

BALANCE OF POWER™

a brothers Knudson game



In 1815, wars racked Europe as empires vied for dominance. Conquering the entirety of Europe isn't simply about marching soldiers—rather, a careful balance between the king, his generals and the banks that finance the wars must be maintained as an empire wages war and expands its borders. A balance of power leads to victory!

CONTENTS

Balance of Power contains everything you need to conquer all of Europe.



Gameboard

The gameboard represents the countries of Europe circa 1815, which is where the action of *Balance of Power* takes place. It has been abstracted, as necessary, for game play.

Pawns (Playing Pieces)

There are 6 different colors of playing pieces, with a total of 45 pieces per color, divided into 3 different classes of pawns: 15 Kings, 15 Generals, and 15 Bankers. Players place and move these pieces

around the board to win the game. (The game includes 2 extra pieces for every pawn of every color in case any are lost.)

In these rules, the playing pieces (Kings, Generals, and Bankers) are collectively referred to as pawns.



GENERAL



BANKER



KING

Empire Tokens

Each empire has a single token marked with their flag as displayed on the gameboard. This token is used during the setup of the game and is also a reminder of a player's capital and empire during game play.





Reference Cards

For ease of use during game play, each player is provided with a reference card that lists what actions a player takes on each turn and which class of pawn eliminates another class.

Scoring Track

The scoring track is used when visibly keeping score (see *Expanded Game Play*).

SET-UP

First, unfold the map and lay it out on a smooth surface with enough room around the edges for your playing pieces.

Next, select a number of Empire Tokens equal to the number of players. These tokens should all represent adjacent empires. For example, if only three players are playing and England and France were selected, then Russia and Austria should not be selected as they are not adjacent to either empire; Constantinople is considered adjacent to England as Malta is directly connected to Turkey (see bottom of gameboard for the Malta territory). The method for selecting Empire Tokens—and thus choosing which empires will be played in the game—is up to the players to decide (e.g., using a dice roll, pulling tokens blindly out of the box, or any other method). All empires not selected are considered neutral territories, equal to any other neutral territories on the board.

Once the Empire Tokens that will be active in the game have been selected, randomly assign the tokens to each player. Players then choose which color of playing pieces will represent their empire during the game and selects those 45 playing pieces (15 of each pawn type).

Each player places one of each class of pawn—General, King, and Banker—in its capital territory (the location on the gameboard where the empire flag is located).

Finally, players randomly determine who will be the starting player. The starting player places one more of each class of pawn—General, King, and Banker—in any other of its empire's territories

except the capital. This can be any combination of territories—for example, three separate territories, or two pawns in one and one pawn in another territory, and so on. Moving clockwise around the table, the rest of the players place three additional pawns in a similar fashion.

You're now ready for the game to begin!



HOW TO PLAY THE GAME

During a player's turn, the player has 1 General Action, 1 King Action, and 1 Banker Action. Regardless of the number of pawns a player has on the gameboard he will only ever have 3 Actions, 1 for each class of pawn (see *Achieving Empire* for the exception). A player need not spend all of his Actions in his turn; he can spend all, some, or none, at his discretion.

Regardless of Actions taken, a territory can never contain more than three pawns, regardless of whether there are pawns from different empires in the same territory.

When taking an Action a player can do one of the following:

- **Move Action:** Move a pawn into an adjacent territory.
- **Attack Action:** Attack another pawn in one of your pawn's territories, or move one of your pawns into territories occupied by another pawn and attack it.
- **Duplicate Action:** Duplicate the pawn in its current territory.

Move Action

A pawn may move into any adjacent territory, provided that territory has 2 or less pawns already in that territory; the 2 or less limit applies whether both pawns in that territory are from the same empire or from different empires. Territories connected with dotted lines on the gameboard through water regions are considered adjacent for movement, regardless of the length of a dotted line. This move can be made regardless of what pawns (the player's own or pawns belonging to another empires) are located in that territory. A pawn can also leave a territory empty through a Move Action.

In a Move Action, if there are enemy pawns in the territory, or even a pawn that can be eliminated by the pawn that has moved into the territory, there is no attack.

Attack Action

A pawn may move into and attack any adjacent territory, provided that territory has 3 or less pawns already in that territory; the 3 or less limit applies whether the pawns in that territory are all from the same empire or from different empires. This does not violate the rule of only three pawns in any territory at one time as the attack automatically eliminates an enemy pawn as the player's pawn moves in.

Pawns attack and eliminate enemy pawns under the following rules:

- A General pawn eliminates a King pawn
- A King pawn eliminates a Banker pawn
- A Banker pawn eliminates a General pawn

Regardless of the type of pawns in a territory, an Attack Action only ever eliminates a single enemy pawn. Once a pawn is eliminated, it returns to the player's pool of pawns for use later in the game.

Note that a pawn need not move out of its territory to eliminate an enemy pawn if an enemy pawn is already located in its territory. However, if a player attacks without moving, the attacking pawn cannot then move into another territory this turn.

Duplicate Action

A pawn can duplicate itself in a territory. The player simply chooses a pawn of the same class he wishes to duplicate and adds it to the territory. Note that this Action cannot result in more than three pawns being placed in any one territory.

ELIMINATED PAWNS

If all pawns of a particular class are eliminated, that pawn can no longer be re-spawned; the player can no longer make use of that class of pawn for the remainder of the game.

