BORDER STATES

★ RÈGLES ★

1861 LA GUERRE DE SÉCESSION FAIT RAGE

L'UNION, AVEC À SA TÊTE ABRAHAM LINCOLN, EST OPPOSÉE À LA CONFÉDÉRATION DE JEFFERSON DAVIS. AU MILIEU DE CE CONFLIT, 5 ÉTATS FRONTALIERS, APPELÉS LES BORDER STATES (DELAWARE, KENTUCKY, MARYLAND, MISSOURI ET VIRGINIE-OCCIDENTALE), SONT TIRAILLÉS ENTRE ABOLITIONNISTES ET ESCLAVAGISTES. CE SONT EUX QUI PEUVENT FAIRE BASCULER LE COURS DE LA GUERRE.

Border States est un jeu de réflexion, de bluff et de déduction, pour 2 joueurs où chacun prend en main un des deux camps et dispose de 10 pavés *Général* identiques. Chaque pavé représente une figure historique ayant participé à la guerre de Sécession. Les joueurs vont devoir ruser pour remporter un maximum de batailles, ce qui leur permettra d'accroître leur influence dans les Border States et rallier la population à leur cause.

Il y a 2 possibilités pour remporter la partie : contrôler suffisamment de marqueurs *État* pour mettre un terme à la partie, ou être le joueur avec le plus de points de victoire à la fin des 5 manches.

NOTE AUX PARENTS ET AUX ENSEIGNANTS

***Border States** a été conçu pour retracer de manière instructive et ludique des événements historiques. Border States encouragera les plus jeunes à comprendre la finalité de certains événements tout en leur permettant de les modifier en faisant d'autres choix que ceux de l'époque. La simplicité des règles ainsi que le matériel chatoyant permettront à des enfants de découvrir un nouveau passe-temps éducatif et sociable consacré aux jeux d'histoire.*

Bons jeux à tous !

MATÉRIEL



1 plateau de jeu



2 plateaux de recrutement



2 cartes Président



10 cartes Personnage



17 cartes Bataille



20 pavés Général
- 10 par camp -



1 pavé Bible



1 pavé Canon



20 marqueurs États



1 sac en toile
& 50 cubes Influence



1 jeton
Initiative



1 marqueur
Manche

MISE EN PLACE

Placez entre vous le plateau de jeu. L'un de vous prend le commandement de l'Union (en bleu), l'autre celui de la Confédération (en rouge).

1. Placez les cubes *Influence* dans le sac prévu à cet effet.

2. Placez le marqueur *Manche* sur la case **1861** de la piste des manches. Placez les pavés *Bible* et *Canon* à côté du plateau.



3. Positionnez vos cartes *Président* face visible près du plateau.

4. Empilez les 4 marqueurs *État* de chaque couleur et placez-les sur la case centrale de la piste de chaque état. 2 marqueurs *État* du Missouri sont déplacés côté Union, et 2 marqueurs *État* du Delaware sont déplacés côté Confédération.

Préparation des pavés.
Avant votre première partie, décollez les autocollants de la planche fournie et collez-les sur les pavés en bois, un par pavé.

- 10 pavés rouges : généraux de la Confédération (rouges).
- 10 pavés bleus : généraux de l'Union (bleus).
- 2 pavés gris (2) : autocollants *Canon* et *Bible*.

8 Mélangez les 17 cartes *Bataille* et remettez-en 2 dans la boîte. Formez une pioche avec les 15 cartes restantes.



7 Lancez le jeton *Initiative* pour déterminer qui placera ses pavés en premier en cas d'égalité lors de la phase de *Combat*.

6 Piochez chacun 4 de vos 5 cartes *Personnage* sans les montrer à votre adversaire. La dernière est remise dans la boîte.

5 Mélangez faces cachées vos 10 pavés *Général*. Piochez-en 4 et placez les debout devant vous en les dissimulant à votre adversaire. Formez une ligne avec les 6 pavés restants pour créer votre file de recrutement en les piochant au hasard et en les plaçant debout un à un de gauche à droite.

