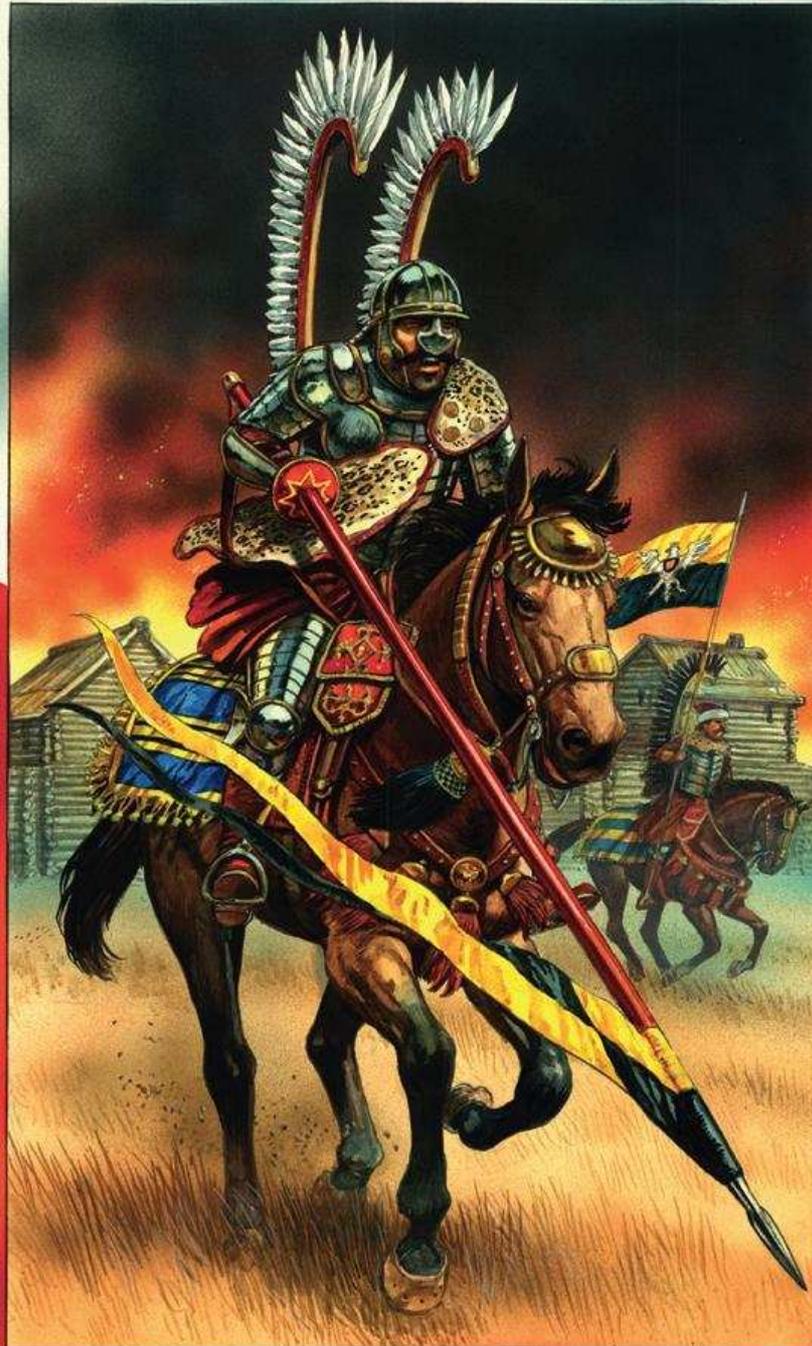


GOD'S PLAYGROUND



God's Playground (Le terrain de jeu des Dieux) – Règles

God's Playground couvre l'histoire de la Pologne de 1400 à 1790, des guerres contre les Chevaliers teutoniques à la partition de la Pologne.

Le jeu est spécifiquement conçu pour trois joueurs, ni plus, ni moins. Chaque joueur joue le rôle d'une des trois principales familles nobles de l'Histoire. Le joueur blanc représentera les Radziwiłłowie, le joueur bleu les Potockis et le joueur rouge la famille Sapieha. Les joueurs doivent tracer un chemin soigneux entre leur propre intérêt et les besoins de la Pologne.

La partie dure quatre manches et chaque manche est décomposée en un certain nombre de phases. Le problème majeur auquel la Pologne fait face est généralement le même à chaque manche, divers ennemis essayeront de l'envahir. Les frontières nordiques sont initialement menacées les chevaliers teutoniques, puis les suédois, et enfin les prussiens. Au nord-est se trouve la Russie dont la force se développera énormément avec le temps. Au sud-est se trouve la terre des tartares, une nuisance éternelle. Vous pouvez utiliser les cosaques pour vous aider à défendre cette région, mais ils ne sont pas toujours fiables. Le toujours dangereux empire ottoman se trouve au delà des montagnes Carpates au sud. On peut gagner de la gloire en battant les Musulmans et même chevaucher au secours de Vienne. Finalement, à l'ouest se trouve l'empire des Habsbourg. Pour la majeure partie du jeu, cet empire est 'ami' mais seulement dans le sens où ils souhaitent dominer la Pologne politiquement plutôt que militairement. Cependant, pendant la manche finale, les masques tombent et les Habsbourg deviennent un autre agresseur.

Comme chef d'une des grandes familles de Pologne vous avez beaucoup de nobles mineurs prêts à vous aider. Au début de chaque manche vous décidez comment vous assignerez vos nobles. C'est grâce à eux que vous lèverez des armées, lancerez des campagnes, influencerez le gouvernement, essayerez de contrôler le Roi et beaucoup d'autres actions. Ils sont votre ressource la plus valable et doivent être utilisés sagement.

Vous gagnerez de l'argent avec vos domaines qui pourront croître avec le temps. La valeur d'un domaine variera selon la manière dont les choses ont été paisibles récemment, c'est-à-dire que les domaines ravagés par les tartares rapporteront moins d'argent que ceux qui ont toujours des paysans sur eux. Vous pouvez également augmenter la valeur de vos domaines en utilisant des régisseurs.

La gloire peut être gagnée en battant vos nombreux ennemis, bien que la guerre puisse être perdue. Vous pouvez également gagner de la prééminence par une consommation remarquable, en dotant les écoles de Jésuites et en construisant des villes. Finalement, les domaines que vous contrôlez à la fin de la partie s'ajouteront à votre renommée.

À la fin de la partie le joueur qui aura gagné le plus de points grâce aux activités ci-dessus sera le gagnant.

Composants



4 infanterie rouge



4 infanterie bleue



4 infanterie blanche



4 infanterie Armée polonaise



16 disques joueur rouge



16 disques joueur bleu



16 disques joueur blanc



3 cavalerie rouge



3 cavalerie bleue



3 cavalerie blanche



4 cavalerie Armée polonaise



2 cosaques



2 pièces ville



1 marqueur traité



1 artillerie rouge



1 artillerie bleue



1 artillerie blanche



1 artillerie Armée polonaise



8 pièces régisseur



3 marqueurs de jeu



5 marqueurs de valeur de domaines



12 blocs Noble rouge
2 ensembles de 0 à 5



12 blocs Noble bleu
2 ensembles de 0 à 5



12 blocs Noble blanc
2 ensembles de 0 à 5



25 cubes point de force noir



25 cubes point de force tartare



25 cubes point de force russe



20 cubes Noble rouge



20 cubes Noble bleu



20 cubes Noble blanc



12 cubes Roi



4 dés



22 pièces d'or



22 pièces d'argent



30 cubes point de force ottoman



20 cubes point de force Habsbourg



10 pièces d'influence Habsbourg

God's Playground (Le terrain de jeu des Dieux) – Règles

Le plateau de jeu

Placez les cubes du Roi et les pièces de l'armée polonaise ici

Ennemi numéro un, qui sera les chevaliers teutoniques pour la première manche, les suédois pour les deux manches suivantes et les prussiens pour la manche finale.

Ennemi numéro deux, les russes

Ce Tableau montre combien coûte à construire chaque type d'unité militaire et son efficacité au combat.

Piste des points de victoire
Une fois que vous connaissez la taille de l'armée polonaise vous placez les pièces disponibles ici.

Danzig
Placez les régisseurs ici

Domaines
Ennemi numéro cinq, les Habsbourg.
La force de l'armée polonaise dépend du nombre de nobles qui lui sont assignés par chaque joueur.

Le Sejm
La boîte des cosaques utilisée pour contenir les deux pièces Cosaques.

Ennemi numéro trois, les tartares

Régions. *Il y a cinq régions polonaises, la Prusse, la Lituanie, l'Ukraine, la petite Pologne et la grande Pologne.*

Ennemi numéro quatre, les ottomans.

Piste des manches
Montre la force de base de l'armée Polonaise.

Piste de valeur des domaines

Exemple de boîte ennemie

Force de l'ennemi à chaque manche.

PV marqués si vous avez le plus de cubes dans cette boîte.

Emplacement pour le traité

Tatars

3 VPs

God's Playground (Le terrain de jeu des Dieux) – Règles

Démarrage de la partie

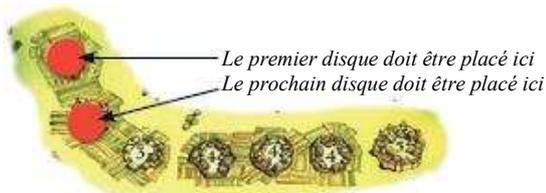
Chaque joueur doit choisir un ensemble de pièces. Chaque ensemble se compose de :



Placez un marqueur de valeur de domaine sur la case '3' de chacune des cinq pistes de valeurs de domaines.



