



DIPLOMATIE & **DOMINATION**

RÈGLES DU JEU



L'équilibre des forces internationales ne cesse d'évoluer, à mesure que de nouveaux acteurs redessinent l'arène géopolitique. Il est temps pour vous de guider votre pays dans cette jungle mondiale !

Diplomatie & Domination ajoute une nouvelle couche stratégique à World Order en proposant de nouveaux défis et modes de jeu qui mettront vos compétences à l'épreuve. Utilisez vos nouvelles cartes Capacité et Atout stratégique pour étendre votre influence, accomplissez vos objectifs de superpuissance qui reflètent les grands axes stratégiques de notre temps, et défiez un ou plusieurs Automas pour affirmer votre domination sur les autres puissances mondiales, quel que soit le nombre de vos adversaires !

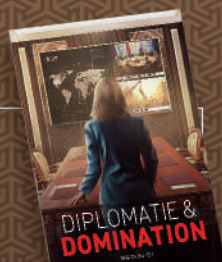
MATÉRIEL



1 plateau Automa



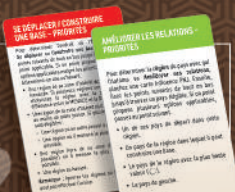
12 cartes Décision Automa



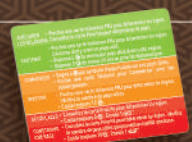
1 livret de règles



4 cartes Joueur Automa



2 cartes Priorité Automa



1 aide de jeu Automa



32 cartes Objectif de superpuissance (8 par joueur)



12 cartes Atout stratégique (3 par joueur)



8 cartes Capacité



20 cartes Croissance

AUTOMAS (MODE SOLO)

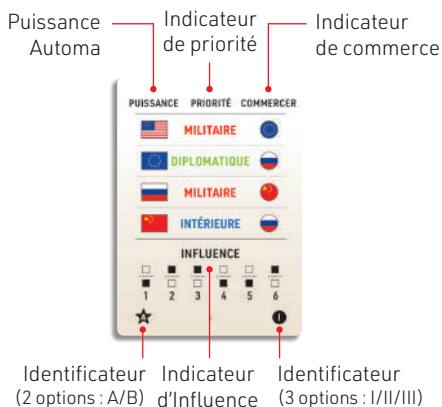
Cette extension vous propose des règles pour ajouter un ou plusieurs Automas à vos parties de World Order. Vous pouvez ainsi jouer une partie solo (contre 1 à 3 Automas) ou utiliser les Automas comme joueurs supplémentaires lorsque vous êtes moins de 4 joueurs.

Il existe 2 modes de difficulté pour les Automas : **Normal** et **Difficile**. Les règles ci-dessous concernent le mode Normal. Les règles du mode Difficile apparaissent sous forme de cadres séparés.

Plateau Automa



Cartes Décision Automa



Cartes Joueur Automa





MISE EN PLACE

1. Placez sur la table une carte Joueur Automa par Automa en jeu.
2. Mélangez la pioche de cartes Capacité de départ de chaque Automa et placez-la face cachée à côté de sa carte Joueur. Placez aussi à cet endroit ses pays de départ, son argent de départ (indiqué sur la carte Joueur), son pion Prospérité et une pile de jetons Armée et cubes d'Influence.
3. Placez le marqueur de score de chaque Automa sur la case 10 de la piste de PV.
4. Placez le plateau Automa à portée de main des joueurs. Placez un cube de production de chaque Automa sur les cases d'action suivantes sur le plateau : **Améliorer les relations**, **Investir** et **Construire une base**. Placez le pion Priorité de chaque Automa sur l'emplacement Priorité intérieure.
5. Placez un cube de production de chaque Automa sur les cases **2, 4 et 6** du compte-tours.

MODE DIFFICILE : Ajoutez un cube de production de chaque Automa sur la case **5** du compte-tours.