SÉQUENCE DE JEU

Une partie se joue en 5 manches, chacune divisée en 4 phases :

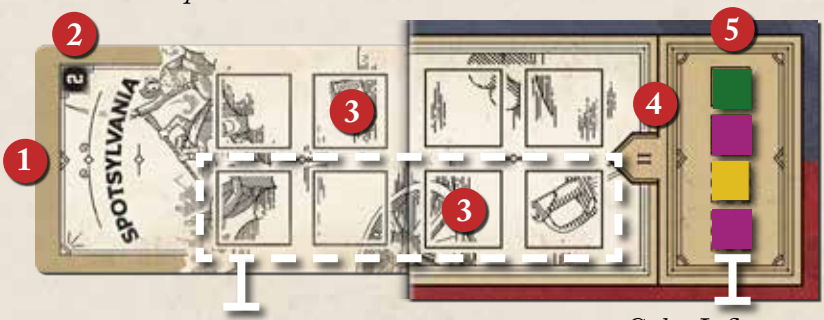
1. Préparation
2. Combat
3. Résolution
4. Fin de manche

PRÉPARATION

1. Piochez les 3 premières cartes *Bataille* de la pile et placez-les face visible en face des emplacements prévus sur le plateau de jeu.
   - Chaque bataille est identifiée par un chiffre : I, II ou III en fonction de sa position sur le plateau.
   - Chaque ligne horizontale d'emplacements d'une bataille est appelée front. Il y en a deux par bataille.
2. Pour chaque bataille, tirez dans le sac autant de cubes *Influence* que la valeur d'*Intensité* de la carte *Bataille* + 2 et placez-les dans la zone *Conquête*.

! Au cas où tous les marqueurs d'un état sont situés dans les zones de *Contrôle* des joueurs (voir page 17), les cubes piochés sont directement placés dans la défausse et ne sont pas remplacés.

1. Carte Bataille
2. Intensité de la bataille
3. Emplacements
4. Numéro de la bataille
5. Zone Conquête



Front

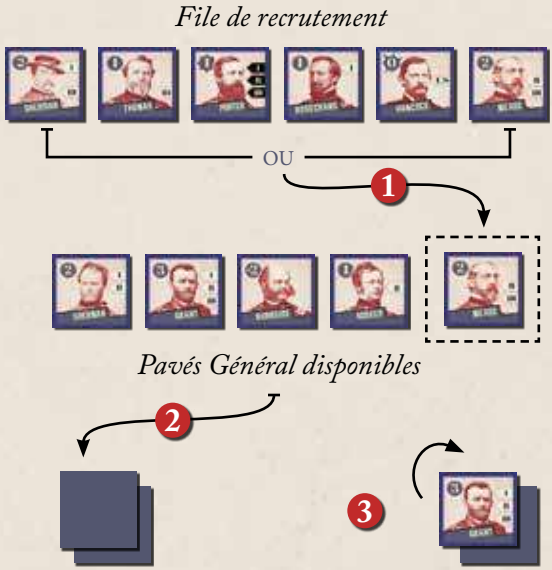
Cubes Influence (2 + Intensité, ici 4)

COMBAT

La phase de combat se déroule en 3 tours. A chaque tour, les joueurs placent deux pavés *Général* sur les emplacements des batailles.

I. RECRUTEMENT

1. Chaque joueur pioche simultanément un pavé *Général* parmi les 2 pavés présents aux deux extrémités de sa file de recrutement et l'ajoute à ses pavés *Général* disponibles. Une fois par partie, un joueur peut choisir le pavé de son choix n'importe où dans sa file de recrutement en jouant le pouvoir de son président.
2. Simultanément, chaque joueur choisit 2 pavés *Général* parmi ceux qui sont disponibles devant lui. Ils sont empilés et placés faces cachées.
3. Une fois que les deux joueurs ont fait leur choix, le pavé du dessus est révélé simultanément face visible.



Le pavé face visible ne peut jamais être le pavé de valeur -2. Si un joueur se trompe, il doit révéler en plus son second pavé *Général*.



Pouvoir du président

Une fois par partie, un joueur peut choisir le pavé de son choix dans sa file de recrutement. La carte *Président* est alors retournée sur son verso et n'est plus utilisable.

II. DÉPART POUR LE CHAMP DE BATAILLE

Le joueur ayant le pavé face visible avec la valeur la plus faible, place ses 2 pavés sur les batailles accessibles. Son adversaire fait de même ensuite. En cas d'égalité, le joueur désigné par le jeton *Initiative* place ses pavés en premier. Il retourne ensuite le jeton *Initiative* sur son autre face. En cas d'égalité future ce sera donc à son adversaire de placer ses pavés en premier et ainsi de suite. Le pavé face cachée va le rester jusqu'à la phase de *Résolution*.



