

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



EUROPA

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu représentant la carte de l'Europe ([voir fin de page](#))

1 Tableau pour poser les cartes ([voir fin de page](#))

38 Pièces de puzzle bleues, représentant chacune un pays européen. Chaque pièce vient recouvrir son équivalent sur la carte au moment où le pays adhère à l'Union. ([voir fin de page](#))

4 Caches "historiques" (Espagne/Portugal; Grèce/Turquie; Pays de l'Est; pays de l'ex-URSS) Ils sont positionnés au départ sur le plateau de jeu et retirés au cours de la partie au tour indiqué sur chaque cache.

([Voir fin de page](#))

42 Cartes de pays. Pour chaque pays, elles indiquent sont poids politique (chiffre sur fond vert), le niveau à atteindre pour vaincre les partis nationalistes opposés à l'Union (chiffre dans rond noir), la capital et le drapeau du pays, sa superficie et sa population. Le chiffre en filigrane (en bas à gauche) indique le tour où la carte entre en jeu. ([voir fin de page](#))

3 aides de jeu pour commencer à jouer rapidement (non reproduit ici)

2 dés à 10 faces



1 pion compte tour



20 pions tension



Spirale blanche coté pile (Tensions)
Spirale rouge coté face (Guerre)

99 jetons de victoire



75 jetons de 1

24 jetons de 5

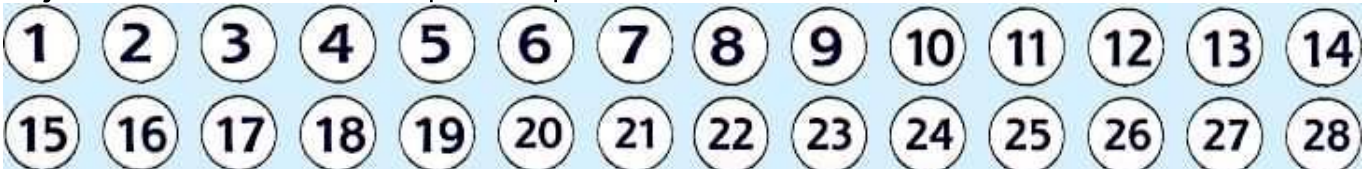
6 Marqueurs ronds en bois servant à indiquer les points politiques de chacun sur l'échelle entourant la carte



120 Pions "européens" en bois de 6 couleurs soit 20 pions par joueur (10 hommes et 10 femmes)



28 jetons numérotés de 1 à 28 pour indiquer sur la carte l'ordre de déroulement des élections



RÈGLE DU JEU:

Déroulement de la partie

Une partie d'EUROPA se déroule en quatre tours de jeu. Chaque joueur représente un parti européen qui va tenter de gagner le plus possible d'élections, seul ou en coalition avec d'autres joueurs. A chaque fois que les partis européens gagnent une

élection dans un pays, celui-ci rejoint l'Union Européenne. Si les joueurs sont très habiles et surtout s'ils n'hésitent pas à s'allier, ils auront éventuellement la possibilité de faire rentrer tous les pays d'Europe dans l'Union avant la fin du jeu. Un facteur vient toutefois déstabiliser cette montée en puissance de l'Union: les risques de guerre. Faisant suite à la chute du mur de Berlin, ils apparaissent aux 3ème et 4ème tours et mettent toujours à rude épreuve la solidarité entre joueurs. Ici, le jeu rattrape la réalité... Tout au long de la partie, les joueurs gagnent deux types de points:

- **les points politiques.** Un joueur gagne des points politiques à chaque fois qu'il remporte une élection, seul ou avec d'autres joueurs. Les points politiques permettent à un joueur d'augmenter le nombre des pions de sa couleur et de renforcer ainsi sa présence sur la carte. A la fin de la partie, le joueur ayant le plus de points politiques est élu Président de l'Union Européenne. Au cours de la partie, les points politiques de chacun sont comptabilisés sur l'échelle politique qui entoure la carte de l'Europe.

