



DANS LA **TOURMENTE**

RÈGLES DU JEU



Le monde est en pleine tourmente. Des conflits régionaux, des alliances changeantes et de nouveaux accords économiques menacent l'équilibre des forces politiques sur la planète. En cette période incertaine, parviendrez-vous à mener votre puissance à l'hégémonie mondiale ?

Dans la tourmente vous propose 60 cartes Événement tirées de la vie réelle, dont les conséquences ont redessiné le paysage géopolitique depuis 2010. Affrontez les retombées du Printemps arabe, vivez les conséquences du Brexit et de la guerre commerciale entre les États-Unis et la Chine, et répondez aux défis que représentent la montée de l'État Islamique, la pandémie de COVID-19 et l'invasion de l'Ukraine par la Russie.

Avec cette extension, vous devrez répondre à des menaces, identifier des opportunités et simuler les scénarios de la vie réelle en réfléchissant soigneusement à vos décisions pour guider votre puissance à travers les courants changeants d'un nouvel ordre mondial.

MATÉRIEL



1

plateau Événements



1

livret de règles



22

cartes Événement Ère I



22

cartes Événement Ère II



16

cartes Événement déclenché



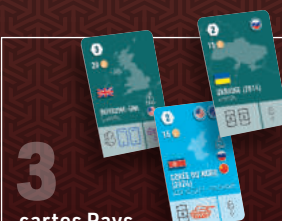
14

cartes Effet



6

cartes Enchère



3

cartes Pays



4

cartes Aide de jeu



50

cubes d'influence
(10 bleus, 10 rouges, 10 jaunes,
10 blancs, 10 noirs)

APERÇU DU MATÉRIEL

Plateau Événements



Cartes Événement

Nom de l'événement

Type d'événement : Il existe 5 types d'événement différents. Tous ne se résolvent pas de la même façon.

Effets de la carte

Joueurs participants : Si les drapeaux des joueurs sont séparés par une ligne verticale, ils participent à cet événement chacun de leur côté. S'ils sont regroupés et non séparés par une ligne, les joueurs participent conjointement à l'événement. Ils doivent discuter de leurs intentions respectives avant de prendre une décision.

Région(s) et année ou période où l'événement se produit.

Ère concernée :
L'ère I correspond aux manches 1 à 3 et
L'ère II aux manches 4 à 6.
 L'icône indique des événements déclenchés par d'autres événements.

Enchère PNJ : Instructions pour résoudre cet événement en l'absence d'un joueur.



MISE EN PLACE (VOIR EXEMPLE P.12)

Après avoir terminé l'étape 8 de la mise en place du jeu de base, procédez comme suit :

1. Placez le plateau Événements à côté du plateau principal. Laissez de la place devant les réserves de puissance de chaque joueur car des cartes pourront y être placées.
2. Triez les cartes Événement par ère (Ère I, Ère II et Déclenchés) pour former 3 pioches. Mélangez chaque pioche d'ère séparément et placez les 3 pioches près du plateau Événements. Il n'est pas nécessaire de mélanger la pioche Événements déclenchés. Triez les petites cartes (cartes Effet, cartes Enchères et cartes Pays) par type et placez-les à proximité du plateau.
3. Chaque joueur place 2 cubes de sa couleur dans sa réserve de puissance sur le plateau Événements. Ces cubes représentent leur puissance intelligente  de départ (abrégiée en puissance dans le reste de ce livret). Les aides de jeu fournies vous rappellent comment utiliser vos .
4. Piochez les 2 premières cartes Événement de la pioche Ère I et placez-les sur le plateau. Si une carte cible un joueur en particulier, déplacez-la sous le plateau, en face de la section correspondant à ce joueur (devant sa réserve de puissance) et piochez une nouvelle carte Événement pour la remplacer. Si plusieurs cartes Événement ciblent le même joueur en particulier, ce joueur choisit la carte Événement qu'il conserve et défausse l'autre. Après cette étape, il doit y avoir 2 cartes Événement sur le plateau et de 0 à 4 cartes Événement ciblé devant (jusqu'à 1 par joueur).
5. Chaque joueur reçoit les cubes de sa couleur fournis dans cette extension. Placez les cubes noirs à proximité de la pioche Événements. Ils serviront à ajouter de l'Influence neutre pour certains événements.

COMMENT JOUER

Dans la tourmente ajoute 2 nouveaux éléments au jeu : la **puissance intelligente** et les **événements**.

