

Diplomatie 2000

Règles – version 2.31

Compilées par Erwan Bout

Améliorées grâce aux conseils de :

Jean-François Breton, Tuong Ba Thibaud Doan, Hervé Fontaine, Mathias Gautier, Richard Honoré,
Tangi Le Dantec, Frank Le Diagon, Philippe Lussiez et Jean-Philippe Sempéré, Christophe Steffan et Guénaël Strutt.

Remerciements particuliers à

Tuong Ba Thibaud Doan, Hervé Fontaine, Frank Le Diagon, Jean-Philippe Sempéré et Guénaël Strutt

Avant-propos

Ces règles sont une compilation de tout ce que j'ai pu trouver comme extensions pour Diplomatie®. Il a parfois fallu adapter aux nouvelles données géostratégiques de la fin du 20^{ème} siècle.

Les joueurs pourront peut-être éprouver de la déception de ne pas trouver les règles qu'ils attendaient ; je pense notamment aux règles sur l'arme nucléaire. Mais elles alourdissaient considérablement la mécanique du jeu. À plus de vingt joueurs et par correspondance, ce n'est pas envisageable. Pour les mêmes raisons, je n'ai pas retenu l'économie, les satellites, l'espionnage, les technologies, etc. Si Diplomatie® est un bon jeu, c'est justement parce qu'il est simple.

Présentation

Diplomatie 2000 v.2.31 se joue à 21 joueurs (plus un arbitre actif ou un animateur) sur une carte mondiale (v. annexe 1) en utilisant les règles de base du jeu Diplomatie®.

En plus de la carte, quatre éléments ont été rajoutés : la Communauté Internationale (l'arbitre incarnant le secrétaire général de l'ONU), les pAE (points d'Aide Étrangère), permettant d'octroyer des moyens supplémentaires à ses alliés, les pAS (points d'Action Subversive), permettant de bloquer des unités adverses, et deux nouvelles unités : les flottes aéronavales (abrégées « V ») et les unités sous mandat international (aussi appelées « de casques bleus ») (abrégées « M ») qui diffèrent des classiques armées (« A ») et flottes (« F »).

La carte

Elle comprend 231 secteurs, dont 124 disposent d'un centre (v. annexe 2). On estime qu'un secteur ne possédant pas de nom est infranchissable. Attention : certains secteurs maritimes sont représentés deux fois, en est et en ouest. Il s'agit chaque fois du même secteur. Ainsi, PNO communique avec PNE comme avec MPH.

Les secteurs maritimes sont de deux sortes : praticables (en bleu) et semi-praticables, aussi appelés secteur de « Grand Nord » (en bleu foncé).

Ces derniers sont au nombre de cinq (BAR, BBA, MBF, MGR et MSI) et ont deux propriétés :

- 1) *Au tour d'automne, une flotte ne peut faire aucune action en direction d'un secteur maritime semi-praticable. Si elle se trouve déjà dans l'un d'entre eux, le seul ordre qu'elle puisse recevoir est ''''.*
- 2) *Les cinq secteurs maritimes semi-praticables sont considérés comme adjacents. Il est donc tout à fait possible de faire F BAR – MBF et V MGR S F BAR – MBF !*

Trois secteurs ont un statut particulier : CAI (contenant le canal de Suez), PAN (canal de Panama) et ANK (détroit du Bosphore). Ils sont considérés comme à la fois secteurs terrestres et maritimes. Les flottes les franchissant n'ont donc aucune limite de côte.

Les états

(Le terme « état » n'est pas le plus adéquat : certains sont en fait des alliances ou des ligues pour défendre des intérêts communs. Mais tout se passe comme s'ils étaient des états, aussi retiendra-t-on ce terme.)

Ils sont au nombre de 21 (v. annexe 3). Ils ne possèdent pas tous le même nombre d'arsenaux au départ (entre 3 et 13) et certains disposent dès le départ d'un pAE, d'autres d'un pAS. Aussi leurs conditions de victoire ne sont-elles pas les mêmes : pour chaque centre conquis, le nombre de points de victoire (voir ce terme plus bas) varie d'un état à l'autre.

Enfin, même si tout état est libre de construire des unités sous Mandat International (M) ou de les démanteler (v. plus bas), deux états (ETUN et UEUR) démarrent le jeu avec chacun une M.

Les points de victoire (pV)

Le but du jeu est d'atteindre 1000 pV à la fin d'un tour d'automne (ou 1317 pV pour les parties longues).

Si à la fin d'un même tour, plusieurs joueurs atteignent ce score, ils sont déclarés vainqueurs *ex-æquo*, quelque soit leur score exact.

À la fin de chaque tour d'automne, les pV sont calculés de la façon suivante : *score brut + ajustement politique + bonus de contribution*.

Le *score brut* est calculé en fonction du nombre de centres contrôlés par le joueur (cf. annexe 3). Chaque joueur démarre à zéro pV et ne gagne des pV que s'il dépasse son nombre de centres initial.

L'*ajustement politique* est un bonus ou un malus octroyé au joueur lors de sessions de vote (v. plus bas). Il est nécessairement compris entre -125 et +125 (ou entre -144 et +144 pour les parties longues). Cet ajustement est constant d'un tour à l'autre, seuls les votes peuvent l'altérer. Il démarre bien entendu à zéro.

Le *bonus de contribution* est un bonus octroyé aux états contrôlant des Unités sous Mandat International (M). Il est calculé ainsi : par M contrôlée par le joueur, on attribue un nombre de pV tel qu'indiqué dans la colonne « pV par M » du tableau de l'annexe 3. Le *bonus de contribution* ne peut jamais excéder 125.

Exemple : Au tour d'automne 2003 la Russie, s'étant par le passé attirée les foudres de la communauté internationale, souffre d'un ajustement politique de -14. Même si elle a perdu Moscou, elle contrôle tout de même 15 centres. Son score brut est donc de $(15 - 13) \cdot 56 = 112$ pV. Son score total est donc de $112 - 14 = 98$ pV. Deux ans plus tard, elle s'est manifestement rachetée aux yeux de la Communauté Internationale : elle fournit deux M, a un ajustement politique de +20 et est à la tête de 18

centres. Son score brut de fin 2005 est donc de $(18 - 13) \times 56 = 280$. Son bonus de contribution est de $2 \times 18 = 36$. Son score total est donc de $280 + 20 + 36 = 336$. La situation s'est nettement améliorée...

La Communauté Internationale

C'est une des trois particularités de Diplomatie 2000. Animée par l'arbitre qui incarne le secrétaire général de l'ONU, elle représente l'activité démocratique internationale.

Chaque état est soit en grâce, soit en disgrâce. Au début du jeu, tous sont *en grâce*. Ils possèdent donc un droit de vote et valent chacun une voix dans les débats.

Un état en disgrâce *ne peut ni proposer de vote ni voter*. Il ne peut en outre armer l'ONU en construisant des unités sous Mandat International (M).

À noter que le joueur incarnant le secrétaire général de l'ONU a un statut particulier : il est toujours considéré comme en grâce et peut émettre des propositions de vote (il est même recommandé qu'il le fasse à chaque fois pour les ordres de type 1). Il ne peut pas voter mais tranche les égalités et c'est lui qui décide du montant des peines ou des récompenses lors des propositions de vote de type 1.

