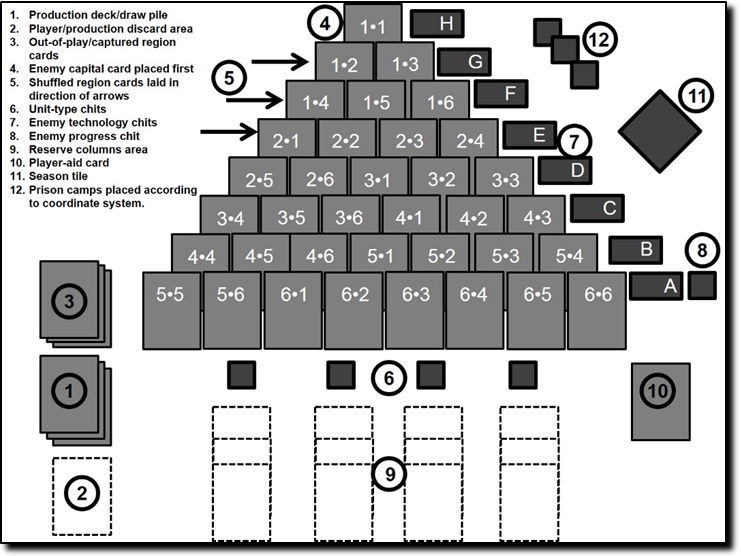
**Règles de**



**Solitaire Card Game**

**by Geoffrey Greer & Past Go Games**

**REVISION MARCH 2016**

**Note de traduction : Les mots clés ont été laissés en anglais pour une meilleure compréhension du jeu.**

Introduction

Sans Alliés est un jeu de carte de type Solitaire dans lequel vous, le joueur, prenez les commandes d’un groupe militaire tentant d’envahir la nation ennemie et de capturer sa capitale avant que ses leaders ne complètent le développement de leur arme ultime.

Composants

* 1 jeu de cartes “enemy nation” (48 cards)
* 1 jeu de cartes “production” (71 cards)
* 1 aide de jeu
* 17 tuiles/marqueurs différents
* 2 dés (6 faces) de différentes couleurs
* 2 petits jetons/pions (optionnels)

Niveau de difficulté

Ces règles décrivent deux niveaux de difficultés : **Limited War** **(**règles simples) et **Total War** (règles complètes). Pour une première partie, il est recommandé de jouer en mode Limited War. Une fois que vous aurez bien assimilé les règles de base~~s~~, vous pourrez apprécier la vraie complexité du jeu en utilisant les règles de Total War.

LIMITED WAR

Mise en place

Enlever les cartes de Commandants du paquet de carte « production ». Elles ne sont pas utilisées au niveau “Limited War”. Séparer le paquet de carte “production“ de celui “enemy nation“. Mélanger le paquet “production” et mettez-le face caché pour être utilisé en tant que pioche 1 . Réserver une place pour la défausse 2 .

Dans le paquet “enemy nation”, enlever temporairement les 5 cartes “resource center” et la carte “enemy capital” et mélanger le reste. Une fois mélangé, retirez 12 cartes “enemy nation” du paquet et mettez ces cartes face visible en tant que défausse 3 pour les cartes “régions“ (cette défausse doit être différente de celle des cartes “production“). Ensuite réintroduire les 5 cartes “resource center” dans le paquet “ennemy nation“ puis mélanger. Ceci fait, utiliser les 36 cartes “région” restantes pour former une pyramide face visible, en commençant par la carte “capital” 4 , et en posant les carte de gauche à droite comme illustré sur le diagramme 5 .