6. Mélangez la pioche Décision et la pioche Influence PNJ et placez-les près du plateau Automa.
7. Déterminez le tour de jeu comme d'habitude : le joueur avec le plus de PV prend la 1^{re} place, et ainsi de suite. Tous les Automas commencent à 10 PV ; c'est donc leur argent de départ qui déterminera l'ordre de jeu (du moins riche au plus riche).

COMMENT JOUER

Un Automa joue comme un humain, avec quelques différences importantes : il n'accumule pas de ressources et donc n'utilise pas de plateau Joueur. Chaque fois qu'il doit dépenser ou gagner des ressources, il dépense ou gagne de l'argent à la place. La seule exception concerne les jetons Armée (🚢). On part du principe qu'un Automa a toujours autant de 🚢 à disposition qu'il en a besoin, et il ne paie rien pour les produire.

Un Automa conserve et utilise des pays alliés sans jamais les épuiser. Il reste important de tenir le compte du nombre de pays alliés qu'il a dans chaque région, combien permettent la construction d'une base militaire, et combien de symboles d'exportation ils affichent. Nous vous conseillons de regrouper les pays alliés des Automas par région, en formant des colonnes, de manière à laisser dépasser les symboles de base et de commerce.



PHASE PRÉPARATION

🎲 Piocher des cartes

Un Automa ne pioche pas de cartes pendant cette phase et n'a aucune carte en main.

🎲 Ordre de tour

Lorsque vous déterminez l'ordre du tour, l'Automa prend toujours l'emplacement le plus à droite possible.

🎲 Choisir la priorité et Produire des ressources

Pour déterminer la priorité d'un Automa, piochez une carte Décision et consultez la rangée qui correspond à la puissance qu'il incarne. S'il y a plus d'un Automa en jeu, piochez une carte pour chacun.

Un Automa ne produit pas de ressources et donc ne tient pas le compte de ses stocks. Selon la priorité choisie, il reçoit un certain montant d'argent.

- **Priorité intérieure** : n° de la manche en cours × 10 🏠
- **Priorité diplomatique** : n° de la manche en cours × 5 📱
- **Priorité militaire** : n° de la manche en cours × 3 🚢

Par exemple, si un Automa choisit la priorité diplomatique lors de la 4^e manche, il gagne $4 \times 5 = 20$ 🪙.

Un Automa peut aussi recevoir des bonus supplémentaires selon la priorité choisie.

- **Priorité intérieure** : +2 🧑 lors de l'étape Recherche.
- **Priorité diplomatique** : **Soutenir** coûte 5 🪙 de moins, et lorsqu'un Automa choisit la priorité diplomatique, il **Améliore ses relations** avec un pays du plateau hors de sa zone d'intérêt. (Choisissez ce pays comme vous le feriez pour l'action Améliorer les relations en ignorant les cartes Influence PNJ qui désignent des régions de sa zone d'intérêt).
- **Priorité militaire** : +1 MENACE là où l'Automa a au moins une armée et +1 Défense dans sa zone d'intérêt.

PHASE ACTION

Chaque Automa utilise ses cartes Capacité de départ pour déterminer les actions qu'il va accomplir. Il n'applique cependant pas les capacités indiquées dessus. C'est le type de carte utilisé (couleur/symbole) qui, combiné avec les instructions du plateau Automa, détermine l'action qu'il va jouer. Plus spécifiquement :

Au début du tour d'un Automa, révélez la première carte de sa pioche et consultez son type :

- **Diplomatique, économique ou militaire** : Consultez la rangée du plateau Automa qui correspond au type d'action de la carte Capacité. S'il y a des cubes de l'Automa qui joue son tour dans la case de gauche, il effectue cette action et déplace un de ses cubes dans la case de droite. Si l'Automa qui joue son tour ne possède aucun cube dans la case de gauche, il effectue l'action de la case de droite et déplace tous les cubes qui s'y trouvent sur la case de gauche. Si l'Automa n'a pas assez d'argent pour faire l'action demandée, il effectue l'action **Commercer** à la place et déplace tous ses cubes de la case Commercer (le cas échéant) vers la case Investir, à sa gauche.
- **Intérieure** : L'Automa **reçoit une carte Croissance** s'il peut l'acheter. S'il ne peut pas, il gagne 30 🪙 à la place.