PUISSANCE INTELLIGENTE

La puissance intelligente () , un concept de géopolitique que nous résumerons par le mot puissance dans le reste du jeu, est un nouveau type de ressource. Vous tenez le compte de votre puissance en plaçant des cubes de votre couleur sur le plateau Événements.

Vous gagnez des  en participant à des événements. Vous pouvez dépenser des  au cours de certaines actions pour les améliorer ou pour gagner des bonus spécifiques. De plus, lors de chaque étape de décompte, les joueurs qui ont une majorité de  touchent des bonus de PV.

Voici comment vous pouvez dépenser votre puissance pour améliorer vos actions :

Améliorer vos relations

Lorsque vous améliorez vos relations avec un pays, vous pouvez dépenser des . Tout  dépensé vous permet de réduire le montant de  demandé de 1. En fait, vous pouvez dépenser vos  à la place de vos  pour cette action.

Soutenir

Lorsque vous soutenez une région du plateau, vous pouvez dépenser 1  (et un seul) pour réduire le montant de  demandé d'autant d'unités que vous avez de pays alliés dans cette région.

Commercer

Lorsque vous commercez, vous pouvez dépenser des . Pour chaque  dépensé, vous pouvez choisir une région (différente à chaque fois). Vous pouvez considérer les pays disponibles de cette région comme des pays alliés et profiter de leurs icônes (ne fonctionne pas sur les pays qui vous sont interdits).

Investir

Lorsque vous investissez dans un pays allié, vous pouvez dépenser 1  (et un seul) avant ou après l'action pour activer ce pays. Vous pouvez donc dépenser 1  et activer un pays épuisé pour pouvoir investir dessus, ou investir dans un pays allié et dépenser 1  pour le réactiver après avoir investi.

Déplacer

Lorsque vous déplacez une , vous pouvez dépenser 1  pour la déplacer dans n'importe quelle région, même en dehors de votre zone d'intérêt, et même sans y avoir une base militaire. Si vous voulez déplacer plusieurs  dans cette région, vous devez dépenser 1  pour chacune.

Construire une base

Après avoir construit une base dans un pays, vous pouvez dépenser 1  (et un seul) pour déplacer gratuitement une  supplémentaire (depuis votre plateau Joueur ou une autre région) dans la région de ce pays.

Lors de chaque étape de décompte, comptez le montant de  de chacun des joueurs. Attribuez les bonus de PV indiqués sur le plateau Événements aux joueurs concernés. Appliquez les règles des jetons de majorité. Le joueur avec le plus de  marque 5 PV, le joueur en deuxième position 3 PV et le joueur en troisième position 1 PV. En cas d'égalité, les joueurs marquent les PV correspondant au rang le plus bas parmi eux.

Dans une partie à 2 joueurs, le joueur avec le plus de  marque 3 PV, l'autre rien. Si les deux joueurs sont à égalité, aucun bonus n'est attribué.

ÉVÉNEMENTS

Lorsque vous jouez avec Dans la tourmente, une nouvelle phase est ajoutée au jeu : la **phase Événements**. Cette phase doit être résolue après la phase Action mais avant les Retombées.

Lors de la phase Événements, résolvez chaque événement un par un de droite à gauche, en commençant par l'emplacement le plus à droite. Ensuite, résolvez les événements propres à chaque joueur dans l'ordre défini pour cette manche. Notez que lorsque vous résolvez un événement, seuls les joueurs représentés sur sa carte sont concernés ; les instructions indiquées ne s'appliquent qu'à ces joueurs, sauf mention contraire.

Chaque événement est résolu d'une manière spécifique, selon son type. Il existe 5 types d'événement différents. Voici les détails de chaque type.

Décision

Lorsque vous devez résoudre un événement de type Décision, chaque joueur représenté sur la carte décide s'il réagit ou non à la condition indiquée en haut de la carte.

Ensuite, chaque joueur concerné vérifie l'effet de résolution de la carte et suit les instructions indiquées.

Si un ou plusieurs joueurs veulent attendre de voir ce que font les autres, les joueurs annoncent leur décision dans l'ordre du tour.



Accord mutuel



Les événements de type Accord mutuel fonctionnent comme les événements de type Décision. Toutefois, ils affectent en général 2 joueurs qui doivent se mettre d'accord pour procéder à la résolution de l'événement. S'ils ne parviennent pas à se mettre d'accord ou s'ils ne peuvent pas tous les deux couvrir les coûts requis, ils ne résolvent pas l'effet de l'événement. Notez qu'un joueur n'a pas le droit de dire qu'il est d'accord s'il ne participe pas aux coûts requis.

