

Empires



Refonte semi-officielle du règlement

Toutes les mises à jour des règles par Mac Gerdts.

La FAQ sur Bgg (jusqu'au 31 octobre)^{ème}2024) a été intégré au texte.

Quelques précisions mineures ont été apportées. Le déroulement du jeu : Décennie a été légèrement restructuré. Une section « Rappel des règles importantes » a été ajoutée. Le graphisme a été mis à jour pour une meilleure lisibilité.

Tous droits sur le matériel source réservés à Mac Gerdts et PD-Verlag.

L'Europe à l'ère de l'absolutisme :

Les 7 empires Grande-Bretagne, Russie, France, Espagne, Prusse, Les Habsbourg et les Ottomans se disputent la suprématie sur le Vieux Continent. Vous exercez une influence sur plusieurs de ces empires. et essayez d'influencer la politique à votre propre avantage.

Si vous avez la plus grande influence sur un empire parmi tous les joueurs, vous le contrôlez à tour de rôle. Mais attention : les majorités aller et venir, vous pourriez donc perdre le contrôle d'un empire dans un pulsation.

À tour de rôle, vous exécutez une action pour un empire. Après chaque tour, la décennie se termine par un certain événement.

À la fin de la partie, votre influence sur tous les empires vous rapportera des points en fonction de la force relative de l'empire. Des empires les uns aux autres.

Table des matières

Composants, 3

Installation, 4-5

Aperçu de toutes les cartes de suivi du temps et de distribution de départ, 6

Exemple de répartition initiale des cartes d'influence et des monarques, 7

Déroulement du jeu : Décennie, 8

Game Flow : Préparer la prochaine décennie, 9

Actes

• Construire et déployer, 10

• Bouger et combattre, 10-12

• Attaque, 13

• Palais, 13

• Empire, 14

Fin de partie et notation, 14

Exemple de notation, 14

Rappel des règles importantes, 15

FAQ, 15

Variantes, 16

Composants

Composants spécifiques à l'Empire

Chaque couleur représente le matériel d'un empire. La quantité de composants varie :

* Exemple de composants : l'Espagne.

	Pouvoir Marqueurs	Infanterie	Artillerie	Deux-Maîtres	Trois-Maîtres	Ville Carrelage	Palais Carrelage	Drapeau Jetons
Grande-Bretagne	1	6	6	8	8	4	4	20
Habsbourg	1	8	8	6	6	4	4	20
Russie	1	7	7	7	7	4	4	20
Espagne	1	6	6	7	7	3	3	20
Prusse	1	7	7	6	6	3	3	20
Ottomans	1	7	7	6	6	3	3	20
France	1	8	8	7	7	5	5	20

Composants généraux

1 livret de règles
1 plateau de jeu



35 marqueurs d'action
7 par couleur



Action
Plateaux de marqueurs
1 par Empire



Monarques
1 par Empire



Influence
Cartes
7 par Empire



Influence des travailleurs
Cartes
1 par Empire

BUILD & DEPLOY
a) Build or upgrade 1 city.
b) Deploy 1 additional unit per city - or - 3 units at exactly 1 palace. (End of turn: Max. 3 units per city)

MOVE & FIGHT
a) First all your fleet
b) Then all your armies (End of turn: Max. 1 unit per region)

ATTACK
a) Deploy 2 arbitrary units.
b) Move & fight with both.

PALACE
a) Build or upgrade 1 palace.
b) Add 1 PP per crown.

EMPIRE
Add 1 PP per flag.

New decade after all 7 Empires have completed their turn.

4 fiches de référence



18 tuiles VP
(12x50 et 6x100)



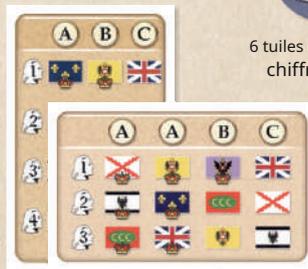
6 tuiles de position
chiffres 1 à 6



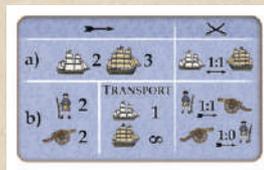
17 heures-
carreaux de verre



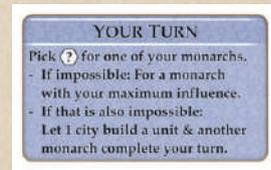
Configuration de la piste temporelle
5 faces de cartes



Aperçu
Distribution de départ
15 faces de cartes



Aperçu
Campagne
4 faces de carte



Aperçu
À ton tour
4 faces de carte

Installation

Frontières

Les frontières entre les régions terrestres et urbaines sont représentées en noir.

Frontières maritimes sont représentées en bleu. Les lignes de la boussole, ces lignes bleu clair en forme d'étoile qui rayonnent à partir de la boussole, ne sont pas censées représenter des frontières maritimes.

Lerivières (Les nuances plus claires sont uniquement décoratives. Elles ne doivent pas être confondues avec des limites.

Villes en pointillés

les frontières ne font pas partie de la configuration initiale

Travailleur
cartes infl.



Relatif

commande

Pouvoir piste



Action
Marqueur
plateaux

Espace Drapeau

Placez ici les cartes d'influence pour chaque empire.

Régions

Régions de Terres Neutres
avoir des fonds marron.

Régions urbaines avoir
fonds colorés.

régions maritimes avoir des
arrières-plans bleu clair.

Ancre

Les ancres indiquent les villes portuaires. Les navires ne peuvent embarquer que dans une région où se trouve une ancre.

