

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# SUPREMATIE

## COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu ([voir fin de page](#))

4 dés à 6 faces

39 Marqueurs en plastique noir



17 Champignons en plastique noir



240 Pions armées en plastique (40 par couleur)



84 Pions bateaux en plastique (14 par couleur)



65 Cartes (20 cartes de céréales, 20 cartes de pétrole, 20 cartes de minerais, 3 cartes bombes atomiques et 2 cartes SAN)  
Pour le détail des cartes voir le tableau de fin de page



Dos de toutes les cartes



exemple de  
carte Céréales



exemple de  
carte Minerais



Exemple de  
carte Pétrole



Carte S.A.N.



Carte bombe atomique

1 paquet de billets répartie en coupure de 1, 5, 25, 50, 100, 500 millions et 1 milliard





## 6 cartons de stockage servant à la gestion des stocks

Centre de Stockage		Coûts des déplacements	Coûts de construction									
<b>Armées :</b>	Une armée dépense 1 unité de pétrole par territoire qu'elle pénètre et peut être aéroportée n'importe où sur la carte pour 2 unités de pétrole.	<b>Armées &amp; Flottes :</b>	300 millions de \$ et 1 sol de ressources pour construire 3 armées ou 3 flottes.									
<b>Flottes :</b>	Une flotte dépense 1 unité de pétrole par case maritime qu'elle pénètre et peut transporter jusqu'à 4 armées.	<b>Bombes Atomiques :</b>	500 millions de \$ et 1 unité de minerais pour construire une bombe atomique.									
<b>Forces Stratégiques</b>	<b>S.A.N.</b>	<b>Satellites anti-nucléaires :</b>	1 milliard de \$ et 2 unités de minerais pour construire un parapluie nucléaire.									
<b>Ressources Naturelles</b>	<b>BOMBES</b>											
	<b>MINERAIS</b>											
	<b>PÉTROLES</b>											
	<b>CÉRÉALES</b>											
<b>Emprunts Bancaires (Taux en milliards)</b>												
Intérêts (millions)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	50	100	150	200	500	600	700	1200	1400	1800	2400	3000

© 1984, Supremacy Games, Inc.  
Version Française © 1987 par Jean Descartes.

## RÈGLE DU JEU:

### BUT DU JEU

Le but de chaque joueur est de détruire, de soumettre ou de mener à la faillite les nations dirigées par ses adversaires, afin d'acquérir la suprématie sur le monde entier.

A son tour de jouer, il peut acheter et vendre des "ressources", déplacer des armées et construire des armes nucléaires. Lorsqu'il estimera qu'il y est suffisamment préparé, il pourra s'attaquer militairement et/ou économiquement aux nations adverses pour leur faire reconnaître sa suprématie à la suite d'une lutte sans merci.

### LE PLATEAU ET LE MATERIEL DE JEU

Le plateau de jeu représente la carte du monde. Celui-ci est divisé en six Superpuissances et en 24 pays neutres.

Les six Superpuissances sont: la Confédération de l'Amérique du Sud, la Fédération des États Africains, la Ligue des Nations Européennes, la République Populaire de Chine, les États-Unis d'Amérique et l'Union des Républiques Socialistes Soviétiques.

Les pays neutres sont représentés en gris.

Les terres sont divisées en territoires et les eaux en mers. Les mers en bleu-clair sont des eaux territoriales, celles qui sont en bleu foncé sont des eaux internationales. Les ports sont représentés par des ronds blancs.

Le tableau placé au dessus de la carte du monde est le marché. C'est là que les joueurs peuvent acheter et/ou vendre des céréales, du pétrole et des minerais. La dernière ligne du marché est l'indicateur des cours. Cet indicateur permet de connaître, à tout moment de la partie, le prix des diverses ressources.

Lorsqu'un joueur vend une ressource (céréales, pétrole ou minerais), il fait baisser son cours. Le cours des ressources peut ainsi chuter jusqu'à un prix minimum de 1 million de \$. Ce prix correspond au cours plancher et comme il ne peut pas descendre plus bas, mais seulement remonter, il a été représenté sur le marché par un taureau (qui se prépare à foncer).

Inversement, lorsqu'un joueur achète une ressource, il fait monter son cours. Le cours des ressources peut ainsi augmenter jusqu'à un prix maximum de 1 milliard de \$. ce prix correspond au cours plafond et, comme il ne peut pas monter davantage, mais seulement redescendre, il a été représenté sur le marché par un ours (qui se prépare à hiberner).

L'argent se présente sous forme de billets de 1, 5, 25, 50, 100 et 500 millions de \$. Il a aussi des billets de 1 milliard de \$.

Les marqueurs sont des pastilles en plastique, rondes et noires. Elles servent à indiquer les quantités de ressources disponibles sur le marché et les "centres de stockage".

Les centres de stockage sont les six grandes cartes comportant, chacune, cinq rangées de ronds colorés. Chaque rangée permet de matérialiser les stocks d'une nation en satellites anti-nucléaires (S.A.N.), bombes atomiques, céréales, pétrole et minerais. Les deux lignes placées sous les rangées de stocks sont destinées à représenter les emprunts effectués par la nation titulaire du centre de stockage et à calculer les intérêts qu'elle doit payer à chaque tour.

Les cartes de ressources constituent un paquet composé de 20 cartes de céréales, 20 cartes de pétrole, 20 cartes de minerais, 3 bombes atomiques et 2 S.A.N..

Sur chaque carte de céréales, pétrole et minerai, on peut lire le nom d'une entreprise, le nom du pays où elle est installée et le nombre d'unités qu'elle produit à chaque tour.

Chaque carte de ressources comporte aussi un rond de couleur indiquant la ressource qu'elle "produit", ainsi qu'une bande de la couleur de la Superpuissance ou du pays où elle est implantée.

Les cartes "S.A.N." et "bombe atomique" servent à procéder à la mise au point des armes qu'elles représentent (voir plus loin).

Les armées et les flottes sont respectivement représentées par des pièces en plastique carrées et oblongues.

Les champignons nucléaires sont représentés par des champignons en plastique noir. Ils servent à marquer les endroits où une bombe atomique a explosé.

Les quatre dés sont utilisés pour résoudre les combats.

## PREPARATION D'UNE PARTIE

### Les nominations:

Un des joueurs doit être nommé arbitre. Son rôle est de s'assurer que les participants ne traînent pas trop en cours de partie et qu'ils respectent scrupuleusement "l'ordre du jeu" (celui-ci est décrit un peu plus loin).

