

The Anarchy

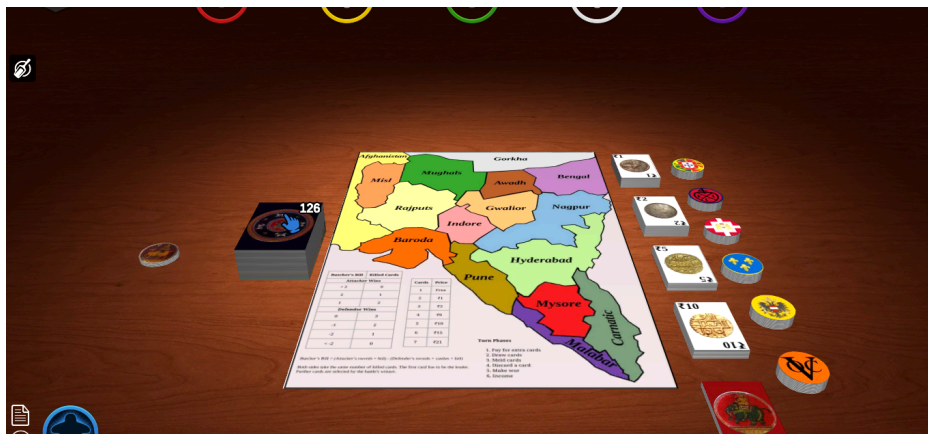
Ce jeu est un projet personnel (Robert Laing robert.joblog@gmail.com) inspiré du livre de William Dalrymple, **The Anarchy — The Relentless Rise of the East India Company**.

À l'origine, il s'agissait d'un jeu à imprimer et à jouer. Les nombreux fichiers PDF nécessaires sont téléchargeables sur Google Drive via les liens disponibles sur <https://poopsheet.co.za/games/anarchy/>.

Présentation

De deux à six joueurs incarnent des compagnies européennes des Indes orientales vers 1740. Le gagnant est celui qui extrait au moins 20 roupies d'Inde à la fin de son tour. Pour ce faire, il doit installer des gouvernements fantoches par le biais de coups d'État et de guerres, plutôt que par le commerce.

Contenu



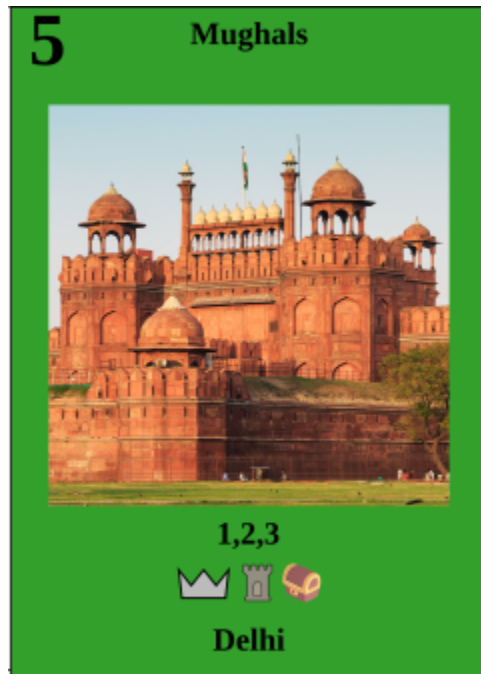
Plateau

Le plateau représente une carte politique de l'Inde vers 1740. Chaque zone est associée à une série de cartes, identifiée par sa couleur de fond et son nom en haut pour plus de clarté.

Cartes

Le jeu comprend 126 cartes réparties en 16 séries, chacune ayant une couleur de fond et un nom correspondant à une zone du plateau. Chaque carte représente un lieu, un dirigeant, une armée ou une ressource au sein d'une zone donnée. Combinées, ces cartes symbolisent la puissance politique (couronnes), la puissance défensive (châteaux), la puissance offensive ou défensive (épées) et la puissance économique (coffres au trésor) de cette zone.

