



WORLD ORDER

RÈGLES DU JEU

TABLE DES MATIÈRES

APERÇU DU MATÉRIEL	6		
Plateaux Joueur	6	Investir (Économie)	14
Cartes Capacité	6	Déplacer (Militaire)	14
Cartes Pays	7	Construire une base (Militaire)	14
Cartes Atout stratégique	7	Recevoir une carte Croissance (Intérieure)	15
Cartes Accords commerciaux et Commerce	7	Produire (Intérieure)	15
Cartes Croissance	7	Notes importantes	16
Cartes Influence PNJ	7	Ajouter de l'Influence	16
		Réinitialiser l'Influence temporaire	16
MISE EN PLACE	8	Piocher des cartes	16
		Détruire des cartes	17
DÉROULEMENT DU JEU	11	Gagner ou perdre des PV	17
		Recherche	17
PHASE PRÉPARATION	11	Ajouter de l'Influence PNJ	18
Piochez des cartes	11	RETOMBÉES	19
Révélez des cartes Pays	11	Retour sur investissement	19
Déterminez l'ordre du tour	11	Augmenter la prospérité	19
Produisez des ressources primaires	11	Résoudre les MENACES	19
Choisissez une priorité	11	Décomptes	20
PHASE ACTION	12	FIN DE LA PARTIE	21
Actions	12	ORDRES EXÉCUTIFS	21
Améliorer vos relations (Diplomatie)	12	FAQ	22
Soutenir (Diplomatie)	13		
Commercer (Économie)	13		



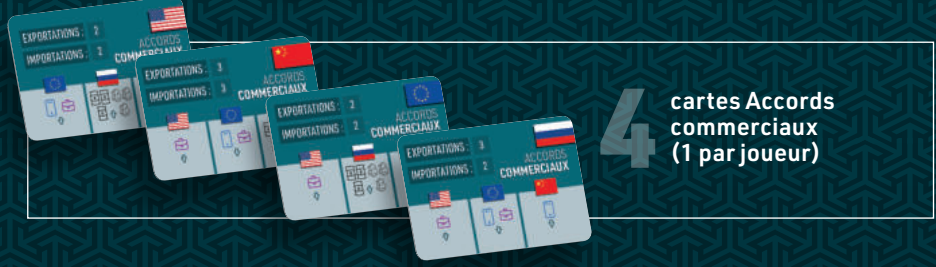
Nous sommes en 2010, et le monde change rapidement sous vos yeux. L'influence des États-Unis, qui s'exerçait sans conteste partout dans le monde, commence à s'effriter. D'autres puissances font leur entrée sur la grande scène mondiale, prêtes à réclamer leur part du gâteau géopolitique. À l'Est, Pékin est sur le point de devenir un acteur majeur du monde. Dans le même temps, Moscou joue une partie d'échecs compliquée contre Washington qui s'efforce de contrer chacun de ses mouvements. Au milieu de ces forces tumultueuses, l'Union européenne cherche encore à forger son identité. Le monde traverse des bouleversements sans précédent. La puissance des nations évolue à l'échelle mondiale. Qui s'imposera comme la superpuissance de demain dans un monde en perpétuel changement ?

World Order est un jeu de plateau de majorités pour 2 à 4 joueurs, dans lequel vous prenez le contrôle de l'une des quatre puissances mondiales dominantes des années 2010 : les États-Unis, la République populaire de Chine, la Fédération de Russie et l'Union européenne. Utilisez votre finesse diplomatique, votre puissance économique et votre force militaire pour étendre votre influence dans le monde. Formez des alliances, négociez des accords et attirez les autres nations en créant d'habiles équilibres économiques, ou devenez le colosse militaire que personne n'ose affronter. Participez à une véritable course pour l'hégémonie mondiale, et montrez aux autres puissances qu'une nouvelle ère s'annonce : la vôtre !

**WORLD
ORDER**



*Puissance non joueuse



*Investissement direct à l'étranger

APERÇU DU MATÉRIEL

Plateaux Joueur

Votre plateau est le tableau de bord de votre puissance. Il affiche vos capacités de production pour chaque ressource ainsi que l'état de vos stocks (en bas). Chaque plateau permet aussi de mesurer votre prospérité et de noter la priorité que vous déterminez à chaque manche (intérieure, diplomatique ou militaire).

ÉTATS-UNIS D'AMÉRIQUE

PRODUCTION

12345

1234

12345

PRIORITÉ INTERIEURE

12345

12345

PRIORITÉ DIPLOMATIQUE

12345

12345

PRIORITÉ MILITAIRE

12345

12345

PROSPÉRITÉ

2103154205308

RESSOURCES

0

12345

678910

Pions Ressource

Piste Ressources

Argent de départ

Piste Prospérité

Emplacement de pion Priorité

Production de départ

Production de ressources

Cartes Capacité

La plupart des actions que vous allez faire viennent de ces cartes. Vous commencez la partie avec une pioche de 12 cartes (certaines sont propres à chaque puissance). Au fil du jeu, vous ajoutez des cartes à cette pioche.

Les actions que ces cartes vous permettent d'effectuer appartiennent à l'une des quatre catégories d'actions du jeu, représentées par une couleur :

Diplomatie

Économie

Militaire

Intérieure

6

4

PROGRAMME D'OPTIMISATION

25

Produisez 1 type de ressource. Ensuite, Recevez une carte Croissance.

1

2

SOFT POWER

Soutenez une région. Si vous Soutenez l'Europe, le Moyen-Orient - Afrique du Nord ou l'Asie centrale, dépensez 1 de moins.

Coût

Nom

Puissance

Effet

Section bonus

Catégorie

Carte de départ conseillée

Carte Capacité du marché

Carte Capacité de départ

WORLD ORDER

Cartes Pays

Ces cartes représentent les pays avec lesquels vous allez interagir. Toute carte Pays posée devant vous désigne un pays **allié**. Vous entretenez de bonnes relations avec ce pays.

De telles cartes ont deux états : Si la carte est face visible, elle est **active**. Si la carte est face cachée, elle est **épuisée**.

Valeur

Coût d'investissement

Drapeau du pays

Nom du pays

Région du pays

Ressources que vous pouvez exporter (vendre)

Ressources que vous pouvez importer (acheter)

Ces puissances ne peuvent pas Améliorer leurs relations avec ce pays

Ces puissances peuvent Construire une base dans ce pays

Pays de départ / Puissance

Carte épuisée

Cartes Atout stratégique

Ces cartes représentent des atouts qui vous sont réservés. Leur effet est souvent meilleur que les cartes Capacité classiques, mais vous ne pouvez les utiliser qu'une seule fois par partie.

Nom

Effet

Puissance

Points de victoire de départ

Cartes Croissance

Ces cartes représentent les améliorations de vos infrastructures. Elles déverrouillent souvent des capacités permanentes utilisables pour le reste de la partie.

Niveau

Coût

Nom

Points de victoire

Capacité

Cartes Accords commerciaux et Commerce

Ces cartes servent lors de l'action Commercer. Votre carte Accords commerciaux indique combien d'exportations et importations vous avez le droit de faire et rappelle les ressources que vous pouvez acheter aux autres joueurs (importations). Cette information est rappelée sur vos propres cartes Commerce, qui listent vos ressources disponibles à l'importation pour les autres joueurs.

Exportations

Importations

Ressources que vous pouvez importer (acheter) aux autres joueurs

Puissance

Ressources disponibles

Cartes Influence PNJ

Ces cartes ne sont utilisées qu'à 2 et 3 joueurs. Elles indiquent où les puissances non incarnées par des joueurs placent leur Influence et leurs armées, et avec qui elles commercent.