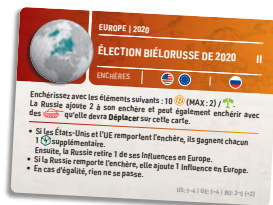
Si un Accord mutuel concerne 3 joueurs ou plus, alors au moins 2 de ces joueurs doivent couvrir les coûts requis pour que l'effet de l'événement soit résolu. Dans un tel cas, s'il y a accord, les joueurs qui n'ont pas participé ne touchent pas les récompenses indiquées.

Enchères

Lorsque vous devez résoudre un événement de type Enchères, les joueurs placent une enchère. Le résultat de l'enchère définit ce qui se passe.

Chaque événement de ce type indique les joueurs ou groupes de joueurs qui forment les « camps » qui s'opposent dans cette enchère. Les enchères de chaque joueur d'un même camp restent secrètes, mais elles s'ajouteront les unes aux autres et considérées comme une seule enchère lors de la révélation.

Chaque carte indique aussi avec quel élément vous allez enchérir. Il peut s'agir d'argent, de 🌱, de 🚢 à déplacer, etc. Si une enchère propose plusieurs éléments, vous pouvez combiner ces éléments indistinctement.



Attention cependant à ne pas excéder les éventuels maximums indiqués pour chaque élément.

Pour résoudre l'enchère, utilisez les cubes d'influence de votre réserve. D'abord, chaque joueur détermine secrètement le montant qu'il veut enchérir. Pour cela, placez autant de cubes d'influence que d'éléments que vous voulez enchérir dans votre poing fermé. Vous n'avez donc pas besoin d'utiliser les vrais éléments (pièces de monnaie, , , etc.). Vous utilisez les cubes de votre réserve à la place ; chaque cube représente une unité.

Dans certains cas, vous devrez faire quelque chose avec les éléments que vous avez misés après la révélation des enchères. Vous ne pouvez pas intégrer ces éléments à votre enchère si vous n'êtes pas en mesure de faire ce qui vous est demandé avec. Par exemple, si une carte vous demande d'enchérir avec des  à déplacer quelque part, vous devez bien sûr avoir autant de  à déplacer que de cubes dans votre main, mais aussi l'argent nécessaire pour les déplacer. De même, s'il vous est demandé d'enchérir avec 10 , chaque cube que vous ajoutez à votre poing vaut 10  et vous devrez être en mesure de payer cette somme.

Une fois que tous les joueurs ont déterminé leur enchère et caché les cubes correspondants dans leur poing, révélez les enchères. Si plusieurs joueurs font partie du même camp, faites la somme de leurs enchères et considérez qu'il s'agit d'une seule enchère. Le camp qui a misé le plus remporte l'enchère. Vérifiez l'effet de résolution de la carte et appliquez les instructions. Vous devez absolument avoir participé à l'enchère pour prétendre à la récompense. Si votre camp remporte l'enchère alors que vous-même n'aviez absolument rien misé dans votre poing, vous-même ne bénéficiez pas des effets indiqués pour le camp qui remporte l'enchère. Les effets qui concernent les autres joueurs ou le jeu en général s'appliquent normalement.

En cas d'égalité, et à moins que la carte ne dise le contraire, c'est le camp du joueur qui a le plus d'influence dans la ou les régions concernées par l'événement qui remporte l'enchère. Si cela ne permet pas de départager les joueurs, c'est le camp du joueur le plus en avance au score (avant l'événement) qui remporte l'enchère. Si l'égalité persiste, l'enchère est remportée par le camp du joueur qui a le plus d'argent (ou le plus d'argent de départ si plusieurs joueurs sont encore à égalité). Si aucun joueur n'a misé quoi que ce soit **(la somme de toutes les enchères cumulées est de 0)**, ne considérez pas l'enchère comme une égalité, mais défaissez l'événement. Rien ne se passe.

Votre enchère vous engage dans tous les cas : dès la révélation, vous devez dépenser ou déplacer les éléments requis, même si vous avez perdu l'enchère. Si, par exemple, vous avez enchéri avec , vous devez dépenser autant de  que de cubes dans votre poing, en reculant ce pion sur votre plateau individuel. Si vous avez enchéri avec des  à déplacer sur une région ou sur une carte (voir plus loin), vous devez déplacer ces  et payer les coûts de déplacement correspondants.