Les deux joueurs ont joué un pavé de valeur 2 face visible. Le joueur de l'Union a l'initiative. Il doit donc placer ses pavés en premier. Le jeton Initiative est retourné sur son autre face. Lors de la prochaine égalité c'est le joueur de la Confédération qui aura l'initiative.



Batailles accessibles

Les batailles accessibles sont celles dont les chiffres (I, II ou/et III) sont présents sur le pavé joué face visible. Ne tenez jamais compte des chiffres indiqués sur le pavé placé face cachée. Les pavés de valeur 1 permettent d'accéder à 1 seule bataille, ceux de valeur 2 à 2 batailles, le pavé *Siège* et le pavé de valeur 3 à toutes les batailles.





Le joueur de l'Union peut accéder aux batailles II et III et le joueur de la Confédération aux batailles I et II.



Pavé Embuscade

Le pavé *Embuscade* a une valeur de 0. Lorsqu'il est joué face visible, il copie les batailles accessibles par le pavé adverse.





Le joueur de l'Union copie les batailles accessibles du pavé Général du joueur de la Confédération. Il peut donc envoyer ses généraux sur les batailles I ou II.

- Le pavé *Embuscade* copie les batailles accessibles par le pavé adverse mais pas sa valeur.
- Si les deux joueurs révèlent simultanément leurs pavés *Embuscade* faces visibles, les 2 pavés de chaque joueur sont mis de côté et n'auront pas d'impact lors de la phase de *Résolution*.

!



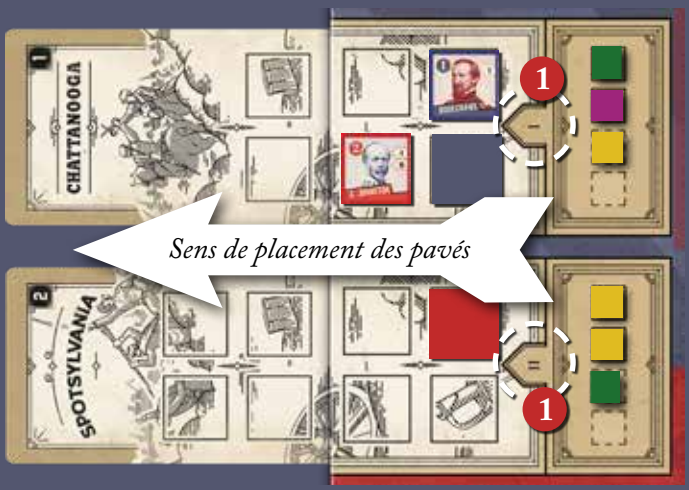
Pavé Siège

Le pavé *Siège* a une valeur de 1. Il permet d'accéder à une des 3 batailles I ou II ou III **mais les 2 pavés du joueur doivent être placés impérativement sur la même bataille.** Ils ne peuvent pas être répartis sur plusieurs batailles (cf placement des pavés ci-dessous).

III. PLACEMENT DES PAVÉS

Les joueurs placent leurs 2 pavés sur les batailles accessibles. Ils peuvent être positionnés sur des batailles accessibles différentes ou non, dans n'importe quel ordre. Sur une même bataille, ils peuvent être répartis aussi bien sur le même front que sur les 2 fronts opposés.

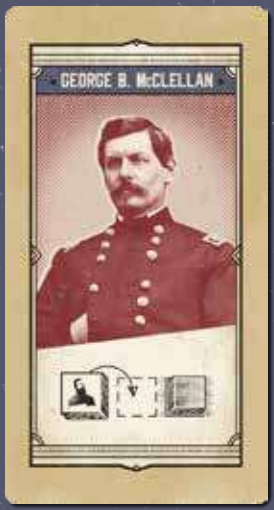
Il n'y a qu'une seule contrainte : **les pavés doivent toujours être placés sur les emplacements libres au plus près de la flèche 1.**



Le joueur de l'Union joue en premier car la valeur de son pavé Général face visible est de 1 contre 2 pour son adversaire. Il ne peut se rendre que sur la bataille I et décide de placer un pavé sur chaque front. Le joueur de la Confédération peut se rendre sur les batailles I et II. Il décide de placer son pavé Général face visible à côté du pavé Général face cachée du joueur de l'Union sur la bataille I puis de placer son pavé Général face cachée sur la bataille II.

!

- Quand il n'y a plus d'emplacements disponibles pour une bataille, il n'est plus possible de placer de pavés dessus. Si un pavé ne peut pas être placé, il est mis de côté et il ne sera pas pris en compte lors de la phase de *Résolution*.
- A tout moment un joueur peut consulter ses pavés faces cachées.