Déterminez au hasard un premier joueur en utilisant un dé. Donnez à ce joueur un marqueur de jeu pour montrer qu'il est le premier joueur. En allant dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur, chaque joueur place un de ses disques sur une des cases d'un domaine. Chaque région contient une ligne de domaines. Plus la valeur dans le cercle du domaine est élevée plus il est proche des frontières de la Pologne, et est ainsi plus risqué en période de guerre. Le premier disque doit être placé dans le cercle de plus basse valeur, le plus proche du début de la ligne du domaine. Si un autre joueur place un disque sur la ligne, il doit être dans le prochain cercle.



Passez le marqueur de premier joueur au prochain joueur et répétez le processus. Passez alors le marqueur une troisième fois et répétez le processus une dernière fois, de sorte que chaque joueur place trois disques au total. Les disques peuvent être placés sur des domaines de différentes régions.

Placez l'argent à côté du plateau pour former une banque. Les pièces d'or valent cinq thunes et les pièces d'argent une thune. Chaque joueur commence avec dix thunes.

Placez un marqueur de jeu sur la première case de la piste des manches, marquée Jageillo. Placez un autre marqueur de jeu sur la première case de la piste des phases, marquée Income.

Placez les deux pièces cosaques dans la boîte des cosaques.



Placez les cubes du Roi et les unités de l'armée Polonaise dans la boîte des pièces du Roi.



Placez les pièces des régisseurs dans la boîte des régisseurs.



Placez les cubes de force des ennemis et les pièces d'influence des Habsbourg à côté de la carte.

Vous êtes maintenant prêt à commencer la partie.

Déroulement de la partie

God's Playground dure quatre manches, qui représentent une période variable. La première manche va de 1386 à 1587. La deuxième de 1587 à 1674. La troisième de 1674 à 1697, et la manche finale va de 1697 à 1795.

Chaque manche se compose de quinze phases séparées. Chaque phase doit être terminée avant de commencer la prochaine.

L'ordre des phases est :

1. **Revenu**
2. **Nobles**
3. **Election du Roi**
4. **Armée polonaise**
5. **Événements**
6. **Elections**
7. **Construction des domaines**
8. **Actions spéciales - deux fois**
9. **Achat d'armées**
10. **Campagnes**
11. **Attaque des ennemis**
12. **La Pologne riposte**
13. **Expansion des ennemis**
14. **Domaines**
15. **Points de victoire (PV)**
16. **Fin de manche**

Phase un : Revenu

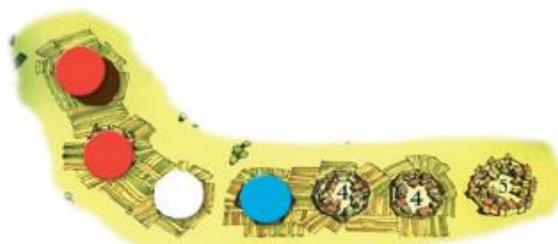
Chaque joueur collecte une somme d'argent de la banque. La quantité qu'il collecte est le total des valeurs de ses domaines plus ses régisseurs. Chaque disque domaine vaut une valeur égale à la valeur de domaine de la région, comme indiqué sur la piste des valeurs de domaine dans cette région.



Un régisseur ajoute deux à la somme d'argent du domaine sur lequel il se trouve.

La somme d'argent minimum qui doit être collectée est dix thunes. Si un joueur doit collecter moins, il prend dix thunes à la place.

EXEMPLE : Si la Lituanie avait une valeur de domaine de trois,



rouge collecterait huit thunes, six pour les deux domaines et deux pour le régisseur. Blanc et bleu prendraient trois thunes chacun.

Pendant la partie, les pistes de valeurs des domaines seront ajustées en fonction des événements qui se produiront. Les périodes de paix auront comme conséquence une augmentation des valeurs de domaine. Les invasions qui sont repoussées n'auront aucune conséquence alors que les périodes d'occupation ennemie auront comme conséquence une réduction des valeurs de domaine.

God's Playground (Le terrain de jeu des Dieux) – Règles

Phase deux : Nobles

Comme chef d'une des grandes familles de Pologne vous avez de l'influence sur beaucoup de petits nobles. Environ dix pour cent de la population de la Pologne a réclaté le statut noble, quoique certains de ces nobles n'aient été pas plus riches qu'un paysan banal.

Les nobles sur lesquels vous avez de l'influence sont représentés par des blocs. Pendant cette phase vous déciderez combien de nobles vous souhaitez placer dans chaque région. Ceci déterminera combien d'actions vous pourrez effectuer dans chaque région.

Pour la première manche vous avez douze blocs nobles à votre disposition. Vous en utiliserez six pendant la première manche. Pour la deuxième manche vous utiliserez les six blocs restants. Pour la troisième manche vous pourrez à nouveau choisir parmi chacun des douze blocs, alors qu'à la quatrième manche vous n'aurez plus que les six blocs restants non utilisés pendant la troisième manche.



La Pologne est divisée en cinq régions, la Prusse, la Lituanie, l'Ukraine, la petite Pologne et la grande Pologne. Pendant cette phase vous devez placer un de vos blocs nobles face cachée dans chacune des cinq régions. Vous ne pouvez pas placer plus d'un bloc par région. Vous devez également placer un bloc noble face cachée dans la boîte d'armée polonaise. Le nombre total de blocs que vous devez placer sur le plateau est exactement de six, ni plus, ni moins. Les joueurs doivent placer leurs blocs en même temps. Comme ils sont placés face cachée, vous serez ignorant des valeurs que les autres joueurs placent sur le plateau.

Après que chaque joueur a placé ses blocs ils sont retournés face visible. La valeur du bloc que vous placez dans un secteur indique combien de cubes nobles vous devez placer là. Vous avez vingt cubes nobles dans votre réserve, il est ainsi possible d'épuiser votre approvisionnement. Si vous n'avez pas assez de cubes à placer sur le plateau, vous décidez dans quelles régions vous placerez un nombre réduit. Si plus d'un joueur a moins de cubes que requis, ils décident alors comment placer leurs cubes dans l'ordre des joueurs.

Le bloc que chaque joueur a placé dans la boîte d'armée polonaise déterminera qui a de l'influence sur le Roi et la taille de l'armée polonaise. Vous ne placez pas de cubes nobles dans la boîte d'armée polonaise.



EXEMPLE : Ici nous pouvons voir les blocs placés par les trois joueurs. Une fois les blocs révélés, chaque joueur place un certain nombre de cubes noble égal à la valeur du bloc, comme indiqué.

Phase trois : Election du Roi

La Pologne était peu commune à cette période car elle n'avait pas de couronne héréditaire. A la place, le Roi était élu par la noblesse polonaise.

Chaque joueur aura placé un bloc noble dans la boîte d'armée polonaise. Le joueur qui a placé le bloc avec la valeur la plus élevée est considéré comme ayant le plus d'influence sur le nouveau Roi. Ce joueur prend le marqueur de premier joueur. S'il y a une égalité entre les joueurs, chaque joueur à égalité fait une offre à poing fermé avec de l'argent. Chaque joueur à égalité place secrètement une somme d'argent, qui pourrait être zéro, dans son poing. Chaque joueur révèle alors le montant qu'il a enchéri. L'enchère la plus élevée prend le marqueur de premier joueur. Chaque offre, gagnante ou perdante, est payée à la banque. S'il y a une autre égalité, les joueurs répètent le processus jusqu'à ce qu'un joueur gagne, toutes les enchères étant payées à la banque. Dans les circonstances peu probables où plus aucun joueur ne peut enchérir, c'est le dernier joueur à avoir eu le marqueur de premier joueur qui le conserve.

Phase quatre : Armée polonaise

L'armée polonaise aura une composition de base déterminée par la manche en cours, suivant les indications de la boîte de manche correspondante, c'est-à-dire que pour la première manche l'armée aura une taille de base de deux unités d'infanterie et deux unités de cavalerie.

À cette taille de base doit être ajoutée un certain nombre d'unités déterminé par les valeurs de tous les blocs nobles placés dans la boîte d'armée polonaise. Le total des trois blocs détermine la colonne sur la table de taille de l'armée polonaise qui se trouve en bas à gauche du plateau. La colonne adéquate vous indiquera combien d'unités d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie additionnelles doivent être placées dans la boîte d'armée polonaise. Notez qu'aucune artillerie ne peut être ajoutée à l'armée polonaise lors de la première manche.



EXEMPLE : Nous pouvons voir que rouge et bleu ont placé chacun un bloc noble '3' alors que blanc a placé un '2'. Rouge et bleu doivent casser l'égalité par une enchère à poing fermé. Rouge gagne et prend le marqueur de premier joueur. La valeur des blocs placés ici est huit. Ceci signifie que deux infanteries et une cavalerie sont placées dans la boîte d'armée polonaise. Comme c'est la première manche, deux cavaleries et deux infanteries additionnelles sont ajoutées. Notez qu'aucune pièce d'artillerie n'est ajoutée car c'est la première manche et que l'artillerie ne peut pas être utilisée avant la deuxième manche.

God's Playground (Le terrain de jeu des Dieux) – Règles

Phase cinq : Evénements

La Pologne, située en Europe Centrale, n'était jamais à court d'ennemis potentiels. À diverses époques elle a eu affaire avec les chevaliers teutoniques de Prusse, l'invasion des suédois, des hordes maraudeuses de tartares, des conflits de frontière avec l'empire ottoman et un règlement de comptes final avec la Russie.