Les propositions de vote et les votes

Chaque tour de jeu comporte deux phases de rédaction : la *phase de propositions de votes* et la *phase de rédaction des ordres*.

La phase de propositions de votes se déroule à la fin de la première moitié de la phase de négociations (bien connue des joueurs de diplomatie). Chaque joueur *en grâce* peut alors rédiger (comme il le ferait pour les ordres de mouvements classiques) un programme de mesures pour le soumettre à la communauté internationale qui en prend connaissance immédiatement.

Il est possible, recommandé même, d'accompagner sa proposition de vote d'un commentaire argumenté la justifiant.

On ne peut pas retirer une proposition de vote que l'on a déposée.

À la fin de cette phase, on dresse la liste définitive des propositions faites. On passe alors à la poursuite de la phase de négociations, en sachant que plus aucune proposition de vote n'est possible (mais que celles qui ont été publiées peuvent être l'objet de négociations acharnées pour recueillir des voix !).

À la fin de ce tour de négociations à deux temps, on passe à la classique *phase de rédaction des ordres* dans laquelle les joueurs accompagnent leurs ordres de leurs votes.

Les types de vote

Il y a trois types de vote : 1) Politiques, 2) Missions des Forces sous Mandat International, 3) Économiques.

Un joueur ne peut faire qu'une seule proposition de vote de chaque type par tour.

À chaque tour, les états *en grâce* (v. plus haut) ont donc entre un et trois votes à effectuer, qu'ils transmettent dans leurs ordres. Ils doivent voter pour la proposition d'un joueur, pour aucune ou s'abstenir (ne pas voter revient à s'abstenir et inversement).

Rédaction : **n° (ou intitulé) du vote + vote**, ex. : « 1) UMAR / 2) Aucune / 3) Abstention. »

La proposition qui recueille le plus de voix est adoptée. En cas d'égalité entre les propositions de plusieurs joueurs, c'est le joueur incarnant le secrétaire général de l'ONU qui tranche.

Si les votes « Aucune » (mais pas « Abstention ») sont majoritaires ou à égalité avec des propositions de joueurs, aucune proposition de ce type n'est retenue.

Lors de la résolution du tour, le vote de type 2 est résolu avant les mouvements car il engage les mouvements des unités sous Mandat International (M).

1) Votes politiques :

Un vote politique est un moyen de valoriser ou condamner l'attitude politique d'un joueur. Il peut se traduire par la modification de l'*ajustement politique* (v. plus haut) ou par l'exclusion/réintégration à la communauté internationale.

Il est tout à fait possible de proposer un vote pour soi-même.

Règles spéciales concernant les votes de type 1 :

- Lors de la première saison (printemps 2001), il n'est pas possible de proposer un vote de type 1. Ce le devient dès la saison suivante (automne 2001).*
- Au bout d'un certain nombre de propositions, on vote pour plus d'une : s'il y a entre 5 et 8 propositions, on vote pour 2 d'entre elles, s'il y en a plus de 9, on vote pour 3 d'entre elles. Il n'est pas possible de voter plusieurs fois pour la même (en revanche plusieurs fois pour « Aucune » l'est).*
- Chaque fois qu'une proposition de vote de type 1A, 1B ou 1D est émise, c'est le SP de l'ONU qui décide du montant de la peine ou de la récompense.*

A) Motion de confiance

Rédaction : **1A : [état cible]**, ex. : « 1A : RUSS »

Le SP de l'ONU pourra compléter du montant octroyé.

Rédaction : **1A : [nombre entre 1 et 40] pV pour [état cible]**, ex. : « 1B : 10 pV pour RUSS »

Si le SP de l'ONU ne donne aucune précision, le *montant par défaut* est de 20.

Si la motion de confiance passe, l'*ajustement politique* (v. plus haut) de l'état cible est augmenté des points proposés.

Si l'*ajustement politique* dépasse sa limite (+125 ou +144 selon le type de partie), il prend sa valeur limite.

B) Motion de censure

Rédaction : **1B : [état cible]**, ex. : « 1B : ETUN »

Le SP de l'ONU pourra compléter du montant octroyé.

Rédaction : **1B : [nombre entre 1 et 40] pV pour [état cible]**, ex. : « 1B : 30 pV pour ETUN »

Si le SP de l'ONU ne donne aucune précision, le *montant par défaut* est de 20.

Si la motion de censure passe, l'*ajustement politique* (v. plus haut) de l'état cible est diminué des points proposés. Si l'*ajustement politique* dépasse sa limite (-125 ou -144 selon le type de partie), il prend sa valeur limite.

C) Retour en grâce

Rédaction : **1C : [état cible]**, ex. : « 1C : ORBA »

Si la motion passe, l'état bénéficiaire revient *en grâce* immédiatement.

D) Disgrâce

Rédaction : **1D : [état cible]**, ex. : « 1D : UEUR »

Le SP de l'ONU pourra compléter du montant octroyé.

Rédaction : **1D : [nombre entre 1 et 5] tours pour [état cible]**, ex. : « 1D : 1 tour pour UEUR »

Si le SP de l'ONU ne donne aucune précision, le *montant par défaut* est de 2.

Si la motion passe, l'état cible passe *en disgrâce* immédiatement. Ses unités sous Mandat International accomplissent leur mission pour le tour et sont démantelées pour le début du tour suivant. La *disgrâce* n'est effective que pendant le nombre de tours proposés (ou jusqu'à un vote de type 1C).

2) Missions des Forces sous Mandat International :

Les unités sous Mandat International (M) ne reçoivent pas d'ordre de leur propriétaire mais de la communauté internationale. Chaque membre peut donc proposer un programme d'ordres pour les M. On appliquera le jeu d'ordres du joueur dont la proposition aura été retenue par vote. Si les « Aucune » l'emportent, tous les ordres des M seront « xxx ».

Il est fortement recommandé au joueur incarnant le secrétaire général de l'ONU de faire une proposition de ce type à chaque tour.

Rédaction : **2 : [ordres des M]**, ex. : « 2 : M ABE – ATE / M MAU S M ABE – ATE / M MPH S TOK / M MOR xxx »

Notez que le nombre de M peut varier d'un tour à l'autre, mais qu'il y en aura toujours au moins une, celle de la Communauté Internationale (v. plus bas).

3) Votes économiques :

A) Aide du Fonds Monétaire International

À l'instar de quelques autres états, la Communauté Internationale dispose d'un pAE (et d'un seul, v. la notion de pAE plus bas) dont elle ne peut disposer que par vote. (Ce pAE spécial peut également être appelé point FMI ou pFMI.)

Il n'y a que pendant les tours d'automne que ce type de vote peut être proposé.

Il est possible de faire une proposition de vote d'aide économique pour soi-même.

Il est impossible de faire une proposition de vote d'aide économique pour la victime actuelle du pEmb.

Rédaction : **3A : [état cible ou « Aucun »]**, ex. : « 3A : OPTO » ou « 3A : Aucun »

Si la motion passe, l'état cible devient l'heureux destinataire du pFMI (pAE de la Communauté Internationale) et pourra jouir de ses effets dès le tour de construction (au grand dam du précédent destinataire !). Si « Aucun » a été rédigé à la place du nom d'un état, alors ce pFMI n'est octroyé à personne (au grand dam de son ancien destinataire qui en perd le bénéfice !) pour ce tour.