Les actions sont décrites dans le livret du jeu de base. Les pages suivantes détaillent, pour chaque action, comment les décisions de l'Automa sont prises.



Améliorer les relations

Pour déterminer la région du pays avec qui l'Automa va **Améliorer ses relations**, piochez une carte Influence PNJ. Ensuite, utilisez les critères ci-dessous pour déterminer le pays qu'il va choisir dans cette région. Commencez par le premier point, puis procédez de haut en bas jusqu'à trouver un point applicable. Si un même point propose plusieurs options applicables, passez directement au point suivant pour réduire ces options, jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une seule :

- L'un des pays de départ de l'Automa dans cette région.
- Un pays de la région dans lequel il peut **Construire une base**.
- Le pays de la région avec la plus haute valeur (📊) qu'il peut s'offrir.
- Le pays de gauche.

Pour chaque 🧑🏫 requis, l'Automa dépense 5 🪙 (au lieu de payer de la diplomatie). Notez que l'Automa ne profite d'aucune réduction lorsqu'il améliore ses relations avec un pays dans une région où il a des alliés.

Si l'Automa a moins de 15 🪙, ne prenez en compte que les pays qu'il peut s'offrir ; s'il le faut, piochez une nouvelle carte Influence PNJ. Si l'Automa ne peut s'offrir aucun des pays disponibles sur le plateau, il effectue une action **Commercer** au lieu d'Améliorer ses relations. Dans tous les cas, assurez-vous de déplacer le ou les cubes de l'action qu'il effectue vraiment sur le plateau Automa (et uniquement ces cubes).

Si l'Automa Améliore ses relations avec l'un de ses pays de départ, remettez l'ancienne carte Pays de départ dans la boîte et remplacez-la par la nouvelle. Ensuite, ajoutez de l'Influence à cette région comme d'habitude.

Lorsque l'Automa choisit la priorité diplomatique, il Améliore ses relations avec un pays. Dans ce cas, ne déplacez pas de cube sur le plateau Automa.



Soutenir

Pour déterminer la région que l'Automa va **Soutenir**, piochez une carte Influence PNJ. Si l'Automa n'a aucun pays allié dans cette région, piochez une nouvelle carte Influence PNJ.

Pour chaque 🧑🏫 requis, l'Automa dépense 5 🪙 (au lieu de payer de la diplomatie).

Le coût total est réduit de 5 🌐 pour chaque pays allié que l'Automa possède dans cette région, quelle que soit sa valeur. Il est réduit de 5 🌐 supplémentaires si l'Automa a choisi la priorité diplomatique.

Si l'Automa ne peut pas payer le coût requis, il pioche une nouvelle carte Influence PNJ. S'il n'a pas assez d'argent pour Soutenir la moindre région, il effectue une action **Commercer** à la place. Dans tous les cas, assurez-vous de déplacer le ou les cubes de l'action qu'il effectue vraiment sur le plateau Automa (et uniquement ces cubes).

Notez qu'un Automa ne place jamais de jeton Soutien sur le plateau central.



Commercer

Chaque fois qu'un Automa effectue l'action **Commercer**, il gagne 5 🌐 par symbole d'exportation présent sur ses cartes Pays allié. Ensuite, piochez une carte Décision. Si le drapeau d'un autre joueur (humain ou Automa) apparaît dans la colonne Commercer de la rangée correspondant à l'Automa, l'Automa commerce avec lui : ce joueur reçoit 10 🌐 de la réserve et l'Automa reçoit 5 🌐 de la réserve. Si le joueur concerné est un joueur humain, il retourne une de ses cartes Commerce. Si toutes les cartes Commerce de ce joueur sont déjà face cachée, alors l'Automa ne commerce pas avec ce joueur.