Une fois que vous avez déterminé le camp vainqueur, chaque joueur qui en fait partie **gagne autant de  que la moitié de son enchère personnelle** (arrondie à l'inférieur). Les joueurs du camp vaincu **gagnent autant de  que leur enchère personnelle**. Pour cela, placez directement les cubes qui étaient dans votre main dans votre réserve de puissance (ou seulement la moitié d'entre eux, si vous avez gagné l'enchère). Si une carte vous demande d'ajouter une valeur à votre enchère, vous ne gagnez pas de  supplémentaire grâce à cette valeur. Les  que vous gagnez dépendent uniquement du nombre de cubes qui se trouvent dans votre main.

Déplacer des  sur une carte : Certains événements vous permettent d'enchérir avec des  que vous allez déplacer sur la carte de l'événement. Dans ce cas, considérez la carte Événement comme une région supplémentaire. Vous pouvez déplacer des  depuis votre plateau ou depuis d'autres régions et vous devez dépenser 5  pour chaque  déplacée.

Après la résolution de l'événement, les  placées sur la carte sont placées sur la région de l'événement. Gardez bien cela à l'esprit quand vous faites votre enchère. Les événements sont toujours résolus avant la phase Retombées, et donc avant de vérifier les MENACES.

Certains événements demandent une enchère opposée : vous enchérissez alors contre une valeur fixe inconnue et non contre vos adversaires. Dans ce cas, une fois que tous les joueurs ont placé et révélé leur enchère, prenez les cartes Enchère correspondant à la fourchette indiquée (par ex. si la fourchette est 0-4, prenez les cartes Enchère 0, 1, 2, 3 et 4) et mélangez-les. Ensuite, tirez une carte Enchère au hasard pour connaître la valeur de l'enchère opposée. Consultez l'effet de résolution de l'enchère pour savoir comment procéder ensuite.

Vérification

Ces événements vérifient en général si une condition spécifique a été remplie. Cependant, ils ne permettent pas aux joueurs impliqués de réagir avant leur résolution. Quelle que soit la condition vérifiée par l'événement, elle



doit déjà avoir été remplie (soit lors de cette manche, soit lors d'une manche précédente).

Après avoir vérifié cette condition, résolvez l'événement en appliquant les instructions indiquées.

Moment décisif

Ces événements représentent des moments décisifs de l'histoire. Les joueurs n'interagissent pas directement avec. Lorsque vous révélez un événement de type Moment décisif, résolvez immédiatement son effet en appliquant les instructions indiquées.



Ajouter un événement ou un effet

Après avoir résolu un événement, quel qu'il soit, défaussez-le sauf mention contraire. Si un événement provoque l'ajout d'une carte Événement pour la manche à venir, ou l'ajout d'une carte Effet quelque part sur la table, cherchez la carte en question dans la pioche correspondante et placez-la où cela vous est demandé. S'il s'agit d'une carte Événement, cherchez-la dans la pioche Événements déclenchés et placez-la à gauche du plateau Événements.

Nous vous conseillons de faire cela avant même de résoudre l'événement qui a provoqué l'ajout de cette nouvelle carte afin que tous les joueurs soient bien au courant des éventuelles conséquences de leurs décisions. Si une carte vous demande d'ajouter une carte qui a déjà été ajoutée au préalable dans la partie, ne l'ajoutez pas. Une même carte ne peut pas être résolue plus d'une fois, sauf mention contraire.

Préparation de la manche suivante

Une fois que vous avez résolu tous les événements de la manche en cours, préparez les événements de la manche à venir. Prenez d'abord le ou les événements déclenchés stockés à gauche du plateau et placez-les sur le plateau, en commençant par l'emplacement le plus à gauche. Ensuite, piochez 2 nouveaux événements (ou moins, s'il n'y a pas assez de place sur le plateau) dans la pioche correspondant à la nouvelle manche, et placez-les sur le plateau Événements. Au début de la partie et à la fin des deux premières manches, piochez des cartes de l'Ère I. Dès la fin de la troisième manche, piochez des cartes de l'Ère II (puisque ces événements seront résolus à partir de la 4^e manche).

Si une carte cible un joueur en particulier, déplacez-la sous le plateau, devant la réserve de puissance de ce joueur, et piochez une nouvelle carte Événement pour la remplacer. Si plusieurs cartes Événement ciblent le même joueur en particulier, ce joueur choisit la carte Événement qu'il conserve et défausse l'autre.

Le plateau peut accueillir jusqu'à 3 cartes Événement dans sa rangée supérieure, et 1 carte par joueur dans sa rangée inférieure.