Si les « Aucune » (ou une proposition de type 3B) l'emportent, le pFMI demeure à son destinataire actuel.

Au début du jeu, personne n'en est destinataire.

B) Embargo économique

De la même manière, la Communauté Internationale dispose d'un « anti-pAE » (de valeur -1 ; il peut être également appelé point d'Embargo ou pEmb) qu'elle peut octroyer par mesure répressive sur un état.

Il n'y a que pendant les tours d'automne que ce type de vote peut être proposé.

Il est impossible de faire une proposition de vote d'embargo économique contre le bénéficiaire actuel du pFMI.

Rédaction : **3B : [état cible]**, ex. : « 3B : CHIN »

Si la motion passe, cet anti-pAE peut très bien amener sa victime à démanteler une unité. Toutefois, un état ne subit l'effet d'un anti-pAE que durant un tour de construction. Si la Communauté Internationale veut maintenir l'embargo, elle doit alors procéder à un nouveau vote de type 3B l'année suivante.

Si les « Aucune » l'emportent, aucun état ne souffre de cet anti-pAE, pas même sa précédente victime.

Quand c'est une proposition de type 3B qui l'emporte, le pAE de la Communauté Internationale (pFMI) demeure à son destinataire actuel.

Les points d'Aide Étrangère (pAE) et le Programme d'Aide

C'est une autre particularité de Diplomatie 2000. Certains états disposent d'un pAE dès le départ qui vont leur permettre d'aider d'autres états. (On ne peut pas s'accorder une aide à soi-même.)

Le nombre de pAE dont on dispose est de trois au maximum et dépend du nombre de centres que l'on contrôle. Pour en connaître le nombre, se référer au tableau en Annexe 3.

Exemple : Les ETUN disposent d'1 pAE dès le départ. Ils démarrent à 11 centres. S'ils se retrouvent à 10 centres durant la partie, ils perdent ce pAE (car on lit 11+ dans la colonne 1 pAE). Ils en auront un deuxième lorsqu'ils atteindront 17 centres et un troisième au 23^{ème} centre. Quant à l'EEAE, elle n'aura jamais de pAE.

Il n'y a en revanche aucune limite au nombre de pAE que l'on peut recevoir.

Pour l'attribution des pAE, les états doivent rédiger un *Programme d'Aide*, c'est-à-dire faire une liste de 1 à 3 états susceptibles de recevoir de l'aide.

Rédaction : **Aide : 1 : [état cible n°1] / 2 : [état cible n°2] / 3 : [état cible n°3]**, ex. : « Aide : 1 : UCEN / 2 : INDE / 3 : UAFA » ou « Aide : 1 : MEXI / 2 : MEXI / 3 : MEXI » (On peut accorder plusieurs fois son aide au même pays.) ou « Aide : 2 : EEAE » (À lire : « Je change le n°2, les n°s 1 et 3 demeurent inchangés.) ou encore : « Aide : 1 : Aucun / 2 : UNIA / 3 : Aucun »...

Ce *Programme d'Aide* peut être rédigé et modifié au printemps comme en automne. Mais comme son application n'est certaine qu'en automne, cela donne au programme d'aide rédigé au printemps une valeur plus symbolique ou diplomatique. De la même façon, les joueurs dont l'état n'a aucune chance de disposer de 3 pAE peuvent tout de même rédiger un *Programme d'Aide* contenant trois états, ce qui peut être symboliquement important. *Ainsi, l'UNIA et l'UAFA seront peut-être sensibles de lire que le Programme d'Aide de l'EEAE est « 1 : UNIA / 2 : UAFA / 3 : UAFA »...*

À la fin du tour d'automne, plusieurs étapes sont nécessaires avant le passage au tour de constructions.

a) Ajustement du nombre de pAE :

On compte le nombre de centres contrôlé par l'état et on consulte le tableau des pAE (cf. annexe 3). On obtient ainsi le nombre de pAE possédés par chaque état.

b) Attribution des pAE :

- On consulte le *Programme d'Aide* de chaque état possédant des pAE. Le premier pAE est attribué à l'état figurant en n°1 dans le *Programme d'Aide*. S'il y en a un 2^{ème}, il va au n°2 et de même pour un éventuel 3^{ème} pAE.

- Le pAE de la Communauté Internationale (aussi appelé pFMI, voir plus haut) est attribué à l'état désigné par le vote.

c) Calcul de l'ajustement :

L'ajustement entre le nombre de centres et le nombre d'unités contrôlées doit intégrer les pAE attribués, à raison d'un bonus d'un point de construction par pAE attribué. *Exemple : Le CMWL contrôle 11 centres pour 12 unités. Il bénéficie cependant d'1 pAE provenant de l'UEUR et d'un autre provenant de la Communauté Internationale. Au lieu de devoir démanteler une unité, il peut au contraire en construire une : 11 centres + 2 pAE = 13, - 12 unités = +1 pour les constructions.*

C'est seulement au moment des ajustements en fin de tour d'automne que les pAE sont décomptés. Les pAE octroyés au printemps n'ont un rôle que strictement symbolique.

Cas d'un état ne disposant plus d'aucun centre mais bénéficiant un pAE :

À la fin d'un tour d'automne, un état ne contrôlant plus aucun centre est naturellement éliminé.

Cependant, s'il contrôle au moins encore une unité sous mandat national (A, F ou V mais pas M) et bénéficie d'au moins un pAE, il peut encore financer son entretien puisqu'il peut équilibrer son ajustement militaire.

Il peut donc survivre et bénéficier de son droit de vote (à condition qu'il soit *en grâce*) et de proposition de vote jusqu'au prochain tour d'automne.

Mais s'il n'a plus aucune unité (ou que des M), son pAE ne le sauvera pas, il sera éliminé.

Exemple : MEXI se fait complètement envahir par les ETUN au point de perdre tous ses centres en Automne 2003. Il bénéficie fort heureusement de deux pAE, l'un provenant de l'UNIA et l'autre est le pFMI. Il possédait trois F. Il n'en démantèle donc qu'une seule. Mais il perd le bénéfice de son pAS (puisque pour le MEXI il faut contrôler 1 ou 2 centres pour disposer d'un pAS — voir plus bas). Au printemps 2004 il envoie des ordres à ses deux F et peut voter. Las, les ETUN parviennent à lui détruire ses deux F, ce qui fait qu'au début du tour d'automne 2004 il n'a plus rien, sauf encore le droit de faire des propositions de vote et de voter. Il sait cependant qu'il est condamné à l'élimination à la fin de ce tour...

Les points d'Action Subversive (pAS)

C'est encore une autre particularité de Diplomatie 2000. Certains états disposent d'un pAS dès le départ qui vont leur permettre d'entraver d'autres états. Tout état peut être affaibli au point de gagner des pAS.

En fait, le nombre de pAE et de pAS va dépendre du nombre de centres contrôlés (cf. annexe n°3) : Un faible nombre de centres donnera accès aux pAS mais interdira les pAE et inversement. Il n'est pas possible de posséder à la fois des pAE et des pAS. *Exemple : Le MCCA démarre excellemment bien la partie et passe rapidement à 9 centres en 2003, ce qui le prive de son pAS mais lui permet de bénéficier d'un pAE. Une coalition se met alors en place contre lui et, assailli de toutes parts, passe en 2004 à 6 centres. Il n'a plus alors ni pAS ni pAE. Puis il passe à 5 centres en 2005 : la résistance s'engage et le MCCA parvient à contrarier les plans de ses ennemis grâce au pAS dont il jouit !*

On peut employer son pAS une fois par an (au printemps ou bien en automne, mais pas les deux).