Chaque région a son propre 'ennemi'. La force de chaque ennemi variera de manche en manche. Cette force de base peut être augmentée avec un lancer de dés.

Le premier joueur lance quatre dés. Analysez chaque dé séparément et faites le correspondre avec la boîte ennemie de la même valeur. Chaque dé correspondant à une boîte ennemie augmente la force de cet ennemi de un point, placez un cube de force de la couleur correspondante dans la boîte ennemie. Un résultat de '6' fait qu'aucun cube additionnel n'est placé.



EXEMPLE : Le premier joueur lance deux '2', un '4' et un '6'. Ceci signifie que deux cubes de force verts doivent être placés dans la boîte ennemie de la Russie et un cube de force orange dans l'empire ottoman. Le '6' n'a aucun effet.

Si c'est la quatrième manche et que l'empire des Habsbourg est occupé par les ottomans, c'est-à-dire qu'il y a des points de force ottomans dans la région des Habsbourg, un '5' aura comme conséquence que des points de force ottomans seront placés dans la région des Habsbourg.

Phase six : Elections

En son temps la Pologne a eu une démocratie bien développée. Chaque région envoyait un certain nombre de nobles pour la représenter dans le gouvernement du pays, connu sous le nom de Sejm.

Procéder dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de la Prusse pour déterminer quel joueur remporte l'élection dans chacune des cinq régions. Le joueur avec le nombre le plus élevé de cubes nobles dans la région remporte l'élection. Il retire un de ses cubes et place un de ses disques nobles dans le cercle du Sejm qui a le nom de la région.

S'il y a égalité dans une région, personne ne gagne et aucun disque n'est placé dans le Sejm.

Un joueur est forcé de remporter une élection, même s'il ne le souhaite pas.



EXEMPLE : La première élection a été tenue en Prusse et a été remportée par blanc. La deuxième élection est tenue en Lituanie. Rouge gagne clairement. Il retire un de ses cubes et place un de ses disques nobles dans le Sejm. S'il y avait eu une égalité ici, aucun joueur n'aurait placé de disque dans le Sejm.

Phase sept : Construction des domaines

La base de la puissance d'une famille noble est la terre. Les frontières de la Pologne n'ont pas été fixées comme elles le sont aujourd'hui et la terre à l'est aurait bien été colonisée par les polonais, qui auraient été des subalternes à une des principales familles nobles.

En procédant dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur, chaque joueur peut choisir de placer un de ses disques dans une case vide d'un domaine. Comme pour le placement initial, la case remplie doit être celle la plus proche du début de la ligne de domaine. La première construction de domaine exige que vous retirez un cube noble de la région dans laquelle vous construisez le domaine.

Après que chaque joueur a eu l'occasion de construire un domaine, le processus est répété, mais cette fois vous devez retirer deux cubes nobles de la région dans laquelle vous souhaitez construire un domaine. Ce procédé est répété, chaque construction ultérieure de domaine coûtant deux cubes nobles, jusqu'à ce que chaque joueur ait passé. Une fois que vous décidez de passer, vous ne pouvez pas choisir de construire un domaine ensuite.

Vous pouvez construire un domaine dans une région qui contient un ou plusieurs points de force de l'ennemi.

Chaque cube noble qui est retiré est remis dans la réserve de son propriétaire



EXEMPLE : Pour la première manche rouge est le premier joueur. Rouge retire un cube et place un disque sur la plus basse case de domaine disponible en Ukraine. Blanc joue ensuite et construit un domaine ailleurs. Bleu dépense un cube pour construire un domaine en Ukraine. Rouge et blanc décident de ne plus placer de disques de domaine. Bleu retire deux cubes supplémentaires en Ukraine et construit un autre domaine. Bleu pourrait dépenser ses deux derniers cubes nobles en Ukraine pour construire un troisième domaine. Cependant, ce serait une décision risquée de sa part car il n'aurait plus aucun cube pour créer une armée défensive et serait à la merci de rouge et blanc pour défendre ses domaines. Alternativement, il pourrait prendre le risque de faire un traité avec les tartares, mais ça n'est pas garanti car rouge peut utiliser cette option ailleurs.

God's Playground (Le terrain de jeu des Dieux) – Règles

Phase huit : Actions spéciales

En procédant dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur, chaque joueur peut choisir d'effectuer une des actions spéciales disponibles. Cette phase est alors répétée de sorte que chaque joueur a l'occasion d'effectuer deux actions spéciales en tout. Dans des circonstances normales, l'action que vous choisissez la première fois n'exerce aucun effet sur l'action que vous choisissez la deuxième fois. Les seules exceptions sont les actions qui ont leur propre limite d'utilisation, Diplomatie et Nouvelle ville.

Les actions spéciales sont :

Placer un régisseur

Les nobles employaient des régisseurs pour faire tourner leurs domaines, augmentant la somme d'argent qu'ils en tiraient. Très souvent ces régisseurs venaient des communautés juives qui s'étaient établies en Pologne.

En retirant un cube noble d'une région vous pouvez prendre un régisseur de la boîte correspondante et le placer sous un de vos disques domaine qui doit être dans la même région d'où vous avez retiré le cube.

Vous choisissez le disque domaine dans la région sous lequel vous souhaitez placer le régisseur. Un disque domaine ne peut avoir qu'un régisseur placé sous lui.

Un régisseur augmentera le revenu du domaine de deux thunes.

Danzig

Danzig était de loin le port le plus important de Pologne et beaucoup du grain de la Pologne l'a traversé pour être embarqué vers les marchés éloignés.

En retirant un cube noble de la région Prusse vous pouvez immédiatement prendre une somme d'argent de la banque égale à deux fois la valeur de domaine de la région. Vous n'êtes pas obligé d'avoir un domaine dans la région pour le faire.

Diplomatie

Avec tant d'ennemis potentiels, un traité diplomatique avec l'un d'entre eux fixerait au moins une des frontières de la Pologne. Cependant, tous les traités ne seront pas honorés !

Pour conclure un traité avec un ennemi vous devez retirer un cube noble de la région connectée à cet ennemi ainsi qu'un de vos disques du Sejm. Vous devez également payer une somme d'argent égale au lancer d'un dé plus deux.

Un seul traité peut être conclu à chaque manche, c'est pourquoi il y a un seul marqueur traité dans le jeu. Pour montrer qu'un traité a été conclu avec un ennemi, placez le marqueur traité dans la case 'Traité' correspondante de la boîte ennemie.



Vous ne pouvez pas lancer une campagne contre un ennemi avec lequel un traité a été conclu. Cependant, vous pouvez attaquer les points de force de l'ennemi qui existent dans une région polonaise, même s'il y a un traité avec l'ennemi auquel ces points de force appartiennent.

Aucun traité ne peut être conclu avec l'empire ottoman pendant la partie.

Aucun traité ne peut être conclu avec l'empire des Habsbourg pendant les trois premières manches. Il est possible de conclure un traité pendant la quatrième manche, tant que la boîte des Habsbourg n'est pas occupée par des cubes de force ottomans.



EXEMPLE : Pendant la première manche rouge décide de faire un traité avec la Russie. Un disque rouge doit être retiré du Sejm et un cube rouge de la région Lituanie. Rouge lance un dé dont le résultat est '5'. Il doit payer sept thunes à la banque. Notez que le disque qu'il retire du Sejm ne doit pas nécessairement venir d'une élection en Lituanie.

Une fois que vous avez décidé de conclure un traité, vous ne pouvez pas changer d'avis, vous devez payer le montant indiqué par le lancer de dé.

Un traité sera cassé si pendant la phase 'Attaque des ennemis', le numéro de l'ennemi avec qui le traité a été conclu sort deux fois ou plus sur les dés. Comme suite de l'exemple ci-dessus, si deux '2' ou plus sortent sur les quatre dés lancés, le traité avec la Russie sera cassé.

Un traité est toujours aboli à la fin de la manche.

Déplacement de cubes

Vous pouvez prendre un ou deux de vos cubes d'une ou plusieurs régions et les placer dans d'autre(s) région(s) de votre choix. Il n'y a aucun coût de cube pour effectuer cette action.

Liberum veto

La Pologne était unique en Europe pour avoir une forme de démocratie qui a placé une puissance excessive dans la noblesse. L'exemple le plus extrême de cette puissance était la loi qui a institué que toute législation devait avoir l'accord de tous pour être votée. Une seule voix discordante était suffisante pour bloquer une nouvelle loi sur le budget du pays. Au début le droit de veto était utilisé rarement, cependant, les diverses puissances ennemies n'ont pas mis longtemps à comprendre qu'ils pourraient paralyser le gouvernement Polonais en corrompant un seul noble disposé à utiliser le veto.

En retirant un de vos cubes, de n'importe quelle région, vous pouvez retirer tous les disques des joueurs, y compris les vôtres, du Sejm. Chaque disque est rendu à son propriétaire. C'est une action puissante qui affaiblira beaucoup la Pologne. Elle ne devrait être utilisée que si vous ne vous souciez guère de ce qui arrive à la nation Polonaise.

Confédération

Une autre loi polonaise intéressante était celle du droit à la confédération, qui permettait à un noble de recourir à la violence pour régler un conflit. Comme ce droit s'est prolongé aux conflits avec le Roi, cela amena à la légalisation de la rébellion.