Reporter un événement ciblé

Vous pouvez choisir de reporter un événement qui vous cible en particulier si vous le désirez. Il vous suffit pour cela de dépenser 1  pour le reporter à la prochaine manche. Vous ne pouvez pas reporter un événement lors de la dernière manche. Vous devez le résoudre.

Certains événements portent la mention **NON REPORTABLE**. Vous ne pouvez pas reporter un tel événement ; vous devez le résoudre normalement lors de la manche qui suit celle où vous l'avez révélé.

Perdre de l'argent ou des ressources

Certains événements peuvent provoquer la perte d'argent ou de ressources. Si vous ne pouvez pas perdre le montant d'argent ou de ressources indiqué, perdez ce que vous pouvez, puis perdez 1 PV pour chaque  /  / série de 5  qui vous fait défaut.

EXEMPLE : Lors de la mise en place, **Joseph (États-Unis)** pioche des cartes Événement pour la première manche : il les prend donc dans la pioche Ère I. La première carte est **Traité NEW START**. Il la place dans l'emplacement le plus à droite. Il pioche ensuite **Union économique eurasiatique**, un événement ciblé de la **Russie**. Il place donc cette carte devant la réserve de puissance de la **Russie** et pioche une nouvelle carte : le **Printemps arabe**, une carte Moment décisif. Les instructions de cette carte, à résoudre immédiatement, lui demandent de piocher une carte au hasard parmi 4 cartes Événement déclenché spécifiques. Il pioche au hasard **Guerre civile syrienne**, qu'il place sur l'emplacement central du plateau. La mise en place des événements est terminée.

Les joueurs résolvent ces événements lors de la phase Événements de la première manche. Le premier est **Traité NEW START**, un événement de type Accord mutuel entre les **États-Unis** et la **Russie**. Il demande aux deux joueurs de dépenser 1  et au moins 1 . **Joseph** demande à **Jean-Baptiste (Russie)** ce qu'il veut faire. **Jean-Baptiste** ne veut rien dépenser. L'événement est défaussé sans effet.



La carte suivante est **Guerre civile syrienne**. Il s'agit d'un événement de type Enchère. Tous les joueurs concernés (**États-Unis**, **UE** et **Russie**) y participent. Les **États-Unis** et l'**UE** forment un camp, opposé ici à la **Russie** qui bénéficie d'un modificateur de +2. Les instructions de l'événement leur permettent de miser avec 10 , des  et des  qu'ils doivent déplacer sur la carte de l'événement. Les joueurs placent leur enchère et révèlent le contenu de leur poing simultanément. **Joseph** a placé 4 cubes dans son poing. Dès la révélation de son enchère, il dépense 20  pour les 2 premiers et 2  pour les 2 restants. **Bastien** (**UE**) a placé 3 cubes dans son poing. Lorsqu'il révèle son enchère, il dépense 10  et 2 . **Jean-Baptiste** a placé 6 cubes dans son poing. Dès leur révélation, il dépense 20  et 1 , et déplace 3  sur la carte Événement (en dépensant pour cela 15 ). Les enchères finales sont donc de $4 + 3 = 7$ contre $6 + 2 = 8$. La **Russie** l'emporte : **Jean-Baptiste** gagne 3  (la moitié de son enchère) tandis que **Joseph** et **Bastien** gagnent respectivement 4  et 3  (le montant de leur enchère). **Jean-Baptiste** applique ensuite l'effet de la carte. Il gagne 3  supplémentaires et convertit 1 de ses cubes d'Influence temporaire en cube permanent au **Moyen-Orient - Afrique du Nord**. Il ajoute ensuite l'événement **Axe de la résistance** aux événements de la manche à venir, à gauche du plateau Événements. Enfin, il prend ses 3 de la carte Événement et les place au **Moyen-Orient - Afrique du Nord** puisque c'est là que se déroule cet événement. Il reste à résoudre l'événement de la **Russie**, **Union économique eurasiatique**. **Jean-Baptiste** tient à la résolution de cet événement de type Décision, mais cela requiert de dépenser des , et il n'en a plus pour le moment. Il dépense donc 1 pour reporter cet événement avec l'espoir de le résoudre lors de la prochaine manche.

Retirer ou convertir de l'Influence d'une région

Certains événements peuvent demander à un joueur de retirer de l'Influence d'une région (ou de la remplacer par un cube neutre). Sauf mention contraire, le joueur concerné doit toujours retirer son cube d'influence temporaire le plus à gauche. S'il n'a pas d'influence temporaire, il doit retirer l'un de ses cubes d'influence de départ, ou à défaut, l'un de ses cubes d'influence permanente.