Investir

Pour déterminer la région du pays où l'Automa va **Investir**, piochez une carte Influence PNJ. Si l'Automa n'a aucun pays allié dans cette région ou ne peut plus y Investir (voir ci-dessous), piochez une autre carte Influence PNJ.

L'Automa n'investit pas dans un pays en particulier. Il paie toujours un coût de 15 🌐 et place un jeton IDE sous sa colonne de pays alliés de cette région. Il peut avoir autant de jetons IDE que de pays alliés de cette région, +1. L'Automa ne peut pas investir dans la région si cela lui fait dépasser cette limite. Piochez alors une nouvelle carte Influence PNJ.

Si l'Automa a atteint ses limites de jetons IDE dans toutes les régions, il effectue l'action **Améliorer ses relations** à la place. En revanche, s'il n'a pas assez d'argent pour Investir, il effectue l'action **Commercer** à la place.

Dans tous les cas, assurez-vous de déplacer le ou les cubes de l'action qu'il effectue vraiment sur le plateau Automa (et uniquement ces cubes).

Déplacer

Chaque fois qu'un Automa effectue l'action **Déplacer**, il déplace toujours 1  de la réserve vers le plateau central en payant le coût requis (5 ). Utilisez les critères suivants pour déterminer où il déploie son .

Commencez par le premier point, puis procédez de haut en bas jusqu'à trouver un point applicable. Si un point propose plusieurs options applicables malgré les priorités données, déterminez-en une au hasard :

- Une région de sa zone d'intérêt où il est menacé. Si plusieurs régions sont éligibles, choisissez la région avec la plus petite différence entre la MENACE et la Défense.
- Une région de sa zone d'intérêt où il va menacer au moins un autre joueur (qu'il ne menace pas déjà). Si plusieurs régions sont éligibles, choisissez la région où un autre joueur a plus de  que l'Automa. Si aucune région n'est concernée, choisissez celle où l'Automa va menacer le plus de joueurs (qu'il ne menace pas déjà).
- Une région hors de sa zone d'intérêt (si possible) où il menace le plus de joueurs possible.
- Une région au hasard où il peut se déplacer.

Pour rappel, vous êtes « menacé » dans une région de votre zone d'intérêt si un autre joueur a plus de MENACE que vous n'y avez de Défense.

Si un Automa a moins de 5  et ne peut pas payer de déplacement, il effectue l'action **Commercer** à la place. Dans tous les cas, assurez-vous de déplacer le ou les cubes de l'action qu'il effectue vraiment sur le plateau Automa (et uniquement ces cubes).

Construire une base

Pour déterminer la région où l'Automa va **Construire une base**, utilisez les critères ci-dessous.

Commencez par le premier point, puis procédez de haut en bas jusqu'à trouver un point applicable. Si l'Automa n'a aucun pays allié permettant d'accueillir une base dans la région, ou s'il ne peut plus y construire de base (voir ci-dessous), ne prenez pas cette région en compte lorsque vous consultez la liste ci-dessous. Si un point propose plusieurs options applicables malgré les priorités données, déterminez-en une au hasard :

- Une région de sa zone d'intérêt où il est menacé. Si plusieurs régions sont éligibles, choisissez la région avec la plus petite différence entre la MENACE et la Défense.
- Une région de sa zone d'intérêt où il va menacer au moins un autre joueur (qu'il ne menace pas déjà). Si plusieurs régions sont éligibles, choisissez la région où un autre joueur a plus de  que l'Automa. Si aucune région n'est concernée, choisissez celle où l'Automa va menacer le plus de joueurs (qu'il ne menace pas déjà).
- Une région hors de sa zone d'intérêt (si possible) où il menace le plus de joueurs possible.
- Une région au hasard où il peut construire une base.

Pour rappel, vous êtes « menacé » dans une région de votre zone d'intérêt si un autre joueur a plus de MENACE que vous n'y avez de Défense.