- **les points de victoire.** Un joueur reçoit des points de victoire lorsqu'il gagne une élection dans un pays, lorsqu'il participe de façon significative à une action de paix et lorsqu'il est élu Président de l'Union. Un joueur peut aussi perdre des points de victoire s'il se montre peu solidaire alors qu'une action de paix est nécessaire. Les points de victoire sont représentés dans le jeu par des jetons de valeur "1" et "5" aux couleurs du drapeau européen. A tout moment de la partie, un joueur peut échanger 5 jetons de "1" contre un jeton de "5", et vice-versa. Il n'est pas interdit de mettre les jetons dans sa poche.

But du jeu

Le but commun à tous les joueurs est d'élargir le plus possible l'Union Européenne. Sur un plan individuel, le joueur qui a le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Pour plus de détails sur les conditions de victoire, voir le chapitre "Fin de partie".

Préparation

Le plateau de jeu est placé au centre de la table, les joueurs s'asseyant tout autour. La partie du plateau de jeu servant à positionner les cartes de pays est généralement placée à gauche de la carte de l'Europe. Suivant la forme de la table, elle peut être également placée au-dessus. Les quatre caches sont positionnés sur la carte de façon à montrer l'Europe telle qu'elle était de 1945 à 1973. Le pion "C.C.C.P." (U.R.S.S.) vient recouvrir celui de "Russija" (Russie). Le pion Tour de jeu est placé sur la case 1 du compte-tours. Les cartes de pays sont ensuite triées en trois groupes, suivant l'indication du tour où elles entrent en jeu: Tour 1, Tour 2 ou Tour 3 (les cartes Andorra, Liechtenstein, Monaco, et San Marino sont uniquement là pour information et ne servent pas pendant la partie). Les cartes du Tour 1 sont mélangées et alignées l'une à côté de l'autre



face visible sur les emplacements prévus. L'ordre aléatoire dans lequel elles sont disposées correspond à l'ordre dans lequel auront lieu les élections dans chaque pays. Pour plus de clarté, on utilise les jetons numérotés de 1 à 28 pour reporter sur chaque pays le numéro correspondant à sa carte.

Chaque joueur choisit ensuite une couleur et reçoit les pions européens correspondants:

- à 6 joueurs, chacun commence la partie avec 2 pions et 20 points politiques.
- à 5 joueurs, chacun commence la partie avec 2 pions et 24 points politiques.
- à 4 joueurs, chacun commence la partie avec 3 pions et 30 points politiques.
- à 3 joueurs, chacun commence la partie avec 4 pions et 40 points politiques.

Le marqueur rond en bois de la couleur de chaque joueur est utilisé pour indiquer les points politiques de chacun sur l'échelle correspondante. Lorsque les joueurs dépasseront les 100 points, ils entameront un nouveau tour, le "1" devenant ainsi "101", le "2" devenant "102", etc.

Déroulement d'un tour de jeu

Chaque tour de jeu est divisé en 5 phases distinctes qui se déroulent toujours dans le même ordre. Les joueurs effectuent tous d'abord la phase A avant de passer à la phase B, et ainsi de suite jusqu'à la dernière phase. Les cinq phases sont les suivantes:

- A.** Les joueurs déterminent l'ordre dans lequel ils vont effectuer le tour.
- B.** Chacun calcule le nombre de pions européens auquel il a droit en fonction de son total de points politiques
- C.** L'un des joueurs mélange les cartes de pays, place les cartes sur les cases numérotées, puis place les jetons numérotés sur les pays correspondants.
- D.** Les joueurs placent leurs pions dans les différents pays où des élections vont avoir lieu.
- E.** Les élections se tiennent dans chaque pays dans l'ordre indiqué par les cartes.

Aux tours 3 et 4, une nouvelle phase de jeu vient s'ajouter: ce sont les risques de guerre. Elle est expliquée au paragraphe 7. Voyons maintenant en détail chacune des phases du tour de jeu.

A. Détermination de l'ordre des joueurs

Au premier tour, chaque joueur lance un dé. Celui qui fait le chiffre le plus élevé joue en premier, les autres joueurs jouent à sa suite, en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Cet ordre sera le même pendant tout le Premier tour. A partir du deuxième tour, les joueurs jouent dans l'ordre de classement sur l'échelle politique: celui qui a le plus de points politiques joue en premier, le joueur

venant après lui joue en second, et ainsi de suite.