Puissance non-joueuse (PNJ)

Armée

Puissance qui reçoit de l'argent

Région affectée

MISE EN PLACE



1. Placez le **plateau central** au milieu de la table.
2. Triez les **cartes Pays** par région. Mélangez séparément les piles de chaque région et placez chaque pile face visible sur le côté gauche de l'emplacement qui lui correspond sur le plateau. Ensuite, décalez la première carte de chaque pile et placez-la sur l'emplacement de droite pour commencer une nouvelle pile. Vous devez avoir 2 cartes visibles par région.
3. Placez des **cubes d'Influence** dans chaque région en respectant les couleurs indiquées sur les cases du plateau, et placez le **compte-tours** sur la 1^{re} case de la piste Compte-tours.
4. Placez les 3 **jetons Majorité** sur le plateau du côté approprié (côté 2 joueurs visible si vous êtes 2, ou côté opposé si vous êtes 3+).
5. Mélangez les **cartes Capacité du marché** et placez-les face cachée à proximité du plateau. Révélez les 6 premières cartes pour former une rangée face visible à côté de la pioche de cartes Capacité. Ces 6 cartes forment le marché.
6. Triez les **cartes Croissance** de manière à former des piles de cartes de même nom, et organisez-les par ordre croissant au-dessus du plateau. À 3 joueurs, retirez une carte de chaque pile de niveau 1. À 2 joueurs, retirez une carte de chaque pile de niveau 1 à 4. Notez que les piles n'ont pas le même nombre de cartes.
7. Formez une réserve avec les **pièces**, les **jetons Base militaire** et les **jetons IDE** et faites en sorte que cette réserve soit à portée de main des joueurs.
8. Chaque joueur choisit une puissance disponible (États-Unis, UE, Russie ou Chine) et prend les éléments correspondants : **plateau Joueur**, **cartes Capacité de départ**, **cartes Pays de départ**, **carte Accords commerciaux**, **cartes Atout stratégique**, **cartes Commerce**, **cubes de production**, **cubes d'influence**, **jetons Armée**, **jetons Soutien**, **pion Priorité**, **pion Prospérité**, **aide de jeu**, **argent** de départ (au-dessus de la piste Ressources, à droite), et un **pion Ressource** de chaque type. Notez qu'à 2 joueurs, vous devez observer la restriction suivante en choisissant votre puissance : un joueur doit choisir entre les États-Unis et l'UE, et l'autre entre la Russie et la Chine. Cette restriction n'a pas cours à 3 joueurs.



15. Placez votre **carte Accords commerciaux** à côté de votre plateau Joueur. Ensuite, placez vos **cartes Commerce** face visible (côté ressources) à côté de votre carte Accords commerciaux.

16. Mélangez vos **cartes Capacité de départ** et créez 2 piles de 6 cartes au hasard. Consultez maintenant chaque pile et choisissez-en une pour former votre main de départ. Mélangez l'autre pile face cachée et placez-la à côté de votre plateau. Cette pile forme votre pioche. S'il s'agit de votre première partie, consultez l'encadré ci-dessous.

Main de départ : S'il s'agit de votre première partie de World Order, nous vous conseillons de commencer avec une main de départ préétablie. Au lieu de piocher 6 cartes au hasard, prenez les 6 cartes Capacité de départ : un petit triangle ► apparaît devant leur nom. Mélangez le reste des cartes pour former votre pioche.

17. Mélangez vos 5 **cartes Atout stratégique** et piochez-en 3 au hasard. Choisissez-en 2 à conserver et placez-les face visible sous votre plateau Joueur. Rangez dans la boîte les autres cartes Atout stratégique : elles ne serviront pas à cette partie. Ensuite, placez votre **marqueur de score** sur la case de la piste correspondant à la somme des points de victoire (PV) de départ indiqués sur les 2 cartes que vous avez choisies.

18. Placez votre **argent** de départ à côté de votre plateau Joueur.

19. Placez les 4 **drapeaux** d'ordre de tour sur la piste d'ordre de tour dans l'ordre des PV de départ (le joueur qui a le plus de PV prend la 1^{re} place, et ainsi de suite). En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le moins d'argent de départ se place avant l'autre.

Une fois que tout le monde a placé son drapeau, vous pouvez commencer la partie.

Si vous êtes 4 joueurs, n'utilisez pas les **cartes Influence PNJ**. Sinon, mélangez les **cartes Influence PNJ**, piochez-en 2 et placez-les au-dessus du plateau central. Placez un cube de la couleur de chaque puissance non-joueuse (PNJ) dans la ligne correspondante de chaque carte. Ajoutez-y un jeton Armée si la carte le demande. Ces cubes et jetons seront déployés lors de la phase Ajouter de l'Influence PNJ (voir p.18).

Ensuite, chacun d'entre vous procède comme suit :

9. Placez votre **plateau Joueur** devant vous.
10. Placez un **cube de production** sur la case de production de départ (colorée) de chaque piste.
11. Placez votre **pion Priorité** sur la case Priorité intérieure.
12. Placez votre **pion Prospérité** sur la première case de la piste Prospérité.
13. Placez les 6 **pions Ressource** sur la piste Ressources. Chacun doit correspondre à votre production de départ. Placez le nombre de **jetons Armée** de départ requis sur votre plateau Joueur (et non sur la piste Ressources). Conservez vos jetons Armée restants et vos cubes d'influence à proximité.
14. Placez les **cartes Pays de départ** face visible au-dessus de votre plateau Joueur. Ces cartes sont vos pays alliés.





DÉROULEMENT DU JEU

La partie se joue en 6 manches. Chaque manche se divise en 3 phases : **Phase Préparation**, **Phase Action** et **Retombées**. Vos actions vous permettent de placer des cubes d'influence dans plusieurs régions du plateau, ce qui vous rapporte des PV. De plus, vous gagnez des PV en fonction de vos majorités au moment de chacun des 2 décomptes. Le joueur qui a le plus de PV à l'issue de la 6^e manche remporte la victoire.

PHASE PRÉPARATION

Ignorez cette phase lors de la première manche. Si vous lisez ces règles pour la première fois, nous vous conseillons de sauter ces paragraphes et d'y revenir une fois que vous aurez lu les autres (phase Action et Retombées).

Lors de la phase Préparation, vous effectuez les étapes suivantes. Pour gagner du temps, la plupart de ces étapes peuvent être effectuées simultanément par tous les joueurs. Toutefois, si un joueur veut voir ce que font les autres, résolvez les étapes dans l'ordre du tour et attendez que tous les joueurs aient complètement résolu une étape avant de passer à la suivante.

Piochez des cartes

Prenez 6 cartes dans votre pioche. Si vous devez piocher mais que vous n'avez plus de cartes, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche. Reprenez ensuite des cartes jusqu'à atteindre 6 cartes en main.

Révéléz des cartes Pays

Dans chaque région, faites glisser la première carte de la pioche de gauche au sommet de la pioche de droite. Si vous faites glisser la dernière carte de la pioche de gauche sur celle de droite, déplacez la pioche de droite sur l'emplacement de gauche et renouvelez l'opération.

Déterminez l'ordre du tour

Décalez les drapeaux vers le bas. Le joueur le plus en retard au score place son drapeau sur la case d'ordre de tour de son choix. Procédez ainsi pour chaque joueur, de celui qui a le moins de PV à celui qui en a le plus. En cas d'égalité, le joueur qui a le moins d'argent choisit le premier. Si l'égalité persiste, le joueur qui avait le moins d'argent de départ choisit le premier.

Produisez des ressources primaires

Produisez vos 3 types de ressource primaire : énergie (🔌), matières premières (🪨) et nourriture (🌾). Pour chaque type de ressource, vous gagnez autant d'unités que ce qu'indique le cube de production correspondant (en haut de votre plateau). Déplacez le pion Ressource associé d'autant de cases que nécessaire sur la piste Ressources (en bas). Voir l'action **Produire** p. 15 pour plus de détails.

Choisissez une priorité

Choisissez une priorité pour cette manche parmi les trois options disponibles : **priorité intérieure**, **priorité diplomatique** ou **priorité militaire**. Déplacez votre pion Priorité sur la section correspondante de votre plateau et appliquez les instructions indiquées, de haut en bas.

Certaines instructions vous permettent d'augmenter une de vos productions. Si vous choisissez de faire cela, dépensez le coût indiqué et déplacez le cube de production correspondant d'un cran vers la droite. Notez que si vous augmentez la production d'un type de ressource primaire de cette façon (🏠, 🏢 ou 🌾) vous gagnez immédiatement 1 unité de ce type de ressource.

Si un effet vous permet de produire un type de ressource secondaire, à savoir biens de consommation (📱), services (💼), diplomatie (🌿) ou armées (🚀), vous pouvez en produire autant qu'indiqué par le cube de production correspondant. Toutefois, pour chaque ressource secondaire que vous voulez produire, vous devez dépenser les éléments requis. Par exemple, pour chaque 📱 produit, vous devez dépenser 1 🏠 et 1 🏢. Si votre cube de production est sur la 3^e case de la piste 📱, cela signifie que vous pouvez produire jusqu'à 3 📱 en dépensant 3 🏠 et 3 🏢.

Cartes Commerce : Chaque fois que vous produisez un type de ressource qui apparaît sur vos cartes Commerce, retournez-les toutes face visible, si elles ne l'étaient pas déjà. Ces cartes représentent des surplus de production que les autres joueurs pourront importer sans pour autant faire diminuer vos propres stocks.



Les dernières lignes de chaque section (sans puce devant) ne sont pas des instructions, mais une capacité permanente qui s'applique pendant toute la manche. À la première manche, tous les joueurs commencent en priorité intérieure. Ils profitent donc tous des effets liés à cette priorité.

PHASE ACTION

Il s'agit de la phase principale du jeu. Vous jouez des cartes de votre main pour agir sur le plateau et poursuivre vos objectifs. À la fin de cette phase, vous ajoutez de nouvelles cartes à votre pioche.