Comme montré dans le diagramme 6 , poser les 4 tuiles “Unités” le long du bas de la pyramide représentant la nation ennemie en les espaçant, avec les coté “non Upgrade” (la plus faible valeur) face visible. Poser les 8 tuiles “enemy-technology” 7 sur le côté de la “nation ennemy”, une à chaque étage. Les tuiles “enemy-technology” sont marquées d’une lettre dans le coin bas-droite. Les tuiles doivent être rangées par ordre alphabétique avec “A” sur l’étage du bas et “H” sur celui du haut (la capitale ennemie). Mettre la tuile “enemy progress” 8 , face grise visible, a coté de la première tuile “enemy-technology” (“a”). Garder de la place pour les 4 colonnes de réserve 9 sous les tuiles “Unité” 6 et gardez l’aide de jeu à proximité 10. Une fois cette mise en place faite, le jeu est prêt pour être joué selon les règles du “Limited War”. Ignorez les numéros 11 et 12, tout comme les coordonnées présentes sur les cartes régions. Ces particularités sont spécifiques aux règles Total War.

Ordre des Opérations

A chaque tour vous devez respecter la séquence de jeu suivante:

Ordre des OPERATIONS

**1. Tirer une carte de la pile de cartes “production”.**

**2. Déployer des unités dans votre colonne de “réserve”.**

**3. Résoudre les invasions.**

**4. Vérifier le niveau “enemy research”.**

**5. Résoudre les actions de fin de tour.**

Chaque étape est expliquée en détails ci dessous.

Tirer une carte de la pile “production”

Tirer 3 cartes du dessus de la pile “**production**” plus une par “enemy resource center” que vous avez capturé (voir *Capturer des installations*)

Si vous tirer une carte “**enemy breakthrought**” et que le niveau courant de “enemy research” est de 3 (voir Vérifier le niveau “enemy reseach”), vous devez immédiatement déplacer la tuile “**enemy progress**” d’un, à côté de la prochaine tuile “**enemy technology”**. Si le niveau courant de “enemy research” est de 4 ou plus, ne rien faire. Dans tous les cas, défausser la carte “**enemy breakthrought”** mais ne pas la remplacer par une nouvelle carte. Répétez cette manipulation pour toutes les cartes “ennemy breakthrought” que vous avez pioché dans ce tour

Si vous piochez une carte "**ultimate weapon"** et n’avez pas l”ultimate weapon” disponible (voir *Upgrads*), vous devez défausser la carte sans la remplacer.

Si jamais la pile est vide, mélanger la défausse, pour en faire une nouvelle.

Déployer des Unités

http://cliparts.co/cliparts/8cx/n5X/8cxn5Xx6i.jpgfighter plane silhouettes royalty-free stock vector arthttp://i.istockimg.com/file_thumbview_approve/56976292/3/stock-illustration-56976292-navypersonel.jpg 

Déposer TOUTES vos cartes unités piochées à ce tour sur le champ de bataille. Il y a 4 types standards d’unités: **Personnel**, **vehicles**, **Aircraft**, et **ship**. Déposer les cartes en 4 colonnes, une colonne par type d’unité marqué par la tuile “unités”. Ces colonnes sont appelées **colonne de réserve** et représente le nombre de chaque troupe disponible pour vos invasions et autre opération de ce tour. Si vous avez l’”ultimate weapon” disponible (see *Upgrads*), et que vous avez une carte “ultimate weapon” à ajouter à votre réserve, posez la juste à côté de votre champ de bataille. Il n’y a pas d’emplacement spécifique pour l’ultimate Weapon

Résoudre les Invasions

**Les invasions** sont la seule façon de capturer et d’enlever les cartes régions qui composent la nation ennemie. Votre but ultime est de capturer suffisamment de région pour exposer la capitale ennemie et réussir son invasion.

Après avoir déployé toutes vos unités dans vos colonnes de réserves, vous pouvez lancer autant d’invasion que vous le souhaitez ET que vous êtes à même de réaliser. Les invasions se font dans l’ordre que vous souhaitez. Chaque invasion se fait sur une seule carte région et chaque invasion doit être complètement résolue avant qu’une autre ne soit déclenchée.

