

POWER

LE JEU

RÈGLES DU JEU



SOMMAIRE

CONTENU	1
1° BUT DU JEU	1
2° LES ELEMENTS DU JEU	
LE PLATEAU DE JEU	1
LES FORCES ARMEES	2
Déplacement des pièces	2
La puissance de combat des pièces	3
Les échanges de pièces	3
3° DEROULEMENT DU JEU	
PREPARATION	4
Mise en place	4
Effectifs de départ	4
Rôle de l'arbitre	5
Contenu d'une manche	5
DEROULEMENT D'UNE MANCHE	5
1) Préparation des ordres	5
2) Exécution des ordres	7
3) Résolution des conflits	7
4) Capture des pièces	8
5) Collecte des Power	8
6) Capture des Drapeaux	8
4° LES MEGA-MISSILES	9
Création	
Lancement	
Puissance	
5° FIN DU JEU	10
6° REGLES POUR 2 OU 3 JOUEURS	
Pour jouer à Deux	10
Pour jouer à Trois	10
Tournois	11
7° ASTUCES, PIEGES ET STRATEGIE	11
Astuces	11
Pièges à Eviter	12
Stratégies	12

CONTENU

192 pièces de jeu dans quatre couleurs différentes. Chaque armée comprend 9 Soldats, 6 Tanks, 3 Chars d'Assaut, 6 Chasseurs, 3 Bombardiers, 6 Destroyers, 3 Croiseurs, 1 Méga-missile, 1 Drapeau et 10 Power.

1 plateau de jeu

4 réserves

1 sablier de 3 minutes

4 blocs de feuilles d'ordres

4 crayons

1° BUT DU JEU

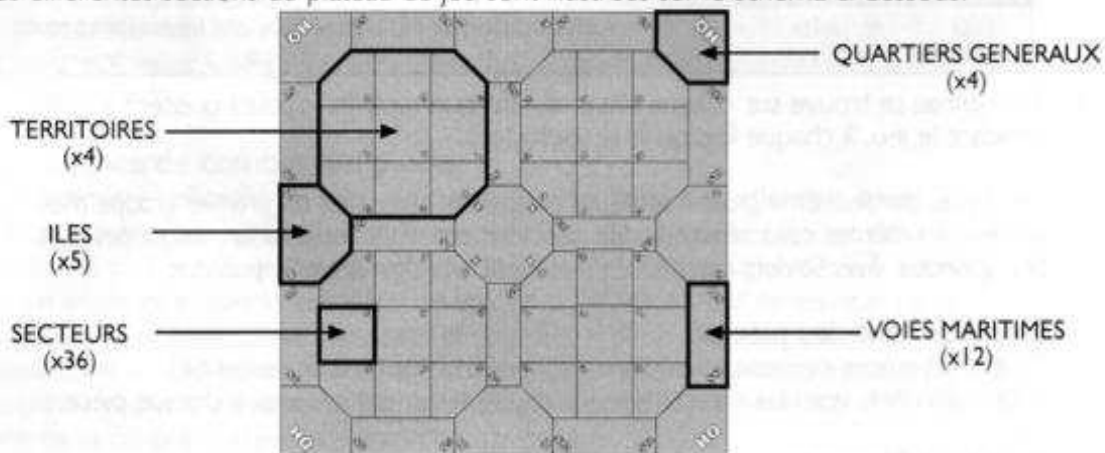
Battre ses adversaires en capturant leur Drapeau.

Chaque joueur possède un territoire et une armée composée de différentes pièces. La guerre sera divisée en plusieurs manches de combat successives, et est limitée dans le temps à deux heures. Lors de chaque manche, tous les adversaires préparent en simultané les ordres qu'ils veulent donner à leurs pièces pour défendre leur territoire et s'attaquer mutuellement. Pendant cette phase de jeu, chaque joueur dispose de 3 minutes pour écrire 5 ordres maximum. L'objectif est, pour chaque joueur, de déployer l'ensemble de ses forces armées: armée de terre, de l'air et de mer, vers les territoires ennemis; de vaincre leur résistance, d'envahir leur Quartier Général et de capturer leur Drapeau... sans jamais oublier, bien entendu, de défendre son propre Quartier Général.

2° LES ELEMENTS DU JEU

LE PLATEAU DE JEU

Les différentes sections du plateau de jeu sont illustrées sur le schéma ci-dessous:



Chaque joueur possède un territoire de sa couleur et un Quartier Général adjacent.

Les îles et les voies maritimes qui séparent les différents territoires sont des terrains neutres.

Quartier Général (HQ) : C'est le poste de commandes d'où les joueurs vont lancer leurs troupes pour attaquer l'ennemi. C'est aussi la base qu'il faudra défendre coûte que coûte pour ne pas se faire capturer son Drapeau : perdre son Drapeau équivaut à perdre la guerre.