Cette phase se divise en 3 étapes. Le premier joueur, dans l'ordre du tour, joue le premier lors de chacune de ces étapes.

Actions

Choisissez une carte Capacité de votre main. Jouez cette carte devant vous et résolvez son effet. Si vous ne pouvez pas résoudre l'intégralité de l'effet indiqué, résolvez ce que vous pouvez. La carte reste ensuite devant vous. (Ne la défaussez pas).

Au lieu de jouer une carte et résoudre son effet (ou si vous n'avez plus de cartes en main), vous pouvez choisir l'une des options suivantes :

- **Jouer une carte Atout stratégique :** Jouez une carte Capacité de votre main face cachée devant vous (si possible) et appliquez l'effet de l'une de vos cartes Atout stratégique visible. Puis retournez cette carte face cachée.
- **Passer :** Jouez une carte Capacité de votre main face cachée devant vous (si possible) et recevez 10 .

Une fois que vous avez résolu votre carte Capacité (soit pour son effet, soit pour payer l'une des deux autres options disponibles), votre tour est terminé. Le joueur suivant, dans l'ordre du tour, joue son tour. Répétez l'opération jusqu'à ce que chacun ait joué 4 tours. Passez alors à l'**étape Recherche**.

Les cartes Capacité qui se trouvent devant vous font aussi office de compte-tours au sein de la manche. Si un effet de jeu vous permet de jouer plusieurs cartes dans le même tour, placez-les l'une par-dessus l'autre pour ne pas perturber ce décompte (idéalement, vous devez avoir une carte ou pile de cartes pour chaque tour). Pour gagner de la place, vous pouvez faire en sorte que ces piles se chevauchent, en laissant dépasser la couleur de la dernière carte de chaque pile comme rappel.



Dans les pages qui suivent, nous allons décrire chaque action. Notez que certaines actions vous permettent d'ajouter de l'Influence sur une région. Nous y reviendrons en détail plus loin.

Améliorer vos relations (Diplomatie)

Cette action vous permet d'améliorer vos relations avec d'autres pays et de former de nouvelles alliances. Les pays déjà alliés peuvent vous aider à sécuriser de nouveaux alliés.

Choisissez une carte Pays disponible sur le plateau (donc visible, au sommet d'un paquet). Dépensez autant de diplomatie () que la valeur du pays choisi (inscrite dans l'icône hexagonale en haut à gauche de sa carte ) et placez-le devant vous face visible. Ce pays est maintenant considéré comme un pays allié.

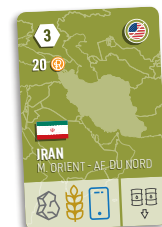
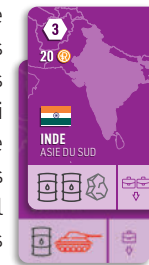
Vous pouvez épuiser (tourner face cachée) un ou plusieurs pays alliés de la même région pour faire baisser le coût requis en . Chaque pays que vous épuisez ainsi fait baisser le coût requis en  d'autant de points que la valeur  du pays épuisé.

Notez qu'il doit toujours y avoir 2 cartes Pays disponibles dans chaque région. Si vous prenez la dernière carte d'une pioche lors d'une action Améliorer vos relations, déplacez la première carte de l'autre pioche sur l'emplacement vacant.

EXEMPLE : Florian, qui joue la **Chine**, veut **Améliorer ses relations** avec **l'Australie** qui a une valeur de  3. Cela lui coûterait normalement 3 . Cependant, il décide d'utiliser ses bonnes relations avec **Singapour**, un autre pays de cette région, à son avantage. Il épuise sa carte **Singapour** pour obtenir une réduction de 2 , égale à la valeur du pays ( 2). **Florian** n'a donc plus que 1  à dépenser pour placer la carte **Australie** devant lui et en faire un pays allié.



Si vous Améliorez vos relations avec un pays qui se trouve déjà devant vous (1 de vos pays de départ), placez la nouvelle carte Pays par-dessus l'ancienne de manière à laisser les symboles de ressources visibles. Conservez la base et les jetons IDE qui se trouvaient sur la carte, le cas échéant. Si vous faites cela par-dessus une carte déjà active (côté actif), ajoutez 1 Influence à la région de ce pays. Dans tous les cas, considérez cet ensemble de cartes comme un seul pays, avec les caractéristiques de la carte du dessus (les icônes de ressources de la carte du dessous restent utiles pour l'action Commercer).



Certains pays sont historiquement opposés à certaines puissances et toute amélioration de relations est impensable. Si une carte Pays affiche l'icône de votre puissance barrée d'un trait, cela signifie que vous ne pouvez pas Améliorer vos relations avec ce pays. Les États-Unis, par exemple, ne peuvent pas Améliorer leurs relations avec l'Iran.

 Soutenir (Diplomatie)

Cette action vous permet d'affirmer vos liens diplomatiques avec une région et d'y asseoir votre influence.

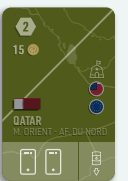
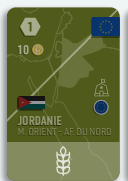
Choisissez une région où vous avez au moins 1 pays allié. Dépensez le coût en  indiqué pour cette région sur le plateau et ajoutez-y 1 Influence. Ensuite, placez l'un de vos **jetons Soutien** sur cette région. Si vous n'avez pas de jeton disponible, vous pouvez en déplacer un depuis une autre région.

Comme pour l'action Améliorer vos relations, vous pouvez épuiser (tourner face cachée) un ou plusieurs pays alliés de la même région pour faire baisser le coût requis en . Chaque pays que vous épuisez ainsi fait baisser le coût requis en  d'autant de points que la valeur  du pays épuisé.

Rappel : Si vous avez choisi la **priorité diplomatique**, le coût de Soutien est réduit de 2 .



EXEMPLE : Bastien joue l'Union européenne et veut **Soutenir** la région **Moyen-Orient - Afrique du Nord**. Il constate sur le plateau que le coût de Soutien est de 6 . C'est plus qu'il ne peut dépenser ; heureusement, il dispose de la **Jordanie** et du **Qatar** parmi ses pays alliés. Il décide d'épuiser ces pays pour obtenir une réduction. Ces pays ont une valeur respective de  et , ce qui réduit le coût requis de 3 . Bastien dépense 3  et ajoute un cube d'Influence sur la région, tout en y plaçant également un jeton Soutien.



 Commercer (Économie)

Cette action vous permet de commercer avec d'autres pays et d'autres joueurs pour générer des revenus et accéder à des ressources que vous ne produisez pas suffisamment vous-même.

Chaque fois que vous faites cette action, vous pouvez effectuer un certain nombre de transactions (exportations et importations). Le nombre de transactions de chaque type que vous avez le droit de faire (2 ou 3) est indiqué sur votre carte Accords commerciaux. Lorsque vous **exportez**, vous vendez vos ressources aux autres pays.

Pour réaliser une exportation, choisissez un type de ressource et comptez le nombre de symboles de ce type qui apparaissent dans la section inférieure de vos cartes Pays alliés (même épuisés). Cela définit le nombre de ressources de ce type que vous pouvez vendre. Si vous exportez une ou des , vous devez les prendre depuis votre plateau Joueur (et jamais depuis le plateau central).

Lorsque vous **importez**, vous achetez des ressources aux autres pays et aux autres puissances. Pour réaliser une importation, choisissez un type de ressource et comptez le nombre de symboles de ce type qui apparaissent dans la petite section située en bas à droite de vos cartes Pays alliés (même épuisés) et sur votre carte Accords commerciaux (auprès des autres joueurs). Notez qu'une petite flèche apparaît à côté.



Cela définit le nombre de ressources de ce type que vous pouvez acheter. Chaque type de ressource ne peut être utilisé que pour une seule transaction. Vous ne pouvez pas exporter ou importer deux fois le même type de ressource. Vous ne pouvez pas exporter un type de ressource puis l'importer au cours de la même action Commercer.

Le tableau suivant vous indique l'argent que vous touchez (ou devez) pour chaque ressource exportée (ou importée). Lorsque vous importez auprès de pays alliés, vous payez à la réserve. Lorsque vous importez auprès d'un autre joueur, vous payez ce joueur.