Un autre joueur doit être nommé banquier. C'est lui qui tiendra la banque et vérifiera que les marqueurs sont placés et déplacés correctement sur le marché et sur les centres de stockage.

### La distribution de l'argent:

Chaque joueur reçoit 7 milliards de \$ (5 billets de 100 millions, 5 de 500 millions et 4 de 1 milliard). Les billets restants vont à la banque.

### Le placement des marqueurs:

Le banquier place trois marqueurs sur le marché, de manière à indiquer le cours d'ouverture de 500 millions de \$ pour chacune des ressources.

### L'installation des centres de stockage:

Chaque joueur prend un centre de stockage et six marqueurs. Il place un marqueur sur le troisième rond de couleur (en partant de la gauche) de chaque ligne de ressource. Cela indique qu'il commence la partie avec trois unités de chacune des ressources.

Les trois marqueurs restants seront utilisés en cours de jeu pour indiquer les emprunts bancaires qu'il fera, ainsi que les bombes atomiques et les S.A.N. qu'il construira.

### Les cartes de ressources:

Chaque Superpuissance possède six entreprises représentées par des cartes de ressources (2 entreprises de culture de céréales, 2 entreprises d'extraction de minerais et 2 entreprises de pompage de pétrole).

L'arbitre sort du paquet de cartes les six séries correspondant aux six Superpuissances (elles portent une bande de la même couleur que la Superpuissance à laquelle elles appartiennent) et les classe en petits paquets devant lui.

Il bat les cartes de ressources restantes et les place, faces cachées, à l'endroit prévu dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu. *(sur le plateau en notre possession il n'y a pas d'emplacement prévu, note de Jeuxstrategie)*

### Le choix des Superpuissances:

Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le score le plus élevé choisit la Superpuissance qu'il veut diriger. Puis, le joueur à sa gauche choisit une Superpuissance, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les participants en ait une.

Chacun d'eux prend alors le paquet de six cartes de ressources qui correspond à sa Superpuissance et place celles-ci devant lui, faces visibles.

S'il y a moins de six participants, les paquets restants sont mélangés au paquet déjà placé sur le plateau de jeu.

### Les armées et les flottes:

Chaque joueur prend les pions carrés et oblongs de la couleur de sa Superpuissance. Il place une armée (un pion carré) sur chaque territoire composant sa Superpuissance. Les flottes (les pions oblongs) seront utilisés en cours de partie.

## LE DEBUT DE LA PARTIE

C'est le dernier joueur qui a pris sa Superpuissance qui commence à jouer.

Il doit impérativement suivre les instructions concernant les phases 1 et 2 de l'ordre du jeu. Il peut ensuite accomplir jusqu'à 3 des 5 phases restantes, mais en respectant scrupuleusement l'ordre dans lequel elles se succèdent dans l'ordre du jeu. Par exemple, s'il a choisi les phases 3, 5 et 7, il doit d'abord passer par la phase 3, puis par la phase 5 et enfin par la phase 7.

Lorsque le premier joueur a fini son tour, c'est son voisin de gauche qui joue. C'est dans cet ordre que les participants se succéderont pendant toute la partie.

Les sept phases qui constituent l'ordre du jeu sont inscrites sur le plateau de jeu.

**IMPORTANT: Aucun joueur n'a le droit d'attaquer, ni de construire des bombes atomiques ou des S.A.N. au cours de son premier tour.**

## L'ORDRE DU JEU

**Vue d'ensemble** (chaque joueur doit passer par les phases 1 et 2).

Phase 1 - Paiement des salaires et des intérêts bancaires.

Phase 2 - Transfert des unités produites vers le centre de stockage.

(Chaque joueur peut choisir jusqu'à 3 des 5 phases suivantes, ou décider de passer).

Phase 3 - Vente de toutes ou de quelques unes des unités produites.

Phase 4 - Attaque.

Phase 5 - Déplacement des armées et/ou des flottes.

Phase 6 - Construction de forces armées et/ou d'armes (armées, flottes, bombes atomiques, S.A. N.).

Phase 7 - Achat ou prospection de ressources.

### Phase 1 - Paiement des salaires et des intérêts bancaires

Le joueur doit payer des salaires à la banque. Il paie 10 millions de \$ par armée et flotte qu'il possède sur le plateau et 50 millions de \$ par carte de ressources qu'il a devant lui.

S'il n'a pas assez d'argent pour payer les salaires de ses armées ou de ses flottes, il doit retirer du plateau celles qu'il ne peut pas payer.

S'il ne paie pas les salaires de ses entreprises, il ne peut pas (pendant la phase 2) transférer vers son centre de stockage les unités qu'elles ont produites.

### Phase 2 - Transfert des unités produites vers le centre de stockage.

Le joueur peut transférer vers son centre de stockage le nombre d'unités que chacune de ses cartes de ressources a produites (ce

nombre est indiqué dans le bas des cartes par des ronds de couleur: chaque rond équivaut à une unité produite).

Sur son centre de stockage, il déplace le marqueur correspondant aux ressources concernées d'autant de rond vers la droite que d'unités produites. Par exemple, si une des entreprises du joueur a produit 5 unités de céréales, le marqueur de céréales doit être déplacé de cinq ronds verts vers la droite sur son centre de stockage.

Si le marqueur d'une ressource ne peut plus être déplacé vers la droite, toute la production excédentaire est perdue.

### Phase 3 - Vente de toutes ou de quelques-unes des unités produites

(Vendez lorsque vous avez besoin d'argent ou lorsque vous voulez faire chuter les cours d'une ressource).

Le joueur peut vendre les unités de son centre de stockage, soit sur le marché, soit à un ou plusieurs autres joueurs. S'il vend sur le marché, une unité vendue correspond à une unité sur le marché.

**Par exemple**, lorsqu'un joueur vend deux de ses unités de pétrole sur le marché, il doit déplacer son marqueur de pétrole de 2 ronds roses vers la gauche sur son centre de stockage. Sur le marché, le marqueur des cours du pétrole doit, lui aussi, être déplacé de 2 ronds vers la gauche. Si le cours du pétrole est à 500 millions de \$ avant la vente, le joueur reçoit 1 milliard de \$ de la banque (mais, après cette vente, le cours du pétrole sera tombé à 400 millions de \$, puisque le marqueur du cours du pétrole aura été déplacé de 2 ronds vers la gauche après la vente).