LES CARTES PERSONNAGE

Lorsqu'il place ses pavés, un joueur peut jouer autant de cartes *Personnage* qu'il le souhaite. L'effet de chaque carte s'applique avant ou après le placement des pavés *Général* mais uniquement sur les batailles accessibles. Une carte jouée est remise dans la boîte après avoir résolu son effet.

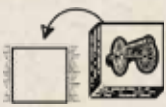
EFFET DES CARTES PERSONNAGE



Révélez un pavé *Général* adverse placé face cachée.



Prenez le pavé *Bible* et placez-le sur un pavé *Général*. Ce dernier ne peut plus être éliminé par un pavé *Embuscade*. Si le pavé *Bible* a déjà été placé sur un pavé *Général* dans la manche en cours, le joueur ne peut pas jouer sa carte.



Prenez le pavé *Canon* et posez-le sur un emplacement libre d'une bataille. Ce pavé compte pour une valeur 1 au moment de la résolution mais reste neutre : **il n'appartient pas au joueur qui l'a posé et ne compte donc pas dans sa valeur de combat.** Si le pavé *Canon* est déjà placé sur un emplacement dans la manche en cours, le joueur ne peut pas jouer sa carte.



Changez une des batailles accessibles sur le pavé *Général* face visible.



Placez un pavé *Général* supplémentaire sur un front si tous les emplacements sont pris. **Un front ne peut accueillir qu'un seul pavé supplémentaire.**

RÉSOLUTION

Une fois la phase de *Combat* terminée, chaque joueur a placé 6 pavés *Général*. Procédez à la résolution des batailles dans l'ordre I, II, III. **La résolution d'une bataille doit être totalement achevée avant de passer à la suivante.**

I. RÉVÉLATION

Les pavés faces cachées sont retournés faces visibles.

Embuscades

Chaque pavé *Embuscade* **doit éliminer** un pavé *Général* situé soit à sa gauche, soit à sa droite, soit en face sur l'autre front, **même s'il appartient au même camp que le pavé** *Embuscade* (le piège s'est retourné contre le joueur). Le pavé éliminé est placé sur le côté et n'aura pas d'effet.

! Le pavé *Embuscade* reste en place, seule sa victime est retirée.

S'il y a plusieurs pavés *Embuscade* sur une bataille :

- Les embuscades sont résolues en partant de la plus proche de la flèche à la plus éloignée.
- 2 pavés *Embuscade* qui se font face s'éliminent mutuellement.



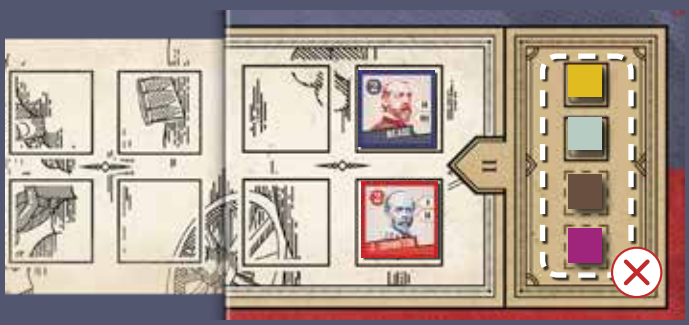
L'embuscade du joueur de l'Union doit éliminer un pavé. Faute de mieux, il élimine son propre Général de valeur 1.

II. FRONT GAGNANT

Le **front gagnant** est le front dont la somme des valeurs des pavés *Général*, tous joueurs confondus, est :

- positive (> 0),
- strictement supérieure à la somme des valeurs des pavés *Général* de l'autre front.

S'il n'y a pas de front gagnant, la bataille est indécise et les cubes *Influence* présents dans la zone *Conquête* sont défaussés dans la boîte.



Cas d'égalité entre les 2 fronts, les cubes Influence dans la zone Conquête sont défaussés dans la boîte.