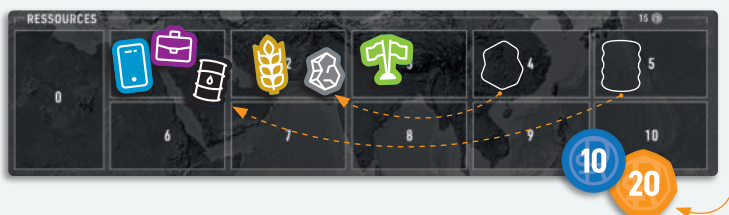
						
GAIN D'EXPORTATION (ce que vous touchez)	5 	5 	5 	15 	15 	20 
COÛT D'IMPORTATION (ce que vous devez)	3 	3 	3 	10 	10 	–

Pour pouvoir importer une ressource auprès d'un autre joueur, elle doit apparaître sur votre carte Accords commerciaux, et ce joueur doit disposer de cette ressource. Si ce joueur a une carte Commerce qui affiche cette ressource, il la retourne face cachée. Vous payez ce que vous lui devez et gagnez la ressource correspondante. Si vous importez une ressource auprès d'un joueur et qu'il n'a pas de carte Commerce avec cette ressource, vous pouvez lui acheter directement de sa propre réserve, s'il en a. Dans ce cas, il doit réduire la quantité de cette ressource directement sur son plateau Joueur. Dans les deux cas, l'autre joueur ne peut pas refuser la transaction. Si un joueur n'a pas la ressource que vous voulez, ni sur son plateau, ni sur une carte Commerce face visible, alors vous ne pouvez pas l'importer.

Une fois que vous avez fini vos transactions, gagnez 1  si vous avez acheté quelque chose à au moins un autre joueur (quel que soit le nombre de transactions effectuées et le nombre de joueurs concernés). Notez qu'à 2 ou 3 joueurs, vous pouvez acheter des ressources aux puissances non-joueuses. Dans ce cas, considérez que leurs ressources sont toujours disponibles, mais ne gagnez pas de .

Les cartes Commerce de la Russie affichent 3  et 3 . Vous n'êtes pas obligé d'importer les 3 ressources de la carte (le joueur Russie devra la retourner dans tous les cas) mais si vous décidez d'importer moins, vous ne touchez pas le petit bonus de .

EXEMPLE : Jean-Baptiste joue la **Russie** et veut faire une action **Commercer**. Il consulte les icônes de ses pays alliés et décide d'exporter du et des : il y a 5 icônes sur ses pays alliés et 2 icônes , ce qui signifie qu'il peut vendre jusqu'à 5 et 2 (et ce, que les cartes soient actives ou épuisées). **Jean-Baptiste** décide d'exporter 4 et 2 pour 5 chacun, et déplace ses pions Ressource en fonction sur son plateau Joueur. Il touche 30 .



Ensuite, **Jean-Baptiste** réfléchit sur ce qu'il peut importer. Il ne peut pas importer les ressources ou qu'il vient d'exporter ; il décide donc d'importer des . Parmi ses cartes Pays, seule **L'Inde** propose des . Toutefois, **Jean-Baptiste** peut aussi importer des ressources des autres joueurs. Il décide d'importer un total de 2 : 1 depuis **L'Inde** et 1 depuis **Bastien (UE)**. Il paie donc 10 à la réserve et 10 à **Bastien** qui doit retourner une de ses cartes Commerce à cette occasion. Il déplace ensuite son pion de 2 cases vers la droite. Enfin, puisqu'il a commercé avec un autre joueur, il gagne également 1 et déplace également ce pion d'un cran vers la droite.



Investir (Économie)

Cette action vous permet de financer des projets à grande échelle à l'étranger. Ces projets vous rapportent un gain financier substantiel à long terme et permettent de vous établir dans la région.

Choisissez une carte Pays allié active devant vous. Dépensez le montant indiqué en haut de la carte (sous l'icône) et épuisez-la (tournez-la face cachée). Ensuite, placez un jeton IDE au-dessus de cette carte et ajoutez 1 Influence dans la région de ce pays.

Sauf mention contraire, vous ne pouvez investir qu'une seule fois dans chaque pays.

EXEMPLE : Florian (Chine) veut **Investir** au **Pakistan**, l'un de ses pays alliés. Cette action coûte 15 pour ce pays. Il dépense donc le montant demandé, épuise la carte et y place un jeton IDE. Enfin, il ajoute 1 Influence en **Asie du Sud**.



Déplacer (militaire)

Cette action vous permet de déplacer vos armées à travers le monde pour faire pencher la balance des forces en présence en votre faveur.

Choisissez l'un de vos jetons Armée () , soit depuis votre plateau Joueur, soit sur le plateau central. Déplacez-le dans une région de votre zone d'intérêt (avec votre drapeau dans un petit cercle) ou dans une région avec une de vos bases militaires (voir **Construire une base** ci-dessous). Ensuite, dépensez 5 .

EXEMPLE : Jean-Baptiste (Russie) veut mettre la pression aux autres joueurs. Il décide d'utiliser la carte **Renforts militaires** qui lui permet de **Déplacer** 2 . Il prend 1 de son plateau et la place en **Europe**. Puis il prend son en **Asie centrale** et la déplace en **Asie de l'Est**. Le déplacement en **Europe** est autorisé car l'Europe est dans la zone d'intérêt de la **Russie** (icône de drapeau circulaire). **L'Asie de l'Est** n'est pas dans la zone d'intérêt de la Russie, mais la présence d'une base militaire russe au **Vietnam**, un pays de cette région, permet d'y envoyer des . Enfin, il paie le coût de ces déplacements, soit 10 (5 par déplacée).



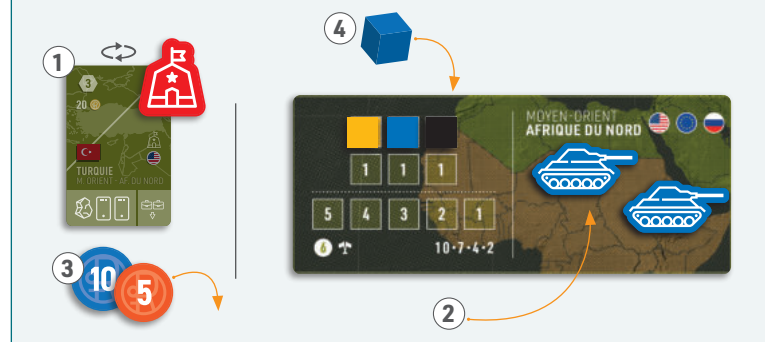
Construire une base (militaire)

Cette action vous permet de construire une base militaire à l'étranger pour assurer une présence armée permanente dans la région visée.

Choisissez une carte Pays allié active devant vous avec un symbole de base militaire (🏠) et le drapeau de votre puissance (si votre drapeau n'apparaît pas, vous ne pouvez pas faire cette action ici). Épuisez cette carte, placez un jeton Base militaire au-dessus et déplacez 1 🚗 depuis votre plateau Joueur vers cette région (vous pouvez en déplacer davantage, mais toujours depuis votre plateau Joueur, à hauteur de la 🏠 du pays). Dépensez un total de 5 💰 pour la base et 5 💰 pour chaque 🚗 déplacée. Ensuite, ajoutez 1 Influence dans la région de ce pays (quel que soit le nombre de 🚗 déplacées).

Si vous n'avez pas de 🚗 sur votre plateau, ou pas suffisamment d'argent pour payer le coût requis, vous ne pouvez pas faire cette action. Sauf mention contraire, vous ne pouvez construire qu'une seule base dans chaque pays.

EXEMPLE : Joseph, qui joue les **États-Unis**, a 3 🚗 sur son plateau et veut **Construire une base** en **Turquie**, l'un de ses pays alliés qui le lui permet. Il épuise donc cette carte Pays et place un jeton Base militaire dessus. La **Turquie** a une valeur de 3, ce qui signifie qu'il peut y placer ses 3 🚗 en plus de sa base, s'il le souhaite. Il décide d'en envoyer 2 et conserve la dernière. Il déplace ses 2 🚗 vers la région **Moyen-Orient - Afrique du Nord** (puisque la **Turquie** en fait partie) et dépense 15 💰 (5 pour la base et 10 pour les 2 🚗). Enfin, il ajoute 1 Influence dans cette région.



🏠 Recevoir une carte Croissance (Intérieure)

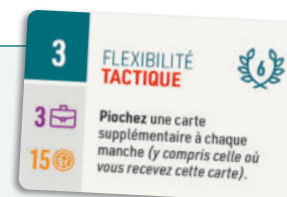
Cette action vous permet d'améliorer le fonctionnement interne de votre puissance afin de gagner en efficacité.

Choisissez l'une des cartes Croissance disponibles, payez le coût requis, placez cette carte près de votre plateau Joueur et gagnez les PV indiqués. La première fois que vous Recevez une carte Croissance, vous devez prendre une carte de niveau 1. Chaque fois suivante, vous devez choisir une carte de niveau immédiatement supérieur.

Ces cartes vous rapportent en général une capacité permanente que vous pouvez utiliser pour le reste de la partie. Notez cependant que pour pouvoir utiliser la capacité d'une carte, vous devez attendre d'être à la manche correspondant à son niveau. Vous pouvez tout à fait récupérer des cartes Croissance par anticipation (et gagner les PV indiqués) mais

leur capacité ne sera pas utilisable avant que vous n'atteigniez la manche qui correspond à leur niveau. Le nombre de cartes Croissance est limité et il peut y en avoir moins que le nombre de joueurs. Une fois que tous les exemplaires d'une carte ont été pris, cette capacité n'est plus disponible pour les autres joueurs.