Cartes de localisation



La carte ci-dessus comporte un chiffre en haut à gauche, ce qui signifie qu'elle possède un pouvoir politique et peut donc être utilisée comme carte du dessus lors d'une combinaison.

La liste de chiffres sous l'image indique les dirigeants que la carte est prête à suivre, c'est-à-dire auxquels elle peut être combinée. Un problème majeur rencontré dans diverses régions de cette époque était le grand nombre de dirigeants et le manque de fidèles, situation que ce jeu tente de simuler. Ainsi, plus la liste des dirigeants qu'une carte est disposée à suivre est longue, plus elle est précieuse.

Le symbole de la couronne de cette carte la rend précieuse pour les coups d'État.

Son symbole de château lui confère une valeur de défense de 1, mais aucune valeur d'attaque, durant la phase de guerre.

Elle possède un symbole de trésor ; ainsi, si elle est combinée, elle rapporte 1 ₹ à son propriétaire à la fin de chaque tour et contribue à la condition de victoire.

Cartes de leader

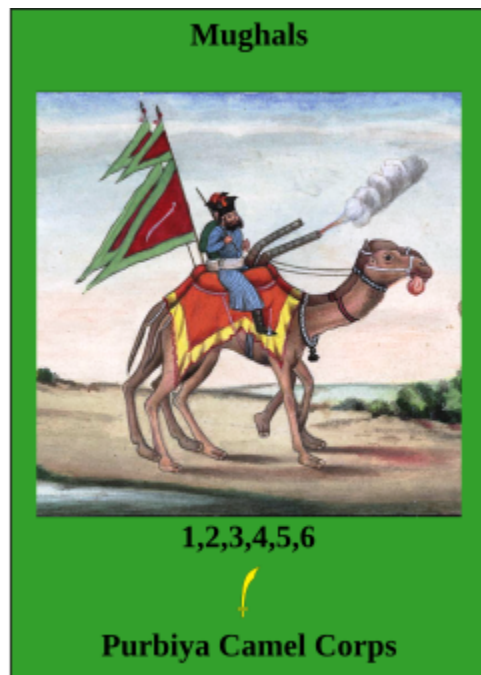


L'exemple ci-dessus représente Imad-ul-Mulk, un Grand Vizir maléfique et faiseur de rois notoire.

Aucune numérotation n'apparaît sous son portrait, ce qui signifie qu'il ne peut être utilisé qu'en tant que chef.

Attention : il dispose de peu de partisans, rendant ainsi tout gouvernement qu'il dirige (c'est-à-dire combinant les faces de cette carte) vulnérable aux coups d'État.

Cartes de l'armée



Cette carte ne possède ni numéro de chef ni couronne ; elle ne peut donc être utilisée qu'en tant que suiveur dans une alliance.

Son symbole d'épée indique qu'elle peut être utilisée pour attaquer les zones voisines durant la phase de guerre du tour d'un joueur. Elle contribue également à la défense de sa zone si celle-ci est attaquée.

Les unités militaires suivent généralement n'importe quel chef.

Cartes de marchandises



Ces cartes arborent un symbole de coffre au trésor, sans conférer de pouvoir politique ou militaire. Elles suivent généralement un dirigeant et doivent être combinées à une carte dirigeante ornée d'une couronne.

Jetons

Chaque joueur choisit l'une des six piles de jetons ronds représentant les logos historiques des différentes Compagnies des Indes orientales. Ce jeu ne comporte aucun pouvoir variable ; le choix est donc purement esthétique.

Une pile de jetons, un par joueur, est mélangée afin d'aléatoiriser l'ordre de jeu à chaque tour.

Argent

Les joueurs ont besoin d'argent pour acheter des cartes supplémentaires en début de tour et pour remporter des batailles. L'argent est représenté par des cartes permettant des enchères simultanées durant la phase de guerre. Chaque joueur pioche une carte argent vierge lorsqu'il ne souhaite pas engager d'argent dans une bataille.