Le joueur peut aussi vendre ses ressources à un ou plusieurs des autres joueurs, à un prix qu'ils fixent librement. Dans ce cas, les marqueurs des joueurs concernés sont déplacés sur leurs centres de stockage respectifs, mais les cours du marché ne sont pas affectés.

### Phase 4 - Attaque

(Attaquez lorsque vous voulez détruire ou soumettre un ou plusieurs pays d'un de vos adversaires)

Aucun joueur ne peut attaquer au cours de son premier tour.

Référez-vous au paragraphe "Comment attaquer", un peu plus loin.

### Phase 5 - Déplacement des armées et/ou des flottes.

(Déplacez vos forces lorsque vous voulez occuper un pays ou vous approcher des forces d'un adversaire pour lancer une attaque).

Pour déplacer ses armées et/ou ses flottes, le joueur doit "dépenser" des unités de céréales et de pétrole. Cette dépense est matérialisée par le déplacement, vers la gauche, du marqueur de la ressource correspondante sur son centre de stockage. Tant qu'il a de quoi "payer" en ressources le déplacement de ses forces, il peut continuer à déplacer celles-ci.

- Les armées peuvent se déplacer par terre, par air ou par mer.

**Par terre:** Chaque armée peut passer d'un territoire à un autre qui lui est contigu. Cela "coûte" une unité de céréales par territoire pénétré ou traversé. Si elle en a obtenu la permission, une armée peut traverser un territoire occupé par une armée d'un autre joueur, mais elle ne peut pas s'y arrêter.

**Par air:** Chaque armée peut voler jusqu'à n'importe lequel des territoires de la carte. Cela coûte 2 unités de pétrole.

**Par mer:** Chaque flotte peut transporter jusqu'à 4 armées à la fois. Le coût de déplacement est d'1 unité de pétrole par case maritime pénétrée ou traversée par l'ensemble des armées que transporte une flotte. Les armées doivent embarquer dans un port, mais elles peuvent débarquer n'importe où au cours de cette phase ou de toute autre phase 5 d'un tour suivant. L'embarquement et le débarquement ne coûtent rien.

- **Exemple:** le coût de déplacement de quatre armées d'Europe Orientale (il y a une erreur dans la règle papier, l'Europe centrale n'existe pas sur la carte) vers le Sahara à travers la mer Méditerranée est d'1 unité de pétrole, si au moins une flotte était présente en Méditerranée.

- Les flottes peuvent passer d'une case maritime à une autre en "payant" une unité de pétrole par case que chacune d'elle pénètre ou traverse (que ces flottes soient chargées ou non). Une flotte peut traverser une case maritime bleu-clair occupée par une flotte d'un autre joueur, à condition que celui-ci en ait donné la permission, mais elle ne peut pas s'y arrêter. Plusieurs flottes adverses peuvent stationner dans les mêmes cases maritimes bleu-foncé.

(Les prix des déplacements de forces armées sont inscrits en haut des centres de stockage).

### Phase 6 - Construction de forces armées et/ou d'armes: armées, flottes, bombes atomiques et S.A.N.

(Construisez lorsque vous avez besoin de plus de forces pour vous défendre ou attaquer).

Un joueur peut construire des armes en "dépensant" des ressources de son centre de stockage et en versant de l'argent à la banque. Il peut continuer de construire des armes tant qu'il a suffisamment de ressources et d'argent pour le faire.

- Construction d'armées et de flottes:

**Comment:** le joueur peut construire 3 unités de forces armées (3 armées ou 3 flottes, ou 2 armées et 1 flotte, etc...). Pour ce faire, il doit retirer un "set" de ressources de son centre de stockage (un "set" de ressources est composé d'une unité de céréales, de pétrole et de minerais). Il doit aussi payer 300 millions de \$ à la banque (100 millions de \$ par armée ou flotte qu'il construit).

**Où:** Le joueur peut "construire" une armée dans un de ses territoires d'origine, mais aussi dans n'importe quel territoire étranger dans lequel il dispose déjà d'une armée au moins. Il peut construire une flotte dans une case maritime bleu-clair bordant un de ses territoires d'origine, mais aussi dans une case maritime bleu-clair bordant un territoire étranger dans lequel il a déjà une armée au moins.

**Restrictions:** Des armées ou des flottes ne peuvent pas être construites où un adversaire possède déjà une armée ou une flotte. Un joueur ne peut pas construire une flotte dans une case maritime bordant un territoire occupé par un adversaire, à moins qu'il possède déjà une flotte dans cette case. Le nombre d'armées et/ou de flottes qui peuvent être placées sur un territoire ou sur une case maritime n'est pas limité.

- Construction des bombes atomiques et des S.A.N. :

Aucun joueur ne peut construire de bombes atomiques ou de parapluies nucléaires au cours de son premier tour. Référez-vous au paragraphe "Comment construire des bombes atomiques et des satellites anti-nucléaires" un peu plus loin.

(Les coûts de construction sont imprimés sur les centres de stockage).

### Phase 7 - Achat ou prospection de ressources

(Achetez lorsque vous avez besoin de ressources supplémentaires ou lorsque vous voulez faire monter les cours sur le marché).

Au cours de cette phase, le joueur peut vendre ou prospecter des ressources, pas les deux à la fois.

**L'achat:**

Le joueur peut acheter autant de ressources qu'il veut, soit sur le marché, soit auprès d'autres joueurs. Les unités achetées sont marquées sur son centre de stockage.

Une unité achetée sur le marché équivaut à une unité sur son centre de stockage. Par exemple, lorsqu'il achète deux unités de céréales sur le marché, il déplace son marqueur de céréales de deux ronds vers la droite sur son centre de stockage. Si, au moment de son achat, le cours des céréales était de 100 millions de \$, il doit payer 200 millions de \$ à la banque. A la suite de l'achat, le marqueur du cours des céréales du marché est déplacé de deux ronds vers la droite.

Si le joueur achète des ressources à d'autres joueurs, le cours de celle-ci sur le marché reste inchangé.

#### **La prospection:**

Le joueur peut accomplir jusqu'à trois prospections de ressources au cours de cette phase.