EXEMPLE : Florian (Chine) vient de jouer la carte **Stratégie de croissance** qui lui permet de **Recevoir une carte Croissance**. Il a déjà une carte Croissance de niveau 1 et une autre de niveau 2. Il doit donc prendre une carte de niveau 3. 2 cartes sont disponibles : **Flexibilité tactique** et **Ouverture diplomatique**. Il décide de prendre la première carte, paie le coût requis : 3 💰 et 15 💰, et place la carte devant lui. Il gagne également 6 🌿 comme indiqué sur la carte. Notez qu'il vient de prendre la dernière carte Flexibilité tactique. Si un autre joueur veut récupérer une carte de niveau 3, il devra prendre **Ouverture diplomatique**.



🏭 Produire (Intérieure)

Vous devez gérer vos niveaux de production et acquérir des ressources pour atteindre vos objectifs.

Lorsqu'un effet vous permet de produire 1 ou plusieurs types de ressources, et sauf limitation expressément indiquée, vous pouvez choisir n'importe lequel des 7 types de ressources. Si vous choisissez un type de ressource primaire (🏠, 🌾 ou 🌳), vous gagnez autant d'unités de cette ressource que votre production indique. Si vous choisissez un type de ressource secondaire (📱, 💼, 🚗 ou 🚢), vous pouvez produire autant d'unités que ce qu'indique votre production, à condition de dépenser les éléments requis pour chaque unité, comme indiqué dans la section Priorité au-dessus de la piste de production correspondante.

Lorsque vous produisez différents types de ressources avec la même action, vous pouvez choisir n'importe quelle combinaison de types de ressources primaires et secondaires. Vous avez le droit de dépenser des ressources primaires que vous venez de produire pour alimenter la production des ressources secondaires que vous voulez produire dans la même action.

Notez que chaque fois que vous produisez un type de ressource qui apparaît sur vos cartes Commerce, vous devez les retourner face visible, si elles ne l'étaient pas déjà. Ces cartes représentent des surplus de production que les autres joueurs pourront importer sans pour autant faire diminuer vos propres stocks.

Lorsque vous produisez des 🚗, si vous tombez à court de jetons de votre couleur, utilisez des équivalents pour les remplacer (ils ne sont pas censés être limités). Votre piste Ressources va jusqu'à 10. Si vos stocks dépassent 10 unités d'un type de ressource donné, laissez le pion sur la case 10. Pour chaque unité gagnée au-delà de la 10^e (sauf 🌿), gagnez autant d'argent que son coût d'importation (3 💰 pour une ressource primaire et 10 💰 pour une ressource secondaire).



EXEMPLE : Bastien (UE) joue également la carte **Stratégie de croissance** mais choisit la seconde option de la carte pour **Produire** 3 types de ressources. Il veut surtout des mais malgré son abondance de , il n'a qu'un seul ce qui limite sa capacité de production pour cette ressource. C'est pourquoi il choisit de produire d'abord du : il en produit 3, comme son niveau de production de l'indique. Ensuite, il choisit de produire des . Il dépense donc ses 4 et ses 4 pour produire un total de 4 . Pour sa troisième et dernière ressource, il choisit . Sa production en est de 4, mais il décide de n'en produire que 3 et dépense pour cela 9 (3 pour chaque .

NOTES IMPORTANTES

➡ Ajouter de l'Influence

Chaque région dispose de cases d'Influence. Lorsque vous placez un cube d'Influence sur une case, vous marquez immédiatement les PV associés. Il existe 2 types de cases : les cases permanentes et les cases temporaires. Lorsque vous ajoutez de l'Influence dans une région, quelle qu'en soit la raison, vous pouvez choisir le type de case où vous l'ajoutez.

Les cases situées au-dessus de la ligne horizontale sont les cases permanentes. Lorsque vous y placez de l'Influence, elle y reste jusqu'à la fin de la partie. Toutefois, leur nombre est limité. Une fois qu'elles sont toutes occupées, il n'est plus possible d'y placer des cubes, sauf mention contraire.

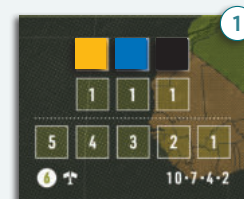
Les cases situées sous la ligne horizontale sont des cases temporaires. Lorsque vous placez de l'Influence sur l'une de ces cases, vous devez utiliser la première case disponible en partant de la gauche. Souvent, cette case vous rapportera plus de PV qu'une case permanente. Cependant, si toutes ces cases sont occupées lorsqu'un joueur ajoute de l'Influence temporaire, le cube qui se trouve le plus à gauche est chassé du plateau et tous les cubes restants se décalent d'un cran vers la gauche. Le joueur place alors son cube d'Influence dans la case la plus à droite de la rangée, mais ne gagne pas de PV à cette occasion.

Certains effets de jeu permettent de convertir de l'Influence temporaire en Influence permanente. Si un tel effet survient, déplacez le cube d'Influence temporaire au-dessus de la ligne. Si une case permanente est disponible, placez-y votre cube (mais ne gagnez pas les PV associés). Sinon, placez votre cube à côté des autres cubes d'Influence permanente. Enfin, s'il y avait des cubes à droite du cube que vous venez de convertir, décalez-les d'un cran vers la gauche (aucun joueur ne gagne de PV à cette occasion).

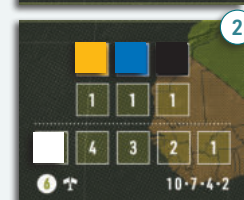
Notez que lorsque l'on compte les majorités dans chaque région (voir **Décomptes des régions** p.20), tous les cubes d'Influence comptent, qu'ils soient temporaires ou permanents. Cependant, pour enregistrer le décompte d'une région, **toutes ses cases permanentes doivent avoir été recouvertes**. Si ce n'est pas le cas, la région ne rapporte aucun point.

EXEMPLE :

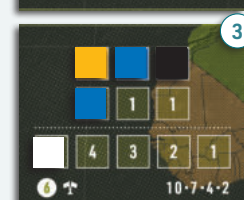
1. Jean-Baptiste (Russie) vient de construire une base en **Syrie**, ce qui lui permet d'ajouter 1 Influence en **Moyen-Orient - Afrique du Nord**.



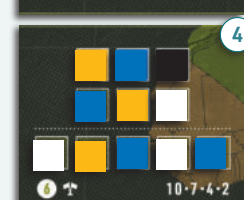
2. Toutes les cases sont disponibles et il décide de placer son Influence dans une case temporaire. La première case disponible (tout à gauche) lui rapporte 5 .



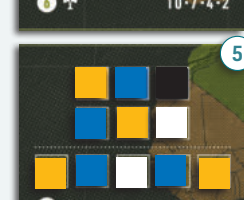
3. Joseph (États-Unis) joue juste après et décide d'Investir en **Arabie saoudite**, ce qui lui rapporte aussi 1 Influence dans cette région. Il choisit une case permanente ; il ne gagne que 1 à cette occasion, mais s'assure que son cube restera en place jusqu'à la fin de la partie.



4. Bien plus tard, Bastien (UE) décide de Soutenir la région, ce qui lui permet d'y ajouter un autre cube d'Influence.



5. À ce stade, toutes les cases (permanentes et temporaires) sont prises. Il peut donc uniquement placer un cube d'Influence temporaire, qu'il place dans la case de droite. Ceci « pousse » tous les autres cubes d'un cran vers la gauche.



Il ne gagne pas de à cette occasion, mais cette manœuvre chasse l'un des cubes d'Influence de **Jean-Baptiste** de la région.

➡ Réinitialiser l'Influence temporaire

Certains effets vous permettent de réinitialiser votre Influence temporaire. Lorsque cela arrive, retirez l'un de vos cubes d'Influence temporaire dans une région, décalez tous les cubes qui se trouvaient à sa droite d'un cran vers la gauche, puis remettez votre cube dans la première case disponible, directement à droite de ces cubes. Vous ne gagnez aucun PV à cette occasion. Cela empêche votre cube d'être chassé du plateau – au moins pour un temps. Notez que s'il n'y a aucun cube à la droite du vôtre lorsque vous obtenez cet effet, il ne sert à rien.

➡ Piocher des cartes

Si un effet vous demande de piocher des cartes lors de la phase Action et que votre pioche est épuisée, mélangez votre défausse (mais pas les cartes que vous avez jouées lors de cette manche) pour former une nouvelle pioche.