LES FORCES ARMEES

Les différentes pièces du jeu sont énumérées ci-dessous. Les joueurs commencent la bataille avec 2 pièces de chaque type du groupe I uniquement, les joueurs devront bien entendu multiplier leurs effectifs tout au long du jeu, pour être de plus en plus puissants.

PIECES DU GROUPE I					
	SOLDAT	TANK	CHASSEUR	DESTROYER	
PIECES DU GROUPE II					
	RÉGIMENT	CHAR D'ASSAUT	BOMBARDIER	CROISEUR	POWER

Pour combattre efficacement ses ennemis, un joueur doit bien connaître chacune de ses pièces. Chaque type de pièce a ses propres caractéristiques de déplacement et sa propre puissance de combat. L'amplitude de déplacement et la puissance de chaque pièce sont données dans le tableau ci-dessous, et les caractéristiques de déplacement plus bas.

PIÈCE DU GROUPE I	DÉPLACEMENT MAXIMUM	PUISSANCE	TAUX DE L'ÉCHANGE	PIÈCE DU GROUPE II	DÉPLACEMENT MAXIMUM	PUISSANCE
SOLDAT	2	2	3 SOLDATS POUR FAIRE UN	RÉGIMENT	2	20
TANK	3	3	3 TANKS POUR FAIRE UN	CHAR D'ASSAUT	3	30
CHASSEUR	5	5	3 CHASSEURS POUR FAIRE UN	BOMBARDIER	5	25
DESTROYER	1	10	3 DESTROYERS POUR FAIRE UN	CROISEUR	1	50
MÉGA-MISSILE	PEUT ALLER N'IMPORTE OÙ	0	TOUTE COMBINAISON DE PIÈCES QUI FASSE UN TOTAL MINIMUM DE 100 POWER			

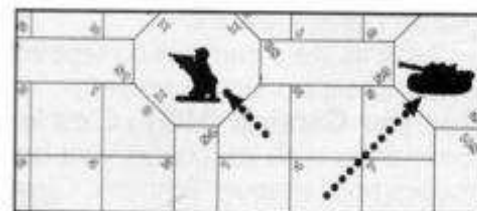
Ce tableau se trouve sur chaque Réserve, afin que tous les joueurs puissent s'y référer pendant le jeu, à chaque fois qu'ils le souhaitent.

Les pièces du deuxième groupe sont plus puissantes que celles du premier groupe mais gardent les mêmes caractéristiques de déplacement. Pour cette raison, les pièces sont plus grandes. Trois Soldats assemblés deviennent un Régiment plus puissant.

Déplacement des pièces

Toutes les pièces peuvent se déplacer horizontalement, verticalement et diagonalement. Voici les caractéristiques de déplacement propres à chaque pièce :

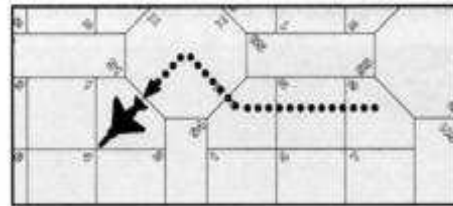
Soldats et Régiments : Un Régiment est un groupe de trois Soldats assemblés. Ces deux types de pièces peuvent se déplacer de **deux secteurs** maximum par manche, et uniquement sur des secteurs terrestres ou côtiers, elles ne peuvent pas traverser de secteurs maritimes et doivent passer par les îles pour aller d'un territoire à un autre.



Tanks et Chars d'Assaut : Les Tanks et les Chars d'Assaut peuvent se déplacer de trois secteurs maximum par manche, et uniquement sur les secteurs terrestres ou côtiers. Ils ne peuvent pas traverser les secteurs maritimes et doivent utiliser les îles pour aller d'un territoire à un autre.

IMPORTANT: Les Soldats, les Régiments, les Tanks et les Chars d'Assaut ne peuvent pas entrer et sortir d'une île ou d'un Quartier Général dans la même manche. Même si un joueur déplace ce type de pièce d'un seul secteur pour entrer dans une île ou dans un Quartier Général, il doit attendre la prochaine manche pour lui faire quitter ces deux types de secteurs.

Chasseurs et Bombardiers : Les Chasseurs et les Bombardiers peuvent se déplacer de 5 secteurs maximum par manche. Ils peuvent voler au dessus des îles sans s'y arrêter mais l'île compte quand même comme un secteur. Ils ne peuvent pas voler au dessus des secteurs maritimes et doivent utiliser les îles pour aller d'un territoire à un autre.