De même, si un effet vous demande de convertir un cube d'influence permanente en cube d'influence temporaire, déplacez l'un des cubes de départ du joueur ciblé (ou à défaut, l'un de ses cubes d'influence permanente) et placez-le sur un emplacement temporaire sans marquer de PV. Si aucun emplacement d'influence temporaire n'est disponible, retirez le cube d'influence au lieu de le déplacer.

Si vous retirez un cube de départ de cette façon, son emplacement est ignoré pour tout le reste de la partie. Le fait qu'un emplacement de départ ait été vidé n'empêche pas le décompte de la région. Dès lors que tous les emplacements permanents d'une région sont remplis (ceux marqués du chiffre 1, au-dessus de la ligne de séparation), vous exercez le décompte de cette région normalement. Si, à cause d'un événement, un ou plusieurs de ces emplacements se vident, les joueurs peuvent à nouveau y placer des cubes. S'il reste des emplacements permanents vides au moment d'un décompte, n'exercez pas de décompte dans cette région.

Remplacer des cartes Pays

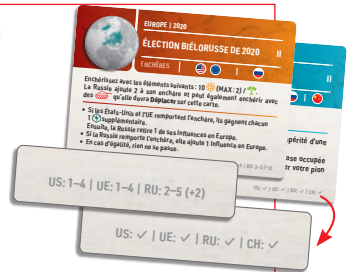
Certains événements peuvent vous demander de remplacer une carte Pays par une autre pour refléter les changements qui s'y sont produits. Si une telle carte est visible sur le plateau ou devant un joueur, remplacez-la par sa nouvelle version. Si la carte concernée est dans une pioche Région, retirez-la de cette pioche, remplacez-la et remélangez le tout. Remplacez ensuite la pioche sur le plateau et révélez les deux premières cartes.

De même, si un événement vous demande d'aller chercher une carte Pays, mélangez le paquet d'où elle vient après l'avoir piochée et révélez les deux premières cartes, comme d'habitude.

RÉSOUTRE DES ÉVÉNEMENTS QUI AFFECTENT DES PNJ ET AUTOMAS

Lorsque vous jouez à moins de 4 joueurs, les événements qui affectent les puissances non-joueuses (PNJ) et les Automas sont gérés différemment. Les règles à utiliser ne sont pas les mêmes selon que vous utilisez les règles pour 2 ou 3 joueurs du jeu de base ou les règles des Automas de l'extension Diplomatie et Domination.

Utiliser des cartes Enchère : Pour déterminer la décision d'une PNJ ou d'un Automa lors d'un événement, utilisez les cartes Enchère. Vous trouverez en bas à droite de chaque événement une petite liste qui indique les cartes Enchère utilisées par chaque puissance. La plupart du temps, il s'agit d'une fourchette de cartes (par ex 1-3), mais vous trouverez parfois les symboles ✓ et ✕. Dans les deux cas, prenez les cartes correspondantes (soit les cartes de la fourchette indiquée, soit les cartes des symboles correspondants), mélangez-les et piochez-en une au hasard pour déterminer la décision de la puissance concernée. Si un événement requiert un nombre, la carte piochée pour celle-ci détermine cette valeur. Si l'événement requiert une action spécifique, la carte ✓ signifie que cette puissance effectue cette action et la carte ✕ qu'elle ne l'effectue pas.



JOUER AVEC LES RÈGLES POUR 2 ET 3 JOUEURS DU JEU DE BASE

Lorsque vous utilisez les règles du jeu de base, ne placez aucun  pour les PNJ lors de la mise en place. Lorsque vous devez ajouter des événements au plateau Événements, piochez autant de cartes que pour une partie à 4 joueurs.

Lorsque vous devez résoudre les événements, défaussez ceux qui affectent exclusivement des PNJ (par ex. à 2 joueurs, défaussez les événements qui concernent exclusivement les 2 autres joueurs). Si des événements ciblent des PNJ en particulier (en étant placés devant leur réserve de puissance), ne les résolvez pas, mais ajoutez 1 cube d'influence de cette PNJ à la région de l'événement (comme vous le feriez avec une carte Influence PNJ) puis défaussez la carte. Si l'événement concerne plus d'une région, déterminez une région au hasard parmi celles-ci.

Les autres événements qui concernent une ou plusieurs PNJ doivent être résolus selon les instructions données ci-dessous.

Décision

Si un événement de type Décision non ciblé sur un joueur concerne une ou plusieurs PNJ, ignorez cet événement pour les PNJ.