En cas d'égalité, les joueurs se départagent par un lancer de dé: celui qui obtient le chiffre le plus élevé joue avant l'autre.

B. Calcul du nombre de pions européens

Après avoir déterminé l'ordre du tour, chaque joueur calcule le nombre de pions européens auquel il a droit. A chaque tour, ce nombre équivaut au nombre de points politiques de chacun divisé par 10 (on arrondit au chiffre inférieur). Exemple: un joueur a 49 points politiques au début du 2ème tour. Il a donc droit de jouer avec 4 pions européens pendant le tour. Cette opération est renouvelée à chaque nouveau tour de jeu et permet aux joueurs de renforcer peu à peu leur présence politique sur le continent.

C. Séquence des élections

Les cartes des pays sont mélangées, puis disposées face visible sur les cases numérotées de 1 à 28. En partant de la case N°1, on dispose ainsi toutes les cartes dans l'ordre. S'il reste des cases inoccupées, cela n'a pas d'importance. Aux tours 2 et 3, les cartes des nouveaux pays entrant en Jeu sont ajoutées et mélangées avec celles des pays qui n'ont pas rejoint l'Union les tours précédents. Ces nouvelles cartes correspondent à des pays où la démocratie a été rétablie et où il redevient donc possible d'organiser des élections.

Pour permettre aux joueurs de bien visualiser l'ordre dans lequel vont se dérouler les élections, un joueur place sur chaque pays le jeton ayant le même numéro que celui attribué à la carte correspondante.

D. Placement des pions européens

En respectant l'ordre du tour de jeu, chaque joueur place la moitié de ses pions (On arrondit par excès. Ex. 3 pions pour un total de 5) sur un ou plusieurs des pays de la carte non recouverts par un cache. La répartition des pions est laissée au choix de chaque joueur. Quand tous les joueurs ont placé la moitié de leurs pions, on procède à un nouveau tour de table où chacun place le reste de ses pions.

Au premier tour, ce placement est libre: tous les pays sont accessibles pourvu qu'ils ne soient pas recouverts d'un cache. A partir du deuxième tour de jeu, les pions placés par les joueurs doivent nécessairement être placés dans des pays non recouverts par des caches et ayant une frontière commune avec un pays de l'Union ou bien relié à un pays de l'Union par des traits pointillés.

E. Élections

Les élections commencent dans le pays dont la carte se trouve sur la case N°1. Quand les élections sont terminées dans ce pays, on passe au pays suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes de pays aient été passées en revue. Quand un ou plusieurs joueurs remportent les élections dans un pays, ils obtiennent chacun le droit de déplacer un pion vers un pays voisin où les élections n'ont pas encore eu lieu. A chaque fois qu'un pays rejoint l'Union, la pièce de puzzle bleue correspondante est placée dessus.

Important: les cartes des pays qui sont entrés dans l'Union sont mises de côté pour le reste de la partie.

Les cartes des pays où les Européens ont perdus les élections sont remélangées et remises en jeu le tour suivant. N'oubliez pas qu'aux tours 2 et 3 de nouvelles cartes viennent s'ajouter et doivent donc être mélangées avec les autres.

Une fois toutes les élections terminées, un nouveau tour de jeu commence. Aux tours 2 et 3, un joueur se charge de retirer les caches historiques dont le numéro correspond à celui du tour.

Les règles détaillées concernant les élections sont expliquées en détail dans le paragraphe qui suit.

Les élections

Sur chaque pays d'Europe et sur chaque carte correspondante figurent deux chiffres:

- un chiffre blanc qui indique le nombre de points politiques répartis entre joueurs en cas de victoire aux élections.
- un chiffre noir entouré d'un rond qui indique le nombre de pions européens nécessaires pour battre les partis opposés à l'Union Européenne.

Quand des élections ont lieu dans un pays, deux situations peuvent se présenter:

1. Il n'y a aucun pion européen dans ce pays ou leur nombre est inférieur au chiffre noir. Dans ces deux cas, la victoire des partis nationalistes est assurée. Le pays n'entre pas dans l'Union et la carte du pays est mise de côté pour être remise en jeu le tour suivant. On passe à la carte suivante.