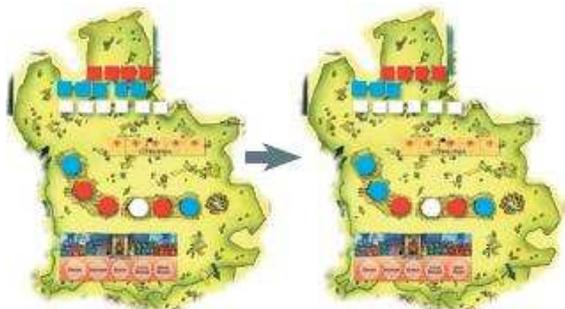
Si vous retirez deux cubes d'une région vous pouvez retirer un disque de domaine d'un joueur et le remplacer par un des vôtres. Le disque que vous remplacez doit être dans la même région que celle où vous avez retiré les cubes.

Le joueur que vous ciblez avec cette action doit avoir moins de cubes que vous dans la région (avant que vous ne les retirez). Vous ne pouvez choisir cette action que si vous avez le moins de PV sur la piste des PV. S'il y a égalité pour la dernière place sur la piste des PV, cette action ne peut pas être choisie.

God's Playground (Le terrain de jeu des Dieux) – Règles

Cette action ne peut être choisie qu'aux troisième et quatrième manches.

Vous devez choisir le domaine de plus basse valeur disponible. Vous ne pouvez pas choisir un domaine avec un marqueur de ville dessus. S'il y a un régisseur sur le domaine que vous choisissez, il est retiré et retourne dans le stock disponible.



EXEMPLE : C'est la quatrième manche. Bleu est dernier sur la piste des PV. Il a cinq cubes en Lituanie. Rouge a quatre cubes et blanc six cubes. En retirant deux cubes, bleu peut retirer un disque de domaine rouge et le remplacer par un des siens. Il ne peut pas cibler blanc car celui-ci a plus de cubes dans la région.

Ecoles de Jésuites

Jusqu'à l'arrivée de Sigismond Vasa le suédois sur le trône en 1587, la Pologne n'était pas une nation particulièrement religieuse. Le sentiment général était que la religion d'une personne était son affaire, menant à un degré de tolérance religieuse inconnu dans le reste de l'Europe. Sigismond, fervent catholique, fut choqué par cette situation et amorça un changement dans la nation par l'introduction des écoles de Jésuites.

Si vous choisissez cette action puis pour chaque région retirez un de vos cubes et payez deux thunes, vous gagnez un PV. Ainsi si vous retirez trois cubes de trois régions différentes et payez six thunes, vous marquez trois PV. Si vous retirez un cube de chacune des cinq régions et payez dix thunes, vous avez un bonus de deux PV, soit un total de sept PV en tout.

Cette action ne peut être choisie qu'à partir de la deuxième manche.

Construction de nouvelle ville

Avec leur richesse massive et le pouvoir, les familles principales de la Pologne pouvaient créer de nouvelles villes à volonté.

En retirant deux cubes d'une région vous pouvez placer une ville sous un de vos disques domaine dans cette région. Ceci triplera la valeur de PV du domaine à la fin de la partie.

Vous ne pouvez choisir cette action qu'à partir de la troisième manche.

Une seule ville peut être construite à chaque manche, ce qui signifie qu'un maximum de deux pourra être construit pendant la partie.

Phase neuf : Achat d'armées

Chaque famille avait sa propre armée privée, certaines assez puissantes pour mener leurs propres guerres.

Dans cette phase les joueurs peuvent acheter et placer des armées sur le plateau. Dans l'ordre des joueurs, chaque joueur peut acheter un certain nombre d'unités d'armée et les placer dans une région. Ce processus est répété jusqu'à ce que chaque joueur ait acheté autant d'armées qu'il le souhaite. Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut plus acheter d'armées dans la manche en cours.

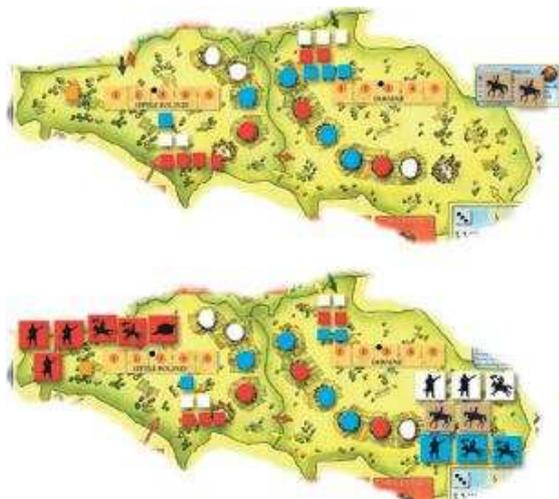
Pour pouvoir placer une ou plusieurs unités d'armée dans une région, vous devez retirer un cube noble de cette région. Vous pouvez maintenant placer autant d'unités d'armée que vous souhaitez dans cette région.

Il y a quatre types d'unité qui peuvent être achetés par un joueur. Chaque joueur a quatre unités d'infanterie qu'il peut placer. Chaque unité d'infanterie coûte deux thunes. Il y a trois unités de cavalerie disponibles pour chaque joueur, le coût pour en placer une étant de quatre thunes. Chaque joueur a également une pièce d'artillerie. Elle ne peut être achetée qu'à partir de la deuxième manche et coûte six thunes.

Il y a également deux unités cosaques qui sont disponibles pour être achetées et placées. Elles doivent être placées en Ukraine. Elles peuvent être placées avec les propres unités d'un joueur dans la même action d'achat d'armée. Une unité cosaque coûte deux thunes à acheter. Une fois qu'une unité cosaque est placée en Ukraine, elle est disponible pour être utilisée par n'importe quel joueur ayant également au moins une de ses propres unités d'armée dans la même région. Chaque unité cosaque qui n'est pas achetée et placée doit être placée dans la boîte tartare, ce qui signifie qu'elle luttera contre la Pologne.

Il n'y a aucune limite supérieure au nombre d'unités d'armée qui peuvent être placées dans une région. La seule limite de chaque joueur est le nombre d'unités disponibles et le nombre de thunes qu'il a à dépenser.

Toutes les unités d'armée sont retirées du plateau à la fin de la manche, il n'y a aucun report entre les manches.



S'il y a des points de force ennemis dans la région dans laquelle vous placez des unités d'armée, vous divisez par deux le coût des unités, y compris pour les cosaques.

EXEMPLE : Bleu retire un cube d'Ukraine et achète une infanterie et deux cavaleries pour dix thunes. Blanc retire également un cube d'Ukraine et achète deux infanteries, une cavalerie et deux cosaques pour douze thunes. Rouge retire un cube de la petite Pologne et achète trois infanteries, deux cavaleries et une artillerie. Comme il y a un cube de force ottoman dans la région, le coût est divisé par deux, soit dix thunes en tout.

God's Playground (Le terrain de jeu des Dieux) – Règles

Phase dix : Campagnes

Les joueurs ont maintenant l'occasion de faire la guerre à leurs ennemis. En le faisant, ils peuvent empêcher certains de ces ennemis d'envahir la Pologne. Même si elles ne stoppent pas une invasion, toute victoire mineure sera chantée pendant des années, apportant la gloire à la famille qui aura mené l'armée sur le champ de la bataille.

La phase de campagne se compose d'un nombre indéterminé de tours de jeu. Dans chaque tour, chaque joueur a l'occasion de lancer une campagne contre un pays ennemi. La phase finira quand chaque joueur ne souhaite plus lancer d'autre campagne. Si un joueur décide de passer plutôt que de lancer une campagne, il ne peut plus lancer de campagne dans la phase en cours.

L'ordre du jeu sera dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur. Pour lancer une campagne contre un ennemi vous devez enlever un cube de la région à partir de laquelle la campagne commencera. Cette région doit être celle qui est connectée à l'ennemi que vous souhaitez attaquer, c'est-à-dire que si vous souhaitez attaquer la Russie, vous devez retirer un cube de Lituanie. Le cube que vous retirez revient dans votre stock.

Pour résoudre les effets d'une campagne, vous lancez un dé pour chaque unité d'infanterie et de cavalerie que vous avez dans la région à partir de laquelle vous avez attaqué. Pour toucher avec une unité d'infanterie vous devez obtenir '5' ou plus. Pour toucher avec une unité de cavalerie vous devez obtenir '4' ou plus. Si vous avez une unité d'artillerie dans la région, ajoutez un à chaque dé lancé. Pour chaque frappe réussie, placez un de vos cubes nobles dans la boîte ennemie. Vous prenez ce cube dans votre stock, pas sur la carte.

Si vous obtenez un '1', l'unité pour laquelle vous lanciez le dé est éliminée. Notez que ce résultat fonctionne même si vous avez une unité d'artillerie dans la région. Une unité cosaque éliminée retourne dans la boîte cosaque.

S'il y a des unités cosaques dans la région à partir de laquelle vous attaquez et que vous avez au moins une unité d'infanterie ou de cavalerie là, vous pouvez utiliser les unités cosaques pour votre attaque. Vous appliquez le modificateur d'artillerie si possible. Pour chaque frappe réussie par une unité cosaque, vous placez un de vos cubes nobles dans la boîte ennemie. Notez que les cosaques ne peuvent attaquer que les tartares.

Si vous le souhaitez, vous pouvez forcer l'armée Polonaise à se joindre à votre attaque. Vous devez retirer un de vos disques du Sejm, c'est-à-dire que vous utilisez votre influence politique pour convaincre l'armée de vous suivre. L'armée Polonaise combat comme votre propre armée sauf que chaque frappe réussie par cette armée fait qu'un des cubes du Roi est placé dans la boîte ennemie. Un disque du Sejm permet à l'armée Polonaise de se joindre à une campagne, ça ne signifie pas que l'armée luttera avec vous pour le reste de la phase de campagne.