Destroyers et Croiseurs : Les Croiseurs et les Destroyers ne peuvent se déplacer que d'un seul secteur par manche. Ils n'ont accès qu'aux secteurs maritimes et côtiers. Le secteur central de chaque territoire (secteur n° 4) est le seul secteur qui ne puisse pas être atteint par les navires. Il leur faut forcément passer par une île ou un territoire pour changer de secteur maritime.

Méga-missiles : ces pièces sont très particulières et font l'objet d'un chapitre spécial p 9.

Les joueurs doivent se souvenir des capacités et des restrictions de chaque pièce. Un déplacement illégal coûte très cher: il ne peut pas être rectifié et cela revient à gaspiller un ordre.

La puissance de combat des pièces

Pour optimiser l'efficacité de chacune de vos pièces, faites bien attention à leur puissance respective, celle-ci est déterminante lors des combats. Lorsque deux joueurs ou plus se trouvent sur un même secteur à la fin d'une manche, il y a combat: chacun additionne alors la puissance de ses pièces présentes sur ce secteur. Le joueur qui totalise le plus de points l'emporte et gagne le combat. Par exemple, si un Tank (valeur 3) et un Destroyer (valeur 10) ennemis se retrouvent sur un même secteur, le Destroyer gagne le combat. Le gagnant capture la pièce perdante et la transforme en unité de sa propre couleur qu'il met dans sa réserve.

Les échanges de pièces

Echanger ses Power.

Considérez les Power comme l'unité de base du jeu, c'est-à-dire l'unité de puissance. Les Power servent à augmenter ses effectifs. Ils peuvent être échangés pour obtenir de nouvelles pièces: **le coût de chaque pièce en Power est équivalent à sa valeur de combat.** Un joueur peut échanger deux Power contre un Soldat, trois Power contre un Tank, cinq Power contre un Chasseur, et dix Power contre un Destroyer.

On obtient les Power de la façon suivante: lorsqu'à la fin d'une manche, un joueur occupe un territoire ennemi, il reçoit un Power, et ce quelque soit le nombre de secteurs qu'il occupe sur ce territoire et le nombre de ses pièces présentes. Les Power sont placés dans la Réserve de ce joueur.

Echanger ses pièces.

Les joueurs peuvent échanger 3 petites pièces situées sur un même secteur contre une plus grande pièce **du même type**. On ne peut pas échanger 3 Tanks contre un Croiseur ou 3 Chasseurs contre un Destroyer, par contre on peut échanger 3 Soldats contre un Régiment, 3 Tanks contre un Char d'Assaut et 3 Destroyers contre un Croiseur. **Les trois pièces en question doivent occuper le même secteur au moment où on veut procéder à l'échange.** Faire un échange compte comme un ordre.

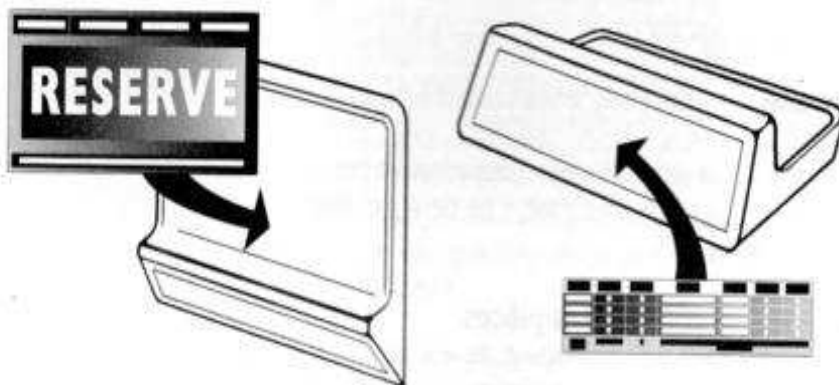
UNE POWER ASTUCE: Un joueur qui échange 3 petites pièces contre une plus grosse pièce augmente de beaucoup sa puissance totale. En échangeant 3 Tanks contre un Char d'Assaut, il passe d'une puissance de 9 à une puissance de 30, et cela en donnant un seul ordre.

3° DEROULEMENT DU JEU

PREPARATION

Mise en place

Placer le plateau de jeu au centre de la table, à portée de tous les joueurs.



Poser les deux autocollants de la même couleur sur chaque Réserve (voir schéma). Les règles qui suivent concernent un jeu à 4 joueurs. Pour les parties à deux ou trois joueurs, des points de règles supplémentaires sont expliqués à la fin du livret.

Les joueurs commencent par choisir leur Quartier Général, ils prennent ensuite les pièces d'armée de la même couleur ainsi que la réserve correspondante. On distribue à chacun un bloc de feuilles d'ordres et un crayon.