* Non représentés : Carte(s) d'Influence et Monarque(s) pour chaque joueur, et tous les Matériaux des Empires.

1. Matériaux des empires

Stockez les matériaux colorés (unités militaires, villes, palais et drapeaux) des Empires en guise de réserve dans les boîtes correspondantes (base ou couvercle).

2. Marqueurs de puissance

Placez les sept marqueurs sur la case 0 de la piste d'alimentation du plateau de jeu.

3. Villes et palais

Les 7 Empires commencent avec des villes initiales et un palais dans leur capitale, placés comme indiqué sur le plateau de jeu. Les villes en pointillés restent inoccupées. La configuration de la Grande-Bretagne est représentée sur le plateau. Édimbourg reste inoccupée. Placez le palais face à deux couronnes visible.

4. Espaces de drapeaux et marqueurs d'action

Placez les 7 plateaux contenant les marqueurs d'action à gauche des cases drapeaux des Empires. Placez les 7 marqueurs d'action bleus en position III et les 7 marqueurs d'action rouges en position II des plateaux drapeaux. Placez les 3 marqueurs d'action restants sur le plateau des marqueurs d'action. La mise en place pour la Grande-Bretagne est illustrée à la page précédente.

5. Cartes d'influence

Triez les 49 cartes d'influence par couleur avec des valeurs de 3 à 7 dans l'ordre suivant : Noblesse (**UN**) est placé en haut, suivi du clergé (**B**), Bourgeoisie (**C**), le Magistrat et les trois Paysans en bas. Placez ces 7 piles sur les cases drapeaux correspondantes du plateau de jeu.

6. Cartes d'influence des travailleurs

Formez une pile séparée avec les cartes d'influence des ouvriers de tous les empires à côté du plateau de jeu.

7. Tuiles de pion et de position du premier joueur Choisissez un premier joueur au hasard et donnez-lui le pion orange et la tuile position 1. Les autres tuiles position sont attribuées par ordre croissant, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les tuiles restantes sont remises dans la boîte. Cette attribution des tuiles position reste inchangée tout au long de la partie.



8. Tuiles de sablier et piste de temps

Prenez la carte de mise en place correspondant au nombre de joueurs. L'exemple montre une carte de mise en place pour 4 joueurs. À gauche, 8 tuiles sablier sont représentées. Placez la tuile représentant le laurier sur la case 1770 de la piste du temps. Les 7 autres tuiles sont mélangées face cachée et réparties aléatoirement, côté sablier visible, sur les cases 1700 à 1760.

Les deux tuiles sablier illustrées à droite sont ajoutées aux variantes offrant une durée de jeu plus longue (voir p. 15). Les lettres en haut à droite de la carte fournissent des informations sur une variante supplémentaire. Dans cette variante, chaque joueur choisit individuellement ses cartes d'influence. Cette variante intéressante requiert une certaine expérience du jeu et prolonge la durée de jeu.

9. Cartes d'influence et monarques

Choisissez une carte de distribution de départ correspondant au nombre de joueurs. L'exemple montre une carte pour 5 joueurs. Chaque joueur prend les cartes d'influence correspondant à sa tuile de position (A : Noblesse, B : Clergé, C : Bourgeoisie). Le joueur qui a le plus d'influence sur un empire prend le monarque correspondant (indiqué par une couronne sur la carte de distribution).

Tout au long de la partie, le joueur possédant le plus grand nombre de cartes d'influence détient le plus d'influence et détient le monarque. Les égalités sont départagées par la lettre la plus élevée sur les cartes d'influence : A > B > C. Posez vos cartes d'influence de manière à ce que tout le monde les voie tout au long de la partie.



10. Unités de départ

Placez les unités d'infanterie de départ dans les capitales (avec un palais) de chaque empire en fonction du nombre de cartes d'influence distribuées entre les joueurs à l'étape 9 :

- 0 cartes d'influence : 3 x infanterie
- 1 carte d'influence : 2 x infanterie
- 2 cartes d'influence : 1 x infanterie
- 3 cartes d'influence : 0 x infanterie

11. Aides au joueur

Placez les fiches de référence, les cartes à *ton touret campagne* de manière à ce que tous les joueurs puissent les consulter facilement tout au long du jeu.

Aperçu de toutes les pistes temporelles et
Cartes de distribution de départ

2 A A A B C
1700-1770 -1790
 +
 +

3 A A B C
1700-1770 -1790
 +
 +

4 A B C
1700-1770 -1790
 +
 +

5 A B C
1700-1770 -1790
 +
 +

6 A B
1700-1770 -1790
 +
 +

A A A B C

A A A B C

A A A B C

A A A B C

A A B C

A A B C

A A B C

A B C

A B C

A B C

A B C

A B C

A B C

A B

A B

Exemple d'une distribution de départ de Cartes d'influence et monarches



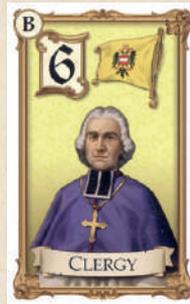
Cette carte de distribution de départ pour 4 joueurs
conduit à la distribution initiale suivante :

Cartes d'influence

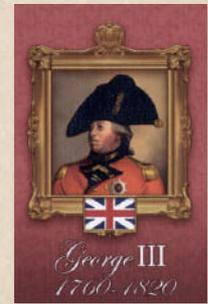
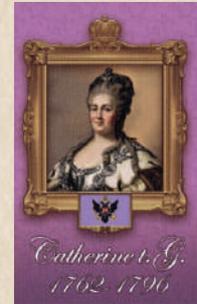
Monarques



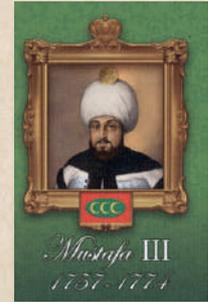
Le joueur 1 obtient :



Le joueur 2 obtient :



Le joueur 3 obtient :



Le joueur 4 obtient :



Déroulement du jeu : Décennie

Le jeu se déroule sur 8 décennies. À chaque décennie, tous les empires effectuent exactement une action. À votre tour, vous choisissez un empire qui n'a pas encore joué et sélectionnez l'action correspondante. Une fois que tous les empires ont joué leur tour, la décennie en cours prend fin.