L'Automa ne construit pas une base dans un pays en particulier. Il déplace une  de la réserve vers cette région, paie un total de 10  et place un jeton Base militaire sous sa colonne de pays alliés de cette région. Il peut avoir autant de jetons Base militaire que de pays alliés de cette région capables d'accueillir ses bases, +1. L'Automa ne peut pas construire de base dans cette région si cela lui fait dépasser cette limite. Choisissez alors une nouvelle région pouvant accueillir une base.

MODE DIFFICILE : Après avoir déterminé la région, piochez une carte Influence PNJ. Si la carte affiche le symbole  dans la rangée de la puissance de l'Automa, il déplace 1  supplémentaire vers cette région (en dépensant 5  de plus).

Si l'Automa atteint le stade où il ne peut plus construire de base nulle part (parce qu'il a déjà atteint le nombre de bases militaires maximum dans chacune), il effectue l'action **Améliorer ses relations** à la place. Au lieu de choisir une région en piochant une carte Influence PNJ, choisissez un pays du plateau central capable d'accueillir une base de l'Automa (s'il y en a plusieurs, tirez au sort).

Si l'Automa n'a pas assez d'argent pour construire une base dans une région, ou s'il ne peut pas Améliorer ses relations car il n'y a aucun pays pouvant accueillir une base parmi les pays disponibles, il effectue l'action **Commercer** à la place. Dans tous les cas, assurez-vous de déplacer le ou les cubes de l'action qu'il effectue vraiment sur le plateau Automa (et uniquement ces cubes).



Recevoir une carte Croissance

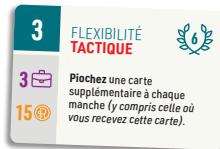
Avant que l'Automa ne reçoive une carte Croissance, consultez les cartes Croissance du niveau approprié et convertissez le coût requis en argent :

- : 5 chacun
- : 10 chacun
- : 3 chacun
- Tout autre symbole : 15 chacun

Si l'Automa peut acheter l'une ou l'autre carte, il en choisit une au hasard. S'il ne peut acheter que l'une d'entre elles, il achète cette carte. S'il ne peut s'acheter ni l'une ni l'autre (du niveau approprié), il gagne 30 à la place.

Lorsqu'un Automa reçoit une carte Croissance, il ne gagne pas ses capacités, mais uniquement les PV inscrits. En plus des PV de la carte, il gagne également un bonus en PV correspondant à son niveau (1 pour une carte de niveau 1, etc.).

Par exemple, si un Automa récupère la carte **Flexibilité tactique**, il marque $6 + 3 = 9$ PV au total.



Étape Recherche

Lorsque c'est au tour de l'Automa d'acheter des cartes, révéléz 2 cartes de sa pioche et attribuez-lui les gains en et qui apparaissent sur ces cartes. Si d'autres symboles apparaissent, utilisez les équivalences données dans l'action Recevoir une carte Croissance pour les convertir en .

À la fin de la 2^e et 4^e manche, les 2 cartes que vous piochez pour l'Automa doivent être les dernières de sa pioche. (Voir **Jouer des cartes du Marché** p.14). Lorsque vous révéléz la dernière carte de sa pioche, mélangez l'ensemble des 12 cartes de sa défausse pour reformer sa pioche.

Ensuite, l'Automa peut dépenser pour recevoir une nouvelle carte du Marché. Il bénéficie des gagnés grâce à ses 2 cartes révélées, mais aussi de 1 supplémentaire pour chaque série de 3 pays alliés, et de +2 s'il est en priorité intérieure.

L'Automa cherche toujours à acheter la carte la plus chère possible qu'il peut s'offrir. S'il doit choisir entre plusieurs cartes de même coût, consultez la Priorité Marché sur sa carte Joueur pour savoir le type de carte qu'il préfère (diplomatique, économique, militaire ou intérieure). S'il y a encore égalité entre plusieurs cartes, il prend la plus récente (celle qui se trouve le plus proche de la pioche).

S'il reste des  à l'Automa après son achat, il ne prend pas de carte supplémentaire. En revanche, pour chaque  restant, il défusse 1 carte du bout de la ligne.