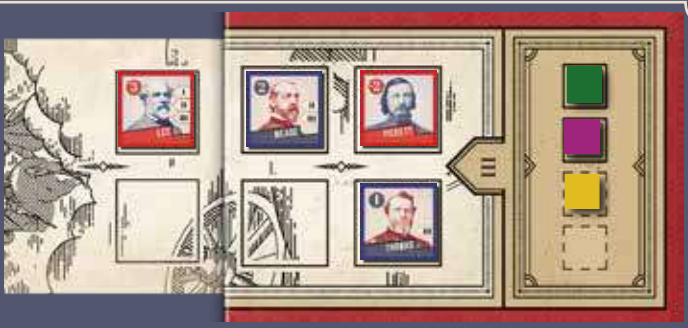
III. CONQUÊTE

Sur le **front gagnant,** le joueur dont les pavés Général ont apporté **la plus forte valeur positive l'emporte.** Il est appelé **le vainqueur**. Si **l'autre joueur est tout de même présent** sur ce front et que **sa contribution est également positive**, il est appelé **le vaincu**. En cas d'égalité c'est le joueur le plus proche de la flèche qui est désigné **vainqueur**.

Le **vainqueur** distribue les cubes *Influence* présents sur la bataille :

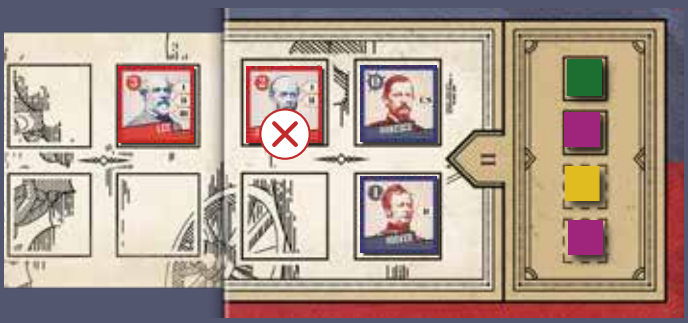
- **Bataille Intensité 0** (2 cubes) : il conserve les 2 cubes.
- **Bataille Intensité 1** (3 cubes) : il choisit 2 cubes et donne le cube restant au vaincu.
- **Bataille Intensité 2** (4 cubes) : il choisit 3 cubes et donne le cube restant au vaincu.

S'il n'y a pas de vaincu, le vainqueur remporte tous les cubes.



C'est le front du haut qui l'emporte 3 (3+2-2) contre 1.

Sur ce front le joueur de l'Union a une valeur de 2 alors que son adversaire a une valeur de 1 (3-2). Il est désigné ***vainqueur*** *et le joueur de la Confédération est le* ***vaincu****.*



C'est le front du haut qui l'emporte 3 (3+0) contre 1.

Sur ce front le joueur de la Confédération a une valeur de 3 alors que son adversaire a une valeur de 0. Il est désigné ***vainqueur****. Le joueur de l'Union ayant une valeur de 0 (non positive),* ***il ne gagne rien****.*



C'est le front du haut qui l'emporte 4 (2+2) contre 3.

Sur ce front les 2 joueurs ont des valeurs de 2. Le joueur de l'Union est le ***vainqueur*** *car son général est le plus prêt de la flèche . Le joueur de la Confédération est le* ***vaincu****.*

IV. PLACEMENT DES CUBES INFLUENCE

1. Le joueur **vainqueur** place en premier les cubes *Influence* remportés devant les pistes des états sur le plateau de jeu.
2. Le joueur **vaincu** place ensuite ses cubes de la même manière.
3. Passez ensuite à la résolution de la bataille suivante.



Bataille I

Le joueur de la Confédération est le vainqueur. Il prend les 2 cubes marrons et 1 des 2 cubes jaunes. Il donne le dernier cube jaune au joueur de l'Union qui est le vaincu.

Bataille II

Le joueur de l'Union est seul vainqueur. Il remporte le cube jaune et les 2 cubes violets.

FIN DE MANCHE

I. INFLUENCE DES ÉTATS

Pour chacun des états, les marqueurs *État* vont se déplacer vers un camp ou vers l'autre :

- La capacité de déplacement des marqueurs *État* est égale à la différence en cubes *Influence* entre les 2 joueurs pour cet état.
- Un même marqueur *État* peut être déplacé plusieurs fois.
- Si le déplacement amène un marqueur *État* à sortir de la piste dans la zone de *Contrôle* d'un joueur, il est sécurisé. Ce marqueur *État* est contrôlé définitivement.

La partie s'arrête immédiatement si un joueur possède dans sa zone *Contrôle* 4 marqueurs *État* de 4 couleurs différentes, ou 5 marqueurs *État* de n'importe quelle couleur. Si les 2 joueurs atteignent une de ces conditions dans la même manche, continuez la partie et déterminez la victoire à la fin de la 5è manche (voir page 18).