Effectifs de départ

Chaque joueur place dans son Quartier Général les pièces suivantes :

- | | |
|--|-----------------------------|
| 1 Drapeau (à accrocher au bord du plateau) | 2 Soldats (soldats seuls) |
| 2 Tanks (petits tanks) | 2 Chasseurs (petits avions) |
| 2 Destroyers (petits navires) | |

La Réserve reste vide, et les pièces restantes sont placées près des joueurs.

Le rôle de l'arbitre

Un joueur est désigné pour être le premier arbitre. Cette fonction sera attribuée tour à tour à chaque joueur pour chaque nouvelle manche. La tâche principale du premier arbitre est de noter l'heure du début de la partie. Il devra surveiller le temps et veiller à ce que la partie **n'excède pas deux heures**.

L'arbitre a aussi pour fonction d'accélérer la résolution des combats - afin d'empêcher les joueurs de perdre trop de temps.

Il doit aussi gérer le sablier. Celui-ci délimite le temps dont disposent les joueurs pour préparer leurs ordres à chaque manche. Pour commencer une phase de préparation des ordres, l'arbitre doit donner le signal de départ et retourner le sablier.

UN POWER SECRET: Si un joueur demande une pause, l'arbitre doit mettre le sablier sur son côté pour arrêter le temps. Chaque joueur a le droit de demander une pause par partie. Elle ne doit jamais excéder 3 minutes.

Contenu d'une manche

La bataille sera divisée en plusieurs manches de combat.

Une manche se compose de 6 phases qui doivent toujours être réalisées dans l'ordre suivant:

- 1° Préparation des ordres
- 2° Exécution des ordres
- 3° Résolution des conflits
- 4° Capture des pièces
- 5° Collecte des Power
- 6° Capture des Drapeaux

DEROULEMENT D'UNE MANCHE

1° Préparation des ordres

L'arbitre donne le départ en retournant le sablier. Les joueurs disposent alors de 3 minutes pour préparer leurs ordres. Ils peuvent donner 5 ordres maximum à leurs pièces de combat, ils peuvent en donner moins, mais doivent en donner au minimum 1. Les ordres sont de deux types : déplacements ou échanges de pièces.

UN POWER SECRET: Il est quelquefois plus avantageux de ne pas déplacer une pièce de son amplitude maximale, afin de surprendre l'ennemi.

Pendant cette phase de préparation, les joueurs ne doivent pas faire de commentaires qui pourraient influencer les adversaires - aucune intimidation verbale n'est autorisée.

Afin de faciliter l'application des ordres, les joueurs utiliseront tous les mêmes abréviations :

S = Soldat	R = Régiment	J0 = Territoire Jaune,
T = Tank	A = Char d'assaut	Secteur 0
C = Chasseur	B = Bombardier	B2 = Territoire Bleu,
D = Destroyer	CR = Croiseur	Secteur 2
M = Méga-Missile	P = Power	IX = Ile X
E = Echange	HQ = Quartier	IS = Ile Sud
	Général	S4 = Secteur Maritime 4
		RV = Réserve

Voici un exemple de feuille d'ordres remplie :

Pièce	Départ	Arrivée
D	S12	IW
T	J4	IX
T	B2	B1
B	J4	BO
2P	ERV	S

= Déplacer un Destroyer du Secteur Maritime 12 au Secteur Ile Ouest

= Déplacer un Tank du Secteur Jaune 4 au Secteur Ile X

= Déplacer un second Tank du Secteur Bleu 2 au Secteur Bleu 1

= Déplacer un Bombardier du Secteur Jaune 4 au Secteur Bleu 0

= Echanger 2 Power de sa Réserve contre un Soldat

Ces abréviations sont reprises sur chaque feuille d'ordres.