L'Automa place la carte qu'il a achetée sur sa pioche. Ce sera donc la première carte qu'il piochera lors de la prochaine manche. Voir [Jouer des cartes du Marché](#) p.14 pour plus d'informations à ce sujet.

RETOMBÉES

Retour sur investissement

Un Automa touche 5  par jeton IDE qu'il a placé.

Augmenter la prospérité

Chaque carte Joueur Automa dispose de sa piste Prospérité. Le montant qui apparaît au-dessus de chaque case indique combien l'Automa doit dépenser pour avancer. Si l'Automa a l'argent requis lors de cette étape, il le dépense, avance son pion Prospérité, et touche les PV correspondants.

Résoudre les MENACES

Un Automa applique et subit des MENACES exactement comme un joueur humain. Ajustez les marqueurs de score des joueurs (et des Automas) en fonction.

NOTES IMPORTANTES

🎲 Ajouter de l'Influence

Chaque fois qu'un Automa ajoute de l'Influence à une région : s'il n'y a qu'un seul type de case disponible (permanente ou temporaire), il y place un cube d'Influence. Si les deux types de cases sont disponibles, piochez une carte Décision et consultez la section INFLUENCE de la manche en cours. Si le carré du dessus est plein, placez le cube d'Influence dans une case permanente. Si le carré du dessous est plein, placez-le dans la case temporaire la plus à gauche disponible.

Un Automa n'ajoute jamais d'Influence temporaire dans une région si cela le conduit à chasser l'un de ses propres cubes d'Influence. Si cela doit se produire, l'Automa choisit une autre région pour effectuer cette action. (Piochez une nouvelle carte Influence PNJ ou revérifiez les critères en ignorant cette région).

MODE DIFFICILE : Si un Automa doit ajouter de l'Influence temporaire qui chasserait l'un de ses propres cubes d'une région, **il ajoute de l'Influence permanente à la place**, même sans emplacement disponible.

🎲 Manche suivante

Lors de la mise en place, vous avez placé des cubes de production de chaque Automa sur certaines cases du compte-tours. S'il y a des cubes sur la case de la manche que vous débutez, retirez-les et placez-les sur le plateau Automa. Consultez la liste « Priorité Cubes Action » de la carte Joueur de chaque Automa pour savoir où placer ses cubes. Le premier cube doit être placé sur la première case Action indiquée, le deuxième sur la deuxième case, et le troisième sur la troisième case.

MODE DIFFICILE : Placez le quatrième cube sur la première case Action indiquée dans la liste « Priorité Cubes Action ».

🎲 Jouer des cartes du Marché

Au début de chaque manche après la première, la première carte de la pioche d'un Automa doit être celle qu'il a achetée au Marché lors de la manche précédente. Si la carte affiche plus d'un type donné, alors l'Automa effectue l'action qui correspond au type marqué d'un petit symbole de cube. S'il n'y en a aucune, déterminez au hasard une action parmi celles qui sont disponibles sur la carte et effectuez-la pour l'Automa.

MODE DIFFICILE : Si une carte du Marché affiche plusieurs types, l'Automa effectue toutes les actions correspondantes (une action par type) au lieu d'en choisir une.

Après avoir effectué l'action d'une carte Marché, **Détruisez** la carte au lieu de la défausser. Ensuite, piochez la carte suivante et effectuez l'action indiquée pour l'Automa comme d'habitude. En résumé, chaque fois qu'un Automa acquiert une nouvelle carte du Marché, il joue une carte supplémentaire lors du premier tour de la manche suivante. Puisque la carte du Marché est immédiatement détruite, il n'y aura toujours que 12 cartes dans la pioche de l'Automa (qui en utilise 6 par manche).

Tirage au sort

Chaque fois que vous devez prendre une décision pour l'Automa et que les règles ne vous donnent pas de priorité, faites un tirage au sort comme suit : si vous devez choisir entre 2 options, assignez une valeur A et B à chacune de ces 2 options. Si vous devez choisir entre 3 options, assignez une valeur I, II et III à chacune. S'il y a plus d'options, formez deux groupes et répétez le processus sur chaque groupe. Ensuite, piochez une carte Décision et consultez le coin correspondant : en bas à gauche s'il y a 2 options (côté étoile avec une lettre), en bas à droite s'il y a 3 options (côté cercle avec un chiffre romain).