Les cartes de ressources restant sur le plateau de jeu sont battues. Il annonce aux autres joueurs quelle ressource il recherche (par exemple, du pétrole). Il retourne les cartes du paquet une à une jusqu'à ce qu'il tombe sur une carte de la ressource annoncée. Il la montre aux autres joueurs, en prenant bien soin de cacher le territoire où se trouve cette ressource: cela lui permet de garder ce lieu secret et d'éviter que ses adversaires se précipitent pour l'occuper avant lui. Il paie alors à la banque 200 millions de \$ par carte retournée, y compris celle qu'il garde en main. Il ne pourra pas occuper le territoire correspondant avant son prochain tour (phase de déplacement). Le paquet de cartes est remis à sa place sur le plateau de jeu.

Tant que la nouvelle carte est face cachée devant le joueur, celui-ci ne perçoit pas la production qui lui correspond. Lorsqu'il occupera le territoire où l'entreprise de la carte est située, il pourra la retourner. Cela voudra dire qu'il a ouvert cette entreprise et il devra payer les salaires normalement.

Si la carte de ressources qu'il a découverte indique un territoire occupé par un adversaire ou un territoire qui a été bombardé atomiquement, le joueur arrête sa prospection, paie la banque, remet la carte dans le paquet, bat celui-ci et peut continuer sa prospection.

Pour éviter un recours fréquent au présent livret de règles, les règles principales sont résumées sur les bords droit et gauche du plateau de jeu. Ce n'est donc que lorsque vous avez besoin de plus de détails qu'il vous sera nécessaire de relire les règles.

## **COMMENT ATTAQUER**

### **Utilisation des forces conventionnelles (Armées et Flottes)**

Chaque fois qu'une attaque est lancée, les divers "pas" de la "procédure de combat" décrite ci-dessous doivent être accomplis dans l'ordre. Un résumé de cette procédure est imprimée sur le plateau de jeu.

Une armée peut attaquer :

- une armée placée dans un territoire adjacent.
- une flotte placée dans une case maritime bleu-clair adjacente.

Une flotte placée dans une case maritime bleu-clair peut attaquer:

- une flotte adverse placée dans une case maritime bleu-clair adjacente.
- une armée située dans un territoire adjacent.

Une flotte placée dans une case maritime bleu-foncé peut attaquer:

- une flotte placée dans une case bleu-foncé adjacente.
- une flotte placée dans une case bleu-clair adjacente.

Lorsqu'un joueur est attaqué, il peut décider de battre en retraite ou de se rendre.

S'il bat en retraite, l'attaquant peut immédiatement occuper le territoire évacué. Dans ce cas, les deux joueurs ne doivent payer que le prix normal des déplacements.

S'il se rend, ses forces deviennent la propriété de l'attaquant.

Un joueur peut continuer d'attaquer tant qu'il possède des ressources et des forces pour le faire. Le défenseur peut contre-attaquer une fois après chaque attaque.

Procédure de combat avec des forces conventionnelles:

**Pas A - Détermination du théâtre des opérations** L'attaquant doit indiquer la cible de son attaque (territoire ou mer). Puis il doit indiquer à partir de quel territoire ou de quelle mer il attaque.

**Pas B - Dépense des ressources et déploiement des forces**

L'attaquant doit retirer un "set" de ressources (une unité de céréales, de pétrole et de minerais) de son centre de stockage. Les forces attaquantes sont alors placées sur la frontière du territoire ou de la mer attaqué.

Le défenseur doit, lui aussi, retirer un set de ressources de son centre de stockage. Les forces en défense sont alors, elles aussi, placées sur la frontière du territoire ou de la mer attaqué. Si le défenseur ne peut pas retirer un set de ressources, il n'a droit qu'à un seul dé au cours du pas C.

**Pas C - Détermination du nombre de dés.**

L'attaquant a droit à 1 dé, le défenseur à 2 dés. Mais le joueur qui a investi le plus d'armées ou de flottes dans la bataille a droit à un dé supplémentaire. De plus, le joueur qui possède le plus de S.A.N. a aussi droit à un dé supplémentaire.

**Pas D - Lancer des dés et décompte des pertes**

L'attaquant lance son (ou ses) dé. Il retire alors une armée ou une flotte du défenseur par multiple de trois obtenu.

Le défenseur lance alors son (ou ses) dé et pour chaque tranche de trois obtenue, il peut retirer une armée ou une flotte attaquante. Le défenseur lance son (ou ses) dés même si l'attaque a détruit toutes ses forces.

Si toutes les forces du défenseur ont été détruites par l'attaque, l'attaquant peut immédiatement occuper, avec n'importe lesquelles des forces attaquantes, le territoire attaqué. Mais pour le faire, il doit payer le prix normal des déplacements. Une fois le territoire occupé, il prend les cartes de ressources de ce territoire que le défenseur possédait.

**Pas E - Mouvements de renforts**

Le défenseur peut déplacer des armées ou des flottes pour renforcer son territoire ou sa mer attaqué. Une fois qu'il l'a fait, l'attaquant peut faire de même. Les déplacements doivent être normalement payés.

**Pas F - Contre-attaque du défenseur**

Le défenseur peut maintenant contre-attaquer, une seule fois, n'importe où, contre n'importe qui. Il commence son attaque au pas A de la procédure de combat (forces conventionnelles ou stratégiques).

### **Utilisation des forces stratégiques (Bombes atomiques et satellites anti-nucléaires)**

Chaque fois qu'une attaque stratégique est lancée, les divers "pas" de la "procédure de combat" décrite ci-dessous doivent être accomplis dans l'ordre. Un résumé de cette procédure est imprimé sur le plateau de jeu.

Les bombes atomiques peuvent être lâchées sur n'importe quel territoire ou n'importe quelle case maritime bleu-clair du plateau de jeu. Tout ce qui se trouve dans la zone bombardée est détruit, y compris les armées et les entreprises. Les cartes des entreprises

détruites sont remises dans le paquet de cartes ressources.

Une fois qu'une bombe a explosé dans un territoire, on y place un champignon nucléaire pour indiquer que ce territoire est désormais hors jeu. Aucune armée ne peut y transiter, ni l'occuper. On ne place pas de champignon nucléaire sur une case maritime bleu-clair bombardée, ce qui fait qu'elle reste en jeu après l'explosion.

Les S.A.N. peuvent être utilisés pour se défendre contre un bombardement atomique.

- Procédure de combat avec des forces stratégiques:

#### **Pas A - Identification de la cible de l'attaque nucléaire**

L'attaquant doit indiquer quelle est la cible de l'attaque, c'est à dire quel territoire ou quelle mer territoriale il veut bombarder.

#### **Pas B - Annonce de la tactique utilisée**

L'attaquant doit annoncer comment il entend attaquer, c'est à dire qu'il doit préciser s'il attaque "en solo" ou "en nuage".