Les ordres : règles à suivre

- Les joueurs doivent exécuter au moins un ordre à chaque manche. S'ils n'ont effectué aucun déplacement ni échange, ils doivent rendre un Power. S'ils n'en possèdent pas, ils doivent convertir une de leurs plus petites pièces (du plateau ou de leur Réserve) en Power. Les Power en trop sont conservés dans la Réserve. Dans le cas où la plus petite pièce disponible est une pièce du groupe II, les joueurs doivent d'abord la transformer en 3 pièces du groupe I, et ensuite en transformer une en Power. Les deux pièces restantes et les Power supplémentaires sont placés dans la Réserve.
- Les joueurs peuvent avoir plusieurs pièces sur le même secteur.
- Une même pièce ne peut faire qu'un seul déplacement par manche. Par exemple, si un joueur déplace un Croiseur du Secteur Ile Nord vers le Secteur Maritime 1, ce Croiseur ne pourra pas dans la même manche se déplacer à nouveau vers un autre secteur.
- Les pièces sur le plateau peuvent être déplacées puis échangées dans une même manche (cela représente deux ordres différents). Par exemple, un joueur peut déplacer un Chasseur d'un secteur vers un autre secteur où il possède déjà 2 autres Chasseurs (1er ordre), et ensuite échanger les trois Chasseurs contre un Bombardier (2ème ordre). Mais il ne pourra pas déplacer ce Bombardier tout de suite, il devra attendre la prochaine manche. Les pièces **ne peuvent pas être échangées pour ensuite se déplacer** dans la même manche.
- Les pièces de la Réserve ne peuvent se déplacer qu'une seule fois et vont forcément vers le Quartier Général. Par contre, elles peuvent être échangées dans la Réserve et ensuite se déplacer vers le Quartier Général (cela représente 2 ordres). Elles **peuvent être échangées plusieurs fois de suite** dans une même manche. Par exemple, un joueur peut très bien échanger 2 Power contre un Soldat (1er ordre), échanger ce dernier plus deux autres Soldats contre un Régiment (2ème ordre) et enfin déplacer ce Régiment vers son Quartier Général (3ème ordre).
- Lorsque les trois minutes sont écoulées, l'arbitre dit « stop », et tous les joueurs doivent immédiatement cesser d'écrire et poser leur feuille d'ordres.
- Seuls les ordres écrits peuvent être appliqués.

2° Exécution des ordres

- En commençant par l'arbitre, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit montrer sa feuille d'ordres et la lire à voix haute, tout en exécutant ses ordres.
- Tous les joueurs peuvent demander à voir la feuille d'ordres de leurs adversaires.
- Les ordres doivent être lus de haut en bas, car un ordre donné peut affecter les ordres suivants.
- Les ordres illégaux ne sont pas exécutés. Par exemple, si un joueur veut déplacer un de ses Tanks de 4 secteurs (alors qu'un Tank ne peut se déplacer que de 3 secteurs), le Tank n'est pas déplacé et l'ordre est perdu.
- Si les 5 ordres d'un joueur sont illégaux, il perd un Power. S'il n'a pas de Power, il transforme sa plus petite pièce en Power, afin de payer sa pénalité.

3° Résolution des conflits

Résultat d'un combat :

- On ne résout les combats que lorsque tous les joueurs ont déplacé ou échangé leurs pièces.
- Dès que plusieurs adversaires (deux ou plus) se trouvent sur un même secteur, il y a combat.
- Pour chaque combat, chaque joueur additionne la puissance de toutes ses unités présentes sur le secteur concerné. Le joueur qui a le plus gros total gagne le combat et capture toutes les pièces ennemies présentes sur ce secteur. Il les transforme en pièces de sa couleur et les met dans sa Réserve, elles font maintenant partie de ses forces armées.

Les cas d'égalité : il faut toujours les résoudre avant les autres conflits.

- Si des ennemis se trouvent sur un même secteur à l'issue de leur déplacement et qu'ils ont la même puissance, toutes leurs pièces doivent se replier : leur déplacement est annulé, elles retournent dans le dernier secteur qu'elles occupaient - on appelle cela un rebond.
Le rebond ne s'applique qu'aux pièces qui viennent de se déplacer.
- Si des pièces se replient dans un secteur qui est déjà occupé par un autre joueur, un nouveau conflit apparaît et doit être résolu selon les règles précitées.
- Les pièces ne peuvent se replier qu'une fois par manche. Si une pièce se replie dans son secteur d'origine et qu'une nouvelle égalité existe avec un autre joueur, c'est ce dernier qui doit se retirer.
- Si trois joueurs sont concernés par un même conflit et que les deux plus puissants sont à égalité, ces deux joueurs doivent se replier et le troisième joueur (le plus faible) reste sur le secteur. Si ce sont les deux plus faibles joueurs qui sont à égalité, c'est le joueur le plus puissant qui gagne en capturant toutes les pièces des deux joueurs.

- S'il y a 4 joueurs sur un même secteur et que les deux joueurs les plus puissants sont à égalité, ils se replient et les deux joueurs restants combattent entre eux. S'ils sont aussi à égalité, alors ils se replient.

UNE POWER ASTUCE : Il est possible d'envoyer une pièce puissante comme un Bombardier dans un Quartier Général adverse afin d'empêcher l'ennemi de sortir des pièces de sa Réserve - c'est ce que l'on appelle **un blocus**

4° La capture des pièces

- Lorsqu'un joueur gagne un combat, il capture les pièces du ou des perdants.
- Les pièces capturées sont retirées du plateau, prennent la couleur du gagnant et sont placées dans sa Réserve.