II. PRÉPARATION DE LA MANCHE SUIVANTE

1. Chaque joueur prend les 3 pavés *Général* restants dans sa file de recrutement. Il a de nouveau à disposition 4 pavés *Général* disponibles pour la manche suivante
2. Sur les batailles :
   - Les 6 pavés *Général* joués sont récupérés, mélangés faces cachées, puis repositionnés en ligne pour former une nouvelle file de recrutement.
   - Les pavés *Canon* et *Bible* sont remis à côté du jeton *Initiative*.
   - Les 3 cartes *Bataille* sont écartées et remises dans la boîte.
3. Retirez du jeu les cubes Influence de la manche en les remettant dans la boîte.
4. Déplacez le marqueur *Manche* d'une année et commencer la manche suivante à la phase de *Préparation*.



Missouri *: 2 cubes pour le joueur de l'Union, 1 cube seulement pour le joueur de la Confédération, la capacité de déplacement est donc de 1 (2-1). Un marqueur État est déplacé de 1 case vers le camp de l'Union.*

Kentucky *: 2 cubes pour le joueur de l'Union, 0 pour le joueur de la Confédération, la capacité de déplacement est donc de 2 (2-0). 2 marqueurs État sont déplacés de 1 case vers le camp de l'Union et passent dans sa zone de Contrôle.*

West-Virginia: *Aucun cube remporté durant cette manche, les marqueurs État ne bougent pas.*

Maryland*: 1 cube gagné par chaque joueur (1-1), pas de déplacement des marqueurs État.*

Delaware: *2 marqueurs État (2-0) sont déplacés de 1 case vers le camp du joueur de la Confédération. 1 seul marqueur État aurait pu être déplacé deux fois pour rejoindre la zone de Contrôle de la Confédération.*

FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

Si la partie va au bout des 5 manches, calculez le score de chaque joueur. Chaque marqueur *État* présent dans le camp d'un joueur, c'est-à-dire soit sur son côté des pistes d'influence, soit dans sa zone de *Contrôle*, rapporte 1 point.

En repartant de l'exemple précédent, le joueur de l'Union marque 5 points car 5 marqueurs État (Missouri et Kentucky) sont dans son camp. Le joueur de la Confédération marque 10 points car 10 marqueurs État sont dans son camp (West-Virginia, Maryland et Delaware).

Le joueur totalisant le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui :

- Possède le plus de marqueurs *État* dans sa zone de *Contrôle*.
- A joué le moins de cartes *Personnage* et *Président*.
- Et si l'égalité persiste encore, c'est le joueur de l'Union qui l'emporte … on ne refait pas l'histoire.

REMERCIEMENTS

"Je tiens à remercier ma femme, Christelle, et mes deux filles, Maylis et Pauline, pour leur soutien sans faille tout au long de cette aventure que fut l'édition de Border States. Un immense merci à Fred, Seb, Chris, Juju, Pom, Nico, Maxime que j'ai énormément sollicités et sans qui Border States n'aurait pas existé. Merci également à ceux qui ont testé le jeu, contribuant à son évolution, ainsi que tous les joueurs rencontrés dans les différents salons ou associations.

Et pour finir merci à Denis et Julien de Shakos pour avoir cru en cette idée, en ce thème et de m'avoir permis d'aller au bout de cette aventure."

VARIANTES

SANS LES CARTES PERSONNAGE

Jouez la partie sans les cartes *Personnage* et le pouvoir du *Président*.

DÉTERMINISTE

Tous les cubes du sac seront piochés.

A la mise en place :

1. Défaussez une carte *Bataille* d'*Intensité* 0 et une carte *Bataille* d'*Intensité* 2.
2. Enlevez du sac 5 cubes *Influence*, 1 de chaque couleur.

GUERRE D'USURE

Chaque marqueur *État* ne peut être déplacé qu'une seule fois par manche.

BORDER STATES EST UN JEU DE STÉPHANE BRACHET

DÉVELOPPEMENT : JULIEN BUSSON & DENIS SAUVAGE

ILLUSTRATIONS & CONCEPTION GRAPHIQUE NICOLAS ROBLIN

RELECTURES & TESTS

FRÉDÉRIC NANCEY ★ SÉBASTIEN VIRIOT ★ CHRISTOPHE LORENZINI
JULIEN BRACHET ★ JEAN-CHRISTOPHE POMMERET ★ NICOLAS PEDRONI
MAXIME DEBERT


SHAKOS