le marqueur de jour de quatre cases sur le calendrier, s'arrêtant sur la case du 30. Elle avance alors automatiquement jusqu'à la case du 31. Cela lui accorde une Action supplémentaire, qu'elle pourra effectuer plus tard dans son tour.

ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX DU CALENDRIER

Il y a deux événements spéciaux sur le calendrier :

Trotsky rentre d'exil lorsque le marqueur de mois arrive sur la case mai/juin. Placez immédiatement le pion Trotsky neutre (vert) sur la Zone indiquée par la case « Émeute ! » du plateau. Comme les pions d'Unité neutres, le pion Trotsky neutre est contrôlé par le joueur ayant la Volonté du Peuple, s'il contrôle au moins un pion d'Unité ou de Leader dans la Zone.

Trotsky rejoint les bolchéviques lorsque le marqueur de mois arrive sur la case du mois d'août. Si le pion Trotsky neutre est toujours sur le plateau, remplacez-le immédiatement par le pion Trotsky rouge, en conservant son état Reposé ou Fatigué ; le joueur rouge contrôle maintenant Trotsky. Si le pion Trotsky neutre avait déjà été éliminé du jeu auparavant, le pion Trotsky rouge n'entre pas en jeu. Il peut être rangé jusqu'à la prochaine partie.



EFFECTUER UNE ACTION - Le joueur actif effectue les actions autorisées par la carte qu'il a jouée. S'il s'agit d'une carte de Commandement, le joueur peut effectuer un Recrutement ou bien l'autre Action stipulée sur la carte : Mouvement, Double Mouvement, ou Repos. Le joueur peut choisir une des actions autorisées par la carte, mais jamais les deux. Si le joueur a joué une carte Leader, il peut effectuer l'Action de Recrutement de Leader et l'Action spéciale indiquée sur la carte, dans l'ordre de son choix.

ACTIONS DE CARTE DE COMMANDEMENT

Recruter : le joueur actif prend un ou plusieurs pions d'Unité de sa réserve dont la valeur totale est égale ou inférieure à la valeur de Recrutement de la carte jouée. Les pions d'Unité recrutés doivent être placés, côté Reposé, dans la Zone indiquée par l'icône de Zone figurant sur la carte. Si le joueur n'a pas d'Unité dans sa réserve dont la valeur est inférieure ou égale à la valeur de Recrutement de la carte, l'Action de Recrutement ne peut pas être effectuée.

Exemple B : Viktor effectue l'Action Recruter. La carte qu'il joue (vert 4) a une valeur de Recrutement de 4. Il décide de recruter deux pions d'Unité de 2 depuis sa Réserve, qu'il place dans la Zone verte.

Mouvement : le joueur actif choisit un pion d'Unité ou de Leader de son choix (Reposé ou Fatigué) parmi ceux sous son contrôle et le déplace d'une Zone en passant par une connexion de la ville sans Barricade. Un pion neutre est sous le contrôle d'un joueur s'il détient la Volonté du Peuple et s'il contrôle au moins un pion d'Unité ou de Leader dans la même Zone.

Exemple C : Katya effectue une Action de Mouvement. Elle désire déplacer le pion de Leader Kerenski de la Zone verte à la Zone rouge, mais ne peut pas le faire, car la connexion entre ces deux Zones est bloquée par un marqueur de Barricade. Elle décide donc de déplacer un des pions d'Unité de la Zone bleue à la Zone blanche.



Double Mouvement : le joueur actif choisit un pion d'Unité ou de Leader qu'il contrôle de son choix (Reposé ou Fatigué) et le déplace d'une ou deux Zones en passant par des connexions de la ville sans Barricade. Un pion neutre est sous le contrôle d'un joueur si celui-ci détient la Volonté du Peuple et s'il contrôle au moins un pion d'Unité ou de Leader dans la même Zone (le joueur ne peut pas utiliser cette Action pour déplacer deux pions d'une Zone chacun).



Repos : le joueur actif retourne n'importe quel pion d'Unité ou de Leader qu'il contrôle afin de le faire repasser du côté Fatigué au côté Reposé. Un pion neutre est sous le contrôle d'un joueur s'il détient la Volonté du Peuple et s'il contrôle au moins un pion d'Unité ou de Leader dans la même Zone (le joueur ne peut pas retourner un pion pour le passer du côté Reposé au côté Fatigué).



ACTIONS DE CARTE DE LEADER

Recrutement de Leader : le joueur actif prend le pion de Leader correspondant de sa réserve et le place dans **n'importe quelle Zone**, côté Reposé vers le haut.