Installation



1. Chaque joueur choisit une Compagnie des Indes orientales et prend sa pile de jetons. Dans Tabletopia, je trouve plus simple de piocher un jeton pour me rappeler quelle couleur représente quelle Compagnie des Indes orientales, puis de déplacer les autres sur la zone de la table utilisée par le joueur de cette couleur.
2. Une pile de jetons face cachée, un pour chaque joueur, est nécessaire pour l'ordre aléatoire des tours.
3. Mélangez les cartes et chaque joueur en pioche 10.
4. La première carte du paquet est prise et retournée face visible pour former la défausse.
5. Chaque joueur commence avec 10 roupies. L'argent en main d'un joueur peut être échangé à la banque à tout moment.
6. Chaque joueur prend une carte argent vierge, la pile de cartes argent face cachée, qu'il joue lorsqu'il ne souhaite pas contribuer financièrement à une bataille.

Tours

L'ordre des joueurs dans un tour est déterminé aléatoirement par la pile de jetons mélangée. Après un tour, lorsque tous les jetons retournés sont face visible dans la défausse, retournez-les et mélangez à nouveau. Retournez le jeton du dessus et le joueur concerné passe par les phases suivantes :

1. Payer des cartes supplémentaires
2. Piocher des cartes
3. Fusionner des cartes
4. Défausser une carte
5. Faire la guerre
6. Revenu

1. Payer des cartes supplémentaires

Un joueur peut choisir de payer la banque pour piocher des cartes supplémentaires, dont le prix augmente progressivement. La première carte supplémentaire coûte 1 roupie, la deuxième 2 roupies, la troisième 3 roupies, etc. Le coût total correspond à la somme cumulée.

Si un joueur souhaite une carte située plus bas dans la pile de défausse, il peut l'examiner pour compter le nombre de cartes qu'il doit acheter pour l'obtenir, et les ajouter à sa main.

Voici un tableau pour simplifier les calculs :

Cartes	Prix
1	Gratuit
2	₹1
3	₹3
4	₹6
5	₹10
6	₹15
7	₹21
8	₹28
9	₹36
10	₹45

2. Piocher des cartes

Avant de piocher, les joueurs doivent payer la banque pour obtenir des cartes supplémentaires. Ils piochent ensuite le nombre de cartes payé, en les prenant dans leur main, soit face cachée, soit face visible, parmi les cartes disponibles.



Le joueur de la Compagnie néerlandaise des Indes orientales (en violet) commence la partie. Il paie 6 roupies à la banque pour piocher quatre cartes et récupère 4 roupies de monnaie. Il pioche ensuite une carte face cachée dans la pioche, une à une. La troisième carte représente Zabita Khan, chef moghol, qui sera suivi par la carte de défausse initiale, les guerriers Rohillas. Il choisit donc de la piocher comme quatrième carte.

3. Fusionner des cartes

Si aucun autre joueur ne possède de combinaison avec un jeton correspondant sur une zone, vous établissez un gouvernement fantôme en plaçant une combinaison de cartes face visible devant vous.

Une combinaison doit comporter un chef (carte avec un symbole de couronne et un chiffre en haut à gauche) représentant le pouvoir en place sur la zone : son nawab, nizam, khan, etc. Les cartes de la même zone suivent ce chef si son chiffre, en haut à gauche, figure dans la liste des chiffres sous l'illustration de la carte.

Au fur et à mesure que les cartes sont combinées à leur chef, faites-les glisser sous la carte du chef, par le bas, afin de pouvoir lire les informations importantes : la liste des chefs suivis par la carte (pour que les autres joueurs puissent vérifier la validité de la combinaison), ainsi que les symboles (couronnes, épées, châteaux et coffres au trésor).

L'objectif est de constituer une file ordonnée sous le chef. Cela peut s'avérer un peu plus complexe avec la version Tabletopia, car elle a tendance à surligner la carte du dessous en orange avant de les empiler.

Une combinaison peut être constituée d'une seule carte, à condition qu'elle comporte au moins une couronne.