2. Le nombre des pions européens présents dans le pays est égal ou supérieur au chiffre noir. Dans ce cas, il est possible de faire adhérer le pays à l'Union, à condition que les joueurs concernés se mettent d'accord sur une coalition composée au maximum de trois joueurs et réunissant la majorité absolue des pions présents sur le pays.

Les élections se passent en deux phases distinctes:

- **une phase de campagne** où chacun est libre de parler et de négocier la ou les couleurs de la coalition qu'il défend. S'il a suffisamment de pions, un Joueur peut tenter de remporter l'élection tout seul.

- **une phase de vote** où chaque joueur annonce, en respectant l'ordre du tour de jeu, la combinaison qu'il propose. Les autres joueurs doivent alors annoncer leur position à haute voix en répondant par oui ou par non. Dès qu'une proposition obtient la majorité, le tour de table prend fin.

Pour éviter un allongement inutile de la partie, nous vous conseillons d'adopter les mesures suivantes:

- limitez à une minute la phase de campagne où chacun est libre de dire ce qu'il veut.
- lors de la phase du vote, contentez-vous de répondre par oui ou par non aux propositions successives, sans ajouter de commentaires.

Important: si, à la fin du vote, aucune coalition n'a réussi à l'emporter, les nationalistes gagnent les élections. Cette règle s'applique également dans le cas où deux coalitions de joueurs sont à égalité, même si le nombre de chacune permettrait en théorie de battre les nationalistes.

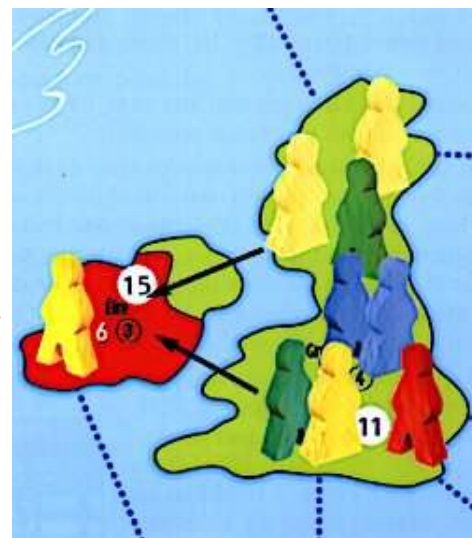
Cas particulier: les pays à 2 ou 4 points politiques voient leurs points politiques passer respectivement à 3 et 6 points dans le cas d'une coalition gagnante à trois joueurs. Ceux-ci reçoivent donc 1 ou 2 points chacun suivant le cas.

Conséquences d'une élection remportée par un ou plusieurs joueurs

La victoire des Européens à une élection a cinq effets:

1. Les points politiques du pays sont répartis équitablement entre les vainqueurs. Chaque joueur concerné avance son pion du nombre de cases correspondant sur l'échelle politique.
2. Chaque joueur faisant partie de la coalition gagnante peut déplacer immédiatement l'un de ses pions ayant participé à l'élection (les autres pions sont retiré du plateau de jeu et remis à chacun des joueurs). Dans le cas d'une coalition à trois joueurs, ce sont donc en tout trois pions de couleur différente qui peuvent être déplacés. Le déplacement doit s'effectuer vers un pays ayant une frontière commune avec l'Union ou relié à l'Union par un trait pointillé. Le choix le plus judicieux est évidemment de déplacer son pion vers un pays où les élections n'ont pas encore eu lieu. Un même pion peut ainsi servir plusieurs fois de suite au cours d'élections successives pourvu qu'il fasse partie à chaque fois de la coalition gagnante.
3. Le pays où l'élection a été remportée rejoint l'Union Européenne. On place donc dessus le morceau de puzzle bleu correspondant (**). Le territoire du pays fait désormais partie de l'Union et n'est plus considéré à part. En termes de jeu, tous les pays de l'Union représentent une seule et même case.
(**) Quatre pays (France, Grande-Bretagne, Grèce, Russie) sont composés de deux morceaux de puzzle (îles ou territoires séparés). L'Italie en a trois (continent+Sardaigne+Sicile).
4. La carte du pays est retirée définitivement du jeu, le choix pour l'Europe étant irréversible.
5. Chaque joueur faisant partie de la coalition gagnante reçoit un point de victoire.