ACTIONS SPÉCIALES DE LEADER

Organiser une manifestation : le joueur peut immédiatement déplacer le marqueur de Barricade de sa position actuelle à n'importe quelle autre connexion dans la ville.



Espionnage : le joueur peut immédiatement révéler l'Objectif secret de son adversaire en retournant la carte correspondante.



Inspirer le Peuple : le joueur peut immédiatement prendre contrôle de la Volonté du Peuple en plaçant le marqueur de son côté du plateau. Tous les pions d'Unité et de Leader neutres dans la ville passent sous le contrôle du joueur actif, tant que celui-ci contrôle au moins un pion d'Unité ou de Leader de sa propre faction dans la même Zone.

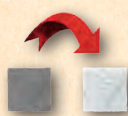
ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES - Si le joueur actif a droit à une Action supplémentaire pour avoir avancé le marqueur de jour sur la case du 15 ou du 31, il choisit l'une de ces quatre Actions maintenant :



Recrutement supplémentaire : le joueur actif recrute n'importe quel pion d'Unité de valeur ■, le plaçant dans **n'importe quelle Zone** de la ville. Si le joueur n'a aucun pion d'Unité de valeur ■ dans sa réserve, cette action ne peut être effectuée.



Mouvement supplémentaire : le joueur actif choisit n'importe quel pion d'Unité ou de Leader qu'il contrôle (Reposé ou Fatigué) et le déplace d'une Zone en passant par une connexion de la ville sans Barricade. Un pion neutre est sous le contrôle d'un joueur si celui-ci détient la Volonté du Peuple et s'il contrôle au moins un pion d'Unité ou de Leader dans la même Zone.



Repos supplémentaire : le joueur actif retourne n'importe quel pion d'Unité ou de Leader qu'il contrôle afin de le faire repasser du côté Fatigué au côté Reposé. Un pion neutre est sous le contrôle d'un joueur si celui-ci détient la Volonté du Peuple et s'il contrôle au moins un pion d'Unité ou de Leader de sa propre faction dans la même Zone.



Pioche supplémentaire : le joueur actif tire une carte de Commandement de la pioche et la rajoute à sa main. Cela augmente la taille de sa main pour le reste de la partie. Il n'y a pas de limite maximale à la taille de la main.

Exemple D : Viktor a droit à une Action supplémentaire, car il a avancé le marqueur de jour pour le faire s'arrêter exactement sur le 15 plus tôt dans le tour. Son Action ordinaire consiste à recruter un pion d'Unité de ■■ sur la Zone violette (qui est son Objectif secret pour ce tour). Après cela, Viktor effectue son Action supplémentaire et déplace un pion d'Unité neutre qui est sous son contrôle, de la Zone marron à la Zone violette.

4. PHASE DE SCORE

Durant cette phase, résoudre les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Résoudre la Zone d'Émeute
2. Révéler les Objectifs secrets
3. Marquer les points des Zones d'Objectif
4. Fatiguer les pions

DÉTERMINER LA FORCE EN PRÉSENCE

Pour déterminer quel joueur a la Force la plus importante dans une Zone, additionnez et comparez le total de Force des Unités et des Leaders (Reposé et Fatigué) contrôlés par chaque joueur dans la Zone.

Le joueur qui a la Volonté du Peuple contrôle les pions neutres dans la Zone. Les Unités et les Leaders neutres de la Zone additionnent leur Force au total de Force du joueur qui les contrôle, tant que celui-ci a au moins une Unité ou un Leader de sa propre faction dans la Zone.

Le joueur avec le plus grand total de Force a la plus grande Force en Présence et contrôle la Zone.

Si les joueurs ont la même valeur de Force en Présence dans une Zone, le joueur qui a le plus de pions dans la Zone est considéré comme ayant la plus grande Force en Présence. Si les joueurs ont le même nombre de pions dans la Zone, le joueur qui détient la Volonté du Peuple est considéré comme ayant la plus grande Force en Présence. Si la Zone ne contient aucun pion, aucun des joueurs n'a la plus grande Force en Présence.

Exemple E : Chacun des joueurs contrôle des Unités dans la Zone jaune. Viktor a trois Unités (3+1+0) et Katya en a deux (2+2). Ils ont chacun la même valeur de Force totale. Mais Viktor a ici la plus grande Force en Présence, car il a trois Unités qui s'opposent aux deux de Katya.