Par une attaque solo, l'attaquant ne bombarde qu'une seule fois une seule cible.

Par une attaque en nuage, il bombarde deux ou plusieurs fois une ou plusieurs cibles.

#### **Pas C - Lancement des bombes**

L'attaquant lance ses bombes en déplaçant son marqueur de bombes, d'un rond vers la gauche par bombe, sur son centre de stockage.

#### **Pas D - Utilisation des S.A.N.**

Le défenseur peut faire usage de ses satellites anti-nucléaires (s'il en a) pour se défendre contre le bombardement. Il a droit à un jet de dé par S.A.N. qu'il possède. S'il obtient un score de 1 à 5, la bombe est détruite. S'il obtient un score de 6, la bombe n'est pas arrêtée par le S.A.N. et touche sa cible.

N'oubliez pas de placer un champignon nucléaire sur un territoire bombardé.

Les S.A.N. ne sont pas détruits par l'usage et restent en jeu.

#### **Pas E - Contre-attaque du défenseur**

Le défenseur peut maintenant contre-attaquer, une seule fois, n'importe où, contre n'importe qui. Il commence son attaque au pas A de la procédure de combat (forces conventionnelles ou stratégiques).

## **COMMENT CONSTRUIRE DES BOMBES ATOMIQUES ET DES SATELLITES ANTI-NUCLEAIRES**

Un joueur peut construire autant de bombes et de S.A.N. qu'il veut au cours de la phase 6 de son tour.

La construction de ces armes se fait en deux étapes : mise au point de la première arme et construction des armes supplémentaires.

- Mise au point de la première bombe atomique :

Pour construire sa première bombe, un joueur doit faire des recherches et mettre au point un prototype.

Le joueur bat le paquet de cartes de ressources et annonce qu'il fait des recherches pour mettre une bombe au point. Il retourne les cartes une à une et paye 200 millions de \$ à la banque pour chaque carte qu'il retourne.

S'il retourne une carte "Bombe atomique", il doit retirer une unité de minerais de son centre de stockage et payer 500 millions de \$ à la banque. Il place alors un marqueur sur son centre de stockage pour montrer qu'il a mis une bombe au point. La carte "Bombe atomique" est remise dans le paquet. Il ne peut pas construire d'autres bombes pendant ce tour.

S'il décide d'arrêter ses recherches avant d'avoir trouvé une bombe, il doit tout de même payer à la banque 200 millions de \$ par carte qu'il a retournée.

- Construction de bombes atomiques supplémentaires :

Au cours des tours suivants, un joueur qui a déjà mis au point et construit un prototype de bombe atomique peut automatiquement en construire d'autres. Cela lui coûte 500 millions de \$ et une unité de minerais par bombe. Les bombes construites sont indiquées sur son centre de stockage en déplaçant le marqueur d'un rond vers la droite par bombe. Le maximum de bombes qu'un joueur puisse posséder est limité à 12.

- Construction des satellites anti-nucléaires :

La construction des S.A.N. se fait selon la même procédure que celle qui est utilisée pour construire des bombes atomiques. Le joueur retourne des cartes de ressources et paye 200 millions de \$ par carte retournée. Lorsqu'il retourne une carte de S.A.N., il doit retirer 2 unités de minerais et payer 1 milliard de \$ à la banque pour mettre au point son prototype. Chaque S.A.N. supplémentaire lui coûtera alors 2 unités de minerais et 1 milliard de \$. Le maximum de S.A.N. qu'un joueur puisse posséder est limité à 12.

## **AUTRES REGLES**

### **Les emprunts**

Un joueur peut, à tout moment de la partie, emprunter des milliards de \$ à la banque (celle-ci ne prête pas de millions de \$). Il garde une trace de ses dettes en plaçant un marqueur sur son centre de stockage, à l'emplacement prévu. Le principal des sommes empruntées est libellé en milliards de \$ et les intérêts payables à chaque tour (au cours de la phase 1) sont libellés en millions de \$. Les intérêts sont payables tant que le principal n'a pas été remboursé à la banque. Les remboursements ne peuvent se faire que par milliards de \$ au cours de la phase 1 du tour du joueur.

Un joueur peut aussi emprunter de l'argent aux autres joueurs selon des conditions librement débattues.

Les défauts de paiement :

Un joueur qui ne paie pas les intérêts qu'il doit à la banque ne peut plus lui emprunter de l'argent, ni procéder à aucune opération sur le marché. Si, par la suite, il paie tous ses intérêts en retard, il retrouve tous ses droits et peut à nouveau emprunter de l'argent à la banque et acheter et vendre sur le marché.

### **La diplomatie**

A tout moment de la partie, les joueurs peuvent donner des conseils, négocier entre eux, conclure des traités, convenir des alliances et passer des accords, mais il ne faut pas que ces activités ralentissent le jeu ou aillent à l'encontre des règles.

### **Les droits de l'occupant**



Lorsqu'un joueur pénètre dans un territoire qui n'est pas occupé par au moins une armée d'un autre joueur, il peut s'emparer de la (ou des) carte(s) de ressources correspondant à ce territoire, et qui serait(ent) en possession d'un autre joueur.

### **Les butins**

Lorsqu'un joueur capture le dernier territoire de la Superpuissance d'origine d'un adversaire, il s'empare de tout l'argent que celui-ci possède. Il transfère aussi toutes ses ressources sur son propre centre de stockage (y compris les bombes atomiques et les S.A.N.). Il s'empare aussi des cartes de ressources du vaincu. Il peut désormais utiliser le centre de stockage du vaincu pour entreposer ses ressources et ses armes. Les dettes du vaincu sont annulées, ses armées et ses flottes restent sur le plateau de jeu, mais elles deviennent la propriété du vainqueur.

Si le dernier territoire de la Superpuissance d'origine d'un joueur est bombardé atomiquement, tout son argent est rendu à la banque et ses cartes de ressources sont remises dans le paquet. Toutes ses armées, flottes, bombes atomiques et S.A.N. sont retirés du jeu. Il est dorénavant hors jeu.

## **VICTOIRE**

La partie peut se terminer de trois façons: par l'instauration d'une suprématie, par la détente ou par un coup final.

### **La suprématie:**

Un joueur acquiert la suprématie lorsqu'il a réussi à mettre en faillite, à détruire ou à assujettir tous ses adversaires.