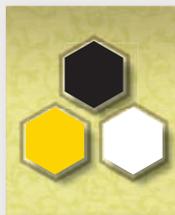
Après chaque décennie, à l'exception de la dernière, il y a une phase intermédiaire au cours de laquelle la décennie suivante est préparée.

Entreprendre une action

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour jouer, déplacez un marqueur d'action du plateau de marqueurs d'action vers la position I du plateau de drapeaux et effectuez l'action correspondante. Voir page 9-13 pour toutes les actions.

Exemple : Effectuer une action

Habsbourg n'a pas encore joué son tour dans la décennie actuelle car il n'y a pas de marqueur d'action sur la position I. Seules les actions Palais, Attaque ou Consolider et Déployer sont possibles.



Si le marqueur d'action jaune (Créer et déployer) est sélectionné, la situation représentée se produit.



À votre tour, vous agissez pour l'un des empires. Il existe certaines règles pour choisir un empire. Si l'option A est impossible, effectuez l'option B. Si les options A et B sont impossibles, effectuez l'option C. Vous ne pouvez pas ignorer une option.

UN Si vous êtes en possession d'un monarque dont l'Empire n'a pas agi durant la décennie en cours (il n'y a actuellement aucun marqueur d'action sur la position I), choisissez l'un de ces Empires, prenez un marqueur d'action disponible dans son plateau de marqueurs d'action de cet Empire et placez-le sur la position I pour effectuer l'action correspondante.

BSi A ne s'applique pas : Choisissez l'un des Empires qui n'a pas encore agi au cours de la décennie en cours et dont vous avez **l'influence combinée la plus élevée** (la somme de toutes vos cartes d'influence de cet empire). Vous devez avoir une influence minimale de 3 pour agir avec n'importe quel empire. Si vous avez une influence égale dans plusieurs empires, vous pouvez agir avec celui de votre choix. Prenez un marqueur d'action disponible dans le plateau de marqueurs d'action de cet empire et placez-le en position I pour effectuer l'action (la volonté du monarque peut être ignorée dans ce cas).

CSi A et B ne s'appliquent pas : Choisissez l'un des empires n'ayant pas encore agi durant la décennie en cours. Le joueur qui possède actuellement le monarque prend un marqueur d'action disponible dans le plateau de marqueurs d'action de cet empire, le place en position I et exécute l'action correspondante pour cet empire. Ce tour compte toujours comme votre tour, même si l'autre joueur prend toutes les décisions pour ce tour. Par conséquent, l'ordre des tours ne change pas.

En guise de compensation, vous choisissez n'importe quelle région urbaine disponible de n'importe quel empire et déployez une unité que la ville peut produire à ce moment-là. Cela se produit avant que le joueur choisi n'agisse en son nom. (Vous ne pouvez pas choisir une région urbaine actuellement occupée par un empire étranger.) À la fin de votre tour, le monarque de l'empire où l'unité a été placée doit réduire le nombre total d'unités à 3 si nécessaire.

Game Flow : préparer la prochaine décennie

La décennie actuelle se termine lorsque les sept empires auront bougé une seule fois. Suivez ensuite ces étapes :

1. La personne à gauche du joueur qui a joué le dernier tour reçoit le **pion orange** et devient le joueur titulaire pour la décennie suivante. Ainsi, aucun joueur n'est ignoré à tour de rôle pendant la partie.

2. **Retournez maintenant le sablier suivant** tuile et résolvez son effet en fonction du symbole représenté :



Tuile de joueur avec numéro de position .Le joueur représenté (dans cet exemple, le joueur 1) a le premier choix et choisit une carte d'influence disponible dans n'importe quel empire pour l'ajouter à son affichage personnel. Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chaque joueur ait sélectionné une carte d'influence.



Pion orange .Le joueur en possession du pion orange a le premier choix : il choisit une carte d'influence disponible dans n'importe quel empire pour l'ajouter à sa collection personnelle. Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chacun ait sélectionné une carte d'influence.



Travailleur .Le joueur en possession du pion orange a le premier choix : il pioche une carte d'influence ouvrier disponible (valeur = 1) dans la pile à côté du plateau de jeu pour l'ajouter à son affichage personnel. Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chacun ait sélectionné une carte d'influence ouvrier.



Infanterie .Les 7 monarques choisissent une de leurs villes et y ajoutent une infanterie. Chaque monarque choisit une de ses propres régions urbaines, même si elle ne peut pas encore produire d'unités ou s'il s'agit d'une ville portuaire. Comme d'habitude, vous ne pouvez pas choisir une région urbaine actuellement occupée par une unité étrangère ou une région urbaine qui compte déjà trois de ses propres unités.