***Exposition*.** Vous ne pouvez envahir qu’une région suffisamment **exposée**. En mode Limited War, une région est considérée **exposée** si au moins une des parties basses de sa carte est découverte. Toute la première ligne de la nation ennemie est entièrement considérée comme exposée dès le début de la partie. A votre tour, vous pouvez essayer d’attaquer une région suffisamment exposée à n’importe quel niveau de la nation ennemie, même si certaines régions de niveau inférieur n’ont pas été capturées. Si la capture ou l’invasion d’une région rend une région de rang supérieur exposée, vous pouvez l’attaquer dans le même tour si toutes les conditions d’invasion sont remplies.

***Recruter vos forces d’invasion*.** Tout d’abord déterminez la "**defensive value"** de la région. En mode de jeu Limited War, la valeur défensive d’une région est la valeur imprimée sur l’icône de Château présente sur la tuile “enemy-technology” de la colonne correspondante 7.

Pour essayer d’envahir une région, vous devez, en prenant des cartes de vos colonnes de réserves, assembler dans votre main un nombre d’unités dont la somme de leur puissance sera égale ou supérieur à la valeur de défense de la région. Chaque puissance d’une carte “Unités” est égale au nombre imprimé sur la tuile de description des unités 6 , au dessus des colonnes. Cependant vous ne pouvez assembler que des cartes Unités compatibles avec la région cible. Sous le label géographique de chaque région sont imprimés les symboles des Unités qui peuvent être utilisées contre cette région. .

Les cartes que vous avez finalement assemblées dans votre main sont appelées **force d’invasion**. La force d’invasion peut être constituée de n’importe quelle unité permettant d’atteindre une valeur de force supérieure ou égale à celle de la défense.

Votre force d’invasion représente la “ligne de front” de vos troupes. Souvenez-vous de bien garder ces cartes dans vos mains ou de bien les disposer hors des colonnes de réserve.

https://i.warosu.org/data/tg/img/0377/07/1422572495163.png***Résoudre l’Invasion*.** Une fois la région choisie et les troupes recrutées, vous pouvez résoudre l’invasion en lançant les dés. Ce lancé de dés correspond au **taux de pertes**. La valeur donnée par la somme des deux dés impact l’invasion comme décrit ci-dessous (Plus d’informations suivent le tableau):

TABLE DU TAUX DE PERTE

**12** Récupérer jusqu’à 3 unités

**11** Récupérer jusqu’à 2 u**nité**s

**9-10** Récupérer 1 unité

**6-7-8** Perte de la force d’invasion

**4-5** Perte supplémentaire d’1 troupe éligible OU retraite\*

**3** Perte supplémentaire de 2 troupes éligibles OU retraite\*

**2** Perte supplémentaire de 3 troupes éligibles ET retraite\*\*

\* Si vous ne pouvez satisfaire le nombre de perte supplémentaire, vous perdez toute votre force d’invasion, le maximum de perte supplémentaire que vous pouvez ET vous battez en retraite.

\*\* Retraite obligatoire, même si les 3 pertes supplémentaires peuvent être données.

**Récupérer** signifie que vous pouvez remettre jusqu’au nombre indiqué de cartes unités de votre force d’invasion dans vos colonnes de réserve. Vous choisissez quelles unités ont survécu à l’invasion. Unités qui le cas échéant pourront prendre part à une nouvelle invasion, même durant ce tour. Le reste de votre force d’invasion est défaussé mais l’invasion est un succès. Vous pouvez ensuite capturer la région ennemie (l’enlever) et possiblement augmenter la force de vos **Personnel** (voir *Force du Personnel*). La plupart des régions capturées sont défaussées, face visible, sur la pile de défausse des régions.

**Si le résultat est un 6, 7, ou 8,** Vous devez seulement défausser l’entièreté de votre force d’invasion mais l’invasion est toujours un succès. Vous pouvez ensuite capturer la région ennemie (l’enlever) et possiblement augmenter la force de votre **Personnel** (voir *Force du Personnel*).