Commercer avec un Automa

Vous pouvez Commercer avec l'Automa de la même manière qu'avec un humain. Partez du principe que l'Automa a toujours les ressources que vous voulez importer (si elles sont indiquées sur votre carte Accords commerciaux pour cette puissance). Payez le coût d'importation à l'Automa pour chaque ressource et gagnez 1  (comme le veut la règle normale lorsque vous importez à un autre joueur).

Pioche Décision ou Influence PNJ épuisée

Si vous devez piocher une carte Décision ou Influence PNJ mais que la pioche correspondante est vide, mélangez les cartes utilisées pour former une nouvelle pioche.

Automas et Ordres exécutifs

Si vous jouez avec un ou plusieurs Automas, ne leur donnez pas de cartes Ordre exécutif. En revanche, chaque Automa commence la partie avec 3 PV supplémentaires.

OBJECTIFS DE SUPERPUISSANCE

Ce module ajoute des objectifs à la partie. Chaque joueur peut se concentrer sur certaines tâches spécifiques et gagner des PV supplémentaires à cette occasion. Il vous propose 32 cartes Objectif (8 par puissance).



MISE EN PLACE

Chaque joueur mélange les cartes Objectif de sa superpuissance. Lors de la mise en place, lorsque vous choisissez les cartes Atout stratégique à conserver, piochez 3 cartes Objectif et conservez-en 2. Rangez la troisième avec les autres cartes Objectif. Ces cartes ne serviront pas pour cette partie. Notez que vous choisissez toutes ces cartes en même temps. Vous pouvez prendre en compte vos cartes Atout stratégique lorsque vous décidez des cartes Objectif à conserver, et inversement.

COMMENT JOUER

Chaque carte Objectif affiche 3 tâches. Après avoir exercé le premier décompte des régions et majorités (à la fin de la 3^e manche), vous devez choisir une de vos cartes Objectif et marquer les points correspondant au nombre de tâches réussies. Vous marquerez les points de l'autre carte lors du second décompte, à la fin de la partie.

Pour marquer les points d'une carte Objectif, comptez le nombre de tâches réussies et marquez les points indiqués dans la section Récompense.

Certaines tâches vous indiquent des seuils séparés par un symbole de barre verticale |. Dans ce cas, ce qui se trouve à gauche de la barre verticale doit être vérifié lors du premier décompte, et ce qui se trouve à droite lors du second décompte. Par exemple, la tâche *Avoir au moins 8 | 12 pays alliés* est réussie si vous choisissez cette carte lors du premier décompte et que vous avez 8 pays alliés à ce moment-là. En revanche, si vous la gardez pour le second décompte, vous devrez avoir 12 pays alliés pour que cette tâche soit considérée comme réussie.

Certaines tâches demandent d'avoir **le plus** d'éléments (donc une majorité d'éléments), par exemple *Avoir le plus d'Influence en Europe*. Si vous êtes à égalité avec un autre joueur pour ce genre de tâche, on la considère tout de même comme réussie. Attention cependant : s'il vous est spécifiquement demandé d'**avoir plus** d'éléments de tel ou tel type qu'un autre joueur, vous devez en avoir strictement plus. Par exemple, pour *Avoir plus d'Influence que la Russie en Europe*, vous devez y avoir placé strictement plus de cubes que la Russie. Si vous avez autant de cubes que la Russie, la tâche n'est pas réussie.

EXEMPLE : lors du premier décompte, **Victor (États-Unis)** doit choisir l'une de ses cartes Objectif. Il choisit **Hégémonie occidentale** et vérifie les tâches une par une :

La première tâche lui demande d'avoir plus d'Influence aux Amériques que tout autre joueur. Lui et **Anaëlle (UE)** y ont 2 Influence chacun. Malheureusement, il n'a pas plus d'Influence qu'elle, donc cette tâche n'est pas réussie.