Exemple d'élections. 2 pions bleus, 2 pions verts, 1 pion rouge et 3 pions jaunes, sont présents lors d'élections en Grande-Bretagne. Comme il y a 8 pions en tout, une coalition victorieuse doit donc comporter au minimum 5 pions. pour obtenir la majorité absolue. Pendant la phase de campagne, Bleu propose une coalition à Vert, qui hésite car ensemble ils n'ont que 4 pions, ce qui les oblige à convaincre un 3ème joueur pour réussir. Rouge propose de se joindre à eux pour former une coalition rouge-bleu-vert (5 pions). Juste avant que la minute, soit écoulée, Jaune fait un signe à Vert. Les joueurs passent alors à la phase du vote. Le joueur ayant le plus de points politiques parle en premier. Bleu propose une coalition bleu-vert-rouge (5 pions). Rouge accepte mais Vert refuse. Proposition rejetée. Vert propose une coalition jaune-vert (5 pions). Jaune accepte. La coalition vert-jaune remporte donc les élections. La Grande-Bretagne représentant 30 points politiques les joueurs Vert et Jaune reçoivent chacun 15 points. Si une coalition bleu-vert-rouge l'avait remporté, chacun aurait reçu 10 points.



Les joueurs Jaune et Vert déplacent ensuite chacun un pion. Ils décident de les mettre tous les deux en Irlande, où les élections n'ont pas encore eu lieu et où Jaune a déjà un pion. Tous les autres pions sont remis à leurs propriétaires. La Grande-Bretagne, se couvre du bleu européen, God Save Europe !



Les risques de guerre

La chute du mur de Berlin en 1989 fait naître un fantastique espoir chez des centaines de millions d'hommes privés de liberté depuis près d'un demi-siècle. Mais l'éclatement de l'empire soviétique fait également resurgir de nombreux problèmes de nationalités qui n'avaient pas été résolus à la fin de la dernière guerre mondiale. A partir de 1990, des conflits armés éclatent dans plusieurs pays européens, mettant en danger toute la construction européenne.

Ce fait se traduit dans le jeu par une règle particulière appliquée aux 3ème et 4ème tours: la règle concernant les risques de guerre. Elle s'applique en quatre temps: on lance d'abord six fois les dés, on calcule ensuite le niveau général de conflit atteint, et chaque joueur décide de l'effort qu'il est prêt à consentir pour mettre fin aux conflits en cours. Après l'intervention des joueurs, s'il reste des pays en guerre, les cartes de ces pays sont retirées (pas d'élections possibles) jusqu'au tour suivant. Si des tensions persistent dans certains pays, les élections seront plus difficile à gagner pour les partis européens: le chiffre noir du pays est augmenté d'un point. Voyons maintenant en détail chacune de ces actions.

A. Lancer six fois les dés

Au début des tours 3 et 4, avant que les joueurs n'aient déplacé leurs pions, un joueur désigné au hasard lance 6 fois les deux dés. En faisant à chaque fois la somme des dés, il obtient le nom d'un pays sur le tableau correspondant. Deux cas se présentent:

- 1) Le pays appartient déjà à l'Union. Dans ce cas, les problèmes posés sont résolus par des négociations âpres mais pacifiques.

Les tensions se résorbent après quelques années.

2) Le pays ne fait pas partie de l'Union et une escalade dangereuse se produit. Afin d'indiquer les tensions très vives qui apparaissent dans ce pays, on place dessus un pion du côté "Tensions" (spirale blanche sur fond bleu). Mais, attention:

- Lorsqu'un pays avec un pion "Tensions" est désigné à nouveau par le dé (dans le même tour ou le tour suivant), une guerre éclate dans le pays et le jeton est retourné du côté "Guerre" (spirale rouge sur fond noir).

- Lorsqu'un pays avec un pion "Guerre" est désigné à nouveau par le dé (dans le même tour ou le tour suivant), le conflit engendre des tensions chez les voisins: tous les pays qui ont une frontière commune (les pays reliés par des traits pointillés n'ont pas de frontière commune.) avec le pays en question et qui ne font pas partie de l'Union reçoivent à leur tour un pion placé du côté "Tensions". Si l'un des pays touchés possède déjà un pion "Tensions", celui-ci est retourné du côté "Guerre". Les pays touchés qui possèdent déjà un pion "Guerre" ne changent pas.