◆ Détruire des cartes

Lorsque vous devez détruire une carte, rangez-la dans la boîte ou mettez-la de côté. Elle ne sera plus utilisée dans cette partie.

◆ Gagner ou perdre des PV

Lorsque vous gagnez ou perdez des PV, déplacez votre marqueur de score autour du plateau. Si vous dépassez 100 PV, retournez votre marqueur de score sur son côté opposé et continuez à marquer vos points normalement.

Recherche

Lorsque chaque joueur a joué 4 tours, la phase Action est terminée. Vous pouvez maintenant ajouter de nouvelles cartes à votre pioche. (Ignorez complètement cette étape lors de la dernière manche).

D'abord, placez les cartes Capacité que vous avez jouées dans votre défausse. Ensuite, révéléz les cartes restantes de votre main. Au début, il ne vous restera que 2 cartes, mais certains effets de jeu peuvent vous conduire à finir une manche avec un nombre de cartes différent. Pour chaque carte révélée, gagnez le bonus indiqué (icône du haut, souvent 🪙, 🚢 ou 🏢) et faites la somme du montant total de recherche (icône du bas, 🔍) de vos cartes révélées. Vous pouvez utiliser ce montant de 🔍 pour acheter des cartes au Marché.

Le coût en 🔍 d'une carte Marché apparaît à droite de son nom. Pour acheter une nouvelle carte, vous devez dépenser ce coût en 🔍 à partir de ce que vous avez généré en révélant vos cartes. Vous pouvez gagner des 🔍 supplémentaires en épuisant des cartes Pays alliés. Chaque carte Pays allié épuisée vous rapporte autant de 🔍 que sa 📏. Notez que toute 🔍 non dépensée est perdue.

Si aucune des cartes du Marché ne vous convient, vous pouvez les renouveler : pour cela, vous pouvez dépenser 2 🔍 pour défausser les 3 cartes les plus à droite. Vous pouvez le faire plusieurs fois si vous désirez.

Lorsqu'une carte sort du Marché (pour être défaussée ou achetée), déplacez les cartes qui se trouvent à sa gauche d'un cran vers la droite et révéléz immédiatement une nouvelle carte dans l'emplacement le plus à gauche disponible. Vous pouvez acheter autant de cartes que vous permet votre 🔍. Placez chaque carte achetée sur votre pioche. Défaussez ensuite les cartes Capacité que vous aviez révélées.

Priorité intérieure : Si vous êtes en **priorité intérieure**, vous gagnez 2 🔍 de plus lors de cette étape.

À 3 joueurs, une fois que tout le monde a acheté des cartes, défaussez la carte la plus à droite du Marché et décalez toutes les cartes restantes d'un cran vers la droite. Révéléz ensuite une carte pour combler l'emplacement le plus à gauche. À 2 joueurs, faites de même, mais avec les 2 cartes les plus à droite.

EXEMPLE : Les actions sont terminées. **Florian (Chine)**, le premier joueur, joue son étape Recherche. Il commence par révéler les cartes de sa main. Il lui restait **Stratégie de croissance** et **Commerce extérieur**.

Il consulte les bonus de ces 2 cartes et constate qu'il reçoit 5 🪙 de la réserve. Ces cartes lui rapportent également 4 🔍 à dépenser sur le Marché. Cependant, puisqu'il est en priorité intérieure, il bénéficie de 2 🔍 supplémentaires, pour un total de 6 🔍.



Il consulte les cartes disponibles et décide d'acheter **Jeux de pouvoir** pour un coût de 6 🔍. Il place donc cette carte sur sa pioche, décale les cartes qui se trouvaient à gauche de celle-ci d'un cran vers la droite, et révèle une nouvelle carte, **Arguments convaincants**.



Florian se rend compte que cette carte irait bien dans son jeu et décide de l'acheter également. Seulement, elle coûte 4 🔍, et il ne lui reste que 1 🔍 à dépenser. Heureusement, il peut s'appuyer sur ses pays alliés. Il décide d'épuiser **Singapour** (2) et le **Tadjikistan** (1) pour un total de 3 🔍, ce qui suffit à atteindre les 4 🔍 nécessaires à l'achat de la carte Arguments Convaincants. Il prend la carte et la place elle aussi sur sa pioche, puis révèle une nouvelle carte pour le Marché.

Ajouter de l'Influence PNJ

Ignorez cette section pour les parties à 4 joueurs. Sinon, placez les cubes d'Influence des 2 cartes Influence PNJ révélées lors de la mise en place (ou lors de la manche précédente) dans les régions indiquées sur ces cartes. Si une icône  apparaît à côté du nom de la région, placez le  que vous aviez déposé sur la carte dans cette région. Si le drapeau d'un joueur (icône ronde) apparaît à côté du nom de la région, ce joueur vérifie s'il a des cartes Commerce face visible près de son plateau Joueur. Si oui, il retourne une de ces cartes et gagne 10 . Si toutes ses cartes Commerce sont face cachée, rien ne se passe.

Lorsque les puissances non-joueuses ajoutent de l'Influence de cette façon, elles privilégient toujours les cases d'Influence permanente. Si elles ne peuvent pas, elles utilisent la première case d'Influence temporaire disponible à la place (ou poussent les cubes de devant, s'il le faut).

Après avoir placé ces cubes, révéléz 2 nouvelles cartes Influence PNJ pour la prochaine manche. Placez un cube de la couleur de chaque puissance non-joueuse sur chaque carte. Ajoutez-y un jeton Armée  si la carte le demande. Ces cubes et jetons seront déployés lors de la phase Ajouter de l'Influence PNJ de la prochaine manche.

EXEMPLE : *Joseph (États-Unis) et Florian (Chine) font une partie à 2 joueurs. Ils utilisent les cartes Influence PNJ pour la **Russie** et l'**Union européenne**, qui sont les puissances non-joueuses. C'est la fin de la phase Action de la deuxième manche. Ils appliquent donc les cartes Influence PNJ révélées lors de la manche précédente.*



*D'abord , ils placent un cube d'Influence jaune (UE) en **Europe**, accompagné par 1  de la même couleur. Ensuite, ils placent un cube d'Influence blanc (Russie) en **Afrique**. Cette rangée affiche aussi un drapeau chinois, donc **Florian** gagne 10  et retourne l'une de ses cartes Commerce face cachée.*

*Ensuite, ils ajoutent un cube d'Influence jaune au **Moyen-Orient - Afrique du Nord** et un cube d'Influence blanc en **Europe**, accompagné par une  russe. Puisqu'un drapeau des **États-Unis** apparaît dans la rangée **UE**, **Joseph** doit lui aussi gagner 10 . Cependant, ses deux cartes Commerce sont face cachée. Il ne touche donc rien du tout.*

RETOMBÉES

Lors de cette phase, vous constatez le résultat de vos actions. Vos investissements rapportent et votre présence militaire affecte vos adversaires. C'est aussi lors de cette phase qu'un décompte peut survenir.

Résolvez les étapes suivantes.

Retour sur investissement

Pour chaque jeton IDE que vous avez sur une carte Pays allié, gagnez 2 ⚙️, multiplié par la  de la carte.

Ensuite, vous pouvez décider de défausser tout ou partie de vos jetons Soutien du plateau. Chaque jeton défaussé d'une région vous rapporte 5 ⚙️ par pays allié que vous avez dans cette région.

EXEMPLE : Au cours de l'étape Retour sur investissement, **Bastien (UE)** dispose de 3 cartes Pays avec un jeton IDE. La **Norvège** et la **Jordanie** ont chacune une valeur de  ; il gagne donc 2 ⚙️ pour chacune. La **Turquie** a une valeur de  , ce qui lui rapporte 6 ⚙️. En tout, il gagne 10 ⚙️ grâce à ses jetons IDE lors de cette étape.

Il dispose aussi d'un jeton Soutien en **Afrique** et décide de le défausser. Puisqu'il a 2 pays alliés dans cette région, le **Nigéria** et **Djibouti**, il gagne 10 ⚙️ à cette occasion.



Augmenter la prospérité

Vous pouvez maintenant dépenser le montant de biens de consommation () indiqué à droite de votre pion Prospérité pour le déplacer sur la case suivante. Si vous le faites, gagnez immédiatement les PV et l'argent indiqués sur cette case. Vous pouvez progresser d'une seule case par manche, même si vous avez suffisamment de  pour déplacer votre pion à nouveau.

Résoudre les MENACES

Lors de cette étape, chaque joueur vérifie la présence militaire de ses adversaires dans chaque région de sa zone d'intérêt. La zone d'intérêt d'un joueur est constituée de toutes les régions marquées de son drapeau (icône circulaire). Le nombre de  de chaque joueur dans une région détermine son niveau de **MENACE** dans cette région. Si cette région fait partie de sa zone d'intérêt, son nombre de  détermine sa **Défense**.