L'ordre d'utilisation se rédige en même temps que les autres. Il vise un *secteur terrestre* obligatoirement.

Rédaction : **AS : [secteur terrestre cible]**, ex. : « AS : PYO »

Une action subversive (attentat, sabotage, propagande, chantage, complot, etc.) est alors commise dans le secteur cible (au vu et au su de tous, et revendiquée comme telle par la nation qui l'a commanditée). Si une unité se trouve dans le secteur au début du tour, ses ordres deviennent xxx quels qu'ils furent auparavant. Si aucune unité ne se trouve dans le secteur cible au début du tour (et même si à la fin du tour une unité y a pris place), son effet n'est que purement symbolique (mais la limitation de l'utilisation en automne s'applique tout de même).

Le joueur incarnant l'ONU dispose également d'une sorte de pAS, nommé point d'Intervention ou plnt. Des inspecteurs de l'ONU, des observateurs internationaux, des ONG, des journalistes se rendent dans un pays qui, officiellement, les accueille bien entendu à bras ouverts mais qui voit dans le même temps ses actions entravées par cette présence indiscrete.

Il n'a pas besoin de soumettre ses actions à un vote pour l'utiliser. Il est néanmoins soumis à toutes les restrictions relatives aux pAS, plus les suivantes :

- Le joueur incarnant l'ONU doit publiquement annoncer l'utilisation de son plnt à tous *pendant la phase de propositions de vote*. Il annonce clairement le secteur terrestre cible et ne pourra pas revenir sur cet ordre.
- Il n'est pas possible d'intervenir sur un secteur sous contrôle du même état deux fois de suite. (Il est en revanche possible d'intervenir sur le même secteur deux fois de suite si l'état qui le contrôle n'est plus le même, comme il est possible d'intervenir deux fois de suite sur le même état tant que ce n'est pas sur le même secteur.)

Les flottes aéronavales (« V ») et les unités sous Mandat International (« M »)

C'est la dernière particularité de Diplomatie 2000. On connaissait déjà les armées ("A") et les flottes ("F"), voici maintenant les flottes aéronavales (« V ») et les unités sous Mandat International (« M »).

Ordres possibles : -, ' ' ' et S.

Ordre impossible : C.

Une V ou une M ne peut pas être convoyée.

Avantage : Les V et les M peuvent emprunter n'importe quel secteur maritime, côtier ou terrestre. Elles ne sont pas limitées par les côtes ou les secteurs maritimes semi-praticables (de Grand Nord).

Limitation : Les V et les M sont incapables de prendre possession d'un centre. Même si elles se trouvent sur un centre étranger à la fin du tour d'automne, celui-ci n'est pas conquis.

N'importe quel état peut construire une V au tour des ajustements d'automne.

Les règles de déplacement et de construction des M sont plus particulière (v. plus bas).

En résumé, voici un tableau récapitulatif :

Abrév.	Nom	Secteur côtier	Secteur non côtier	Secteur maritime	Ordres -, ' ' ' et S	Ordre C	Convoyable	Conquiert des centres
A	Armée	Accessible	Accessible	Interdit	Oui	Non	Oui	Oui
F	Flotte	Accessible	Interdit	Accessible	Oui	Oui	Non	Oui
V / M	Flotte aéronavale / Unité sous Mandat International	Accessible	Accessible	Accessible	Oui	Non	Non	Non

Règles spéciales concernant les unités sous Mandat International (« M »)

Les unités sous Mandat International (M) ne peuvent être construites et contrôlées que par un état *en grâce*. Lorsqu'un joueur passe en *disgrâce*, ses M finissent d'accomplir leur mission du tour et sont retirées du jeu au début du tour suivant.

Comme on l'a vu plus haut, une M ne reçoit pas d'ordre d'action de celui qui la contrôle mais, par vote, de la Communauté Internationale.

Toutefois, un joueur peut décider de démanteler une ou plusieurs de ses M à n'importe quelle session d'ordres (printemps, automne ou constructions). Rédaction : **M [localisation] ou - M [localisation]**, ex. : « ~~M~~ ABE » ou « - M ABE »

Dans le cas d'une session de printemps ou d'automne, les ordres aux M (décidés par vote, v. plus haut) sont exécutés puis, à la fin du tour seulement, les unités ayant reçu l'ordre de démantèlement sont retirées du jeu.

Dans le cas d'une session de construction, il est possible d'envoyer conjointement des ordres de construction et de démantèlement (mais pour des M uniquement), tant qu'au bout du compte on tombe sur le nombre légal d'unités contrôlées. (En cas de surnombre, on applique les règles standard.)

Lorsque le joueur d'un état qui doit démanteler des unités lors du tour de construction n'envoie pas d'ordre de déconstruction ou des ordres erronés, ce sont ses M qui partent les premières (la plus lointaine de ses arsenaux en premier).

Les règles de construction des M bénéficient d'une grande souplesse :

- Elles peuvent être construites sur des arsenaux libres, mais également sur tout *centre* (non-arsenal) libre contrôlé par leur camp. Ex. : *Si la CASO contrôle ATH et que ATH est libre, elle peut y construire une M.*
 - Il est possible d'en construire une *sur un centre étranger* (à condition que ce dernier soit libre, bien entendu). Il faut pour cela que les deux états concernés en rédigent l'ordre. Rédaction : État émetteur : **M [localisation] / État receveur : M ([état émetteur]) [localisation]**, ex. : MCSU : « M BOG » et CAOR : « M (MCSU) BOG »
- Si l'un des deux états ne remplit pas correctement l'ordre de construction, celle-ci n'a pas lieu.

Il est également possible pour le receveur (et uniquement lui) de rédiger un ordre d'invitation large : **M ([état émetteur])** sans localisation (ex. : « M (MCSU) »), signifiant qu'on autorise la création de toute M provenant de cet état sur tous ses centres

libres. Il est même possible de rédiger un ordre plus large encore : **M (tous)**, signifiant que quiconque le souhaite peut créer une M sur tous ses centres libres.

L'unité sous Mandat International contrôlée par la Communauté Internationale :

La Communauté Internationale dispose d'une M « sans couleur », c'est-à-dire qui n'est contrôlée par aucun joueur en particulier. Comme toutes les autres, ses mouvements sont ordonnés par vote.

Lorsqu'il s'agit de la construire, de la démanteler ou de la faire retraiter, le choix en incombe au joueur incarnant le secrétaire général de l'ONU et lui seul.

À tout moment, ce dernier peut la démanteler comme les autres. Il lui faudra cependant attendre, comme les autres, le tour de constructions pour en reconstruire une. Même chose si les événements font qu'elle est détruite.