**Si le résultat est un 3, 4, ou 5,** Même si l’invasion est toujours considérée comme un succès, *celle-ci vient avec un coup plus fort qu’anticipé*. Vous ne devez pas seulement défausser votre force d’invasion, mais vous devez aussi défausser, de votre colonne de réserve, un nombre de carte unités supplémentaire (sans regard à leur force individuel) pour satisfaire à ces pertes additionnelles. Attention ! Vous pouvez défausser n’importe quel type de carte unités à partir du moment ou celle ci est éligible pour la région attaquée. Si vous pouvez satisfaire à ces pertes supplémentaires, vous pouvez ensuite capturer la région ennemie (l’enlever) et possiblement augmenter la force de votre **Personnel** (voir *Force du Personnel*).

**Si le résultat est un 3, 4, ou 5,** Si vous ne pouvez pas satisfaire à ces pertes supplémentaires, vous devez défausser autant de cartes éligibles que possible et ensuite vous devez **battre en retraite** en prenant la carte du dessus de la pile de défausse des régions et couvrir avec un des coins de la carte que vous essayez d’envahir. Si les deux coins de la carte étaient exposées, choisissez celui qui sera recouvert par votre retraite.

**Si le résultat est un** **2,** Vous devez battre en retraite ET vous devez satisfaire à 3 pertes supplémentaires ou vous en approcher le plus.

Après une retraite, votre tour de jeu prend fin immédiatement et vous devez procéder à l’étape 4 de la séquence de jeu en vérifiant les “ennemy reseach”. Vous ne pouvez procéder à aucun bombardement (voir *Bombardier lourds*)

Une retraite n’est jamais nécessaire lors d’une défaite sur une bataille du premier rang.

Vérifier les Enemy Research

Après avoir résolu toute les invasions, vous devez vérifier les “ennemy research”. En premier il faut déterminer si l’ennemi~~e~~ a souffert d’un “revers” ce tour ci (voir Capture d’installation, Espionnage, Bombardement lourd et Ultimate Weapon) Si c’est le cas, retournez simplement la tuile “ennemy progress” de son côté gris et procédez à la prochaine et dernière étape :Résoudre les actions de fin de tour. .

Si l’ennemi n’a pas souffert de revers ce tour ci, vous devez déterminer son **niveau d”enemy reseach**”. Ce niveau est défini par le nombre présent dans l’icône “Nucléaire” présent sur la tuile “ennemy technology” 7 se trouvant à côté du marqueur ”ennemy progress”.

Le premier et plus faible niveau d’ennemy reseach est le niveau 3.

Une fois ce niveau déterminé, lancez un dé. Si le résultat est plus grand que la valeur ”ennemy research”, rien ne se passe et vous pouvez procéder aux actions de fin de tour. Si le résultat est égal ou inférieur à la valeur ”ennemy research”, alors l’ennemi~~e~~ a progressé dans ses efforts pour développer l’utimate weapon. Avancez le marqueur “enemy progress” d’un niveau puis vous pouvez procéder aux actions de fin de tour.

Si le niveau "ennemy progress” est au niveau le plus haut (tuile H) alors qu’une vérification “ennemy research” est censé le faire monter d’un niveau, cela signifie que l’ennemi a complété son Ultimate Weapon et l’a utilisée.

**Si l’ennemi*~~e~~* a lancé son Ultimate weapons avant que vous n’ayez capturé sa capitale, le jeu est fini et vous avez perdu.**

Résoudre les actions de fin de tour

En mode Limited War, la seule action de fin de tour que vous devez faire est de remettre votre marqueur de force du **Personnel** à 1 si ce n’est pas déjà le cas. (voir *Force du Personnel*).

Capturer des Installations

Il y a deux types d’installations qui peuvent être capturée : les 5 “**re~~s~~ource centers**” ainsi que la **capitale ennemie** Vous n’avez pas besoin de capturez toutes les “resources center" pour gagner mais c’est recommandé au vu des gains que cela apporte.