On peut avoir ainsi un "effet domino" dévastateur qui entraîne une extension rapide de la guerre dans des pays ne faisant pas partie de l'Union. En effet, tout pays où il y a déjà une guerre entraîne automatiquement une escalade dans les pays limitrophes s'il est désigné à nouveau par le dé.

L'exemple ci contre reprend une situation peu fréquente mais qui est apparue plus d'une fois lors des testes du jeu et qui illustre bien cet effet domino.

Résultat et application des lancers de dés:

- 11 / Yougoslavie. On pose dessus un pion côté "Tensions"

- 9 / Macédoine. On pose dessus un pion côté "Tensions"

- 5 / Bulgarie. On pose dessus un pion côté "Tensions"

- 8 / Moldavie. On pose dessus un pion côté "Tensions"

- 9 / Macédoine. Le pion "Tensions" est retourné du côté "Guerre"

- 9 / Macédoine. Les 4 pays qui ont une frontière commune avec la Macédoine subissent les effets de l'aggravation de la guerre en Macédoine. L'Albanie reçoit un pion "Tensions". La Yougoslavie et la Bulgarie voient leur pion "Tensions" retourné du côté "Guerre" Aucun pion n'est posé sur la Grèce car elle fait déjà partie de l'Union. (Ce qui n'est pas forcément le cas dans toutes les parties).



B. Calcul du niveau général de conflit

Dès les six résultats connus, les joueurs font le calcul du niveau général de conflit qui en découle. Le barème est le suivant:

- Chaque pays avec un pion côté "Tensions" compte pour un point de conflit.

- Chaque pays avec un pion côté "Guerre" équivaut en points de conflit au double du chiffre noir qui lui correspond. Ex: la Croatie avec un pion "Guerre" vaut 8 points de conflit.

Le total de tous les points de conflit exprime le niveau général de conflit en Europe pour cette période.

Dans l'exemple précédent, le niveau général de conflit est de 28: 10 pour la Yougoslavie, 8 pour la Macédoine, 8 pour la Bulgarie, 1 pour l'Albanie et 1 pour la Moldavie.

C. Face aux tensions et aux guerres qui viennent de se déclarer, quoi faire?

Chaque joueur doit maintenant se demander quels efforts il est prêt à consentir pour arrêter les conflits qui viennent d'éclater et qui menacent toute la construction européenne. Depuis le simple envoi de vivres et de médicaments, jusqu'à la mise sur pied d'une force d'interposition entre les belligérants et l'organisation d'une conférence de paix, toutes les formes d'intervention sont possibles. Encore faut-il être d'accord pour s'en donner les moyens! Dans le jeu, cela se traduit par la règle suivante:

- chaque joueur place en secret dans sa main un certain nombre de pions, pris parmi ceux auxquels il a droit. Important: ces pions ne pourront pas servir lors de la phase d'élections qui suit.

Exemple: un joueur a 69 points politiques. Il a donc droit à 6 pions de sa couleur. Il peut en utiliser de 0 à 6 pour participer à l'effort de paix. Plus tard dans le même tour de jeu, il ne pourra placer sur la carte de l'Europe que les pions inutilisés, c'est-à-dire ceux qui lui restent après avoir participé à l'effort de paix.

- une fois que les joueurs ont en main le nombre de pions désiré, ils ouvrent leur main simultanément et tous les pions sont mis ensemble sur la colombe de la paix qui figure sur le plateau de jeu.

On compte alors les pions qui se trouvent sur la colombe. Deux cas se présentent:

1. Le nombre de pions ainsi réunis est supérieur ou égal au niveau général de conflit calculé précédemment. Bravo! L'Europe a su faire taire ses divergences internes: tous les pions "Tensions" et "Guerre" sont retirés des pays. Le joueur qui a mis le plus grand nombre de pions sur la colombe reçoit 4 points de victoire, le second à avoir mis le plus grand nombre de pions reçoit 2 points de victoire et le troisième reçoit 1 point de victoire. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins de points politiques qui l'emporte, puisqu'il a fourni comparativement un effort plus grand. S'il y a toujours égalité, les joueurs se départagent par un lancer de dé.