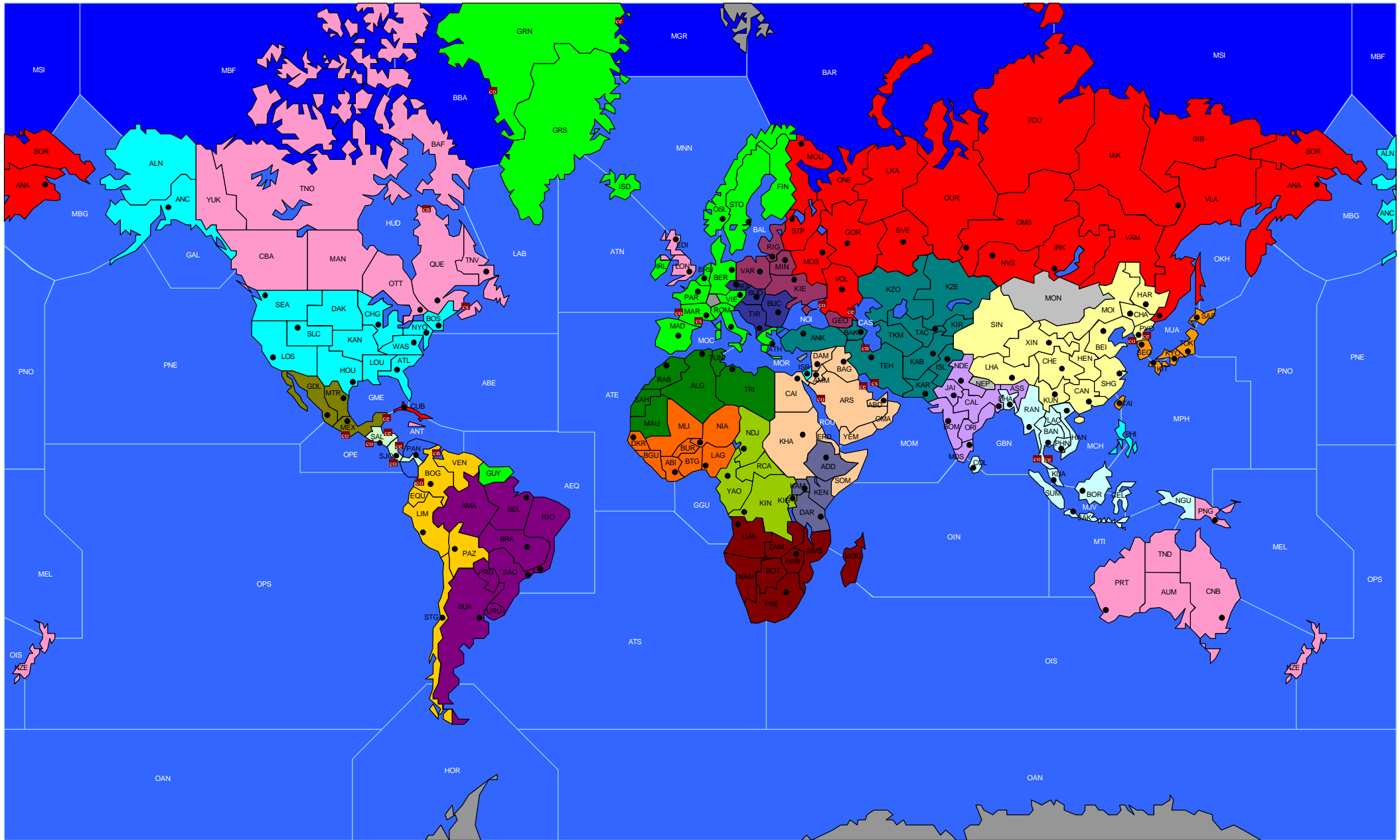
Les règles de construction de cette unité sont encore plus souples que pour les autres M : le joueur incarnant le secrétaire général de l'ONU peut la construire *dans n'importe quel secteur libre, même dans un secteur maritime ou un secteur ne contenant pas de centre*. Il le fait *après* la résolution des constructions des autres joueurs, là où il reste de la place.

Toutefois, s'il veut construire sur un secteur terrestre contrôlé par un état (de la couleur de cet état, même si ce secteur ne contient pas de centre), il doit y être autorisé par l'état en question qui aura rédigé l'ordre suivant : **M (ONU) [localisation]**, voire **M (ONU)** sans préciser de localisation.

Exemple : si l'UNIA rédige dans ses ordres de construction « M (ONU) YEM, M (ONU) SOM », le joueur incarnant le secrétaire général de l'ONU aura la possibilité de construire sa M au YEM ou en SOM s'il le désire. Cet ordre de construction facultative peut donc être très utile si l'on veut espérer bénéficier de l'aide de l'ONU dans les tours qui suivent.

Au début du jeu, la M (ONU) est localisée en MOR (Méditerranée Orientale).