Quand vous capturer une “re~~s~~ource center”, vous devez faire deux choses :

(1) Premièrement, vérifier si le niveau de “enemy research” est à 4 ou plus Si c’est le cas, descendez immédiatement le marqueur “enemy research” au niveau de la tuile « enemy technology » précédente et retourner ce marqueur du côté de la flamme rouge, indiquant que l’ennemie à **subit un revers**. Ceci représente la perte d’information et de matériels résultant de la perte d’un “resource center” L’ennemie ne peut subir de revers si son niveau de technologie est à 3.

(2) Deuxièmement, vous devez choisir un “Upgrade” qui prend effet immédiatement. (Voir *Upgrades*). De plus, le fait d’avoir capturé un “resource center” vous permettra de piocher une carte supplémentaire au début de chaque tour. Les “resource center” capturée doivent être gardés près de vous pour vous rappeler le nombre de carte supplémentaire à piocher au début de tour.

**Si vous avez capturé la capitale ennemie, le jeu est fini et vous avez gagné.**

Force du Personnel

Les unités de **Personnel** ne peuvent pas avoir leurs forces augmentées par des « Upgrades » (voir *Upgrades*) comme les autres unités. Cependant, après une invasion réussie, la force de vos unités **Personnel** est augmentée temporairement de +1, représentant la combinaison des renseignements et de l’augmentation du moral gagnés lors de l’invasion. Faite tourner la tuile d’unité de votre **Personnel** de sorte que la valeur de force supérieure soit vers le haut. La force de votre **Personnel** est incrémenté de façon cumulative, pour chaque invasion réussie ce tour ci, jusqu’à un maximum de 4.

Upgrades

A chaque fois que vous capturez un “resource center”, vous bénéficiez automatiquement d’un~~e~~ “Upgrade”. Pour chacune des 4 premières “resource center” que vous capturez, vous pouvez augmenter l’un des 4 types d’unités. Il suffit de retourner la tuile de l’unité en question coté “Upgrade”. Ce côté indique la nouvelle valeur de force des unités présentes dans la colonne de réserve (sauf pour le **Personnel**) ainsi qu’une nouvelle option tactique qui sera disponible jusqu’à la fin de la partie. Les options tactiques offertes par les différentes unités sont décrites ci-dessous :

***Scouts (Personnel upgrade).*** Apres avoir « Upgrader » votre **Personnel**, vous gagnez le droit d’une action de type « **scout** » qui vous permet d’échanger n’importe quelle région suffisamment **exposée** avec la carte de région présente sur le dessus de la défausse des régions. Il y a 2 exceptions à cette règle: (1) Vous ne pouvez pas utiliser une région de mer en tant que région de remplacement. (2) Vous ne pouvez pas remplacer la capitale ennemie. Une fois que vous avez exécuté votre action “**scout**”, retourner la tuile de **Personnel** pour le remettre en position de base. Vous ne pouvez activer les “scouts” qu’une seule fois par partie.

***Embarcation légére (*vehicles *upgrade).*** Chaque carte **Vehicle** dans votre réserve peut être utilisé par sa valeur facial normale (5 pour une carte de type **vehicles**) mais peut aussi être considéré comme une carte avion ou une carte bateau de force 1. De cette façon les cartes **vehicles** en réserve peuvent servir en tant que force d’invasion maritime ou aérienne mais aussi permettre de satisfaire aux pertes additionnelles de ce type de bataille.



1

1

http://freedesignfile.com/upload/2012/09/Cargo-ship-5.jpg***Convois (ship upgrade).*** Au début du tour, avant d’avoir pioché des cartes de la pile “production”, vous pouvez volontairement vous défausser d'une carte bateau de votre colonne de réserve En échange vous pouvez tirer une carte de plus de votre pile de “production” Vous ne pouvez faire qu’un seul convoi par tour, quel que soit la carte piochée.