2. Le nombre de pions ainsi réunis est inférieur au niveau général de conflit. L'Europe existe bien sur le papier mais elle a du mal à se concrétiser face aux enjeux majeurs. Le joueur qui a gardé le plus de pions européens pour la phase d'élections qui suit perd 4 points de victoire. Le joueur suivant à avoir gardé le plus de pions perd 2 points de victoire et le troisième perd 1 point de victoire. Les jetons ainsi rendus sont remis avec les autres dans la boîte. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a mis le moins de pions sur la colombe qui subit la plus forte pénalité, puisqu'il a fourni comparativement un effort moins grand. S'il y a toujours égalité, les joueurs se départagent par un lancer de dé.

Une fois les pénalités appliquées, le joueur qui a le plus de pions sur la colombe doit décider où faire porter l'effort en priorité (en cas d'égalité, les joueurs se départagent aux dés).

Important: il faut nécessairement tenter de résoudre d'abord les cas de guerre avant les cas de tensions.

Comment procéder? Pour arrêter les affrontements dans un pays en guerre, le nombre de pions européens nécessaire est égal au nombre de points de conflit correspondant, soit le double du chiffre noir qui figure sur le pays. Pour éliminer les tensions dans un pays, un seul pion européen suffit. En utilisant tous les pions à sa disposition (tous ceux réunis sur la colombe) le joueur essaye de

résoudre au mieux la situation ainsi créée.

Exemple. Reprenons l'exemple précédent, assez catastrophique, il faut bien le dire. Nous avons la guerre en Yougoslavie, en Macédoine et en Bulgarie, ainsi que des tensions en Albanie et en Moldavie, soit 28 points de conflit. Admettons que les pions donnés par les joueurs pour résoudre la crise, soient 18 au total. C'est beaucoup mais ce n'est pas assez pour résoudre tous les conflits en cours. Le joueur qui a le plus de pions sur la colombe doit maintenant choisir une solution. Arrêter la guerre en Yougoslavie (10 pions) paraît judicieux car ce pays a des frontières communes avec sept pays et tout lancer de dés au tour 4 qui désignerait à nouveau la Yougoslavie serait catastrophique. Il a le choix ensuite entre arrêter la guerre en Macédoine ou bien en Bulgarie. Les deux pays paraissent équivalents mais ils ne le sont pas vraiment. En effet, il y a déjà un pion "Tensions" sur l'Albanie et toute nouvelle tension en Macédoine entraînerait automatiquement la guerre en Albanie, ce qui n'est pas le cas avec la Bulgarie. Le joueur opte donc pour arrêter la guerre en Macédoine. Il reste ainsi la guerre en Bulgarie et des tensions en Albanie et en Moldavie.

Une autre solution aurait consisté à arrêter la guerre en Bulgarie et en Macédoine, et à apaiser les tensions en Albanie et en Moldavie (18 points en tout). L'avantage est évidemment de limiter à un seul pays (la Yougoslavie) les risques d'extension du conflit au tour suivant. D'un autre côté, le chiffre 11 qui correspond à la Yougoslavie est celui qui a les plus grande, probabilités, de sortir aux dés. Une telle option n'est donc valable que si plusieurs pays qui entourent la Yougoslavie adhèrent à l'Union.

D. Conséquences des tensions et de la guerre sur les élections

Il est plus difficile d'organiser et de gagner des élections dans un pays où existent de fortes tensions car les forces nationalistes y sont beaucoup plus puissantes. Aussi, dans le jeu, le seuil à atteindre pour battre les nationalistes dans un pays où il y a des tensions est augmenté d'un point.

Dans un pays en guerre, le débat démocratique a laissé la place aux crépitements des armes. Les gens ne se parlent plus, ils se tuent. Tant qu'un pays est en guerre, aucune élection ne peut donc avoir lieu. La carte du pays est mise de côté. Elle sera remise en jeu au tour suivant si la guerre cesse.

Les pions "Tensions" et "Guerre" qui n'ont pas pu être retirés lors de l'intervention des européens, restent positionnés sur les pays où ils sont apparus. Au tour suivant, si le niveau d'intervention des européens le permet, ils pourront être retirés. Les pays précédemment en guerre pourront organiser alors à nouveau des élections démocratiques.