RÉSOLVRE LA ZONE D'ÉMEUTE - La tuile de Zone dans la case « Émeute ! » indique quelle Zone de la ville est actuellement la Zone d'Émeute. Placez le marqueur d'Objectif 1 sur la Zone d'Émeute. Déterminez quel joueur a la plus grande Force en Présence. Le joueur avec la plus grande Force en Présence a le droit de choisir entre compter cette Zone comme un Objectif supplémentaire ou bien bénéficier d'une Action supplémentaire.



- Si le joueur décide de compter cette Zone comme un Objectif supplémentaire, il gagne des Points de victoire en fonction du mois en cours :

- **Mars-juin** : 2 Points de victoire
- **Juillet** : 3 Points de victoire
- **Août** : 4 Points de victoire
- **Septembre** : 5 Points de victoire
- **Octobre-novembre** : 7 Points de victoire



- Si le joueur décide de gagner une Action supplémentaire, celle-ci se joue immédiatement, le joueur choisissant une des quatre Actions supplémentaires détaillées en pages 7-8.

MARQUER LES POINTS DE VICTOIRE

Lorsqu'un joueur gagne des points grâce à un Objectif, déplacez le marqueur de score vers son côté sur la piste de Soutien, d'une case par point marqué.

Exemple F : La Zone marron est actuellement la Zone d'Émeute. La Force en Présence de Katya (1+1+1) est plus grande que celle de Viktor (2+0). Katya décide de compter la Zone marron comme un Objectif supplémentaire et marque 3 Points de victoire, car le mois en cours est juillet. Elle déplace le marqueur de score de trois cases sur la piste de Soutien.

RÉVÉLER LES OBJECTIFS SECRETS - Le joueur avec le moins de Points de victoire révèle ses Objectifs secrets en premier et place le marqueur d'Objectif 2 sur la Zone correspondant à la carte qu'il a révélée. L'autre joueur révèle alors sa carte d'Objectif secret et place le marqueur d'Objectif 3 sur la Zone correspondant à sa carte d'Objectif.

En cas d'égalité de Points de victoire (le marqueur de score est sur la case verte au centre de la piste de Soutien), le joueur qui ne détient pas la Volonté du Peuple révèle son Objectif en premier.

COMPTER LES POINTS DES ZONES D'OBJECTIF - Évaluez les Forces en présence de la Zone de l'Objectif 2 et marquez les points correspondants pour le joueur ayant la plus grande Force. Évaluez ensuite l'Objectif 3 et marquez les points correspondants. Si une Zone contient les deux Objectifs, ceux-ci sont comptés séparément.

FATIGUER LES PIONS - Dans chaque Zone contenant au moins un marqueur d'Objectif, fatiguez tous les pions d'Unité et de Leader en les retournant sur leur côté Fatigué.

Si un pion est déjà Fatigué, il est alors écarté du jeu. Les pions rouges et blancs retournent à leur réserve correspondante, alors que les pions de Leader et les pions neutres sont écartés définitivement.

Exemple G : La Zone blanche est une Zone d'Objectif. Katya a deux pions (2+1) dans la Zone et Viktor en a un (3). L'un des pions de Katya est retourné sur son côté Fatigué. Le pion de Viktor et celui qui reste à Katya sont tous deux écartés du jeu, car ils étaient déjà du côté Fatigué. Le pion de Viktor était un pion d'Unité et retourne dans sa réserve. En revanche, le pion de Katya était un pion de Leader, il est donc écarté du jeu définitivement.

5. PHASE DE NETTOYAGE

Effectuez les étapes suivantes dans l'ordre pour préparer le tour suivant :

- Défaussez la tuile de Zone de la case « Émeute ! » sur le plateau et déplacez la tuile de Zone de la case « Barricade ! » à la case « Émeute ! ».
- Piochez la tuile de Zone en haut du paquet et placez-la sur la case « Barricade ! » du plateau de jeu. Déplacez le marqueur de Barricade sur la flèche de connexion correspondant à la tuile de Zone.
- Enlevez tous les marqueurs d'Objectif et replacez-les sur leur case de départ près de la piste de Soutien.
- Défaussez toutes les cartes de Commandement (y compris celles d'Objectif secret) et les cartes de Leader jouées à ce tour. Les cartes de Commandement défaussées sont ajoutées à la pile de défausse alors que les cartes de Leader sont écartées du jeu.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin immédiatement si l'une des deux conditions suivantes est remplie :

1. Le marqueur de score atteint l'une des cases à la fin de la piste de Soutien. Lorsque cela se produit, le joueur qui a le marqueur de score de son côté de la piste de Soutien gagne la partie.
2. Le marqueur de mois est sur la case octobre ou novembre à la fin de la phase de score. Lorsque cela se produit, le joueur qui a le marqueur de score de son côté de la piste de Soutien gagne la partie. Si le marqueur de score est exactement au milieu de la piste de Soutien, le joueur qui détient la Volonté du Peuple gagne la partie.