Vous ne pouvez pas attaquer l'empire des Habsbourg pendant les trois premières manches. L'empire est considéré comme étant une nation Chrétienne et personne ne voudrait entrer en guerre contre elle, bien qu'elle essaye de renverser votre pays par des moyens politiques. Cependant, lors de la dernière manche les masques tombent et la guerre est permise.

Il y a deux raisons pour lesquelles vous souhaiteriez faire campagne contre un ennemi. Si vous avez le plus de cubes dans une boîte ennemie, vous marquerez un certain nombre de PV qui varie en fonction de l'ennemi. Chaque cube placé dans une boîte ennemie réduit également la force de cet ennemi quand il vient vous attaquer. Si le nombre total de cubes égale ou dépasse la force de l'ennemi, il n'attaquera pas.

S'il y a des points de force ennemis dans la région à partir de laquelle vous faites campagne, vous devez d'abord attaquer ces points de force. Chaque frappe réussie fait qu'un point de force de l'ennemi est retiré de la région. Si vous avez retiré tous les points de force de l'ennemi dans la région, les frappes suivantes auront comme conséquence que vous placiez des cubes nobles dans la boîte ennemie, comme décrit ci-dessus. Vous pouvez attaquer des points de force ennemis dans une région même s'il y a un traité avec cet ennemi.



EXEMPLE : Bleu retire un cube d'Ukraine et attaque les tartares. Il parvient à frapper avec une de ses propres unités et avec une des unités cosaques. Il place deux de ses cubes dans la boîte Tartare. Blanc retire un cube et attaque aussi avec les tartares. Il frappe avec une de ses propres unités. Il manque avec les deux unités cosaques et lance un '1' pour une d'entre elles, le résultat étant son élimination. Rouge retire un cube de la petite Pologne et attaque l'empire ottoman. Comme il a une unité d'artillerie dans la région, il ajoute un à chaque lancer de dé. Il parvient à frapper trois fois. La première frappe retire le point de force ottoman déjà en petite Pologne. Les deux autres font que rouge place deux de ses cubes dans la boîte ottomane. Il a également obtenu un '1' pour une de ses unités d'infanterie qui a comme conséquence son élimination, même avec le modificateur +1 de l'artillerie.



Bleu et blanc attaquent encore, retirant un cube chacun. Bleu frappe une fois, blanc deux. Ni l'un ni l'autre ne peut plus lancer de campagne à partir de cette région. Rouge attaque encore les ottomans et frappe deux fois mais perd également une infanterie et une cavalerie.



Rouge décide de lancer une attaque finale en utilisant son dernier cube. Il parvient à frapper une fois.

God's Playground (Le terrain de jeu des Dieux) – Règles

Phase onze : Attaque des ennemis

La position de la Pologne dans le continent Européen signifie qu'elle n'a pas manqué d'ennemis potentiels. Au cours de la période couverte par ce jeu, il n'y a eu aucune longue période de paix où la Pologne aurait pu se reposer, il y a toujours eu au moins une puissance ennemie se préparant à l'envahir ou la piller.

Dans cette phase on lance des dés qui augmenteront potentiellement la force des cinq puissances ennemies. Ces ennemis peuvent alors envahir la Pologne en fonction des circonstances.

Le premier joueur lance quatre dés. Ceux-ci feront que des cubes de force des ennemis seront placés dans les boîtes ennemies comme dans la phase d'événements. Il y a toutefois deux exceptions qui ne peuvent se produire que dans cette phase, ce sont :

- Si deux dés ou plus montrent un nombre correspondant à l'ennemi avec lequel un traité avait été conclu, aucun cube additionnel n'est placé dans la boîte de cet ennemi MAIS le marqueur traité est retiré de la case traité de l'ennemi,
- Pendant la deuxième manche, chaque résultat de '6' sur un dé indique une rébellion d'une unité cosaque. L'unité cosaque doit être prise dans la région Ukraine si possible et est placée dans la boîte tartare. S'il n'y a aucune unité cosaque en Ukraine, elle doit être prise de la boîte cosaque et placée dans la boîte tartare. Le nombre maximum d'unités cosaques qui peuvent se rebeller est deux, ainsi tout '6' subséquent n'a aucun effet.

Maintenant, dans l'ordre des ennemis du numéro le plus petit vers le plus grand, vous résolvez les effets de chaque attaque ennemie. Un ennemi n'attaquera pas s'il y a le marqueur traité dans sa boîte ou si le nombre de cubes nobles dans sa boîte égale ou dépasse sa force.

Un ennemi attaquera si sa force est supérieure au nombre de cubes polonais placés dans sa boîte. La force de l'ennemi est égale à la valeur indiquée dans sa rangée de force. Cette rangée se compose de quatre boîtes, chacune contenant une valeur. La première case montre la force de l'ennemi pour la première manche, la deuxième case pour la deuxième manche etc. Ajoutez un à cette valeur pour chaque cube de force de l'ennemi dans la région, c'est-à-dire ceux qui ont été placés pendant la phase d'événements et cette phase. Chaque unité cosaque dans la boîte tartare augmente la force tartare de un.

La différence entre la force de l'ennemi et le nombre de cubes polonais dans la boîte ennemie est le nombre de points de force de l'ennemi qui doivent être placés dans la région polonaise. La première chose qui doit se produire quand des points de force de l'ennemi sont placés dans une région est que toutes les pièces politiques des Habsbourg dans cette région doivent être immédiatement retirées et remises dans le stock. Notez que même le placement de points de force des Habsbourg aura comme conséquence de retirer les pièces politiques des Habsbourg.

Ensuite toutes les unités dans la région juste envahie lancent automatiquement un dé chacune pour voir si elles réduisent la force de l'ennemi. Utilisez les mêmes règles de combat que dans la phase de campagne. Chaque frappe réussie réduit la force de l'ennemi de un cube. Les cubes ennemis retirés du plateau sont remis dans le stock. Notez qu'un joueur est obligé de lancer le dé pour chacune de ses unités de l'armée de défense.

Notez que les points de force de l'ennemi placés dans une région se combinent avec tous les points de force du même d'ennemi déjà présent là. Les points déjà présents peuvent être retirés par des actions défensives de toutes les armées polonaises dans la région.

S'il y a des points de force de l'ennemi de couleurs différentes, les points s'annulent, un pour un. Notez que ceci se produit après que les armées de défense ont lancé les dés. Les armées de défense retirent d'abord les points de force de l'ennemi qui est en cours d'invasion. Toutes les frappes en surplus iront contre les points de force de l'ennemi déjà présent.

Les Habsbourg

Pour les trois premières manches les attaques des Habsbourg fonctionnent d'une façon différente. L'empire Habsbourg n'essaye pas l'invasion militaire mais essaye de gagner de l'influence politique.

Le nombre total de pièces politiques des Habsbourg dans la boîte des Habsbourg détermine combien de cubes nobles doivent être retirés de la grande Pologne. Chaque pièce Habsbourg fait qu'un cube noble est retiré, c'est-à-dire qu'ils s'annulent. L'ordre dans lequel les cubes nobles doivent être retirés est identique à l'ordre du jeu. Le premier joueur retire un cube, puis le joueur suivant etc. Jusqu'à ce que le nombre de cubes retirés corresponde au nombre de pièces des Habsbourg. Pour chaque cube retiré de cette manière, une des pièces des Habsbourg est remise dans le stock, c'est-à-dire qu'un' pièces des Habsbourg annule un cube noble.

Toutes les pièces des Habsbourg restantes sont placées en grande Pologne.

L'empire ottoman

La Pologne était connue comme le rempart du monde Chrétien. Elle a tenu bon contre les hordes dévastatrices des tartares et les vastes armées de l'empire ottoman. En 1683, le Roi Sobieski est parti au secours de Vienne, arrêtant finalement l'avance des 'Musulmans' dans le continent Européen.

Dans la troisième manche les ottomans n'attaqueront pas la petite Pologne. Ils avanceront à la place sur l'empire des Habsbourg. Si la force totale des ottomans dans la boîte ennemie des ottomans est supérieure au nombre de cubes nobles Polonais, placez alors un nombre de points de force ottomans dans la boîte des Habsbourg égal à la différence entre les deux totaux. Notez que vous pouvez toujours attaquer les ottomans pendant la phase de campagne afin d'essayer de les arrêter ou de les affaiblir. Si des points de force ottomans sont placés dans la boîte des Habsbourg, toutes les pièces d'influence des Habsbourg sont immédiatement retirées de la boîte.

La seule manière de retirer ces cubes ottomans est de les attaquer dans la phase suivante. Les ottomans peuvent alors entrer en grande Pologne s'ils ont la force suffisante.

A la quatrième manche, la force de l'empire ottoman sera trois ou douze, selon qu'ils ont de points de force dans la boîte des Habsbourg. S'ils n'y sont pas, leur force est trois. S'ils y sont, leur force est douze dans l'empire ottoman et dix dans l'empire des Habsbourg (auxquels seront ajoutés les deux points de force ottomans déjà dans cette boîte qui ont été requis pour apaiser les Habsbourg. Voir le chapitre 13 sur l'expansion des ennemis pour plus de détails). Notez que dans la quatrième manche, si les ottomans occupent toujours la boîte des Habsbourg, ils sont considérés comme des 'Habsbourg', c'est-à-dire que les flèches pourpres sont considérées comme étant oranges.

Une fois que chacun des cinq ennemis a eu son attaque résolue, passez à la phase suivante.