5° La collecte des Power

- Lorsque tous les conflits sont résolus, chaque joueur collecte, s'il y a lieu, ses Power.
- Les joueurs reçoivent un Power pour chaque territoire ennemi occupé par leurs pièces à la fin d'une manche. **Ils ne reçoivent qu'un seul Power par territoire occupé, et ce quel que soit le nombre de pièces présentes sur ce territoire.**
- Un joueur ne peut pas recevoir de Power pour l'occupation de son propre territoire.
- On ne reçoit pas de Power pour l'occupation d'un territoire qui n'a plus de Drapeau. Lorsqu'un territoire n'a plus de Drapeau, il devient territoire neutre.
- L'occupation d'une île ou d'un secteur maritime ne rapporte pas de Power.
- On ne peut donc recevoir qu'un maximum de trois Power par manche.
- Les Power sont stockés dans la Réserve des joueurs jusqu'à ce qu'ils soient échangés contre des pièces du groupe I.

UN POWER CONSEIL : N'oubliez pas de collecter vos Power à la fin d'une manche. Au début de la manche suivante, il est trop tard.

6° La capture des Drapeaux

Une fois que tous les conflits ont été résolus et que la collecte des Power est effectuée, on peut procéder, s'il y a lieu, à la capture des Drapeaux.

- Un Drapeau est capturé quand un joueur vient de gagner un combat sur le Quartier Général d'un adversaire (ses forces étaient plus puissantes que celles du défenseur) mais uniquement si un Soldat ou un Régiment ont participé à cette attaque. Le Drapeau capturé est aussitôt placé sur le Quartier Général de l'attaquant.
- Lorsqu'un joueur capture un Drapeau adverse, il prend possession de toutes les pièces (celles de la Réserve y compris) et des Power de cet adversaire, qu'il convertit à sa couleur et qu'il place dans sa propre Réserve. L'adversaire est alors définitivement éliminé du jeu.

RAPPEL: les joueurs ne peuvent capturer un Drapeau que s'ils attaquent un Quartier Général avec au moins un Soldat ou un Régiment.

● **Manche suivante**

Dès que les six phases d'une manche sont réalisées, on entame une nouvelle manche. Le joueur situé à la gauche de l'arbitre devient l'arbitre de cette nouvelle manche.

4° LES MEGA-MISSILES

CREATION:

- Pour créer un Méga-missile, les joueurs peuvent combiner tous les types de pièces y compris les Power. Les pièces doivent toutes être dans le même secteur au moment où le joueur veut procéder à l'échange. Elles peuvent être amenées sur un même secteur puis échangées contre un Méga-missile dans la même manche. La puissance totale de toutes les pièces réunies pour créer un Méga-missile doit être au moins de 100. Par exemple, un joueur peut échanger un Croiseur (50 Power), un Char d'assaut (30 Power) et un Régiment (20 Power) contre un Méga-missile. Si le total de la valeur des pièces dépasse 100, le joueur perd l'excédent. Les joueurs ne peuvent pas détruire les pièces du groupe II pour en faire des pièces du groupe I.
- Les joueurs peuvent créer autant de Mégamissiles qu'ils le souhaitent pendant une partie.
- Un Méga-missile peut être créé depuis n'importe quel secteur (y compris les Quartiers Généraux et les Réserves).

LANCEMENT :

- Un Méga-missile peut être lancé vers n'importe quel secteur (y compris vers les Réserves et les Quartiers Généraux).
- Quand un Méga-missile est lancé sur un secteur, toutes les pièces présentes y sont détruites (y compris celles qui appartiennent à celui qui l'a lancé), elles sont retirées du plateau. S'il s'agissait d'un Quartier Général, le Drapeau reste à sa place et n'est pas capturé - le Méga-missile détruit tout sauf les Drapeaux. Le Mégamissile est lui aussi détruit, **il ne peut servir qu'une seule fois.**
- Si deux Méga-missiles ennemis sont lancés sur le même secteur, ils sont détruits tous les deux - avec les autres pièces présentes sur le secteur.
- Les Méga-missiles ne peuvent pas être déplacés, ils peuvent seulement être lancés.
- Les Méga-missiles peuvent être créés et lancés au cours de la même manche, mais cela représente deux ordres.

PUISSANCE DEFENSIVE DU MEGA-MISSILE :

Même si les Méga-missiles nécessitent 100 Power pour être créés, ils n'ont aucune puissance défensive. Un Méga-missile qui n'a pas été lancé peut être capturé par n'importe quel ennemi. Les Méga-missiles n'ont de puissance qu'au moment de leur lancement. Si par exemple, un joueur vient de créer un Méga-missile et le laisse sur le secteur où il vient de le créer et qu'un adversaire déplace un Soldat sur ce même secteur, alors le Soldat (valeur 2) capturera le Méga-missile (valeur 0), et le transformera en Méga-missile de sa couleur.