JEU EN SOLITAIRE

Pour le jeu en solitaire, au lieu de jouer contre un autre joueur, le joueur affronte un adversaire automatisé, appelé l'Opposition.

MISE EN PLACE



Installez le jeu comme pour deux joueurs, avec les modifications suivantes :

1. Décidez de la faction que vous désirez jouer, puis remplacez les pions de l'autre faction dans la boîte.
2. Choisissez le niveau de Difficulté (1-6). Trouvez le **marqueur de Difficulté** correspondant et placez-le face visible près de vous. (Il est recommandé de choisir la Difficulté 1 pour votre première partie en solitaire ; les joueurs plus expérimentés pourront essayer les niveaux plus élevés.)
3. Placez les 27 **pions d'Unité adverse** sur le côté du plateau de jeu.
4. Mélangez les trois cartes de Leader de l'autre faction et empilez-les face cachée près de la pile de tuiles de Zone, ainsi que leur pion de Leader correspondant.

SÉQUENCE DE JEU EN SOLITAIRE

La séquence de jeu en solitaire est identique à celle du jeu à deux joueurs, hormis les points suivants :

1. PHASE DE PIOCHE

Durant la phase de pioche, tirez cinq cartes de Commandement pour vous et cinq cartes de Commandement pour l'Opposition, de la manière suivante :

- Tirez quatre cartes et prenez-les en main.
- Tirez une cinquième carte et placez-la face cachée comme Objectif secret, sans la regarder.
- Tirez cinq cartes et empilez-les face cachée du côté du plateau de jeu de l'Opposition, sans les regarder.

Note : l'emplacement de carte d'Objectif secret de l'Opposition restera vide jusqu'à la phase de score.

2. PHASE D'OBJECTIF

Révéléz la première carte de Leader de l'opposition et placez le pion de Leader correspondant sur la Zone d'Émeute. Cela ne compte pas comme une action. L'Action spéciale du Leader n'a pas lieu et ne fait pas avancer le calendrier.

Placez le marqueur de la Volonté du Peuple du côté de la piste de Soutien de l'Opposition. Cette dernière prend donc le contrôle de la Volonté du Peuple à chaque tour au début de la phase d'Action.

Note : votre Objectif secret est déterminé durant la phase de pioche, mais vous est inconnu.

3. PHASE D'ACTION

L'Opposition jouera cinq fois à chaque tour alors que vous (le joueur) ne jouerez que quatre fois. L'Opposition joue donc en premier et en dernier à chaque tour.

TOUR DE L'OPPOSITION

1. Au tour de l'Opposition, révélez sa première carte de Commandement et faites avancer le calendrier en fonction du Nombre de jours affiché sur la carte (comme dans le jeu à deux joueurs).
2. Placez ensuite un pion d'Unité adverse de Force correspondante à la valeur de Recrutement de la carte de Commandement révélée – ■, ■■ ou ■■■ – dans la Zone indiquée par la carte.

L'Opposition ne déplace ni ne repose jamais d'Unité ; elle en rajoute simplement sur le plateau.

Si l'Opposition fait avancer le calendrier sur la case du 15 ou du 31, elle prend l'Action de Recrutement supplémentaire, ajoutant un pion d'Unité adverse de ■ (si possible) à la Zone d'Émeute.

Si l'Opposition fait avancer le calendrier au-delà du 31, elle prend le contrôle de la Volonté du Peuple (si ce n'est pas déjà le cas).

Lorsque l'Opposition joue des cartes, placez-les en ligne face visible, de gauche à droite. L'ordre dans lequel les cartes ont été jouées est important lors de la phase de score.

TOUR DU JOUEUR

Vous jouez votre tour comme dans le jeu à deux joueurs, aux exceptions suivantes :

- Vous avez accès à une nouvelle Action supplémentaire : **Organisation** — Vous pouvez révéler votre Objectif secret au lieu d'utiliser une des quatre Actions supplémentaires normales.
- Lorsque vous utilisez l'Action spéciale de Leader Espionnage, au lieu de révéler l'Objectif secret de votre adversaire, vous révélez votre propre Objectif secret.