Lorsque vous résolvez les MENACES adverses, passez en revue chaque région de votre zone d'intérêt et perdez 2 PV pour chaque adversaire qui y possède plus de MENACE que vous n'y avez de Défense. Pour le dire simplement, vous perdez 2 PV pour chaque joueur qui possède plus de  que vous dans une telle région ; mais certains effets de jeu peuvent affecter ce calcul.

Si vous êtes en **priorité militaire**, vous gagnez +1 MENACE partout où vous avez des  , et +1 Défense dans les régions de votre zone d'intérêt (même si vous n'y avez aucune ).

Si vous avez un **jeton Soutien** dans une région de votre zone d'intérêt, vous pouvez décider de le défausser lors de cette étape. Si vous le faites, vous y gagnez +2 Défense pour chaque pays allié de cette région.

Notez que les **États-Unis** et **l'UE** ont la capacité spéciale **Membre de l'OTAN** qui leur permet d'ignorer leur MENACE respective.

EXEMPLE 1 : Il est temps de vérifier les MENACES. 3 joueurs ont des  en **Asie centrale**. **Florian (Chine)** en a 2, **Jean-Baptiste (Russie)** en a 1 et **Bastien (UE)** en a 1. Puisque seuls les drapeaux de la Russie et de la Chine apparaissent dans cette région, seules la **Russie** et la **Chine** doivent y vérifier le niveau de MENACE adverse. La Défense de **Jean-Baptiste** est égale à la MENACE de **Bastien**. Il ne perd donc aucun point. **Florian**, en revanche, a plus de  que lui. Puisque sa MENACE est supérieure à la Défense de **Jean-Baptiste**, la **Russie** perd 2  . Si **Bastien** avait eu 2  dans cette région, il y aurait eu 2 joueurs avec davantage de  que la **Russie**, et **Jean-Baptiste** aurait perdu 4  . **Florian** ne perd aucun  car aucun joueur n'exerce plus de MENACE que sa Défense.



EXEMPLE 2 : Les joueurs résolvent les MENACES en **Europe**. 3 joueurs y ont des . **Joseph (États-Unis)** en a 3, **Jean-Baptiste** en a 2 et **Bastien** en a 1. De plus, **Jean-Baptiste** a choisi la priorité militaire, ce qui lui confère +1 en MENACE et en Défense. **Bastien**, de son côté, a un jeton Soutien dans la région, qu'il peut décider de défausser pour augmenter sa Défense.

Les drapeaux des 3 joueurs apparaissent dans la région, qui est une zone d'intérêt pour tous. Tous sont donc concernés par l'éventuelle MENACE adverse. **Joseph** a une MENACE de 3, autant que son nombre de . **Jean-Baptiste** a également une MENACE de 3 : 2 grâce à ses , +1 avec la priorité militaire. C'est une égalité, donc aucun d'entre eux ne perd de . **Bastien** a une MENACE (et une Défense) de 1, inférieure à chacune des MENACES adverses. Toutefois, il ne peut pas perdre de face aux de **Joseph**, car les deux sont membres de l'OTAN et donc ignorent leur MENACE respective. En revanche, la MENACE de **Jean-Baptiste** est réelle et risque de lui faire perdre des . Pour cette raison, il décide de défausser son jeton Soutien. Avec 3 pays alliés en **Europe**, il dispose d'un bonus de +6 en Défense, pour un total de 7. Il ne perd donc aucun .



Décomptes

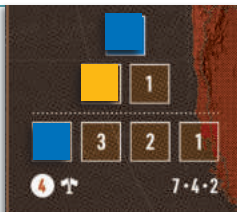
Cette étape est résolue exclusivement lors de la 3^e et de la 6^e manche. Ignorez-la lors des autres manches.

Lorsqu'un décompte survient, seules les régions qui n'ont plus aucune case d'Influence permanente disponible génèrent des points. Commencez par compter les cubes d'Influence de ces régions. Chaque cube rapporte 1 PV à son propriétaire. Ensuite, dans chaque région, le joueur qui a le plus de cubes d'Influence remporte le premier bonus de majorité (indiqué en bas à droite). Le joueur en deuxième position remporte le deuxième bonus, et ainsi de suite.

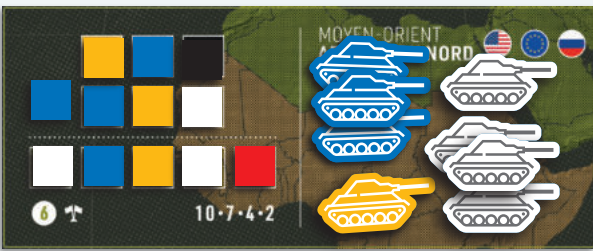
En cas d'égalité, le bonus de PV est attribué au joueur à égalité qui a le plus de dans cette région. Si cela ne suffit pas à départager les joueurs, ils reçoivent tous le bonus correspondant au rang le plus bas parmi eux. Par exemple, si 2 joueurs sont à égalité pour la première place et ont le même nombre de dans la région, ils gagnent tous les deux les PV de la deuxième place.

Notez que 2 régions commencent la partie avec des cubes d'Influence noirs. Ceux-ci représentent l'Influence des puissances locales de la région. Lorsque vous déterminez les majorités, faites comme s'ils appartenaient à un joueur fictif (cela peut affecter le classement ou les égalités, comme indiqué ci-dessus).

EXEMPLE 1 : Nous sommes à la fin de la 3^e manche, au moment des décomptes. Il reste des cases d'Influence permanente vacantes aux **Amériques**. Cette région ne rapporte donc aucun point.



EXEMPLE 2 : Nous sommes à la fin de la 6^e manche et les joueurs font le décompte du **Moyen-Orient - Afrique du Nord**. Toutes les cases d'Influence permanente sont occupées : le décompte a donc lieu. Observez que grâce à une capacité, **Joseph (États-Unis)** a pu ajouter un cube d'Influence permanent alors qu'il n'y avait plus de case disponible.



Les joueurs commencent par compter leur Influence dans la région. Ils marquent 1 pour chacun de leurs cubes. **Joseph** marque 4 , **Bastien (UE)** et **Jean-Baptiste (Russie)** marquent 3 chacun, et **Florian (Chine)** marque 1 . Ils vérifient ensuite qui a la majorité. **Joseph** a le plus de cubes (4) et marque donc 10 supplémentaires. **Bastien** et **Jean-Baptiste** sont à égalité avec 3 Influence chacun. Ils comparent leurs . Puisque **Jean-Baptiste** en a davantage (4 contre 1), il se classe en 2^e position et marque 7 . **Bastien** se classe 3^e et obtient 4 . **Florian** n'a qu'une seule Influence dans cette région, ce qui le met à égalité avec l'Influence locale. Puisqu'il ne dispose d'aucune dans cette région, il termine en 5^e position, ce qui ne lui rapporte aucun .

Lors de cette étape, les États-Unis doivent appliquer leur capacité spéciale **Sur tous les fronts** : lors de chaque décompte, le joueur des États-Unis doit compter le nombre de régions où il a le plus d'Influence (y compris s'il est à égalité). Si le résultat est inférieur à 4, il subit la pénalité suivante :

0	1	2	3
-12	-8	-5	-2

La Russie dispose elle aussi d'une capacité à appliquer lors de cette étape, appelée **Sphère d'influence sécurisée** : lors de chaque décompte, pour chaque région de sa zone d'intérêt où elle a le plus de (y compris en cas d'égalité, mais avec au moins 1), la Russie gagne 2 PV.

La capacité de la Chine, appelée **Réseau IDE mondial**, s'applique uniquement **à la fin de la partie** : elle compte le nombre de régions où elle a au moins 1 jeton IDE. Elle marque ensuite les PV correspondants :

3	4	5	6	7
2	3	4	6	8

Après avoir traité toutes les régions et attribué les PV correspondants, résolvez les 3 jetons Majorité du plateau. Ceux-ci récompensent les majorités obtenues dans les 3 domaines suivants :

- Majorité d'argent
- Majorité de  sur le plateau central (celles des plateaux Joueur et celles des puissances non-joueuses, le cas échéant, ne comptent pas)
- Majorité de pays alliés

En cas d'égalité pour ces 3 majorités, les joueurs marquent les PV correspondant au rang le plus bas parmi eux.

Notez qu'à 2 joueurs, seul le joueur majoritaire marque des points. L'autre joueur ne marque rien du tout. En conséquence, s'il y a une égalité pour une majorité, aucun joueur ne marque de points.

EXEMPLE : Nous sommes à la fin de la 6^e manche, au moment de résoudre les majorités des 3 jetons. **Florian (Chine)** termine la partie avec 121 , **Bastien (UE)** avec 78 , **Joseph (États-Unis)** avec 54  et **Jean-Baptiste (Russie)** avec 49 . En conséquence, **Florian** obtient 5 , **Bastien** obtient 3  et **Joseph** obtient 1 .