### **La détente:**

Elle apparaît lorsque le nombre de tours de jeu sur lequel tous les joueurs se sont mis d'accord avant de commencer la partie est joué. Dans ce cas, le gagnant de la partie est celui qui a accumulé le plus de richesses. Pour évaluer les richesses, on applique les règles suivantes :

Argent: valeur nominale des billets possédés.

Ressources: évaluation au cours du marché pour chacune d'elles.

Entreprises: chaque carte de ressources vaut 100 millions de \$.

Armées et flottes: 50 millions de \$ chacune.

Bombes atomiques: 250 millions de \$ chacune.

S.A.N.: 500 millions de \$ chacun.

Emprunts: leur montant est déduit du total des richesses.

### **Le coup final:**

Il apparaît lorsque 12 territoires ont été détruits par des bombes atomiques. Dans ce cas, tous les joueurs perdent et la partie s'arrête.

Sic Transit Gloria Mundi !

"Ainsi disparaît la gloire de ce monde".

## **STRATEGIES ET TACTIQUES POUR JOUEURS EXPERIMENTES SEULEMENT**

Message aux joueurs de SUPREMATIE

Une fois que vous vous serez habitué au jeu, nous vous conseillons d'utiliser les règles optionnelles que vous trouvez ci-après dans la seconde partie du livret Stratégies et tactiques. Nous vous recommandons, plus particulièrement, les règles "d'attribution aléatoire".

## **STRATEGIES**

### **Principes de la guerre**

#### **Maintenir l'objectif:**

Choisissez un objectif et n'en changez pas.

#### **Économiser vos forces:**

Divisez vos forces pour chaque phase de la bataille et, ce faisant, n'oubliez pas de conserver une réserve d'hommes et de ressources.

#### **Sécurité:**

Dissimulez vos véritables intentions tout en essayant de savoir ce que vos adversaires veulent faire.

#### **Entropie:**

Cela veut dire qu'après les affrontements initiaux, la guerre va s'installer sur des bases coûteuses et stables. C'est pourquoi il faut finir ce que vous avez commencé, aussi vite que possible.

### **Principes des affaires**

#### **Produire quelque chose:**

Produisez quelque chose (par exemple, des céréales) et produisez-en énormément. Vous disposerez ainsi d'un surplus que vous pourrez vendre.

#### **Acheter et vendre:**

Achetez à bas prix et vendez à prix élevé: vous aurez besoin d'argent pour financer votre croissance.

#### **Croître:**

Les profits peuvent être utilisés pour prospecter de nouvelles ressources ou pour construire des armes pour les protéger. N'oubliez pas que ce genre de dépenses crée des emplois pour lesquels il faudra payer des salaires.

Nervos Belli Pecuniam Infinitam !

"Le nerf de la guerre, c'est l'argent en quantités illimitées". *Cicéron 106-43 av. JC*

## **TACTIQUES**

### **Tactiques offensives**

Les tactiques suivantes peuvent être employées lorsque vous attaquez au cours de votre phase 4.

#### **- Attaques navales:**

Un joueur peut tenter une attaque navale en convoyant par mer ses armées jusqu'à la cible de l'attaque. S'il ne réussit pas à



soumettre le territoire, ses forces doivent continuer à attaquer, se retirer vers ses flottes (si elles sont encore là) ou se rendre.

#### **- Attaques aéroportées:**

Un joueur peut tenter une attaque aéroportée en transportant ses armées par les airs jusqu'à la cible de l'attaque. S'il ne réussit pas son attaque, ses forces doivent continuer à se battre ou se rendre.

#### **- Attaques spatiales:**

Les joueurs peuvent lancer des bombes atomiques sur des S.A.N. dans l'espace. Pour ce faire, ils doivent respecter la procédure de combat avec des forces stratégiques. La seule différence, c'est que tous les joueurs peuvent s'allier en défense s'ils ont des S.A.N. La raison en est que si une seule bombe touche sa cible, tous les S.A.N. sont détruits, y compris ceux de l'attaquant lui-même. Tous les joueurs qui ont participé à la défense peuvent contre-attaquer de la manière qu'ils désirent utiliser.

#### **- Guerre des étoiles:**

Un joueur peut utiliser ses S.A.N. pour attaquer un S.A.N. d'un adversaire. Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le meilleur score est le gagnant. Le perdant retire son S.A.N. Si les deux joueurs obtiennent le même score, ils perdent, tous les deux, leur S.A.N. Le défenseur a la possibilité de contre-attaquer de la manière qui lui convient.

#### **- Blocus:**

Lorsqu'un ou plusieurs joueurs bloquent tous les ports d'un territoire étranger possédé par un autre joueur, ce territoire fait l'objet d'un blocus. Toute production de ce territoire cesse jusqu'à ce qu'un port soit libéré. De plus, le possesseur de ce territoire ne peut plus y construire d'armées, ni de flottes tant que le blocus n'est pas levé.

#### **- Siège:**

Lorsqu'un ou plusieurs joueurs bloquent, avec leurs flottes, tous les ports de la Superpuissance d'origine d'un autre joueur, celui-ci est considéré comme assiégé. Toutes les unités de production que ce joueur possède dans des territoires étrangers cessent leur production. Il ne peut plus construire aucune armée, ni aucune flotte dans les territoires étrangers et les mers territoriales qu'il occupe. Il ne peut plus, non plus, acheter ni vendre des ressources sur le marché ou auprès d'autres joueurs. Il retrouve ses droits de construire des armes et de faire des affaires lorsqu'un de ses ports est libéré.

### **Tactiques défensives**

Au cours du pas A d'une bataille avec des forces conventionnelles, le défenseur dispose de quatre options, autres que celle qui lui permet de se défendre avec ses forces conventionnelles. Il peut résister, se retirer, se rendre ou utiliser des bombes atomiques.

#### **- Résistance:**

Le défenseur peut décider de résister. Dans ce cas, il n'est pas tenu de retirer un set de ressources. Il participe au combat comme le prévoit la procédure de combat, mais il commence avec un seul dé (comme l'attaquant) au lieu de deux. Il a droit à un deuxième dé si c'est lui qui a le plus de forces engagées ou s'il a plus de parapluies nucléaires que son adversaire.

#### **- Retraite:**

Le défenseur peut décider de retirer quelques unes ou toutes ses armées/flottes engagées. Cette retraite doit se faire vers un territoire ou une mer adjacent libre ou occupé par des forces lui appartenant. Elle ne peut pas se faire vers un territoire ou une mer occupé par un autre joueur. Pour déplacer ses forces, il faut payer le coût standard des déplacements. L'attaquant peut alors occuper le territoire laissé vide par le retrait et s'emparer de toutes les cartes de ressources que le défenseur possède sur ce territoire.