4. PHASE DE SCORE

RÉSoudre LA ZONE D'ÉMEUTE - Résoudre la Zone d'Émeute comme dans le jeu à deux joueurs. Si la Force en Présence de l'Opposition dans la Zone est supérieure, elle choisira toujours de la prendre comme Objectif au lieu de choisir l'Action supplémentaire.

RÉVÉLER LES OBJECTIFS SECRETS - Révélez votre Objectif secret (si cela n'a pas été déjà fait). Pour déterminer l'Objectif secret de l'Opposition, examinez les cinq cartes de Commandement qu'il a jouées à ce tour. Additionnez le Nombre de jours des cartes de chaque Zone, pour chacune d'elles. La Zone avec la somme la plus élevée est la Zone d'Objectif secret de l'Opposition. Choisissez la carte avec la plus haute valeur en Points de victoire pour cette Zone, qui devient l'Objectif secret de l'Opposition.



En cas d'égalité entre deux Zones, celle avec le plus de cartes devient la Zone d'Objectif secret de l'Opposition. S'il y a toujours égalité, la carte jouée le plus récemment pour les Zones à départager détermine la Zone d'Objectif secret de l'Opposition.

Exemple H : au premier tour de la partie, l'Opposition a joué les cinq cartes de Commandement qui suivent dans cet ordre : rouge 2, rouge 4, violet 4, marron 4 et violet 2. Le total des points de l'Opposition est de 6 points pour la Zone rouge, 6 points pour la Zone violette et 5 points pour la Zone marron. La Zone rouge et la Zone violette sont à égalité. Chacune a deux cartes leur correspondant. La carte violette 4 devient la carte d'Objectif secret, puisque la dernière carte à être jouée parmi celles des deux Zones à départager était violette, et la carte violette 4 est celle avec le plus de Points de victoire.

CALCULER LE SCORE DES ZONES D'OBJECTIF - Se déroule de manière identique au jeu à deux joueurs.

FATIGUER LES PIONS - Fatiguez les pions de la même manière que dans le jeu à deux joueurs. Une fois que les pions de l'Opposition sont du côté Fatigué, leur valeur de Force affichée sera de « X ». La valeur de « X » est égale à la Difficulté choisie lors de la mise place.

5. PHASE DE NETTOYAGE

La phase de nettoyage est identique à celle du jeu à deux joueurs.

FIN DU JEU EN SOLITAIRE

Le jeu prend fin immédiatement lorsque l'une des conditions suivantes est atteinte :

1. Le marqueur de score atteint l'un des bouts de la piste de Soutien. Lorsque cela se produit, le joueur qui a le marqueur de score de son côté de la piste de Soutien gagne la partie.
2. La partie atteint la fin de la phase de score du **troisième tour**. Lorsque cela se produit, le joueur qui a le marqueur de score de son côté de la piste de Soutien gagne la partie. Si le marqueur de score est exactement au centre la piste lorsque ça se produit, c'est le joueur en possession de la Volonté du Peuple qui gagne la partie.

CRÉDITS

THUNDERWORKS GAMES

Auteur : Brett Myers

Développement : Keith Matejka

Illustrations : Kwanchai Moriya

Règles en solitaire : James Kyle & Brett Myers

Maquettiste : Luis Francisco

Édition : Dustin Schwartz, Steven Dast, et Peter Dast

ÉDITION FRANÇAISE : DON'T PANIC GAMES

Président : Cédric Littardi

Traduction : Nicolas Lion

Distribution : MAD Distribution

Fabrication :  **SYNERGY**
GAMES

Direction éditoriale et artistique : Sébastien Rost

Corrections : Philippe Vallotti, Raphaël Bourez

Communication : Thomas Thus, Raphaël Bourez



www.dontpanicgames.com

Remerciements : Mille mercis à tous mes testeurs, surtout Mark Goadrich, James More, James Kyle, Jeph Stahl, Beau Beckett, Greg Daigle, Chris Young, Nick Bentley, les Roundhouse Gamers, Eric Schlautman, Scott Bogen, et mes collègues à Protospiel.

Ce jeu est dédié à la mémoire de Jayson « Patch » Abbott.

© 2018 Thunderworks Games. Tous droits réservés.

Pour toute demande d'information, rendez-vous sur www.thunderworksgames.com.