Un Méga-missile capturé est placé dans la Réserve du vainqueur, d'où il pourra le lancer.

Souvenez vous, un Méga-missile a une puissance nulle s'il n'a pas été lancé.

5° FIN DU JEU

Le gagnant est le premier joueur à battre tous ses adversaires en capturant leurs Drapeaux.

Un temps limite de deux heures est fixé; si la fin de partie arrive en plein milieu d'une manche, les joueurs finissent la manche en cours avant d'établir le résultat final.

L'arbitre doit annoncer « dernière manche » au début de celle-ci.

Toutefois, si la limite des deux heures expire et qu'aucun des joueurs n'est parvenu à s'emparer de tous les Drapeaux adverses, c'est celui qui possède la plus grande puissance qui l'emporte. La puissance d'un joueur se calcule en additionnant la puissance de chacune de ses pièces restantes sur le plateau et dans sa Réserve. En cas d'égalité, celui qui possède le plus de Drapeaux a gagné.

6° REGLES POUR MOINS DE QUATRE JOUEURS

POUR JOUER A DEUX

- Chaque joueur contrôle deux territoires adjacents et deux armées.
- Les joueurs ont 6 minutes pour planifier leurs ordres, ils ont donc deux fois le temps d'un sablier.
- Les joueurs disposent de 10 ordres par manche, 5 pour chaque armée qu'ils dirigent.
- Les joueurs peuvent associer les pièces de leurs deux armées pour envahir un secteur, ils additionnent la puissance de leurs deux armées pour calculer leur force. Après un combat, les deux armées alliées du vainqueur restent ensemble sur le même secteur.
- Les joueurs peuvent associer les forces de leurs deux armées, mais ils ne peuvent pas les combiner pour les échanges de pièce (ils ne peuvent pas échanger deux Tanks rouges et un Tank vert contre un Char d'Assaut rouge)
- Les pièces capturées prennent la couleur du vainqueur et sont placées dans sa Réserve (s'il a utilisé ses deux armées et que les pièces présentes ont la même puissance, il choisit dans quelle Réserve il met ses prisonniers). Les joueurs ne peuvent pas faire passer leurs pièces d'un camp à un autre.
- On gagne un Power à chaque fois que l'on occupe un territoire ennemi. Si un joueur occupe un territoire ennemi avec deux armées différentes, il prend un Power de la couleur de chaque armée. Chaque couleur peut donc gagner un maximum de 2 Power par manche.
- Pour gagner, un joueur doit capturer les deux Drapeaux de son adversaire.

POUR JOUER A TROIS

- Chaque joueur reçoit un territoire et contrôle une armée. Le quatrième territoire est considéré comme **MERCENAIRE**. Les effectifs mercenaires peuvent être commandés par n'importe quel joueur.

- Chaque joueur peut déplacer n'importe quelle pièce mercenaire. Si deux ennemis ou plus essaient de déplacer la même pièce pendant une manche, le mouvement est annulé et la pièce reste au même endroit. Si, par contre, des joueurs déplacent la même pièce au même endroit, l'ordre est exécuté. S'il y a plusieurs pièces du même type sur un secteur et que deux joueurs veulent les déplacer, leurs ordres sont aussi exécutés. Par contre, si trois joueurs essaient de déplacer les deux mêmes pièces, tous les ordres sont annulés et les deux pièces restent au même endroit.
- Les joueurs peuvent donner autant d'ordres qu'ils veulent aux pièces mercenaires (dans la limite des 5 dont ils disposent).
- Lorsque les joueurs capturent une pièce mercenaire, ils suivent la même procédure que pour la capture d'une pièce ennemie: aussi ils peuvent s'arranger pour déplacer une pièce mercenaire de façon à la capturer.
- Si toutes les pièces mercenaires ont été capturées mais que le Drapeau mercenaire résiste toujours, chaque joueur qui occupe le territoire mercenaire reçoit un Power.
- Quand une pièce mercenaire capture des pièces ou gagne des Power, il faut les placer dans la Réserve mercenaire.
- Si un joueur capture le Drapeau mercenaire, l'armée mercenaire est éliminée de la bataille et le joueur prend possession de toutes les pièces et de tous les Power de l'armée mercenaire.
Ces pièces sont transformées à la couleur de ce joueur et placées dans sa propre Réserve.

POUR LES TOURNOIS.

Un joueur est désigné comme arbitre et le reste tout au long du jeu. C'est lui qui collecte les feuilles d'ordres de tous les joueurs pour procéder à leur exécution. La limite de temps pour le jeu reste la même et doit être strictement appliquée.

7° ASTUCES, PIEGES ET STRATEGIE.