#### **- Capitulation:**

Si le défenseur se rend, toutes les armées et les flottes stationnées sur le territoire ou la case maritime attaqué deviennent la propriété de l'attaquant. Elles sont échangées contre des forces de la couleur de l'attaquant. En outre, l'attaquant s'empare de toutes les cartes de ressources que le défenseur possède sur le territoire attaqué.

#### **- Riposte nucléaire:**

Immédiatement après que l'attaquant ait indiqué où il a l'intention de porter son attaque avec ses armées/flottes, le défenseur a la possibilité de procéder, le premier, à une attaque nucléaire. Il peut lancer cette attaque contre n'importe quel territoire de l'attaquant et même sur le territoire où la bataille conventionnelle va se dérouler. Evidemment, l'attaquant peut riposter immédiatement à une attaque nucléaire de ce genre en utilisant ses propres bombes atomiques. Dans ce cas, la bataille se déroule selon la procédure de combat avec des forces stratégiques. Une fois la bataille nucléaire terminée, l'attaquant peut lancer son attaque conventionnelle normalement.

## **REGLES OPTIONNELLES**

### **Attribution aléatoire**

Le système de l'attribution aléatoire a pour but de faire varier les ressources de départ de chaque joueur. C'est une façon optionnelle de préparer une partie qui devrait convenir à des joueurs expérimentés. Une fois que les nominations ont été faites, et après que chaque joueur ait reçu son centre de stockage et ses marqueurs, la procédure suivante est appliquée:

#### **Tris des cartes de ressources:**

Les cartes de ressources des six Superpuissances sont triées et placées en six paquets, faces cachées, sur le plateau de jeu.

#### **Désignation du distributeur:**

Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le meilleur score devient le distributeur.

#### **Réarrangement des cartes:**

Hors de la vue des autres joueurs, le distributeur bat les cartes qui composent chacun des six paquets et réarrange l'ordre de ces paquets sur le plateau.

#### **Choix d'une Superpuissance:**

Tous les participants, à l'exception du distributeur, lancent un dé. Celui qui obtient le meilleur score choisit un des six paquets de cartes. Il ne prend que les trois cartes du dessus de ce paquet, les cartes restantes sont mélangées avec celles du paquet de cartes ressources qui doit être à l'emplacement prévu sur le plateau de jeu. Les autres joueurs font de même, dans l'ordre de leur score au dé.

#### **Choix du distributeur:**

Une fois que tous les autres joueurs ont choisi un paquet de cartes, c'est au distributeur de choisir le sien. Les paquets restants (à six joueurs, il ne peut en rester qu'un seul) sont battus et réarrangés sur le plateau, hors la vue du distributeur, par un autre joueur. Celui-ci choisit alors l'un des paquets et prend les trois cartes du dessus. Toutes les cartes restantes sont alors mises sur le paquet de cartes ressources, à l'emplacement prévu sur le plateau de jeu.

#### **Distribution de trois cartes supplémentaires à chaque joueur:**

Le distributeur bat les cartes du paquet sur le plateau et distribue trois cartes, faces cachées, à chacun des joueurs, ainsi qu'à lui-même.

Les joueurs qui reçoivent une carte correspondant à un territoire composant la Superpuissance d'un autre joueur doivent la remettre dans le paquet et en prendre une autre. Si deux joueurs ont des cartes de ressources correspondant à un même territoire, ils doivent remettre ces cartes dans le paquet et en retirer une chacun. Les cartes "Bombe atomique" et "S.A.N." doivent aussi être échangées contre de nouvelles cartes.

#### **Armées et flottes:**

Chaque joueur reçoit les pions armées et flottes de la couleur correspondant à celle de sa Superpuissance. Il place une armée sur chaque territoire de sa Superpuissance, ainsi que sur chaque territoire étranger dont il possède une carte de ressources.

#### **Attribution de ressources:**

Les joueurs doivent définir la quantité de ressources qu'ils ont sur leur centre de stockage. En commençant par les céréales, chaque joueur lance un dé et place sur son centre de stockage autant d'unités de céréales qu'il a obtenu de points au dé. On procède de la même manière pour le pétrole et pour les minerais.

#### **Fixation des cours:**

Le distributeur fixe, maintenant, le cours des ressources sur le marché. Pour les céréales, il lance deux dés et place le marqueur de cours sur le rond déterminé en comptant, à partir du cours plancher, un nombre de ronds égal au score obtenu avec les dés (c'est à dire de gauche à droite). Par exemple, si les dés donnent un score de 4 et 2, le cours de départ des céréales sera de 100 millions de \$.

Il procède de la même manière pour le pétrole et les minerais.

#### **Tour du distributeur:**

Le rôle du distributeur est terminé et il commence à jouer.

#### **Jeu simultané et aléatoire**

C'est une manière optionnelle de jouer qui peut convenir à s joueurs expérimentés.

Tous les joueurs jouent les phases 1 et 2 en même temps. Ils peuvent, ensuite, choisir trois des 5 phases restantes du tour selon la procédure suivante:

L'arbitre demande qui veut jouer la phase 3 (vente). Si deux ou plusieurs joueurs choisissent cette phase, il doivent lancer un dé pour déterminer qui, d'entre eux, la jouera le premier.

On continue ainsi pour toute les phases du tour.

Si un joueur n'obtient pas le score le plus élevé au dé, il peut se raviser et ne pas jouer cette phase. Mais cette phase compte toute de même dans les trois qui lui sont autorisées.

Lorsqu'un joueur choisit une phase, il doit placer une de ses armées sur le plateau de jeu, à l'endroit où cette phase est expliquée sommairement. De cette façon, on pourra aisément savoir combien de phases chaque joueur a jouées.

En ce qui concerne la phase 7, les joueurs doivent annoncer s'ils veulent acheter ou prospecter. Les achats sont joués en premier, avant les prospections.

Cette procédure est suivie tout au long de la partie.

#### **L'achat, la vente ou la fermeture d'une entreprise**

##### **L'achat et la vente:**

Les entreprises (les cartes de ressources) peuvent être vendues (aux autres joueurs ou mises aux enchères). Les joueurs peuvent vendre ou acheter une entreprise à tout moment de la partie, que les cartes correspondantes soient retournées ou non. Les entreprises ne peuvent pas être vendues à la banque.