Ils passent ensuite à la majorité de  sur le plateau. **Joseph** l'emporte largement avec 8 . Il obtient la 1^{re} place et 6 . **Jean-Baptiste** et **Florian** ont 5  chacun. Ils marquent tous deux 1 , qui est la récompense pour la 3^e place.



Enfin, les joueurs résolvent la majorité des pays alliés. **Bastien** a 10 pays alliés. Il marque les 7  de la 1^{re} place tandis que **Joseph**, avec 9 pays, marque les 4  de la 2^e place. **Jean-Baptiste** et **Florian** ont 8 pays chacun. Ils sont à égalité pour la 3^e place, ce qui les classe d'office en 4^e position – où ils ne marquent aucun PV.



Enfin, à l'issue du dernier décompte, **chaque joueur marque 2 PV pour chaque carte Atout stratégique inutilisée.**

FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui a le plus de PV à l'issue de la partie est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a obtenu le premier bonus de majorité dans le plus de régions lors du dernier décompte est déclaré vainqueur. Si des joueurs sont toujours à égalité, l'égalité est tranchée en faveur du joueur qui a le plus de cubes d'Influence sur le plateau. Si cela ne suffit toujours pas à déterminer un vainqueur, la victoire est partagée.

MODULE OPTIONNEL : ORDRES EXÉCUTIFS

Ordres exécutifs est un module optionnel que vous pouvez ajouter à vos parties. Il ajoute simplement 4 cartes.

Au début de la partie, donnez à chaque joueur sa carte Ordre exécutif. À votre tour, au lieu de résoudre une carte Capacité, vous pouvez poser une carte de votre main face cachée devant vous et jouer votre carte Ordre exécutif à la place. Cela vous permet de faire une des actions indiquées sur cette carte. Ensuite, rangez la carte Ordre exécutif dans la boîte ou mettez-la de côté.

À la fin de la partie, **marquez 3 PV supplémentaires si vous n'avez pas utilisé votre carte Ordre exécutif.**

WORLD
ORDER

FAQ

Questions de règles

- Puis-je avoir plusieurs jetons Soutien dans la même région ?**
Oui. Il n'y a aucune limite au nombre de jetons Soutien qu'une région peut accueillir (quels qu'en soient les propriétaires).
- Si je joue une carte Atout stratégique, est-ce que je marque les PV indiqués ?**
Non. Les PV de la carte servent simplement à déterminer les PV de départ de chaque joueur. Vous ne gagnez/perdez aucun PV pour la carte en elle-même (mais son effet peut affecter votre score, naturellement). Notez enfin que toute carte Atout stratégique non utilisée vous rapporte 2 PV supplémentaires lors du décompte final.
- Lorsqu'un effet me permet d'ajouter de l'Influence permanente à une région, même sans emplacement disponible, puis-je choisir de placer de l'Influence temporaire à la place ?**
Non. Si un effet vous demande de placer de l'Influence permanente, vous devez impérativement placer un cube au-dessus de la ligne en tant qu'Influence permanente.
- Lorsqu'une capacité me permet de jouer une seconde carte, la seconde carte doit-elle être une carte Capacité, ou puis-je jouer une carte Atout stratégique ou Ordre exécutif ?**
La seconde carte peut être du type que vous souhaitez, parmi celles que vous avez le droit de jouer à votre tour. Ce peut donc être une carte Capacité, Atout stratégique ou Ordre exécutif. Pour jouer une carte Atout stratégique ou Ordre exécutif, vous devez placer une carte Capacité face cachée devant vous (à moins que vous n'ayez plus aucune carte en main).
- L'UE commence avec un cube d'Influence sur la première case de l'Afrique, qui rapporte 4 PV. Est-ce que le joueur UE touche ces 4 PV dès le début de la partie ?**
Non. Le chiffre 4 apparaît simplement au cas où un effet de jeu chasse le cube du joueur EU du plateau avant que d'autres cubes d'Influence temporaire ne soient placés sur cette piste. Si cela arrive, le prochain joueur à y placer un cube d'Influence temporaire le fera sur cette case et marquera 4 PV.

Cartes Capacité



Puis-je activer une carte déjà active ?
Oui. Activer une carte déjà active n'aura aucun effet, mais vous pouvez résoudre le reste de la capacité (Investir dans ce pays sans l'épuiser).



Puis-je Construire une base dans le pays concerné si mon drapeau n'apparaît pas en dessous du symbole de base militaire ?
Non. Vous devez respecter les règles classiques pour avoir le droit de construire une base.



Avec la seconde option, puis-je choisir plusieurs fois le même type de ressource ?
Non. Vous devez choisir trois types de ressources différents.

Atouts stratégiques



Que se passe-t-il avec cette carte si la Russie est une puissance non-joueuse (à 2 ou 3 joueurs) ?
Si la Russie n'est pas contrôlée par un joueur, elle ajoute automatiquement un cube d'Influence dans la région restante.



Puis-je augmenter deux fois la même production ?
Non. Vous devez choisir 2 ou 3 productions différentes.

Cartes Croissance

1

DÉVELOPPEMENT INDUSTRIEL

1

Augmentez 2 de vos productions de 1.

Puis-je augmenter deux fois la même production ?
Non. Vous devez choisir 2 productions différentes.

Si j'augmente la production d'une ressource primaire, est-ce que je gagne immédiatement 1 unité de cette ressource ?
Non. Cet effet ne se déclenche que lorsque vous choisissez une priorité et qu'il vous est permis d'augmenter la production d'une ressource primaire.

2

TRANSFERT DE CONNAISSANCES

2

Une fois par manche, vous pouvez Piocher autant de cartes que la  la plus élevée parmi vos alliés actifs. Ensuite, défaussez autant de cartes.

Puis-je utiliser cette capacité lors de la phase Préparation ? Par exemple, avant de choisir une priorité ?
Oui. Il n'y a pas de restriction de timing quant à l'utilisation de cette carte.

2

BUREAUCRATIE RÉDUITE

2

Une fois par manche, vous pouvez Piocher une carte. Ensuite, Détruisez une carte de votre main.

Puis-je utiliser cette capacité lors de la phase Préparation ? Par exemple, avant de choisir une priorité ?
Oui. Il n'y a pas de restriction de timing quant à l'utilisation de cette carte.

3

OUVERTURE DIPLOMATIQUE

3

Une fois par manche, lorsque vous Améliorez vos relations, vous pouvez Améliorer vos relations avec un autre pays en dépensant 1  supplémentaire.

Lorsque j'Améliore mes relations avec le second pays, puis-je épuiser un pays allié de la même région pour couvrir le coût supplémentaire de 1  ?
Non. Ce 1  supplémentaire requis par cette capacité doit venir de votre plateau Joueur, et vous ne pouvez pas diminuer son coût. Cependant, vous pouvez épuiser d'autres pays alliés pour faire baisser le coût requis pour chaque pays, comme d'habitude.

4

AVANTAGE STRATÉGIQUE

4

Lors de votre premier tour de chaque manche, vous pouvez Jouer une carte supplémentaire.

Si je reçois cette carte lors du premier tour de la manche, puis-je l'utiliser de suite et rejouer une carte ?
Oui. Dès que vous recevez la carte (et à partir de la manche 4, en l'occurrence), sa capacité devient utilisable. Vous pouvez donc l'utiliser dans la foulée pour jouer une seconde carte.

CRÉDITS

Conception : Varnavas Timotheou, Vangelis Bagiartakis

Développement : Panagiotis Zinoviadis
Développement additionnel et Chef testeur : Dimitris Siakampenis

Illustrateur principal : Miłosz Wojtasik
Illustrations supplémentaires : Angga Satriohadi (Gong Studios)

Conception graphique : Katerina Xerovasil

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

Testeurs : Gál József, Pásztor Balázs and Kicktester Team, Theodoros Mavraganis, Thanasis Boros, Stefanos Spanoudakis, Konstantinos Karagiannis, George Avgouleas, Vasilis Zitros, Lefteris Giraleas, Constantis Lavrentiadis, Charalampos Zinoviadis, Spyros Gkiouzepas, Konstantinos Lekkas and the Dracon Rules Design Studio playtesters, Angela Mavromati, Ioannis Kalemis, Vasilis Keramidas, George Nikolopoulos, Andreas Rizopoulos, Giannis Andrikopoulos, Christos Schoinas, Dimitra Issari

Remerciements spéciaux : Joe Pilkus, Justin Buckingham, et Alexander Klein pour leurs retours sur les règles.

Thodoris Mavraganis, Joseph Johnson, Patryk Kuczyński, et Victor Gallegos Melon pour leurs suggestions pour le nom des crédits (« ordis » en VO).

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 française : Pierre Hebert

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



HEGEMONIC
PROJECT GAMES

World Order 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