Annexe 1 : Carte au départ



- A** Armée
- F** Flotte
- V** Flotte aérienne
- M** Unité Mandatée par l'ONU

ASEA	CEAO	EEAE	MCCA	OPTO	UAFA	UMAR
CAOR	CHIN	ETUN	MCSU	ORBA	UCEN	UNIA
CASO	CMWL	INDE	MEXI	RUSS	UEUR	USLA

Annexe 2 : Les différents secteurs de la carte

Abbr.	Nom	Type	Ars.	Côtes	Contrôle original	Abbr.	Nom	Type	Ars.	Côtes	Contrôle original
ABD	Abou-Dabi (Émirats Arabes Unis)		●		UNIA	KYO	Kyoto		●		OPTO
ABE	Océan Atlantique : Bermudes	M			-	KZE	Kazakhstan Est	C			CASO
ABI	Abidjan (Côte d'Ivoire)		●		CEAO	KZO	Kazakhstan Ouest				CASO
ADD	Addis Abeba (Éthiopie)	C	●		EEAE	LAB	Mer du Labrador	M			CEAO
AEQ	Océan Atlantique Équatorial	M			-	LAG	Lagos (Nigeria)		●		ASEA
ALG	Alger (Algérie)		●		UMAR	LAO	Laos	C			CHIN
ALN	Alaska Nord				ETUN	LHA	Lhassa	C	●		CAOR
AMA	Amazonie	C			MCSU	LIM	Lima (Pérou)		●		RUSS
AMM	Amman (Jordanie)	C	●		UNIA	LKA	Littoral de Kara		●		CMWL
ANA	Anadyr		●		RUSS	LON	Londres		●		ETUN
ANC	Anchorage		●		ETUN	LOS	Los Angeles		●		ETUN
ANK	Ankara (Turquie)	MT	●	Canal	CASO	LOU	Louisiane		●		UFAA
ANT	Mer des Antilles	M			-	LUA	Luanda (Angola)		●		UEUR
ARS	Arabie Saoudite			co / ce	UNIA	MAD	Madrid (Espagne + Portugal)		●		CMWL
ASS	Assam	C			INDE	MAN	Manitoba		●	co / cs	UEUR
ATE	Océan Atlantique Est	M			-	MAR	Marseille		●		UMAR
ATH	Athènes (Grèce)		●		UEUR	MAU	Mauritanie				-
ATL	Atlanta		●		ETUN	MBG	Mer de Béring	M			-
ATN	Océan Atlantique Nord	M			-	MBF	Mer de Beaufort	MGN			-
ATS	Océan Atlantique Sud	M			-	MCH	Mer de Chine	M			-
AUM	Australie Méridionale				CMWL	MDG	Madagascar		●		UFAA
BAF	Île de Baffin				CMWL	MDS	Madras		●		INDE
BAG	Bagdad (Irak)		●		UNIA	MEL	Mers de Mélanésie	M			-
BAK	Bakou (Azerbaïdjan)		●		CASO	MEX	Mexico		●	co / ce	MEXI
BAL	Mer Baltique	M			-	MGR	Mer du Groenland	MGN			-
BAN	Bangkok (Thaïlande)		●	co / ce	ASEA	MIN	Minsk (Biélorussie)	C	●		USLA
BAR	Mer de Barents	MGN			-	MJA	Mer du Japon	M			-
BBA	Baie de Baffin	MGN			-	MJV	Mer de Java	M			-
BEI	Beijing		●		CHIN	MLI	Mali	C			CEAO
BEL	Belém		●		MCSU	MMS	Malawi, Mozambique et Swaziland				UFAA
BER	Berlin (Allemagne)		●		UEUR	MNN	Mers du Nord et de Norvège	M			-
BGU	Bassin Guinéen		●		CEAO	MOC	Mer Méditerranée Occidentale	M			-
BOG	Bogota (Colombie)		●	cn / co	CAOR	MOI	Mongolie Intérieure	C			CHIN
BOM	Bombay		●		INDE	MOM	Mer d'Oman	M			-
BOR	Bornéo		●		ASEA	MON	Mongolie	C			NEUTRE
BOS	Boston		●		ETUN	MOR	Mer Méditerranée Orientale	M			-
BOT	Botswana	C			UFAA	MOS	Moscou	C	●		RUSS
BRA	Brasilia	C	●		MCSU	MOU	Mourmansk		●		RUSS
BRU	Bruxelles (Benelux)		●		UEUR	MPH	Mer des Philippines	M			-
BTG	Bénin, Togo et Ghana		●		CEAO	MSI	Mer de Sibérie	MGN			-
BUA	Buenos Aires (Argentine)		●		MCSU	MTI	Mer de Timor	M			-
BUC	Bucarest (Roumanie + Bulgarie)		●		ORBA	MTR	Monterrey		●		MEXI
BUD	Budapest (Hongrie)	C	●		ORBA	NAM	Namibie		●		UFAA
BUR	Burkina	C	●		CEAO	NDE	New Delhi	C	●		INDE
CAI	Le Caire (Égypte)	MT	●	Canal	UNIA	NDJ	N'Djamena	C	●		UCEN
CAL	Calcutta		●		INDE	NEP	Népal	C			NEUTRE
CAN	Canton		●		CHIN	NGU	Nouvelle Guinée				ASEA
CAS	Mer Caspienne	M			-	NIA	Niamey (Niger)	C	●		CEAO
CBA	Colombie Britannique et Alberta		●		CMWL	NOI	Mer Noire	M			-
CEL	Célébes		●		ASEA	NVS	Novossibirsk	C	●		RUSS
CHA	Changchun	C	●		CHIN	NYO	New York		●		ETUN
CHE	Chengdu	C	●		CHIN	NZE	Nouvelle Zélande				CMWL
CHG	Chicago	C	●		CHIN	OAN	Océan Antarctique	M			-
CNB	Canberra		●		ETUN	OKH	Mer d'Okhotsk	M			-
COL	Colombo (Sri Lanka)		●		CMWL	OIN	Océan Indien Nord	M			-
DAK	Dakota	C			ASEA	OIS	Océan Indien Sud	M			-
DAM	Damas (Syrie)		●		ETUN	OMA	Oman				UNIA
DAR	Dar-Es-Salam (Tanzanie)		●		UNIA	OMS	Omsk	C	●		RUSS
DHA	Dhaka (Bangladesh)		●		EEAE	ONE	Onega				RUSS
DKR	Dakar (Sénégal)		●		ASEA	OPE	Océan Pacifique Est	M			-
EDI	Édimbourg		●		CEAO	OPS	Océan Pacifique Sud	M			-
EQU	Équateur		●		CMWL	ORI	Orissâ				INDE
ERD	Érythrée et Djibouti		●		CAOR	OSL	Oslo (Norvège)		●		UEUR
FIN	Finlande		●		UNIA	OTT	Ottawa		●		CMWL
GAL	Golfe d'Alaska	M			UEUR	OUR	Oural				RUSS
GBN	Golfe du Bengale	M			-	PAN	Panama	MT	●	Canal	MCCA
GDL	Guadalajara		●		PAR	PAZ	Paris		●		UEUR
GEO	Géorgie		●		MEXI	PHI	La Paz (Bolivie)	C	●		CAOR
GGU	Golfe de Guinée	M			USLA	PHI	Philippines		●		ETUN
GME	Golfe du Mexique	M			-	PHN	Phnom Penh		●		ASEA
GRN	Gorki	C	●		-	PNE	Océan Pacifique Nord-est	M			-
GRS	Groenland Nord		●	co / ce	RUSS	PNG	Papouasie Nouvelle-Guinée		●		CMWL
GRS	Groenland Sud		●		UEUR	PNO	Océan Pacifique Nord-ouest	M			-
GUY	Guyane		●		UEUR	PRA	Prague (République Tchèque)	C	●		ORBA
HAN	Hanoi (Vietnam)		●		UEUR	PRE	Pretoria (Afrique du Sud)		●		UFAA
HAR	Harbin	C	●		ASEA	PRG	Paraguay	C			MCSU
HEN	Henan	C	●		CHIN	PRT	Perth		●		CMWL
HOR	Cap Horn	M			CHIN	PYO	Pyongyang (Corée du Nord)		●	co / ce	CHIN
HOU	Houston		●		-	QUE	Québec		●	cn / cs	CMWL
HRR	Harare (Zimbabwe)		●		ETUN	RAB	Rabat (Maroc)		●		UMAR
HUD	Baie d'Hudson	C	●		UFAA	RAN	Rangoon		●		ASEA
IAK	Iakutsk		●		-	RCA	République Centrafricaine	C			UCEN
IRK	Irkoutsk	C	●		RUSS	RIG	Riga (Républiques Baltes)		●		USLA
IRL	Irlande		●		RUSS	RIO	Rio de Janeiro		●		MCSU
ISD	Islande		●		UEUR	ROM	Rome (Italie)		●		UEUR
ISL	Islamabad (Pakistan)	C	●		UEUR	ROU	Mer Rouge	M			-
ISR	Israël		●		CASO	SAH	Sahara Occidental				UMAR
JAI	Jaipur	C	●		ETUN	SAL	San Salvador (Salvador)		●	co / ce	MCCA
JAK	Jakarta		●		INDE	SAO	Sao Paulo		●		MCSU
KAB	Kaboul (Afghanistan + Tadjikistan)	C	●		ASEA	SAP	Sapporo		●		OPTO
KAM	Kampala (Ouganda)	C	●		CASO	SEA	Seattle		●	ce / co	ETUN
KAN	Kansas	C	●		EEAE	SEO	Séoul (Corée du Sud)		●		OPTO
KAR	Karachi (Pakistan)		●		ETUN	SHG	Shanghai		●		CHIN
KEN	Kenya		●		CASO	SIB	Sibérie		●		RUSS
KHA	Khartoum (Soudan)		●		EEAE	SIN	Sin-Kiang	C			CHIN
KIE	Kiev (Ukraine)	C	●		UNIA	SJO	San Jose (Costa Rica)		●	co / ce	MCCA
KIG	Kigali (Rwanda + Burundi)	C	●		USLA	SLC	Salt Lake City	C	●		ETUN
KIN	Kinshasa (Congo Démocratique)	C	●		UCEN	SOM	Somalie		●		UNIA
KIR	Kirghizistan	C	●		UCEN	SOR	Sibérie Orientale		●		RUSS
KIT	Kita-Kyushu		●		CASO	STG	Santiago (Chili)		●		CAOR
KUA	Kuala Lumpur (Malaisie)		●		OPTO	STO	Stockholm (Suède)		●		UEUR
KUN	Kunming	C	●		ASEA	STP	Saint-Petersbourg		●		RUSS
					CHIN	SUM	Sumatra		●		ASEA