Deux-mâts .Les 7 monarques choisissent l'une de leurs villes portuaires et y placent un deux-mâts. Comme d'habitude, il est impossible de choisir une région urbaine occupée par une unité étrangère. Après avoir placé le deux-mâts, les monarques doivent réduire le nombre total d'unités à 3 si nécessaire.

3. En fin de placement **tous les marqueurs d'actions** sur le plateau de drapeaux, un cran vers la gauche. Les marqueurs en position III sont déplacés vers leur plateau de marqueurs d'action respectif. Les marqueurs de la position I vont en position II et les marqueurs de la position II de la position II à la position III. Voir l'exemple ci-dessous.

4. Lorsque les majorités changent (en fonction de la valeur totale des cartes d'influence), **les monarques sont réaffectés** en cas d'égalité : $A > B > C$.

La dernière décennie



Lorsque la tuile avec le laurier est retournée, la dernière décennie est terminée. Aucune action supplémentaire ne peut être effectuée et les joueurs procèdent au décompte final.

Exemple : Déplacement des marqueurs

Au cours de l'étape 3, le **II** est déplacé de la position I à la position II, de la position II à la position III et de la position III au plateau de marqueurs d'action.



Actes

1. Construire et déployer



Réalisez cette action en deux étapes :

- **Construire:** L'Empire construit une nouvelle ville ou améliore une ville existante. **Ne faites cela que si aucun empire étranger n'a d'unité militaire dans la région de la ville que vous choisissez.** Placez une tuile de ville sur l'emplacement correspondant si vous construisez une nouvelle ville (bords pointillés). Selon l'illustration, placez une tuile de ville avec un deux-mâts ou une tuile de ville avec une infanterie (une face couronne visible). Pour améliorer une ville, retournez simplement une tuile existante sur son autre face (affichant alors soit une artillerie, soit un trois-mâts, chacun avec une couronne).

- **Déployer:** Après la construction, choisissez A ou B : **UN**
Déployez une unité du type que la ville peut produire dans chaque ville que vous possédez.

ou

- B** Choisissez une région de votre ville dotée d'un palais et déployez-y 3 unités. Les unités déployées doivent être du type que la ville peut produire. Si, à la fin de votre tour, il y a plus de 3 unités dans cette région, vous devez réduire leur nombre à 3 en retirant les unités excédentaires du plateau.

Si le stock d'unités d'un empire est épuisé, aucune unité de ce type ne peut être déployée. Exception : dans ce cas, les joueurs peuvent choisir de déployer de l'infanterie plutôt que de l'artillerie, ou des deux-mâts plutôt que des trois-mâts.



2. Bouger et combattre



Réalisez cette action en trois étapes : déplacez d'abord tous vos navires, puis toutes vos unités terrestres et enfin posez des drapeaux dans les régions occupées.

1. navires

Déplacez les navires de l'Empire pour lequel vous agissez, l'un après l'autre, dans l'ordre de votre choix. La première étape d'un nouveau navire se fait toujours depuis la ville portuaire où il a été construit jusqu'à la région maritime adjacente marquée d'une ancre. Une fois en mer, les navires ne peuvent plus jamais retourner sur terre. Deux-mâts

Les trois-mâts peuvent franchir jusqu'à deux frontières et les deux-mâts jusqu'à trois frontières. À la fin d'un mouvement, posez le navire pour indiquer que vous l'avez déjà déplacé pendant ce tour. Après avoir déplacé tous les navires souhaités, remettez-les à leur position initiale.

Le mouvement d'un navire ne peut pas s'arrêter dans une région où se trouve un navire de la même couleur. Vous pouvez traverser des régions avec des navires que vous possédez ou des navires étrangers sans avoir à demander d'autorisation.

Si le mouvement d'un navire se termine dans une région où se trouve un navire étranger, un combat est automatiquement déclenché. Lors du passage d'un navire étranger, l'Empire actif peut décider d'engager un combat ou *passer à travers* (voir page 10) vers une région adjacente.

Dans un combat, les navires seront tous deux éliminés 1:1 et remis dans leurs boîtes de rangement respectives. Les trois-mâts ont la même puissance de combat que les deux-mâts. Les navires ne peuvent jamais attaquer les régions terrestres depuis la mer, mais ils peuvent combattre des unités terrestres tout en restant dans une ville portuaire.

2. Unités terrestres

Déplacez les unités terrestres de l'Empire pour lequel vous agissez l'une après l'autre, dans l'ordre de votre choix. L'infanterie et l'artillerie peuvent traverser jusqu'à deux frontières. Elles peuvent se déplacer sur terre ou être transportées par des navires de même couleur vers des régions plus éloignées. Leur mouvement doit se terminer dans une région terrestre (région marron neutre ou région urbaine d'un Empire).

Si une unité terrestre termine son mouvement dans une région comportant au moins une unité étrangère, un combat est automatiquement déclenché. Lors du dépassement d'une unité terrestre étrangère, l'Empire actif peut décider d'engager le combat ou de se faufiler vers une région adjacente (voir page 10). Une artillerie qui se déplace et combat une infanterie doit interrompre son mouvement (elle ne peut pas se déplacer et attaquer à nouveau). En cas de présence de plusieurs unités, l'unité entrante décide de l'unité à combattre. **Les unités terrestres sont toutes deux éliminées 1:1 à une exception près : si une artillerie termine son mouvement dans une région avec une infanterie, l'artillerie élimine l'infanterie étrangère 1:0.**

L'infanterie étrangère est remise dans son entrepôt tandis que l'artillerie reste dans la région. S'il reste des troupes étrangères,

Actes

Après un tel combat, le monarque attaqué décide quelles unités de sa région combattront contre l'artillerie. Même s'il s'agit d'une autre infanterie ou d'un navire, le combat contre l'artillerie ayant attaqué précédemment est résolu à 1:1.