***Bombardiers lourds (Aircraft upgrade).*** Après avoir résolu l’invasion mais AVANT de vérifier le niveau ”ennemy research”, vous pouvez volontairement défausser une ou plusieurs cartes **Aircraft** de votre colonne de réserve (Les embarcations légère provenant de la colonne des **Vehicles** ne sont pas acceptés) dans le but de causer un **revers** à l’ennemi~~e~~. Après avoir choisi le nombre de cartes que vous voulez défausser, lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de carte **Aircraft**, vous réussissez votre bombardement et l’ennemi~~e~~ subit un revers comme lors de la prise de contrôle d’un “resource center”. Si le résultat est plus grand que le nombre de carte **Aircraft**, votre bombardement a échoué et le calcul du niveau ~~’~~”ennemy research” se déroule comme prévu. Vous ne pouvez déclencher qu’un seul bombardement par tour.

***Ultimate weapon.***Si vous arrivez à capturer les 5 “resource center”, alors lors de la capture du cinquième vous achevez la construction de votre Ultimate Weapon. Vous pouvez maintenant gardez les cartes Ultimate Weapons que vous piochez et n’êtes pas obligé~~z~~ de les défausser automatiquement.

Une carte Ultimate Weapon peut être jouée durant une invasion et peut déclencher l’une des deux actions suivantes

1. Enlever la région cible de la nation ennemie sans devoir conduire l’invasion. Sélectionnez simplement la région souhaitée et enlever la du jeu. Une carte Ultimate Weapon peut être utilisée pour supprimer une région suffisamment exposée a n’importe quelle niveau de la nation ennemie, peu importe son niveau, à l’exception des régions maritimes et de la capitale. Le Personnel ne gagne pas de force due à une invasion réussie car il n’y a pas eu d’invasion.
2. Causer un revers, exactement comme si un “resource center” avait été capturé.

Vous pouvez garder une Ultimate Weapon dans votre aire de réserve autant que vous le voulez. Une fois que vous avez utilisez votre carte Ultimate Weapon, elle est écartée mais n’est pas remise dans la defausse.

Fin de la partie

Si l’ennemi*~~e~~* fini*~~e~~* le développement de son Ultimate Weapon avant que vous n’ayez capturez la capitale, le jeu est fini et vous avez perdu. Si vous capturez la capitale avant, le jeu est fini et vous avez gagné.

Arrivé à ce point vous avez lu tout ce qu’il faut savoir pour jouer la version Basique de “Sans Alliés” (mode Limited War) Ce qui suit sont les ajouts/modifications aux règles pour pouvoir jouer au mode plus complexe appelé : “Total War”

**THANK YOU SO MUCH FOR YOUR INTEREST AND EXPERIMENTATION WITH *SANS ALLIÉS*. PLEASE SEND ANY FEEDBACK AND SUGGESTIONS YOU HAVE ON THE GAME, THE RULES, AND THE KICKSTARTER PAGE TO**

[**geoff@pastgo.net**](mailto:geoff@pastgo.net)

*Sans Alliés* rules © 2016 Geoffrey Greer

Game design: Geoffrey Greer

**Playtesting:** Kurt Aumueller, David Chase, Geoffrey Greer, A.J. Hare, Travis Hill, Andy Matthews, Joseph Nicholas, Page West

**Graphic Design:** Justin Lancaster & Studio1126

**Additional thanks:** Tyler Anderson & Bearded Meeple, Matt Holden and Nathan Knight & the Indie Game Alliance, Randy Hoyt & Foxtrot Games, David Huseman, Jamey Stegmaier & Stonemaier Games, These Guys/Rubidoux Video Productions, Minister of Board Games & #BoardGameHour, Frank Zazanis, everyone at Strategicon, and nearly 800 Tweeps whose influence and support made this possible.