Durant cette phase, un joueur peut ajouter des cartes de sa main à ses combinaisons précédentes, et éventuellement changer de chef. Dans ce cas, il devra peut-être reprendre des cartes en main si elles ne suivent pas le nouveau chef.

Il n'est pas nécessaire de combiner toutes les cartes possibles. Il est parfois plus judicieux d'en conserver quelques-unes, surtout si elles comportent des couronnes. Une grande partie de la stratégie du jeu consiste à choisir quelles cartes combiner et lesquelles conserver.



Au premier tour du joueur initial, celui-ci forme une combinaison légale de deux cartes et deux combinaisons d'une seule carte, légales car comportant une couronne et un numéro d'identification en haut à gauche. Il termine cette phase avec trois combinaisons, ce qui lui permet de placer trois jetons VOC sur le plateau, dans leurs zones respectives.

Si un autre joueur contrôle une zone, lorsque vous placez un symbole de fusion, celui-ci représente un gouvernement alternatif tentant un coup d'État.

Coups d'État

Pour tenter un coup d'État, créez un gouvernement alternatif en plaçant une alliance légale avec plus de couronnes que le gouvernement actuel de la zone. Le joueur en défense réplique en ajoutant à son dirigeant, sur la table, toutes les cartes de sa main pouvant être alliées légalement.

Pour que le coup d'État réussisse, votre alliance doit toujours contenir plus de couronnes que celle de votre adversaire après l'ajout de cartes de ce dernier.

Le vainqueur récupère l'alliance de son adversaire et crée un nouveau gouvernement, en conservant dans sa main les cartes ne pouvant être alliées.

Si votre coup d'État réussit, remplacez le marqueur de contrôle de zone sur le plateau par le vôtre.



Le joueur portugais vert est tiré au sort pour jouer en troisième position au premier tour. Il pose une combinaison légale des Moghols avec trois couronnes, battant ainsi le gouvernement en place du joueur néerlandais violet qui ne possède qu'une seule couronne.

Si le joueur néerlandais avait eu des cartes en main qu'il aurait pu poser pour contrer la combinaison du coup d'État, il aurait pu le contrer et s'emparer des cartes. Mais il n'en a pas, et il perd donc ses cartes au profit du joueur vert.



Ni Zabita Khan ni les Rohillas ne suivront Shah Alam ; ils ne peuvent donc pas être intégrés au nouveau gouvernement. Green les prend à son service et rejoint Imad-ul-Mulk, qui refuse lui aussi de se joindre à une coalition dirigée par Shah Alam.

4. Défausser une carte

Vous devez défausser une carte de votre main.

Si votre main est vide, vous devez défausser une de vos cartes combinées.



Le joueur VOC possède deux chefs Carnatiques qui ne peuvent pas être fusionnés, il en défausse donc un.

5. Faire la guerre

Une zone que vous contrôlez peut tenter de conquérir une zone voisine contrôlée par un autre joueur.

La valeur d'attaque de base correspond au nombre d'épées dans la coalition attaquante. La valeur de défense correspond au nombre d'épées et de châteaux dans la coalition du défenseur. La coalition attaquante doit posséder plus d'épées que la somme des épées et des châteaux de la coalition défensive.

Comme lors des coups d'État, le défenseur peut ajouter des cartes de sa main après l'annonce de votre attaque.

Dans cette période historique, l'argent a joué un rôle plus important que les soldats dans les batailles. Par exemple, Robert Clive, de la Compagnie anglaise des Indes orientales, remporta la célèbre bataille de Plassey en soudoyant le général adverse pour qu'il ne se présente pas.

Le jeu simule cette situation grâce à un système d'enchères simultanées. Les joueurs attaquant et défenseur décident du montant de leur argent fictif à engager. Ils placent secrètement des cartes argent, face cachée, la carte blanche indiquant qu'ils ne misent pas. Le montant engagé par chaque joueur est ensuite révélé simultanément. Cet argent est confisqué par la banque, que le joueur gagne ou perde.