Une fois tous les mouvements terminés, chaque région maritime et terrestre neutre ne peut accueillir qu'une seule unité militaire. Les régions urbaines étrangères ne peuvent également accueillir qu'une seule unité, tandis que vos propres régions urbaines peuvent accueillir jusqu'à trois unités, comme d'habitude.

Les règles de transport maritime sont les suivantes :

- Vous ne pouvez utiliser que des navires de la même couleur que l'unité terrestre.
- Les navires ne peuvent plus bouger puisqu'ils ont déjà terminé leur mouvement.
- Les unités terrestres peuvent traverser n'importe quelle ligne côtière pour aborder les navires. L'abordage aux angles est interdit (par exemple, de la Suède à la mer du Nord ou de la Norvège à la mer Baltique).
- Le transport maritime peut se poursuivre en utilisant plusieurs navires, formant une chaîne de longueur variable. Embarquer sur un navire et débarquer dans une autre région compte comme une étape pour l'unité terrestre. Ainsi, une unité terrestre peut effectuer un mouvement supplémentaire, voire entreprendre un autre transport maritime, avant ou après un transport.
- Les deux-mâts ne peuvent transporter que **une unité foncière** par tour. Déposez le vaisseau après le transport pour indiquer qu'il a déjà été utilisé à des fins de transport ce tour-ci.
- Les trois-mâts peuvent transporter un **nombre illimité d'unités foncières** par tour. Il n'est donc pas nécessaire de les poser après chaque transport.

Si, à la fin d'un tour, une unité terrestre reste dans une région urbaine étrangère, cette région est considérée comme occupée. Les empires ne peuvent pas déployer d'unités ni construire de villes ou de palais dans les régions urbaines occupées. Leurs tuiles de ville et leurs palais ne comptent pas pour le décompte des couronnes. La dernière région urbaine inoccupée ne peut jamais être occupée. Un empire doit toujours pouvoir déployer de nouvelles unités sur le plateau de jeu.

3.Placer des drapeaux

Une fois tous les mouvements et combats terminés, les drapeaux sont

Placés dans chaque région terrestre ou maritime neutre nouvellement occupée. Il est donc impossible de placer des drapeaux lors d'un déplacement dans une région. Si un autre drapeau est présent dans la région nouvellement occupée, remplacez-le par le nouveau. Exception : les régions urbaines ne peuvent jamais être marquées d'un drapeau.

Un drapeau reste dans une région jusqu'à ce qu'il soit remplacé par un autre. Les régions vides conservent donc le drapeau qui y était placé auparavant, même si aucune unité n'y est plus présente.

Passer à travers

Lorsque des unités de l'Empire actif se déplacent, elles peuvent traverser une région où se trouvent des unités étrangères. C'est ce qu'on appelle un *passer à travers*. Les règles suivantes s'appliquent :

- Traverser une région avec un navire étranger **jamais** nécessite de demander une autorisation (même si le navire est encore à terre, dans la ville portuaire).
- Se faufiler dans une région avec une unité terrestre étrangère (infanterie et/ou artillerie) **toujours** Il faut demander une autorisation. Cette autorisation doit être accordée par le monarque de la région étrangère.

Exemple : mouvement de navire



Le trois-mâts ottoman de Salonique pouvait traverser la mer Égée (la ligne côtière constituant la première frontière franchie), puis la mer Ionienne (deuxième frontière franchie) jusqu'à la mer Tyrrhénienne (troisième frontière franchie). Il ne pouvait alors pas atteindre la mer Ligure. Le deux-mâts de la mer Adriatique pouvait également atteindre la mer Tyrrhénienne, mais pas la mer Ligure, car il ne pouvait se déplacer que de deux pas.

Actes

Exemple : Mouvement du navire et combat



La Grande-Bretagne possède trois trois-mâts qui doivent tous naviguer en mer du Nord. Ils pourraient dépasser le trois-mâts prussien et se diriger vers trois régions maritimes différentes : l'Atlantique Nord, la mer Baltique et le golfe de Botnie. La Grande-Bretagne prendrait alors possession de ces trois régions maritimes en y apposant un pavillon. Elle pourrait alors choisir d'affronter le trois-mâts prussien en mer du Nord. Dans ce cas, les deux navires seraient éliminés et remisés dans leurs entrepôts respectifs.

Exemple : Transport maritime



La Grande-Bretagne déplace son deux-mâts de Liverpool vers l'Atlantique Nord via la mer d'Irlande. Une unité d'infanterie basée à York peut alors rejoindre Édimbourg et, dans un deuxième temps, est transportée par l'Atlantique Nord jusqu'en Irlande. La deuxième unité d'infanterie utilise le trois-mâts en mer du Nord pour rejoindre la Norvège et poursuivre son chemin vers la Suède. Le navire en mer du Nord peut transporter davantage d'unités terrestres ; une troisième unité d'infanterie est donc transportée en Livonie grâce aux navires de la mer du Nord et de la mer Baltique, puis poursuit sa route vers la Pologne occidentale.