EXEMPLE UN : C'est la deuxième manche. Le premier joueur lance quatre dés avec des résultats de '1', '3', '5' et '6'. Ceci signifie qu'un point de force est placé dans la boîte ennemie de la Prusse, un dans la boîte tartare et une pièce d'influence dans la boîte des Habsbourg. Comme c'est la deuxième manche, le '6' a comme conséquence une unité cosaque passant du côté tartare. Notez que c'est l'unité cosaque 'active' qui change de côté.

God's Playground (Le terrain de jeu des Dieux) – Règles

La force tartare totale est neuf, (une force de base de sept plus un cube ajouté pendant la manche, plus un cosaque). Le nombre total de cubes polonais dans la boîte est six, ce qui laisse une différence de trois en faveur des tartares.



En conséquence trois points de force tartare sont placés en Ukraine. Les unités des armées bleue et blanche lancent les dés une fois chacun pour voir si elles réduisent cette force d'invasion. Une frappe est réussie, laissant deux points de force tartare dans la région.

En petite Pologne, la force des ottomans est égale au nombre de cubes polonais, ce qui signifie qu'aucune invasion n'a lieu.



EXEMPLE DEUX : Ici nous avons un exemple de la façon dont les pièces d'influence des Habsbourg 'attaquent'. Quatre pièces ont été placées dans la région des Habsbourg au début de la manche. Un autre a été ajouté dans la phase 'Attaque des ennemis', portant le total à cinq. Ceci signifie que cinq cubes polonais doivent être retirés de la grande Pologne. L'ordre du jeu est bleu-blanc-rouge. Un cube de chaque couleur est retiré dans cet ordre jusqu'à ce que cinq cubes aient été retirés, égal au nombre de pièces d'influence Habsbourg.



Pour chaque cube noble retiré, une pièce d'influence des Habsbourg est également retirée. Comme il y a plus de cubes nobles que de pièces d'influence Habsbourg, les Habsbourg n'entreront pas en grande Pologne.



EXEMPLE TROIS : C'est la troisième manche. Plutôt qu'envahir la petite Pologne, les ottomans vont attaquer l'empire des Habsbourg. Notez que rouge et bleu ont attaqué les ottomans pendant la manche et les cubes qu'ils ont placés dans la boîte des ottomans affecteront la force de l'empire ottoman. Les ottomans attaqueront les Habsbourg avec une force finale de huit, (douze de base plus un point de force supplémentaire moins les cinq cubes polonais).



Les six pièces d'influence des Habsbourg sont immédiatement retirées de la boîte. Huit points de force ottomans sont placés dans la boîte des Habsbourg. Cette partie de l'invasion est maintenant terminée.

God's Playground (Le terrain de jeu des Dieux) – Règles

Phase douze : La Pologne riposte

Finalement c'était le Roi, conduisant l'armée polonaise, qui était le protecteur final de la nation polonaise. En période de crise, l'armée était invitée à repousser les hordes ennemies.

Dans cette phase, les joueurs auront l'occasion d'utiliser l'armée polonaise pour attaquer les envahisseurs ennemis. Ceci exigera de l'influence auprès du gouvernement polonais.

Le premier joueur est considéré comme ayant le plus d'influence auprès du Roi et est donc le premier à avoir l'option d'utiliser l'armée polonaise. Il peut choisir une région contenant des cubes de force ennemis et les attaquer avec l'armée polonaise. Le combat fonctionne comme indiqué dans la phase de campagne, y compris les pertes pour les lanciers de '1'. Chaque frappe réussie par les résultats de l'armée polonaise réduit d'un point la force de l'ennemi, c'est-à-dire qu'un cube de force doit être retiré de la région et remis dans le stock.

Après que le premier joueur a eu l'option d'attaquer, chaque autre joueur, dans l'ordre des joueurs, peut retirer un de ses disques du Sejm et utiliser l'armée polonaise pour attaquer dans une région de son choix, utilisant les mêmes règles que ci-dessus. Notez que ceci signifie que le nombre maximum de fois qu'un joueur peut utiliser l'armée polonaise est égal au nombre de disques qu'il a au Sejm, à moins qu'il soit le premier joueur, dans ce cas il a une utilisation supplémentaire de l'armée.

N'importe quel joueur peut utiliser l'armée polonaise pour attaquer dans la région des Habsbourg s'il y a là des cubes ottomans, c'est-à-dire que le Roi vient soulager le siège de Vienne.

Une région peut être attaquée plus d'une fois. Si toutes les forces de l'ennemi sont retirées d'une région, le surplus est gaspillé. L'armée polonaise attaque seule, pas avec les unités de l'armée du joueur dans la région.

Cette phase se termine quand chaque joueur a effectué autant d'attaques qu'il le souhaite ou qu'il le peut. Si un joueur choisit de ne pas utiliser l'armée polonaise, il ne peut plus faire d'attaque dans cette phase.

L'armée polonaise ne peut pas être utilisée pour attaquer les pièces d'influence des Habsbourg.



EXEMPLE : Continuation de l'exemple un : Le premier joueur, bleu, décide d'utiliser l'armée polonaise pour une contre-attaque en Ukraine. Une frappe est réussie, qui retire un point de force tartare. Il ne dépense pas de disque du Sejm car il est le premier joueur. Blanc enlève alors un disque du Sejm pour lui permettre d'utiliser l'armée polonaise pour attaquer encore avec comme conséquence que le dernier point de force tartare est retiré. Toutes les frappes réussies en surplus sont gaspillées, elles n'ont pas comme conséquence de placer des cubes dans la boîte tartare.



Continuation de l'exemple trois. Le premier joueur utilise son attaque gratuite pour attaquer les ottomans dans la région des Habsbourg. Il retire alors un de ses disques du Sejm pour lui permettre d'attaquer une deuxième fois. Il parvient à frapper quatre fois en tout, avec pour résultat de retirer quatre points de force des ottomans.

Phase treize : Expansion des ennemis

Dans cette phase il est possible que les envahisseurs entrent dans des régions limitrophes.

L'ordre de l'expansion ira de l'ennemi avec le plus petit nombre vers celui avec le plus grand, c'est-à-dire qu'on commence avec les envahisseurs de la Prusse et on termine avec les envahisseurs de la grande Pologne.

Si le nombre de points de force ennemis dans une région dépasse le nombre total de cubes nobles des joueurs dans la même région, l'ennemi entrera dans les régions limitrophes. Les régions dans lesquelles il entrera sont indiquées par des flèches de la couleur de l'ennemi. Le nombre de cubes de force de l'ennemi qui seront placés dans chaque région cible est égal à la différence entre le nombre de points de force de l'ennemi dans la région d'origine et les cubes noble restants des joueurs. Ces points de force de l'ennemi sont pris dans le stock de cubes, pas dans les cubes déjà présents dans la région, c'est-à-dire que la force de l'ennemi grossit lors d'une expansion.

Notez que les cubes nobles des joueurs ne sont pas éliminés par une invasion ennemie, ils restent en place.

Les règles régissant ces expansions sont identiques à celles qui traitent des attaques ennemies initiales, comme décrit dans le chapitre Onze Attaque des ennemis.

Les pièces d'influence des Habsbourg augmenteront également de cette manière. On élimine automatiquement les pièces d'influence des Habsbourg si elles entrent en contact avec des cubes de force de l'ennemi, qu'ils soient ottomans ou d'un ennemi différent. Quand les pièces d'influence des Habsbourg grossissent, elles ont comme conséquence la perte de cubes polonais, de la même manière que décrit précédemment.

Si les ottomans ont toujours des points de force dans la région des Habsbourg, ils entrent en grande Pologne. On suppose qu'il y a deux cubes nobles dans la région des Habsbourg de sorte que le nombre de points de force placés en grande Pologne soit la force actuelle des ottomans moins deux.

Un ennemi ne peut pas grossir dans une région où il a déjà des points de force.

Cette phase se termine quand toutes les expansions ont été résolues.

God's Playground (Le terrain de jeu des Dieux) – Règles



EXEMPLE 1 : Les suédois ont envahi la Prusse pendant la deuxième manche. La différence entre la force suédoise et les cubes polonais dans la région est quatre.



EXEMPLE 2 : Continuation de l'exemple un de 'La Pologne riposte'. Les ottomans ont quatre points de force dans la boîte des Habsbourg. Deux points de force doivent demeurer dans l'empire, comme si il y avait deux cubes Habsbourg là. Deux points de force sont alors placés en grande Pologne.



Le résultat est que quatre cubes de force suédois sont placés dans chaque région limitrophe, qui sont la Lituanie et la grande Pologne. Les deux unités de l'armée bleue en Lituanie lancent chacune un dé pour voir si elles frappent un des suédois envahisseurs. Ils frappent une fois. La Lituanie est alors envahie par trois points de force des russes. Les deux unités bleues lancent encore et parviennent à frapper une fois, ramenant la force à deux.



Les russes et les suédois se battent maintenant. Tous les points russes de force sont enlevés, alors qu'un seul point de force suédois reste.

Phase quatorze : Domaines

Les joueurs peuvent perdre des domaines dans les régions contenant des points de force de l'ennemi. Les valeurs des domaines changent suivant qu'il y a eu une période de paix ou de guerre.

S'il y a des points de force de l'ennemi dans une région, un certain nombre de disques domaine des joueurs doit être retiré. Le nombre à retirer est égal à la force de l'ennemi moins le nombre de cubes nobles des joueurs dans la région. Un domaine est toujours retiré, même s'il y a plus de cubes nobles que de points de force de l'ennemi.

Les disques domaine sont d'abord retirés des cases dont la valeur est la plus élevée, descendant dans l'ordre vers les cases de plus basse valeur.