La carte d'argent vierge est conservée après les batailles pour être utilisée autant de fois que nécessaire pendant la partie.

$$\text{Facture du boucher} = (\text{Épées de l'attaquant} + \text{enchère}) - (\text{Épées du défenseur} + \text{châteaux} + \text{enchère})$$

Engager le combat entraîne inévitablement la destruction de cartes, tant dans la composition attaquante que défensive. Ces cartes sont placées au bas de la pioche au lieu d'être défaussées, ce qui les exclut probablement de la partie.

Cartes Détruites

Les deux camps subissent le même nombre de cartes détruites, ce nombre diminuant à mesure que la victoire est nette. Le vainqueur d'une bataille capture les cartes survivantes.

Ainsi, si l'attaquant gagne, il récupère le reste de la combinaison défensive et replace le marqueur de contrôle sur son côté du plateau. Si le défenseur gagne, les cartes d'attaque survivantes rejoignent sa main.

Facture du boucher	Cartes Détruites
L'attaquant gagne	
> 2	0
2	1
1	2
Victoire du défenseur	
0	3
-1	2
-2	1
< -2	0

La première carte détruite d'une combinaison est toujours la carte de tête, et le vainqueur choisit les autres cartes détruites dans les deux combinaisons. Si la perte de la carte de tête entraîne la destruction de certaines cartes, le vainqueur les récupère dans sa main.

Les guerres où le facture du boucher est nul ont tendance à être des guerres à la Pyrrhus, avec des chances que toutes les combinaisons de défense et d'attaque soient détruites si elles contenaient trois cartes ou moins.

Les vainqueurs des batailles peuvent ajouter des cartes de leur main aux combinaisons de défense et d'attaque, créant ainsi potentiellement une nouvelle combinaison légale si toutes les

cartes ont été détruites. Sinon, les zones sans combinaison redeviennent neutres.



Après avoir conquis Mysore en combinant deux cartes durant cette phase de son tour, le joueur portugais annonce une attaque contre Pune, contrôlée par la Compagnie anglaise des Indes orientales.

La valeur de défense de Pune est d'une seule épée, tandis que celle de Mysore est de trois épées. Si le défenseur possède des cartes représentant des châteaux ou des épées qu'il peut combiner légalement pour renforcer sa défense, il peut le faire maintenant.

L'attaquant et le défenseur placent chacun une carte argent face cachée, en utilisant leur carte vierge s'ils ne souhaitent pas engager d'argent dans la bataille.



La révélation des cartes argent indique que la valeur d'attaque du joueur portugais est de sept (trois épées et 4 roupies), tandis que la valeur de défense du joueur anglais est de six (5 roupies engagées). Le total des points du joueur anglais s'élève donc à un, et l'attaquant remporte la victoire.

Le tableau des résultats du combat montre que chaque camp a deux cartes éliminées. Comme l'attaquant et le défenseur n'ont chacun que deux cartes, ils sont tous éliminés dans cet exemple.



Les sommes engagées par les deux parties sont versées à la banque, et les cartes éliminées sont placées au bas de la pile de réserve.



Le joueur portugais possède le fort de Lohagad, ce qui lui permet de créer une nouvelle alliance avec Pune et de remplacer le pion de la Compagnie anglaise des Indes orientales par le sien. Mysore, en revanche, redevient neutre.

Un grand merci aux formidables membres du groupe de créateurs de jeux berlinois qui se réunissent toutes les deux semaines à Brettspielplatz. En me battant systématiquement à mon propre jeu, ils m'ont aidé à l'améliorer légèrement, même s'il est encore très imparfait et souffre terriblement du problème du meneur incontrôlable, ce qui, à mon avis, en fait une excellente simulation historique.

Merci également à Tom Wham et Richard Hamblen, dont le jeu « The Great Khan Game », publié en 1989 comme module d'Advanced Dungeons & Dragons (bien qu'il s'agisse d'un jeu hybride cartes/plateau indépendant), m'a fourni les mécanismes de base, semblables à ceux du rami, que j'ai utilisés ici.