Abbr.	Nom	Type	Ars.	Côtes	Contrôle originel	Abbr.	Nom	Type	Ars.	Côtes	Contrôle originel
SVE	Sverdlovsk	C	●		RUSS	URU	Uruguay				MCSU
TAC	Tachkent (Ouzbékistan)	C	●		CASO	VAM	Vallées de l'Amour				RUSS
TAI	Taipei (Taiwan)		●		OPTO	VAR	Varsovie (Pologne)		●		USLA
TEH	Téhéran (Iran)		●	cn / cs	CASO	VEN	Venezuela				CAOR
TIR	Tirana (Albanie + Yougoslavie +)		●		ORBA	VIE	Vienne (Autriche)	C			UEUR
TKM	Turkménistan				CASO	VLA	Vladivostok		●		RUSS
TND	Territoires du Nord				CMWL	VOL	Volgograd		●	co / ce	RUSS
TNO	Territoires du Nord-Ouest				CMWL	WAS	Washington		●		ETUN
TNV	Terre Neuve		●		CMWL	XIN	Xining	C			CHIN
TOK	Tokyo		●		OPTO	YAO	Yaoundé (Cameroun + Congo + Gabon)		●		UCEN
TOU	Toungouska				RUSS	YEM	Yémen				UNIA
TRI	Tripoli (Libye)				UMAR	YUK	Yukon				CMWL
TUN	Tunisie				UMAR	ZAM	Zambie	C			UAFA

Légende :

Type :

C = Continental (non côtier)

M = Maritime

MGN = Maritime Grand Nord

MT = Maritime ET Terrestre (canal)

Centre / Arsenal :

● = Arsenal

Nombre de secteurs	Avec Arsenal	Sans Arsenal	Total
Terrestres	124	66	190
<i>Dont côtiers</i>	<i>90</i>	<i>49</i>	<i>139</i>
<i>Dont mixtes (canal)</i>	<i>3</i>	<i>0</i>	<i>3</i>
<i>Dont pleine terre</i>	<i>34</i>	<i>17</i>	<i>51</i>
Maritimes	-	41	41
<i>Dont Grand Nord</i>	<i>-</i>	<i>5</i>	<i>5</i>
Total	123	108	231

Annexe 3 : Liste des « États »

Abbrév.	Nom	Arsenaux	Liste des Arsenaux	pV par centre sup.	Objectif théorique	pAS / Centre	pAE / Centre			Au départ	Effectifs de départ				pV par M
							1	2	3		A	F	V	M	
ASEA	Association des Nations du Sud-Est Asiatique	9	BAN, BOR, COL, DHA, HAN, JAK, KUA, PHN, RAN	72 (C-9)×72	23 (1008)	1 à 7	11 à 16	17 et plus	-		5 : DHA, HAN, JAK, PHN, RAN	3 : BOR, COL, KUA	1 : BAN	-	25
CAOR	Cartel d'Or	4	BOG, LIM, PAZ, STG	112 (C-4)×112	13 (1008)	1 à 3	4 à 7	8 à 11	12 et plus	1 pAE	3 : BOG, LIM, PAZ	1 : STG	-	-	38
CASO	Organisation du Traité de Coopération des Pays d'Asie du Sud-Ouest (Coopération d'Asie du Sud-Ouest)	7	ANK, BAK, ISL, KAB, KAR, TAC, TEH	91 (C-7)×91	18 (1001)	1 à 10	-	-	-	1 pAS	4 : BAK, ISL, KAB, TAC	1 : ANK	2 : KAR, TEH	-	32
CEAO	Communautés Économiques de l'Afrique de l'Ouest	4	ABI, DKR, LAG, NIA	112 (C-4)×112	13 (1008)	1 à 2	12 et plus	-	-		4 : ABI, DKR, LAG, NIA	-	-	-	38
CHIN	République Populaire de Chine	10	BEI, CAN, CHA, CHE, HAR, KUN, LHA, PYO, SHG, XIN	72 (C-10)×72	24 (1008)	1 à 2	18 et plus	-	-		7 : CAN, CHA, CHE, HAR, KUN, LHA, PYO	1 : SHG	2 : BEI, XIN	-	25
CMWL	Commonwealth	8	CNB, EDI, LON, OTT, QUE, PNG, PRT, TNV	100 (C-8)×100	18 (1000)	1	10 à 14	15 et plus	-		2 : OTT, PNG	4 : CNB, EDI, LON, TNV	2 : PRT, QUE	-	35
EEAE	Entente des États d'Afrique de l'Est	3	ADD, DAR, KAM	143 (C-3)×143	10 (1001)	1 à 2	-	-	-		3 : ADD, DAR, KAM	-	-	-	50
ETUN	États-Unis d'Amérique	11	ANC, ATL, BOS, CHG, HOU, ISR, LOS, NYO, SEA, SLC, WAS	59 (C-11)×59	28 (1003)	1 à 2	11 à 16	17 à 22	23 et plus	1 pAE	2 : ISR, SLC	4 : ATL, BOS, LOS, SEA	4 : ANC, CHG, HOU, NYO	1 : WAS	21
INDE	Union Indienne	5	BOM, CAL, JAI, MDS, NDE	112 (C-5)×112	14 (1008)	1 à 3	12 et plus	-	-		3 : BOM, JAI, NDE	1 : CAL	1 : MDS	-	38
MCCA	Marché Commun Centre-Américain	3	PAN, SAL, SJO	143 (C-3)×143	10 (1001)	1 à 5	9 et plus	-	-	1 pAS	1 : SJO	1 : PAN	1 : SAL	-	50
MCSU	Mercosur (Mercado Comun del Sur)	5	BEL, BRA, BUA, RIO, SAO	112 (C-5)×125	14 (1008)	1 à 2	9 à 11	12 et plus	-		2 : BEL, BRA	2 : BUA, SAO	1 : RIO	-	38
MEXI	Mexique	3	GDL, MEX, MTR	143 (C-3)×143	10 (1001)	1 à 2	9 et plus	-	-		2 : GDL, MTR	1 : MEX(ce)	-	-	50
OPTO	Organisation du Pacte de Tokyo	6	KIT, KYO, SAP, SEO, TAI, TOK	77 (C-6)×77	19 (1001)	1	11 à 15	16 et plus	-		1 : SEO	3 : KIT, SAP, TAI	2 : KYO, TOK	-	28