Si la région était en paix pendant cette manche, la valeur des domaines augmente de un. Etre en paix signifie qu'aucun point de force de l'ennemi n'a été placé à aucun moment dans la région pendant la manche. Si une région a commencé la manche avec des points de force de l'ennemi et qu'ils ont été éliminés, si aucun nouveau point de force de l'ennemi n'est placé dans la région, elle est considérée comme en paix et sa valeur de domaine augmente de un.

Si la région a été envahie mais que tous les points de force de l'ennemi sont ensuite éliminés, la valeur des domaines reste la même. Si la région contient toujours des points de force de l'ennemi, la valeur doit être réduite de un.

La valeur des domaines d'une région ne peut jamais dépasser cinq ni aller en-dessous de un.

Les règles suivantes concernant les Habsbourg et la grande Pologne ne sont en vigueur que pendant les trois premières manches et uniquement si les ottomans n'ont pas envahi l'empire des Habsbourg. Autrement, les règles ci-dessus ont la priorité.

Les pièces d'influence des Habsbourg ont le même effet que des points de force de l'ennemi pour déterminer les pertes de domaines des joueurs, c'est-à-dire qu'un nombre de domaines égal au nombre de pièces d'influence des Habsbourg doit être retiré.

Pour que la valeur des domaines de la grande Pologne augmente, il faut au moins deux cubes nobles des joueurs dans la région. S'il y a une ou plusieurs pièces d'influence des Habsbourg dans la région, la valeur est réduite de un. Si aucune de ces conditions ne s'applique, la valeur reste la même.

God's Playground (Le terrain de jeu des Dieux) – Règles



EXEMPLE : A la suite de l'invasion suédoise. Comme il y a une différence de trois en Prusse, trois disques de domaine sont retirés. En Lituanie il y a plus de cubes nobles polonais que de points de force suédois, ainsi un seul disque de domaine est retiré. En grande Pologne la différence est de un avec comme conséquence qu'un disque de domaine est retiré.



La valeur des terres descendra de un dans chacune de ces trois régions. L'Ukraine a été envahie mais a repoussé les tartares avec succès, sa valeur de domaine reste la même. La petite Pologne n'a pas été envahie, sa valeur de domaine monte de un.

Phase quinze : Points de victoire (PV)

Les joueurs marquent maintenant des PV. Le joueur qui a le plus de cubes nobles dans une boîte ennemie marque un certain nombre de PV comme indiqué dans la boîte. En cas d'égalité, les PV sont partagés avec arrondi par défaut. Si le Roi a le plus de cubes dans la boîte, personne ne score aucun PV. Si le Roi est à égalité avec un autre joueur, les PV sont partagés comme décrit ci-dessus et la part de PV du Roi est effectivement perdue.



EXEMPLE : Ici rouge marquerait cinq PV pour avoir le plus de cubes dans l'empire ottoman alors que bleu et blanc marqueraient chacun un PV après avoir partagé les PV dans la boîte tartare. Notez que bleu et blanc marquent des PV bien qu'ils n'aient pas arrêté l'invasion des tartares.

Chaque joueur marque deux PV pour chaque disque qu'il a au Sejm.

Les nobles polonais étaient renommés pour leur consommation remarquable. De l'argent a été dépensé en vêtements chers et en banquets fabuleux pour impressionner les autres nobles plutôt qu'en investissement dans l'agriculture ou l'industrie. Chaque joueur doit rendre à la banque chaque lot de cinq thunes qu'il possède. Pour chaque lot qu'il rend, il gagne un PV. Notez que ceci signifie que vous ne pouvez pas garder plus de quatre thunes entre les manches.

Les PV sont enregistrés sur la piste des PV en utilisant des disques des joueurs.

Phase seize : Fin de manche

Rendez chaque cube noble de chaque boîte ennemie à son propriétaire.

Rendez chaque disque du Sejm à son propriétaire.

Retirez chaque point de force ennemi de chaque boîte ennemie, c'est-à-dire que les points de force ennemis ne se reportent pas entre les manches.

Rendez chaque unité d'armée à son propriétaire. Les unités d'armée ne se reportent pas entre les manches. Remettez toutes les unités de l'armée polonaise dans la boîte du Roi.

Remettez le marqueur traité en stock s'il était en jeu.

Réduisez la force de l'ennemi dans chaque région polonaise de sorte qu'elle soit égale au nombre de cubes nobles des joueurs qui s'y trouvent.

Les joueurs doivent laisser les cubes nobles dans les régions dans lesquelles ils sont actuellement placés. Ils se reportent entre les manches.

Si c'est la fin de la deuxième manche, chaque joueur reprend chacun de ses douze blocs nobles.

Déplacez le marqueur de manche à la prochaine case sur la piste des manches. Vous êtes maintenant prêt à commencer une nouvelle manche.



EXEMPLE : A la suite de l'invasion suédoise. La force suédoise en Prusse est réduite à un afin d'égaliser le cube polonais blanc. La force en grande Pologne est réduite à trois alors que la Lituanie reste inchangée.

Prusse

La région Prusse est peu commune parce que l'ennemi auquel elle fait face change au fur et à mesure que la partie progresse.

Pendant la première manche, l'ennemi sera les chevaliers teutoniques, aux deuxième et troisième manches ce seront les suédois, et pendant la dernière manche, ce seront les prussiens.

Pour des raisons pratiques, ces trois entités sont considérées comme un seul ennemi, c'est-à-dire pensez à eux comme un ennemi 'noir'. Cela signifie qu'on peut ajouter aux points de force noirs qui envahissent avec succès la Pologne lors de la première manche d'autres d'autres points dus aux invasions lors des manches suivantes, quoiqu'en réalité un envahisseur serait les chevaliers teutoniques et le suivant pourrait être les suédois.

God's Playground (Le terrain de jeu des Dieux) – Règles

Fin de la partie

La partie se termine à la fin de la quatrième manche. Chaque joueur marque des PV additionnels pour les domaines qu'il a sur le plateau. Chaque domaine vaut un certain nombre de PV égal au nombre marqué dans le cercle du domaine. Si le domaine contient également une ville, cette valeur est multipliée par trois. Les régisseurs n'augmentent pas la valeur de PV des domaines.



EXEMPLE : Les disques de domaine ont été déplacés de côté de sorte que les valeurs de PV soient visibles. Rouge marque neuf PV pour son premier domaine, car il a également une ville là et quatre PV pour son deuxième domaine, soit un total de treize PV. Bleu marque dix PV et blanc quatre PV.

Gain de la partie

Le joueur avec le plus de PV gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre de cubes nobles restant sur le plateau gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur avec le plus de thunes gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur le plus proche du premier joueur dans l'ordre de jeu gagne.

Notes du concepteur

Ca ne peut pas être une surprise aux personnes qui me connaissent personnellement, mais les origines d'un nombre significatif de mes jeux sont liées à du temps passé dans un pub. Und Tschüss a été conçu sur le chemin du pub, l'extension Irlande d'Age of Steam a été conçue dans un pub, beaucoup de parties test ont eu lieu dans un pub, et God's Playground peut associer sa genèse au groupe régulier d'un pub le jeudi soir. Nick Sekunda, un expert en Macédoine antique et également en histoire polonaise, m'a demandé si je pourrais concevoir un jeu au sujet de la Pologne. J'ai pensé qu'il pourrait y avoir un certain potentiel pour un jeu lié à un film concernant le XVIIème siècle en Pologne, 'With Fire and Sword' qui était alors en cours de production. J'ai fait de la recherche et proposé quelques idées mais le projet est tombé à l'eau et Nick est parti en Pologne pour prendre un poste universitaire. J'ai mentionné la possibilité d'un jeu sur la Pologne à un de mes amis allemands et à il m'a assuré qu'aucun jeu sur ce thème ne se vendrait jamais en Allemagne. Ceci stoppa le travail sur ce jeu jusqu'à ce que je recherche des thèmes pour la ligne de jeux pour trois joueurs de Treefrog. J'ai conservé ce thème car même si aucun Allemand n'a acheté le jeu, il y aura toujours assez de polonais à New York pour assurer la vente de 1500 copies.

Si vous avez déjà lu les règles vous vous êtes rendu compte que ce n'est pas un jeu simple. Il tire ses influences de la République de Rome et est de loin le jeu le plus 'basé sur l'expérience' que j'ai conçu jusqu'ici. Par cela je veux dire que la substance arrive jusqu'à vous et vous devez juste vivre avec. Je suis sûr que beaucoup de personnes seront arrêtées par sa complexité et son aspect aléatoire. Cependant, je sens que j'ai atteint mon but en inscrivant un peu de l'histoire de la Pologne dans un jeu de société. Si vous sentez que tout va mal et que vous menez un combat perdu d'avance, vous éprouvez ce que la Pologne a subi.

Vous pouvez vous interroger sur le titre. Il est pris de l'histoire de la Pologne en anglais probablement la meilleure, écrite par Norman Davies. L'expression se produit apparemment à divers endroits de la littérature Polonaise et peut être référencée au seizième siècle. Si vous souhaitez en savoir plus sur l'histoire de la Pologne, l'ensemble de deux volumes de M. Davies est un excellent moyen de commencer, mais ne vous attendez pas à une fin heureuse.

Mes seuls conseils sur le jeu seraient de dire aux joueurs qu'il est payant de travailler ensemble pour au moins la première manche, afin d'essayer de garder les frontières de la Pologne intactes. N'oubliez pas la diplomatie, il est très difficile de défendre chacune des cinq frontières en une fois. Si vous avez des questions, vérifiez sur Boardgamegeek ou envoyez-moi un courriel à martin@warfroggames.com.