##### **La fermeture:**

Un joueur peut fermer un nombre quelconque de ses entreprises, à n'importe quel moment de la partie, simplement en retournant les cartes correspondantes. Il ne paie plus les salaires de ces entreprises, mais il ne perçoit pas, non plus, leur production. Il peut les réouvrir à n'importe quel moment, simplement en les remettant face visible.

#### **L'achat et la vente d'armes**

Au cours de la phase 6 de son tour, un joueur peut vendre des armes aux autres joueurs aux conditions qu'ils débattent librement.

Lorsqu'un joueur vend une armée, il doit la placer sur un territoire de la Superpuissance d'origine de l'acquéreur ou sur un des territoires étrangers possédés par celui-ci. L'acquéreur échange cette armée contre une armée de sa couleur et la rend au vendeur (qui ne la remet, évidemment, pas sur le plateau de jeu).

Lorsqu'une flotte est vendue, le vendeur doit la placer dans une case maritime bleu-clair adjacente à un territoire composant la Superpuissance de l'acquéreur ou à un territoire étranger que celui-ci possède. L'acquéreur remplace cette flotte par une flotte de sa couleur.

Le vendeur doit payer à la banque le coût normal des déplacements lorsqu'il livre une armée ou une flotte à l'acquéreur. Les bombes atomiques et les S.A.N. sont simplement transférés du centre de stockage du vendeur à celui de l'acquéreur.

#### **Les protecteurs**

Lorsqu'un joueur attaque un territoire neutre non occupé, ou un autre joueur, avec une ou des bombes atomiques, les autres joueurs peuvent venir à la rescousse de l'attaqué. Ces joueurs sont appelés des "protecteurs". Ils peuvent utiliser leurs S.A.N. pour détruire les bombes lancées. Cependant, leurs S.A.N. ne sont efficaces que s'il réussissent un score de 1, 2 ou 3. Les protecteurs ne peuvent pas contre-attaquer.

#### **Rejoindre l'élite étoilée**

Un joueur qui gagne une partie en imposant sa suprématie fait preuve de ses aptitudes de leader et mérite un titre de général en fonction des méthodes qu'il a employé:

Général à 5 étoiles:

Il soumet les territoires de ses adversaires, n'utilise jamais de bombes atomiques et ne perd jamais un seul territoire à la suite d'un bombardement atomique.

Général à 4 étoiles:

Il gagne en soumettant les territoires de ses adversaires, n'utilise jamais de bombes atomiques, mais il perd un ou plusieurs territoires à la suite d'un bombardement atomique.

Général à 3 étoiles:

Il gagne en soumettant la plupart des territoires de ses adversaires et en en détruisant quelques uns avec des bombes atomiques.

Général à 2 étoiles:

Il gagne en détruisant la plupart des territoires de ses adversaires avec des bombes atomiques et en en soumettant quelques uns.

Général à 1 étoile:

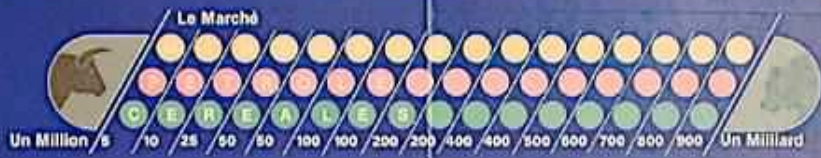
Il détruit les territoires de ses adversaires avec des bombes atomiques et n'en soumet aucun.

### Les handicaps

Le système de hiérarchisation ci-dessus peut être employé comme système de handicap. En l'adoptant, les joueurs doivent tout faire pour gagner la partie comme s'ils étaient, par exemple, des généraux à 4 étoiles.

<b>Récapitulatif des ressources</b>								
<b>Pays</b>	<b>Pétrole</b>	<b>Céréales</b>	<b>Minerais</b>		<b>Pays</b>	<b>Pétroles</b>	<b>Céréales</b>	<b>Minerais</b>
Alaska	2	.	.		Kola	3	.	.
Afrique du sud	.	2	2		Manchourie	.	.	2
Amérique centrale	1	.	3		Mongolie	.	.	3
Arabie	5	.	.		Mozambique	.	3	2
Argentine	.	3	.		Nanling	2	3	.
Australie Occident.	2	2	3		Nigéria	3	.	.
Australie orientale	.	3	5		Nouvelle Zélande	.	1	.
Brésil	.	.	3		Pérou	2	.	2
Burma	.	2	.		Pologne	.	3	.
Buryatsk	.	.	2		Roumanie	.	4	.
Canada du Nord	3	.	.		Russie	.	3	.
Canada Occidental	.	5	2		Sahara	2	.	1
Canada Oriental	.	.	4		Scandinavie	2	.	.
Europe Occidentale	.	3	.		Shantung	2	2	.
Europe Orientale	.	2	3		Sibérie	.	.	3
Grece	.	.	2		Turquie	.	3	.
Ibérie	.	.	2		USA Centraux	.	3	3
Iles Britanniques	3	.	..		USA Occidentaux	3	.	.
Inde	.	.	3		USA Orientaux	.	2	2
Indonésie	3	.	.		Vénézuéla	3	2	.
Irak	3	.	.		Yakutsk	2	.	.
Iran	4	.	.		Zaire	2	.	.
Kazakh	.	2	.		.	.	.	.

**Plateau de jeu (taille réelle = 52 x 76 cm)**



**Grain de blé**

1975-1980: 1000, 1000, 1000, 1000, 1000

1981-1985: 1000, 1000, 1000, 1000, 1000

1986-1990: 1000, 1000, 1000, 1000, 1000

1991-1995: 1000, 1000, 1000, 1000, 1000

1996-2000: 1000, 1000, 1000, 1000, 1000

**Produits de céréales**

1975-1980: 1000, 1000, 1000, 1000, 1000

1981-1985: 1000, 1000, 1000, 1000, 1000

1986-1990: 1000, 1000, 1000, 1000, 1000

1991-1995: 1000, 1000, 1000, 1000, 1000

1996-2000: 1000, 1000, 1000, 1000, 1000



**Produits de céréales**

1975-1980: 1000, 1000, 1000, 1000, 1000

1981-1985: 1000, 1000, 1000, 1000, 1000

1986-1990: 1000, 1000, 1000, 1000, 1000

1991-1995: 1000, 1000, 1000, 1000, 1000

1996-2000: 1000, 1000, 1000, 1000, 1000