La suivante lui demande d'avoir le plus d'Influence en Europe. Lui et **Adrien (Russie)** ont chacun 3 Influence sur place, tandis qu'**Anaëlle** n'en a que 2. L'égalité compte pour ce genre de tâche. Cette tâche est donc réussie.

Enfin, la troisième tâche lui demande d'avoir au moins 3 Influence en Asie de l'Est - Pacifique. Il a bien 3 Influence sur place et valide donc cette tâche.

Victor a réussi un total de 2 tâches. Il marque donc 4 PV supplémentaires sur ce décompte.



Les Automas ne reçoivent pas de cartes Objectif lors de la mise en place. À la place, lors de chaque décompte, piochez 2 cartes pour chaque Automa et vérifiez pour chacun le nombre de tâches accomplies. Attribuez les PV correspondants en conséquence. Ensuite, défaussez ces 2 cartes. Si une tâche demande un élément qu'un Automa n'est pas capable d'obtenir à cause de ses règles spécifiques (avoir des ressources sur son plateau, augmenter sa production, avoir tant de cartes dans sa pioche, avoir des jetons Soutien sur le plateau), l'Automa la réussit automatiquement.

CARTES CROISSANCE

Diplomatie & Domination vous propose deux ensembles de cartes Croissance supplémentaires. Vous pouvez les utiliser en remplacement de ceux du jeu de base, ou vous pouvez combiner les ensembles comme suit :



- **Option 1 :** Il y a 4 intitulés de cartes par niveau. Tirez au sort 2 intitulés de cartes par niveau et ajoutez le nombre d'exemplaires requis selon les règles du jeu standard.
- **Option 2 :** Mélangez séparément les cartes de chaque niveau et révélez autant de cartes de chaque niveau que le nombre de joueurs. Révélez 2 cartes de plus pour le niveau 1, et seulement 2 cartes (en tout) pour le niveau 5. Attention, avec cette méthode, certains niveaux ne proposeront qu'un seul intitulé, tandis que d'autres pourront en avoir jusqu'à quatre différents.

Notes importantes :

- **Changement de gouvernement :** Le symbole  qui apparaît dans le coût de la carte indique que vous devez défausser une carte de votre main.
- **Gestion des ressources :** Lorsque vous défaussez une carte qui comporte plusieurs types, gagnez une ressource pour chaque type représenté. Si vous défaussez **Réévaluer la stratégie** (carte du jeu de base avec 3 types différents), choisissez 2 types (au lieu de 3) et gagnez les ressources correspondantes.

CARTES CAPACITÉ

Diplomatie & Domination vous propose 4 cartes Capacité supplémentaires, en 2 exemplaires chacune. Mélangez-les avec le reste des cartes du Marché si vous souhaitez les utiliser. Notez que ces nouvelles cartes apportent un peu plus d'interaction entre les joueurs que celles du jeu de base. Assurez-vous que tous les joueurs soient d'accord pour les utiliser avant la partie.

Ces cartes ne sont pas utilisables avec des Automas, ni en solo.



CARTES ATOUT STRATÉGIQUE

Diplomatie & Domination comprend 12 cartes Atout stratégique supplémentaires (3 par puissance). Pour les utiliser, mélangez-les au reste des cartes Atout stratégique de chaque puissance avant la mise en place.



Les cartes **Capacité**, **Atout stratégique** et **Croissance** de Diplomatie & Domination sont identifiées par le symbole ci-contre.

CRÉDITS

Conception : Vangelis Bagiartakis, Varnavas Timotheou, Dimitris Siakampenis

Développement : Panagiotis Zinoviadis

Illustrateur principal : Miłosz Wojtasik

Illustrations supplémentaires : Angga Satriohadi (Gong Studios)

Conception graphique : Katerina Xerovasilas

Relecteur : Jordan Boschman

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



**HEGEMONIC
PROJECT GAMES**

Diplomatie & Domination 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