Credits

Jeu créé par Martin Wallace
Toutes les illustrations de Peter Dennis
Graphisme dessiné par Solid Colour
Tests du jeu effectués par Andy Ogden, Simon Bracegirdle, Richard Spilsbury, Don Oddy, Michael Richardson, Chris Boote, Alan McClennahan et plein de personnes sympathiques à Leiria Con, Stabcon, Sorcon et Baycon.
Remerciements à Julia Wallace, James Hamilton et Nick Sekunda.
Vous pouvez voir les derniers jeux Warfrog à :
www.warfroggames.com
Vous pouvez contacter Warfrog à: martin@warfroggames.com
Les règles de 'God's playground' sont © Warfrog 2009.
Tout l'art est © Warfrog.
Traduction française de Didier Duchon



Aide de jeu

Phases d'une manche

1 Revenu

Collectez l'argent pour chaque domaine selon la valeur de domaine, plus deux pour chaque régisseur. Le revenu minimum est dix thunes.

2 Nobles

Placez un bloc noble dans chaque région et la boîte d'armée polonaise, face cachée. Révélez et placez autant de cubes que les valeurs des blocs.

3 Election du Roi

Le joueur avec le bloc de valeur la plus élevée dans la boîte d'armée polonaise prend le marqueur de premier joueur. Offre à poing fermé-pour casser les égalités.

4 Armée polonaise

Placez un nombre d'unités de l'armée polonaise égal au nombre d'unités de base comme indiqué sur la piste d'ordre du tour plus un nombre indiqué par la table de la taille de l'armée polonaise.

5 Evénements

Lancez quatre dés. Placez des cubes de force dans les boîtes ennemies suivant les résultats. '6' n'a aucun effet.

6 Elections

Le joueur avec le plus de cubes dans une région retire un cube et place un disque au Sejm. Aucun disque n'est placé si égalité.

7 Construction de domaines

Placez les disques dans les cases de domaine dans l'ordre des joueurs. Le premier disque coûte un cube noble. Chaque disque suivant coûte deux cubes nobles.

8 Actions spéciales

Dans l'ordre des joueurs, chaque joueur effectue une action spéciale. A répéter afin que les joueurs effectuent une deuxième action.

9 Achat d'armées

A exécuter dans l'ordre des joueurs. Chaque joueur doit enlever un cube d'une région pour pouvoir placer une ou plusieurs unités d'armée là. A répéter jusqu'à ce que tous les joueurs passent. Il est possible d'acheter des cosaques en Ukraine. Les cosaques non achetés rejoignent les tartares. Le coût d'achat dans une région occupée par l'ennemi est divisé par deux.

10 Campagnes

A exécuter dans l'ordre des joueurs. Chaque joueur peut enlever un cube d'une région pour attaquer l'ennemi connecté. Lancez un dé pour chaque unité d'infanterie et de cavalerie. Chaque frappe réussie place un cube noble dans la boîte ennemie. A répéter jusqu'à ce que tous les joueurs passent.

11 Attaque des ennemis

Lancez quatre dés et ajoutez des cubes de force en conséquence. Le traité sera cassé si le nombre de cet ennemi sort deux fois ou plus. Résolution dans l'ordre des numéros des ennemis. L'ennemi attaquera si sa force est plus grande que le nombre total de cubes nobles des joueurs dans la boîte ennemie. Placez la différence dans la région connectée. Chaque unité de défense lance un dé.

12 La Pologne riposte

A exécuter dans l'ordre des joueurs. Chaque joueur peut enlever un disque du Sejm afin d'utiliser l'armée polonaise pour attaquer les points de force ennemis dans une région. Le premier joueur a une attaque 'gratuite' avec l'armée polonaise.

13 Expansion des ennemis

Résolution dans l'ordre des numéros des ennemis. L'ennemi entrera dans les régions connectées comme indiqué par les flèches si sa force est plus grande que le nombre total des cubes nobles des joueurs dans la région. Placez un nombre de cubes égal à la différence dans chaque région connectée.

14 Domaines

Si la région n'a jamais été envahie, la valeur de domaine augmente de un. Si la région contenait des cubes ennemis qui ont été retirés et si aucun n'a été ensuite placé, la valeur de domaine augmente de un. Si la région a été envahie mais que l'ennemi n'est pas resté, la valeur de domaine demeure la même. Si la région contient des cubes de force de l'ennemi, la valeur de domaine est réduite de un.

15 Points de victoire (PV)

Marquez des PV pour le plus de cubes dans chaque boîte ennemie, comme indiqué. Marquez 2 PV pour chaque disque au Sejm. Marquez 1 PV pour chaque lot de cinq thunes en main. Vous devez alors rendre chaque lot de cinq thunes.

16 Fin de manche

Retirez tous les cubes nobles des boîtes ennemies, tous les disques du Sejm, tous les points de force ennemis des boîtes ennemies, toutes les unités d'armée du plateau. Retirez le marqueur traité. Ramenez la force de l'ennemi dans chaque région au nombre total de cubes des joueurs. Reprenez tous les blocs nobles à la fin de la deuxième manche.

Actions spéciales

Placer un régisseur. Retirez un cube de la région. Placez le régisseur sous un disque de domaine. Augmentera le revenu du domaine de deux thunes.

Danzig. Retirez un cube de Prusse. Prenez immédiatement autant de thunes que deux fois la valeur de domaine en Prusse.

Nouvelle ville. Retirez deux cubes. Placez un marqueur de ville sous un de vos disques de domaine. Triplera les PV à la fin de la partie. L'action ne peut être effectuée qu'une fois par manche. Ne peut pas être choisie avant la troisième manche.

Déplacement de cubes.

Déplacez un ou deux cubes d'une ou deux régions vers une ou deux autres régions. Aucun coût de cube.

Liberum Veto. Retirez un cube de n'importe quelle région. Retirez tous les disques du Sejm.

Confédération. Retirez deux cubes. Remplacez le disque domaine d'un autre joueur par un des vôtres. Vous devez avoir le moins de PV actuellement. Vous devez avoir plus de cubes dans la région que le joueur cible. Ne peut pas être choisie avant la troisième manche.

Ecoles de Jésuites. Pour chaque région où vous retirez un cube et payez deux thunes, vous marquez 1 PV. Marquez un bonus de 2 PV si vous retirez un cube de chacune des cinq régions. Ne peut pas être choisi avant la deuxième manche.

Diplomatie. Retirez un cube de la région connectée à l'ennemi. Enlevez un disque du Sejm. Payez autant de thunes qu'un lancer de dé plus deux. Placez le marqueur traité dans l'espace traité ennemi. L'ennemi n'attaquera pas à moins que le traité soit cassé. L'action ne peut être effectuée qu'une fois par manche.

Règles faciles à oublier

- Vous n'avez pas de choix si vous remportez une élection.
- Le coût de placement du premier domaine est un cube, chaque domaine suivant deux cubes.
- Le coût de toutes les unités d'armée d'un joueur, y compris les cosaques, est divisé par deux si elles sont placées dans une région qui contient des cubes de force ennemis.
- Aucune artillerie ne peut être achetée pendant la première manche.
- Vous pouvez utiliser l'armée polonaise pendant la phase de campagne au coût de un disque du Sejm. Toutes les frappes réussies par ces unités sont enregistrées en utilisant les cubes du Roi.
- Si vous obtenez un '1' quand vous attaquez avec une unité, cette unité est éliminée.
- Les cosaques passeront du côté tartare si vous obtenez un '6' lors de la deuxième manche.
- Les cosaques peuvent être utilisés par chaque joueur qui a une ou plusieurs unités d'infanterie ou de cavalerie en Ukraine
- Les cosaques ne peuvent être utilisés qu'en Ukraine.
- Les cosaques rejoignent les tartares s'ils ne sont pas achetés.
- L'empire ottoman attaquera l'empire des Habsbourg lors de la troisième manche.
- Un traité sera cassé si le numéro ennemi correspondant sort deux fois ou plus dans la phase Attaque des ennemis.
- Quand un ennemi grossit, vous placez de nouveaux cubes, pas ceux de la région initiale.
- Quand des cubes ennemis sont placés dans une région, retirez toutes les pièces d'influence des Habsbourg, les unités Polonaises de défense combattent, les points de force d'ennemis de différentes couleurs s'annulent.
- Vous devez défausser chaque lot de cinq thunes que vous avez pendant la phase de PV. Vous marquez 1 PV pour chaque lot de cinq que vous défaussez.

Règles spéciales aux Habsbourg

- On ne peut ni attaquer les Habsbourg ni conclure de traité avec eux pendant les trois premières manches.
- Les Habsbourg utilisent des pièces d'influence pendant les trois premières manches, pas des cubes.
- Chaque pièce d'influence annule un cube de joueur pendant la phase Attaque des ennemis.
- Les pièces d'influence sont immédiatement retirées si un cube de force ennemi est placé dans la même boîte ou la même région.
- L'empire ottoman attaquera la boîte des Habsbourg pendant la troisième manche.
- Les joueurs peuvent attaquer les cubes de force ottomans dans la boîte des Habsbourg lors de la troisième manche.
- Si les cubes ottomans sont toujours dans la boîte des Habsbourg dans la quatrième manche, la boîte des Habsbourg devient boîte ottomane. L'empire ottoman aura douze de force au lieu de trois si c'est le cas. Deux cubes de force ottomans sont toujours 'neutralisés' dans la boîte des Habsbourg.
- En grande Pologne, La valeur de domaine augmente s'il y a ou moins deux cubes des joueurs. S'il y a à une ou plusieurs pièces d'influence de Habsbourg, elle descend de un. Sinon, la valeur est inchangée.