Exemple : Les unités terrestres se déplacent et combattent



L'artillerie espagnole de Madrid attaque Marseille, où la France dispose actuellement de deux fantassins et d'un navire. Si l'Espagne attaquait le deux-mâts en premier, les deux unités seraient détruites. Si l'Espagne décidait d'attaquer l'infanterie en premier, l'artillerie marseillaise survivrait temporairement, tandis que l'infanterie serait éliminée. En retour, la France choisirait alors l'unité avec laquelle combattre l'artillerie. Elle devrait cependant utiliser l'infanterie pour riposter. Ce faisant, la France empêcherait l'Espagne d'avancer avec sa deuxième artillerie, combattant à nouveau à 1 contre 0 l'infanterie restante et occupant ainsi la région urbaine de Marseille. N'oubliez pas que des unités de couleurs différentes ne peuvent jamais coexister dans la même région, même dans une région urbaine.

Exemple : Placer des drapeaux



Poursuivant l'exemple précédent sur le transport maritime, la situation finale est illustrée ici. La Grande-Bretagne place un drapeau dans chaque région nouvellement occupée (Irlande, Atlantique Nord, Suède et Pologne occidentale). Dans l'Atlantique Nord, le drapeau prussien est retiré.



* Les jetons Ville n'ont pas été placés dans les exemples, car cela demandait trop de travail. Imaginez que chaque ville avec une ligne continue comporte un jeton Ville. Consultez le livret de règles original pour une représentation visuelle exacte.

Actes

3. Attaque



Placez deux unités au choix dans une même région urbaine ou dans deux régions urbaines différentes de votre empire. Déplacez-vous ensuite immédiatement et combattez avec ces deux unités uniquement. Pour cette action uniquement, **vous pouvez choisir n'importe quel type d'unités et même des unités que vos villes ne peuvent pas produire pour le moment, même dans les régions urbaines sans tuile de ville** (considérez-les comme des mercenaires importés).

Vous pouvez déployer des unités terrestres dans n'importe laquelle de vos régions urbaines et des navires dans vos régions portuaires. Vous pouvez dépasser la limite de 3 unités par région pour cette action, car vous vous déplacerez immédiatement avec ces unités. Déplacez-vous et combattez selon les règles habituelles. Vous pouvez utiliser vos navires précédents pour le transport maritime, mais vous ne pouvez pas déplacer d'unités non acquises pendant cette action.

Une fois tous les mouvements et combats terminés, des drapeaux sont placés dans chaque région terrestre ou maritime neutre nouvellement occupée.

Exemple : Attaque



Habsbourg choisit l'*Attaque* action et place un trois-mâts et une artillerie à Trieste.



Le trois-mâts traverse ensuite la mer Adriatique pour rejoindre la mer Ionienne. L'artillerie fraîchement acquise peut alors emprunter la route maritime pour entrer en Sicile. Le deux-mâts en mer Adriatique et l'infanterie à Budapest n'ont pas été acquis lors de cette action et ne peuvent donc pas se déplacer ce tour-ci. Enfin, des drapeaux sont placés en mer Ionienne et en Sicile.

4. Palais



Réalisez cette action en deux étapes :

1. Construire un nouveau palais ou agrandir un palais existant

Construisez un palais dans une région urbaine qui n'en possède pas encore en plaçant une tuile de palais face à une couronne visible dans cette région. Pour agrandir un palais existant, retournez-la simplement sur sa face à deux couronnes (palais standard) ou à trois couronnes (palais de la capitale). Vous ne pouvez pas construire ou agrandir un palais dans une région occupée par une unité étrangère.

2. Additionnez les points de puissance

Comptez toutes les couronnes sur les tuiles de ville et de palais de vos régions urbaines non occupées par des unités étrangères. Ajoutez ce total aux points de pouvoir existants en déplaçant le marqueur correspondant sur la piste de pouvoir de cette valeur.

Exemple : Palais



Dans l'exemple présenté ici, les Habsbourg ne peuvent pas construire de palais à Budapest, car la ville est actuellement occupée par une unité d'infanterie étrangère. Le palais de Trieste ne peut pas non plus être agrandi, car il présente déjà la face à deux couronnes. Le palais de Vienne présente également deux couronnes, mais comme il s'agit de la capitale (elle en possède déjà deux au départ), il peut être agrandi et retourné sur sa face à trois couronnes. Un nouveau palais pourrait également être construit à Prague. Les options sont donc soit de retourner le palais de Vienne, soit de placer une nouvelle tuile de palais à Prague (face à une couronne visible).

Dans les deux cas, Habsbourg possède désormais 6 couronnes et par conséquent, Habsbourg avance son marqueur de puissance de 6 cases.

Actions / Fin de partie et score

5. Empire

Comptez tous les drapeaux dans les régions terrestres et maritimes de votre empire et ajoutez la somme à vos points de puissance existants sur la piste de puissance.

Exemple : Empire



L'image montre tous les drapeaux des Habsbourg (9 au total). Si Habsbourg joue le *Empire* action, déplacez son marqueur de puissance de 9 cases vers l'avant.

Fin de partie et score

Une fois la dernière décennie terminée, la partie se termine par le retournement de la tuile Laurier. Cette tuile demande à tous les monarques de compter une dernière fois leurs drapeaux et couronnes et d'ajouter ce total à leurs points sur la piste de pouvoir. Le score final de chaque empire sert ensuite à déterminer leur force relative. Triez les marqueurs de pouvoir sur les cases correspondantes du plateau de jeu : placez l'empire ayant le plus de points sur la case 1, l'empire ayant le deuxième plus grand nombre de points sur la case 2, et ainsi de suite jusqu'à la case 7 pour l'empire ayant le moins de points. Multipliez ensuite les nombres de toutes vos cartes Influence par le facteur indiqué à droite de chaque case. Répétez cette opération pour tout empire possédant au moins une carte Influence.