Accord mutuel

Pour qu'un événement de type Accord mutuel soit résolu, les deux joueurs concernés (ou au moins 2, s'il y en a plus) doivent être d'accord et y contribuer. Pour savoir si la ou les PNJ concernées vont contribuer, utilisez les cartes Enchère comme indiqué auparavant. Si l'événement indique une fourchette et que le numéro pioché pour une PNJ est 0, cela signifie qu'elle ne contribue pas (quels que soient les modificateurs), et donc que l'événement ne pourra pas être résolu.

Enchères

L'enchère d'une PNJ est déterminée par les cartes Enchère. Les cartes Enchère des PNJ sont piochées et révélées après que les joueurs ont placé et révélé leur propre enchère.

Les événements de type **Vérification** et **Moment décisif** ne requièrent normalement aucune décision de la part des PNJ et doivent être résolus normalement. S'il faut prendre une décision, utilisez les cartes Enchère.

Pour rappel, les PNJ ne gèrent pas de ressources : elles ne paient donc jamais les coûts en ressources requis par un événement, quel qu'il soit, et ne gagnent jamais de récompense en ressources (y compris ). La seule exception concerne les . Si une PNJ doit déplacer des  parce qu'un événement le demande (condition ou récompense), prenez ces  dans la réserve et placez-les à l'endroit requis. Si une PNJ doit ajouter ou retirer de l'Influence du plateau à cause d'un événement, elle le fait selon la règle classique.

Certaines cartes Enchère permettent aux joueurs de faire une enchère mixte qui peut comporter un ou des déplacements de . Dans de tels cas, considérez que la moitié de l'enchère des PNJ arrondie à l'inférieur (déterminée par la carte Enchère piochée) est constituée de  déplacées et déplacez-les en conséquence.

Certains événements demandent au joueur d'ajouter un nombre à leur enchère en fonction de l'état de la partie. Si cela arrive pour une PNJ, utilisez les nombres entre parenthèses situés à côté de la fourchette de cartes Enchère indiquée. Par exemple, s'il est indiqué une fourchette de 0-2 (+2), vous devez piocher une carte Enchère entre 0, 1 et 2, puis ajouter 2 au chiffre pioché pour obtenir l'enchère finale.

JOUER AVEC LES RÈGLES DES AUTOMAS

Si vous jouez avec un ou des Automas, piochez des événements comme vous le feriez pour une partie à 4 joueurs.

Lorsque vous résolvez les événements du plateau Événements, les Automas utilisent les cartes Enchère pour déterminer la façon dont ils réagissent comme indiqué auparavant. Toutefois, les règles suivantes s'appliquent :

- Lorsqu'un Automa doit dépenser ou gagner une ressource, il dépense ou gagne de l'argent à la place. Utilisez les valeurs de conversion suivantes :
 - ▶  : 5  chacun
 - ▶ , ,  : 10  chacun
 - ▶ , ,  : 3  chacun
- Si un événement conduit un Automa à déplacer des  dans une région, prenez-les dans la réserve et placez-les à l'endroit indiqué. S'il doit déplacer des  sur une carte, prenez les  dans la région de l'événement, puis dans la réserve si nécessaire.
- Lors des événements de type **Décision** ou **Accord mutuel** où l'Automa doit dépenser un montant fixe, il dépense ce montant s'il pioche une carte Enchère ✓. Sinon, il ne participe pas. Si une carte de type Décision peut exercer son effet plusieurs fois (par ex. Crise humanitaire du Sahel) et que l'Automa participe, il n'exerce cet effet qu'une seule fois.
- Lors des événements où il peut dépenser un montant de ressources variables, sa contribution ou enchère est déterminée par la valeur qui figure sur la carte Enchère qu'il pioche (sauf si cette valeur est 0, auquel cas il ne participe pas, quels que soient les modificateurs dont il bénéficie). Si l'intégralité de la contribution consiste en un seul type de ressource, il couvre ce coût en dépensant l'argent requis (selon la table de conversion donnée ci-dessus). Si un événement demande une enchère mixte, dont des déplacements de , considérez que la moitié de l'enchère de l'Automa (arrondie à l'inférieur) est constituée de  déplacées et déplacez-les en conséquence. Le reste de l'enchère (ou l'intégralité, si déplacer des  n'était pas une option) doit correspondre à la combinaison de dépenses qui revient le moins cher pour l'automa, selon la table de conversion donnée plus haut.
- Certains événements demandent au joueur d'ajouter un nombre à leur enchère en fonction de l'état de la partie. Lorsque vous jouez avec des Automas, déterminez ce nombre normalement et ignorez les parenthèses indiquées à côté de la fourchette de cartes indiquée (qui ne sert que pour les PNJ). Par

exemple, s'il est indiqué une fourchette de 0-2 (+2), ignorez le +2. Piochez une carte Enchère au hasard parmi 0, 1 et 2, et consultez l'effet de l'événement pour savoir si vous devez ajouter un nombre au résultat pioché pour déterminer l'enchère finale.