Fin de partie

A la fin du quatrième tour de jeu, le joueur ayant le plus de points politiques est élu Président de l'Union Européenne et reçoit 3 points de victoire. En cas d'égalité, un Président et un vice-Président sont élus. Chacun reçoit 2 points de victoire.

Tous les joueurs comptent ensuite les points de victoire qu'ils ont accumulés: celui qui a le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus de points politiques qui l'emporte. S'il y a à nouveau égalité, les joueurs se serrent la main en se Promettant de rejouer bientôt à EUROPA !

L'importance de cette victoire dépend toutefois de la situation de l'Europe en cette année 2030. Celle-ci se traduit en points de conflits calculés de la façon suivante:

- pour chaque pays où existent des tensions: 1 point de conflit
- pour chaque pays en guerre: points de conflit = chiffre noir multiplié par 2.

Calcul du niveau de victoire

- S'il y a plus de 10 points de conflit sur la carte: victoire à la Pyrrhus. L'Europe n'en a plus pour longtemps avant la 3ème guerre mondiale...
- De 4 à 10 points de conflit: victoire fragile. L'Union survivra-t-elle à de telles tensions ?
- De 1 à 3 points de conflit: victoire décisive. Avant la moitié du XXIème siècle, toute l'Europe sera unie.
- Pas de points de conflit et tous les pays dans l'Union: victoire totale. L'Union européenne s'impose comme exemple à toute la planète.

Comparaison des points d'une partie à l'autre

Vous pouvez aussi comparer les résultats d'une partie à l'autre en adoptant le calcul de points suivant:

Points de victoire + Nombre de pays dans l'Union - Points de conflit = score final de chaque joueur.

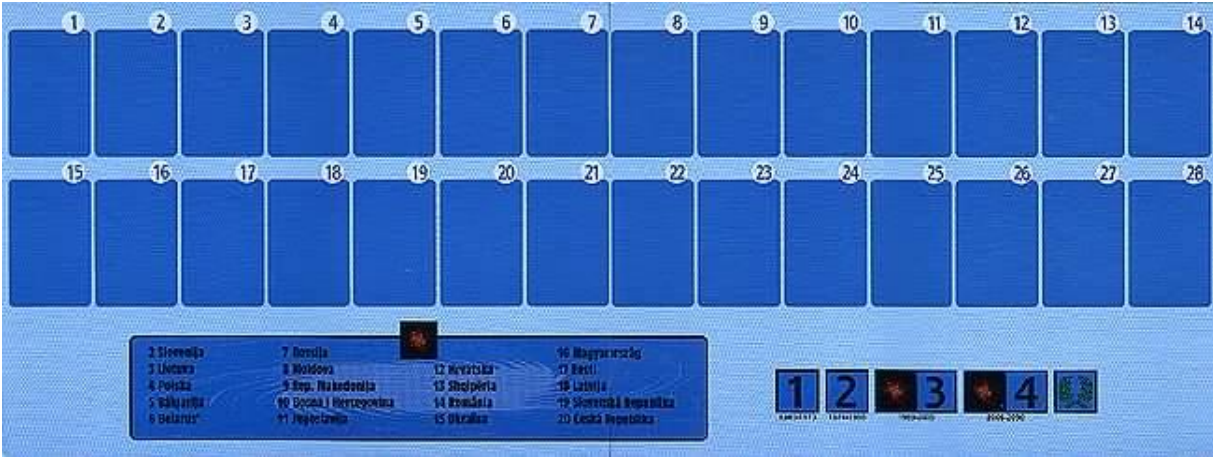
Dans le cadre de plusieurs parties jouées

simultanément, nous vous conseillons au moment de lancer les dés pour les risques de guerre d'appliquer le même résultat à toutes les parties. De cette façon, vous aurez une comparaison parfaite entre les différents styles de jeu et vous pourrez juger de l'importance du facteur humain dans l'avenir qui nous attend.

Plateau de jeu en six parties (taille réelle = 72 x 97 cm)



Tableau pour poser les cartes (taille réelle = 72 x 24 cm)



Les 38 pièces de puzzle bleus



Dos des 42 cartes