Vous pouvez utiliser votre tuile de position pour suivre vos points de victoire sur la piste Empire, en prenant un *Tuile de 50 points de victoire* à chaque fois que vous passez la fin de la piste.

Liens

Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur ex-aequo ayant le plus d'influence dans l'empire dominant est déclaré vainqueur. Comparez le deuxième meilleur empire si nécessaire et continuez ainsi jusqu'à ce que l'égalité soit résolue en faveur d'un joueur.

En cas d'égalité entre empires sur la piste Empire, leur ordre relatif sur le plateau de jeu est déterminant. Plus une case drapeau est haute, plus elle remporte d'égalités. La Prusse, en haut, remporte toutes les égalités, tandis que la Grande-Bretagne, tout en bas, perd toutes les égalités.

			
1.			x7
2.			x6
3.			x5
4.			x4
5.			x3
6.			x2
7.			x1



Exemple de notation finale

Les empires sont classés selon leur puissance relative sur la piste de puissance. Avec les cartes d'influence suivantes acquises tout au long de la partie, votre score est le suivant :

Grande-Bretagne :	$14 \times 2 = 28$
Habsbourg :	$6 \times 5 = 30$
Ottomans :	$10 \times 7 = 70$
France :	$5 \times 4 = 20$

Somme 148

Vous avez marqué 148 points.

Rappel des règles importantes / FAQ

Rappel des règles importantes

- Si vous ne pouvez effectuer une action qu'avec un empire dont vous n'avez pas le monarque, alors vous **devez** choisir l'un des empires qui n'a pas encore agi au cours de la décennie en cours et dont vous avez la **influence combinée la plus élevée** (option B, voir page 7).
- Si vous ne pouvez pas effectuer une action parce que vous n'avez pas de monarque disponible (option A, voir page 7) et que vous n'avez pas une influence combinée de **minimum 3** (Option B), vous devez confier l'action au propriétaire du Monarch. En guise de compensation, choisissez maintenant l'une des options disponibles. **ville** de n'importe quel empire et déployer **une unité du type que la ville peut déployer** à ce moment-là. Cela se produit avant que l'autre monarque n'exécute son tour.
- Chaque région maritime et terrestre neutre ne peut accueillir qu'une seule unité militaire. Les régions urbaines étrangères ne peuvent accueillir qu'une seule de vos unités, tandis que vos propres régions urbaines peuvent en accueillir jusqu'à trois.
- Une artillerie qui se déplace et combat contre une infanterie doit arrêter son mouvement (elle ne peut pas se déplacer et attaquer à nouveau).
- Traverser une région abritant des navires étrangers (même dans la ville portuaire) est toujours possible sans autorisation. Cependant, traverser une région abritant des unités terrestres étrangères requiert toujours l'autorisation du monarque étranger.
- Lorsque vous effectuez une action d'attaque, vous pouvez choisir n'importe quel type d'unités et même des unités que vos villes ne peuvent pas produire pour le moment.
- Les drapeaux ne sont placés qu'à la fin de votre tour, après avoir terminé **tous** vos mouvements et vos combats.

Questions fréquemment posées

Q: Est-il permis de conclure des alliances stratégiques entre Des empires ?

UN: Absolument. Les joueurs peuvent discuter de leurs zones d'intérêt, voire Déclarer un traité de non-agression. Cependant, aucun accord ne peut être rendu contraignant par les règles du jeu. Les joueurs sont toujours libres d'agir conformément aux règles du jeu. Deuxièmement, il faut être conscient que les majorités évoluent et disparaissent rapidement.

Q: Quelles îles peuvent être occupées ?

UN: Les îles sans nom ne peuvent pas être saisies. C'est vrai. Par exemple, pour la Corse, la Sardaigne, la Crète et Chypre. Seules l'Irlande, la Sicile et la côte berbère sont des régions insulaires où un empire peut s'implanter.

Q: Quelles sont les frontières terrestres existantes ?

UN: Une frontière terrestre est une frontière avec une ligne de démarcation claire. Certains Des frontières terrestres, facilement méconnues, existent entre la Bavière et la Suisse, ainsi qu'entre Venise et les États pontificaux. Les régions suivantes ne sont pas reliées par voie terrestre : le Danemark et la Suède, la Suède et la Finlande, l'Irlande et Édimbourg, Madrid et la côte berbère, ou la Sicile et Naples. Dans tous ces cas, un transport maritime est nécessaire.

Q: Les unités terrestres peuvent-elles être transportées depuis à travers les coins ? **UN:** Non, un transport par mer nécessite une ligne côtière dégagée

Entre les régions. Aucun transport n'est autorisé de la mer Baltique vers la Norvège, de la mer du Nord vers la Suède ou Paris, de la Manche vers les Pays-Bas méridionaux, de l'Atlantique vers Madrid, de la Méditerranée occidentale vers le Portugal, de la mer Ligure vers les États pontificaux, de la mer Tyrrhénienne vers la Toscane, de la mer Égée vers la Valachie ou de la mer Noire vers Constantinople. Ceci vaut respectivement pour les deux sens.

Q: Constantinople est-elle composée de plusieurs régions ? **UN:** Non,

comme toutes les autres régions, Constantinople est une seule Région limitrophe de Salonique à l'ouest, de la Valachie au nord et de Konya à l'est. Les parties européenne et asiatique ne sont pas traitées séparément ici. Le trajet terrestre de Salonique à Konya ne traverse que deux frontières terrestres. De même, la ville est entourée de part et d'autre de la mer Égée. Le trajet maritime de la mer Noire à la mer Ionienne ou à la mer Levantine ne traverse que deux frontières maritimes.