- Lorsque l'Automa résout un événement qui le cible en particulier, il ignore tout ce qui est indiqué sur la carte et ajoute simplement 1 cube d'Influence sur la région de l'événement, sans rien dépenser ni gagner. Si l'événement concerne plus d'une région, déterminez une région au hasard parmi celles-ci.
- Si un Automa ne peut pas accomplir un effet dans son intégralité (par ex. augmenter ou baisser de la production), il ignore la partie qu'il ne peut pas accomplir. Si, en revanche, il ne peut pas payer une partie des coûts requis pour un événement (soit parce que cela n'est pas possible, comme baisser sa production, soit parce qu'il n'en a pas les moyens), il ne participe pas à sa résolution.
- Si un cas particulier non couvert dans les règles survient, cherchez toujours à appliquer ce qui avantage le plus l'Automa.

Un Automa gagne des  de la même manière que les joueurs et les stocke dans sa réserve de puissance sur le plateau Événements. En revanche, il n'utilise jamais ces cubes lors de son tour pour améliorer ses actions. À la place, à la fin de chaque phase Événements, il dépense la moitié de ses  (arrondie à l'inférieur) et gagne autant de PV.

CRÉDITS

Conception : Vangelis Bagiartakis, Varnavas Timotheou, Dimitris Siakampenis

Développement : Panagiotis Zinoviadis

Illustration de couverture : Miłosz Wojtasik

Conception graphique : Katerina Xerovasila

Relecteur : Jordan Boschman

Conseillers académiques : Dr Zenonas Tziarras, Dr Moritz S. Graefrath, Dr Chris Oates, Dr Russell Foster, Dr Connor Judge, Emmanuel Pietrobon

Version française par Super Meeple

193 rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris, France

www.supermeeple.com

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Maquette française : Morgane Clidi

Relecture : Pierre Hebert

Super Meeple remercie Frédéric Berthelot et César Burini pour leur travail de relecture.



MESSAGE DE HEGEMONIC PROJECT GAMES

Chez Hegemonic Project Games, notre but est d'aider nos joueurs à en apprendre davantage sur des sujets sérieux (comme la géopolitique ou les relations internationales) via le jeu. Pour World Order, nous avons travaillé avec des universitaires et des experts des relations internationales et des sciences politiques afin de nous assurer que le jeu reflète le plus précisément possible les rouages qui motivent les décisions des puissances mondiales et les conséquences de leurs actions sur le plan international.

Avec Dans la tourmente, nous avons voulu montrer l'effet des événements de la vie réelle au sein du jeu, afin que les joueurs puissent mieux comprendre ce qui les a causés et les conséquences qu'ils peuvent entraîner. Nous avons passé de nombreuses heures à simuler ces événements le plus fidèlement possible tout en respectant les mécaniques du jeu et en cherchant à conserver un gameplay intéressant et motivant.

Pour autant, nous sommes parfaitement conscients que la vie réelle est bien plus complexe qu'un jeu. Il est également possible que certains événements vous aient affectés directement, vous ou vos proches. Nous ne souhaitons ni dramatiser ni nier le coût humain lié aux conflits géopolitiques. Nous invitons plutôt les joueurs à explorer la manière dont ces événements ont affecté le monde qui nous entoure, et comment leurs conséquences peuvent être comprises, combattues, voire empêchées à l'avenir.



HEGEMONIC
PROJECT GAMES

Dans la tourmente – Règles v. 1.0

Copyright © 2025 Hegemonic Project Limited.

World Order est une marque enregistrée de Hegemonic Project Limited.

Tous droits réservés. Aucune partie de ce livret ne peut être reproduite ou utilisée, de quelque manière que ce soit, électronique ou mécanique, comme la photocopie et l'enregistrement, ou par un système de stockage informatique ou de récupération de données, sans l'autorisation écrite de Hegemonic Project Limited, sauf exception expressément prévue par la loi.



HEGEMONIC
PROJECT GAMES