Abbrév.	Nom	Arsenaux	Liste des Arsenaux	pV par centre sup.	Objectif théorique	pAS / Centre	pAE / Centre			Au départ	Effectifs de départ				pV par M
						1	1	2	3		A	F	V	M	
ORBA	Organisation Balkanique	4	BUC, BUD, PRA, TIR	125 (C-4)×125	12 (1000)	1 à 2	10 et plus	-	-		3 : BUD, PRA, TIR	-	1 : BUC	-	42
RUSS	Russie	13	ANA, CUB, GOR, IAK, IRK, MOS, MOU, OMS, NVS, STP, SVE, VLA, VOL	56 (C-13)×56	31 (1008)	2 à 4	20 à 26	27 et plus	-		7 : GOR, IAK, MOS, OMS, NVS, STP, SVE	4 : ANA, CUB, MOU, VLA	2 : IRK, VOL	-	18
UAFA	Union d'Afrique Australe	3	HRR, LUA, PRE	125 (C-3)×125	11 (1000)	1 à 2	6 à 8	9 et plus	-		2 : LUA, HRR	-	1 : PRE	-	42
UCEN	Union Centrafricaine	4	KIG, KIN, NDJ, YAO	112 (C-4)×112	13 (1008)	1 à 3	-	-	-		4 : KIG, KIN, NDJ, YAO	-	-	-	38
UEUR	Union Européenne	10	ATH, BER, BRU, MAD, MAR, OSL, PAR, ROM, STO, VIE	59 (C-10)×59	27 (1003)	1	10 à 15	16 à 21	22 et plus	1 pAE	4 : ATH, OSL, PAR, VIE	3 : MAD, MAR(co), STO	2 : BER, ROM	1 : BRU	21
UMAR	Union du Maghreb Arabe	3	ALG, RAB, TRI	143 (C-3)×143	10 (1001)	1 à 2	9 et plus	-	-		3 : ALG, RAB, TRI	-	-	-	50
UNIA	Unité Arabe	6	ABD, AMM, BAG, CAI, DAM, KHA	84 (C-6)×84	18 (1008)	1 à 4	6 à 9	10 à 13	14 et plus	1 pAE	4 : ABD, AMM, BAG, KHA	1 : CAI	1 : DAM	-	30
USLA	Union Slave	4	KIE, MIN, RIG, VAR	125 (C-4)×125	12 (1000)	1 à 2	10 et plus	-	-		3 : KIE, MIN, VAR	-	1 : RIG	-	42

Légende :

pV par centre supplémentaire :

Points de victoire (pV) octroyés par centre conquis. (Rappel : Victoire à 1000 points.)

(Entre parenthèses : formule de calcul du score brut où C est le nombre de centres contrôlés.)

Objectif théorique :

Nombre de centres si aucun bonus/malus en pV.

(Entre parenthèses : score brut en pV. correspondant.)

pAS / centre :

Colonne X : Nombre de centres jusqu'auquel l'état bénéficie d'un pAS.

Exemple : ASEA gagnera un pAS si son nombre de centres diminue jusqu'à 7 ou moins. CASO perdra son pAS à la conquête de son 11^{ème} centre.

pAE / centre :

Colonne X : Nombre de centres à partir duquel l'état bénéficie de X pAE. S'il n'y a pas de nombre, c'est qu'il est impossible de bénéficier de X pAE pour cet état.

Exemple : RUSS a 1 pAE si elle possède entre 20 et 26 centres. RUSS a 2 pAE si elle a 27 centres ou plus. Elle ne peut jamais obtenir 3 pAE.

Annexe 4 : Glossaire

Ajustement Politique : Bonus ou malus de pV entrant dans le calcul du score de pV pour déterminer la victoire. Seul un vote de type 1 peut le faire varier.

Anti-pAE : Autre nom du *point d'Embargo* ou *pEmb* (voir ce terme).

Arsenal : Centre dans lequel un joueur peut construire des unités. Les arsenaux d'un joueur correspondent aux centres qu'il contrôlait au départ du jeu (cf. tableau de l'annexe 3).

Bonus de contribution : Supplément de *points de victoire* au calcul fait chaque fin d'année, dû aux *Unités sous Mandat International (M)* contrôlées. Ce bonus ne peut pas excéder 125 pV quel que soit le nombre de M contrôlés.

Communauté Internationale : Ensemble des états *en grâce*. Ils peuvent donc voter, faire des *propositions de vote* ou armer l'ONU en construisant des *unités sous Mandat International (M)*.

En disgrâce : Un état *en disgrâce* est un état exclu de la *Communauté Internationale* et donc privé du droit de faire des *propositions de vote* et de voter. Un vote de type 1 ou la fin de l'éventuelle période de *disgrâce* peut faire changer ce statut.

En grâce : Un état *en grâce* est un état appartenant à la *Communauté Internationale* et est donc en droit de faire des *propositions de vote* et de voter. En outre, il a également le droit de construire des *unités M*. Au début du jeu, tous les états sont considérés comme *en grâce*. Seul un vote de type 1 peut faire changer ce statut.

Flotte aéronavale (V) : Unité militaire ayant l'avantage de pouvoir se rendre dans n'importe quel secteur mais cumulant les désavantages suivants : elle ne peut ni convoier ni être convoyée, ni conquérir de centre.

pAE ou point d'Aide Étrangère ou point d'Aide Extérieure : Point attribué à un autre état (jamais à soi-même) lui permettant de compter un point de plus dans le calcul ouvrant droit à construction à la fin du tour d'automne.

pAS ou point d'Action Subversive : Point dont bénéficie un état qui n'est pas à la tête de beaucoup de centres. Il permet de commettre une action subversive (attentat, sabotage, propagande, chantage, complot, etc.) par an, ce qui peut bloquer une unité.

pEmb ou point d'Embargo : Point ayant l'effet inverse du pAE (voir ce terme), c'est-à-dire donnant un malus de 1 au calcul d'ajustement pour le tour de constructions. Il est attribué par un vote de type 3 à un état par la Communauté Internationale.

pFMI ou point du FMI : Autre nom du pAE possédé par la Communauté Internationale. Il est octroyé par un vote de type 3.

plnt ou point d'Intervention : pAS (voir ce terme) dont dispose le joueur incarnant l'ONU en propre et qu'il peut utiliser sous certaines conditions.

Programme d'Aide : Liste hiérarchisée d'états à qui l'on attribuera des pAE si jamais on en gagne ou on parvient à les conserver.

Proposition de vote : Proposition qui sera soumise au suffrage des joueurs à l'ONU. Si elle recueille le plus de suffrages, elle est adoptée. Il existe trois sortes de propositions de vote : Politiques (qui permettent de changer l'état de *grâce* ou l'*ajustement politique* des états), Militaires (qui déterminent les ordres envoyés aux *Unités sous Mandat International*) et Économiques (qui déterminent l'attribution éventuelle du *pFMI* ou du *pEmb*).

pV ou Points de Victoire : Points calculés pour chaque joueur à la fin de chaque tour d'automne et dépendant du nombre de centres qu'il contrôle et de son *ajustement politique*. Un joueur atteignant 1000 pV (ou 1317 pV pour une partie longue) gagne la partie.

SP de l'ONU : Personnage qui régit le fonctionnement de l'ONU. Il peut, à l'instar des joueurs, faire des *propositions de vote* (et influencer sur la portée de celles de type 1) mais ne vote pas (il tranche les égalités et ajuste les propositions de vote politique toutefois).

Unité sous Mandat International (M) : Unité comparable aux *flottes aéronavales (V)* à ceci près qu'elle ne reçoit ses ordres que par vote de la Communauté Internationale (vote de type 2). Elle compense ce manque de contrôle par une très grande souplesse pour la construire, puisqu'elle peut même être construite à l'étranger !