Variantes

1. Rédaction des cartes d'influence de départ

Les cartes de configuration de la chronologie indiquent dans le coin supérieur droit avec des lettres (A : Noblesse, B : Clergé, C : Bourgeoisie) combien de cartes d'influence de chaque lettre chaque joueur reçoit au début du jeu. Dans l'exemple représenté d'une partie à 3 joueurs, vous obtenez chacun deux Noblesse (A), 1 Clergé (B) et 1 Bourgeoisie (C).



En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, piochez une carte dans n'importe quelle pile et placez-la dans votre présentoir. Répétez ensuite ce processus en commençant par le dernier joueur dans l'ordre du tour et en revenant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Répétez ce processus jusqu'à ce que tous les joueurs aient les cartes indiquées sur la carte de mise en place.

Les règles suivantes s'appliquent à la sélection des cartes d'influence :

- Les cartes doivent être choisies dans l'ordre indiqué sur la carte de configuration : d'abord toutes les cartes A, puis toutes les cartes B, puis toutes les cartes C. Dans cet exemple, les deux premiers tours de sélection des joueurs ne peuvent prendre que des cartes A.
- Toutes vos cartes d'influence doivent provenir d'empires différents.

Calculez maintenant qui a le plus d'influence sur tous les empires. Le joueur le plus influent prend le monarque. En cas d'égalité, appliquez : $A > B > C$.

Dans cette variante, il est possible qu'aucune carte d'influence n'ait été sélectionnée pour un empire et que le monarque ne soit pas distribué. Si, pendant votre tour, aucun empire ne possède le monarque ou au moins 3 influences n'ayant pas effectué de tour au cours de la décennie en cours, choisissez un marqueur d'action pour l'empire neutre. Vous devez agir pacifiquement au nom de cet empire. Cela signifie que vous ne pouvez pas attaquer.

aucun empire étranger, vous ne pouvez pas non plus occuper les régions urbaines d'empires étrangers et vous ne pouvez pas entrer dans les régions avec des drapeaux étrangers.

Exception. Les régions urbaines sont toujours défendues en combattant les unités étrangères qui y pénètrent. Si plusieurs unités se trouvent dans la région, l'attaquant choisit celle qu'il utilisera pour la défendre. L'Empire neutre accorde toujours le libre passage si l'Empire actif refuse le combat.

Variante de dessin simplifiée

Lorsque vous choisissez vos cartes d'influence, vous pouvez toujours choisir la carte du dessus de n'importe quelle pile, quelle que soit la lettre qu'elle représente. Le processus de sélection reste inchangé et vous ne pouvez toujours pas avoir plus d'une carte par empire.

2. Jeu plus long : 10 ou 9 décennies

Si tous les joueurs acceptent de jouer une partie plus longue, vous pouvez jouer deux décennies supplémentaires jusqu'en 1790. Dans ce cas, ajoutez les deux tuiles sablier représentées à droite des cartes de configuration de la chronologie avant de mélanger. Placez la tuile avec le laurier sur l'année 1790 et répartissez le reste au hasard sur les cases restantes, une tuile couvrant chaque case, côté sablier visible.

Vous pouvez également opter pour une partie légèrement plus longue de 9 décennies. Dans ce cas, retirez une tuile aléatoire de la configuration pour 10 décennies (voir ci-dessus) et remettez-la dans la boîte sans la regarder.

3. Démarrage rapide

Tous les empires commencent avec les unités pré-imprimées sur leurs villes. Par exemple, l'Espagne commencerait avec une infanterie à Madrid et un deux-mâts à Barcelone. Pour la France, cela signifie un départ avec quatre unités. Dans cette variante, vous placez toujours les unités d'infanterie au début de la partie en fonction du nombre de cartes Influence récupérées (limite de trois unités par région).

Sur la création de 7 empires

Initialement inspiré de mon jeu classique IMPERIAL, 7 Empires est rapidement devenu un jeu de stratégie entièrement nouveau. De nombreux éléments d'IMPERIAL ont été remplacés par d'autres. Cela n'aurait pas été possible sans la contribution de nombreux passionnés de jeux de société, qui ont constamment apporté de nouvelles idées et ont contribué à tester le jeu encore et encore :

Pietro Cremona, Ralph H. Anderson, qui a également présenté le prototype lors du Rassemblement des Amis, Sven De Backer et ses amis belges, Daniel Martinez (Dan Titan), Stephan Borowski, Thomas Mumm, Kirsten Schmidt, Claudia Barmbold, Mareike et Björn Andreas, Johann A. Gerdts, Rainer Vogler, Felix Lübeck, les joueurs de Riekhof, SpielDoch à Dortmund, Civitonix près de Rome, à Bologne, au Bremer Spieletage, le graphiste ultra-crétif David Roterberg, Anika Rost et enfin mon ami et éditeur avisé Peter Dörsam et son équipe éditoriale JP et Karol. Un merci tout particulier à Frank Lamprecht, qui, en tant que rédacteur, a apporté ses idées brillantes lors de discussions intenses tout au long du processus de développement. De nombreuses personnes, dont les noms ne peuvent être tous cités ici, ont également apporté leur aide. Un grand merci à tous !

Hambourg, septembre 2024

Mac Gerdts

Restructuration de texte
et conception graphique :

Marc van Varik

Besoin d'aide pour votre livret de règles ?
Contactez-moi via BGG. Utilisateur : MNZRKK