ASTUCES

- Un joueur doit essayer d'obtenir autant de Power que possible dès les premières manches, ainsi, il aura rapidement assez de Power pour échanger des pièces du groupe I contre des pièces plus puissantes du groupe II.
- Si un joueur obtient rapidement un Bombardier, il pourrait par exemple en profiter pour récupérer deux Destroyers, qu'un ennemi laisserait moisir dans son Quartier Général, par peur de les en éloigner.
- Un Destroyer (valeur 10) peut être très utile pour défendre son Quartier Général, mais un joueur peut aussi l'utiliser pour escorter ses troupes pour traverser les îles.
- Bien qu'un joueur ait besoin d'un Soldat ou d'un Régiment pour capturer un Drapeau, il peut aussi faire beaucoup de dégâts avec d'autres pièces. Par exemple, si un joueur a deux Tanks et un Destroyer (valeur 16) dans son Quartier Général, et qu'un ennemi l'attaque avec un Bombardier (valeur 25), il capture toutes ces

pièces - tout en créant un blocus. Les joueurs doivent être vigilants dans la défense de leur Quartier Général.

- Pour obtenir rapidement une puissance de 20 points dans les deux premières manches :
 1. Envoyer deux Chasseurs dans deux territoires différents dès la première manche. Cela donne 2 Power pour la seconde manche.
 2. On peut alors échanger ces 2 Power contre un Soldat que l'on amène dans son Quartier Général.
 3. Les trois Soldats sont alors échangés contre un Régiment (valeur 20).

PIEGES A EVITER.

Les joueurs doivent éviter de faire des déplacements illégaux. Voici quelques erreurs fréquentes :

- Oublier d'arrêter ses Tanks et ses Soldats sur les îles.
- Echanger des Power contre des pièces de sa Réserve et les amener sur le Quartier Général avec un seul ordre (cela en nécessite deux).
- Faire passer ses avions au dessus des secteurs maritimes.
- Ecrire des abréviations incorrectes sur sa feuille de commandes. Ne pas écrire « T » si on veut déplacer un Char d'assaut (A)

STRATEGIES

- Essayez d'être imprévisibles.
- Une offensive massive est très importante mais il faut toujours en même temps défendre son Drapeau. Perdre son Drapeau, c'est perdre la partie.
- Un seul Soldat utilisé habilement sur un territoire adverse peut être une gêne et une menace, et, combiné avec d'autres pièces, peut être utilisé pour capturer un drapeau.
- Repérez les secteurs clé. Les secteurs 4, 6, 7 et 8 de chaque territoire sont à deux secteurs des Quartiers Généraux. Les Soldats et les Régiments peuvent capturer un Drapeau en une seule manche à partir de ces secteurs.
- Pendant les premières manches, les joueurs envoient leurs avions vers les autres territoires pour récupérer des Power, ils les envoient souvent sur les secteurs 0, 3 et 5 (ce qui correspond à leur déplacement maximal). Soyez plus malins que les autres, placez sur ces cases des pièces fortes (qui excèdent 10), et vous pourrez ainsi récupérer un ou deux avions ennemis.
- Les Destroyers et les Croiseurs ne se déplacent que d'un secteur à la fois, mais ont toujours beaucoup de choix dans leurs déplacements (les secteurs maritimes donnent accès à de nombreux secteurs côtiers). Par exemple, un bateau qui se trouve sur le secteur S3 pourra aller sur 6 secteurs différents et sur deux îles.
- Pour défendre votre Quartier Général, ne laissez pas vos pièces trop éloignées (à plus de deux cases). Les Croiseurs et les Destroyers sont puissants, mais ils sont lents, surtout s'il faut les faire revenir d'urgence.
- Gardez toujours un œil sur le temps.

**JOUEZ HABILEMENT
ET VOUS SEREZ
LE PLUS PUISSANT!**



© 1996 J.W. Spear & Sons PLC
A Mattel Company. Tous Droits Réservés.
IMPRIME EN ITALIE.

52235 - 0721

POWER - Feuille d'Ordres

Pièce	Départ	Arrivée	Pièce	Départ	Arrivée
Pièce	Départ	Arrivée	Pièce	Départ	Arrivée
Pièce	Départ	Arrivée	Pièce	Départ	Arrivée

A. Marnet Company. Tous Droits Réservés. IMPRIME EN ITALIE. S2235 - 0400

- S = Soldat R = Régiment J0 = Secteur Jaune 0
- T = Tank A = Char d'Assaut B2 = Secteur Bleu 2
- C = Chasseur B = Bombardier IX = Ile X
- D = Destroyer CR = Croiseur IE = Ile Est
- M = Méga-Missile P = Power S4 = Secteur Mer 4
- E = Echange HQ = Quartier Général RV = Réserve