ACHIEVING EMPIRE

At the beginning of any turn in which a player has sole control over all the territories of his empire (there are no enemy pawns in any territory in the player's empire), he gains an extra Action. This fourth bonus Action can be any of the three Actions noted above. The fourth bonus Action can be applied to a pawn that has not yet been activated this turn, or it can be applied to a pawn that has already taken an Action.

Players cannot gain a bonus fifth action, even if they fully control another empire.



EXAMPLE ONE

In the example diagram below, the game begins after setup. Brian, playing England, starts the game. He's got a King Action, a Banker Action, and General Action to resolve before his turn is over.

While he could move his General from Cornwall to Normandy (the General in Normandy would have no effect on this move), the Banker in Paris provides a great defense against that action as the French player would likely eliminate the General by an Attack Action with the Banker from Paris to Normandy. As such, Brian decides he needs to grow his forces, so he uses his General Action for a Duplicate Action in Cornwall; next turn he can then either look at Normandy again or take a Move Action to the Midlands; he can only take a Move Action to London if at the start of next turn there are 2 or less pawns in that territory.

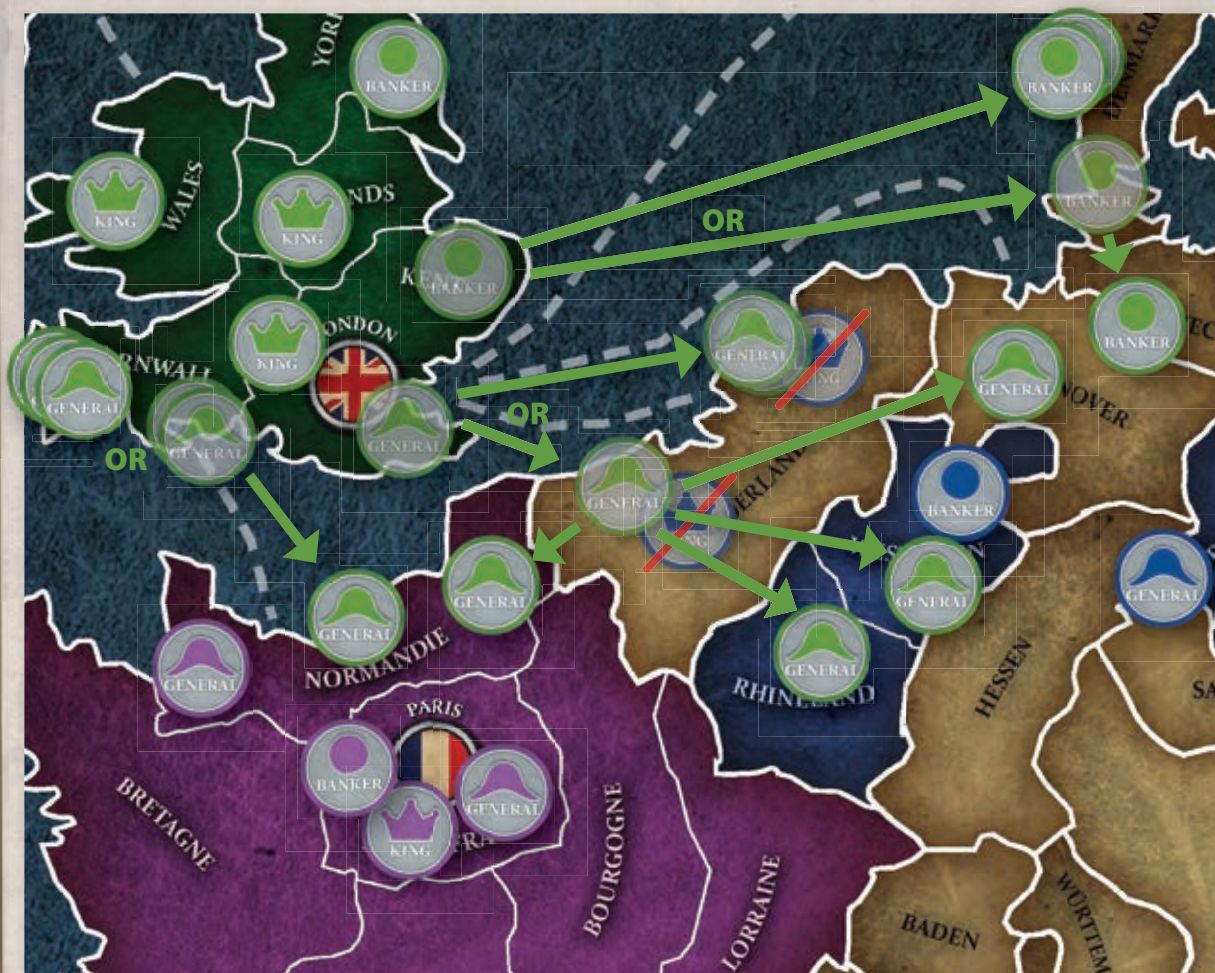
From London, Brian can take a Move Action with any of the three pawns to either Cornwall, Midlands, The Netherlands, Hanover, or Denmark. Brian decides he wants to be aggressive and wonders if he should take an Attack Action with his General into the Netherlands to eliminate the German King in that territory. However, as with Paris, the Banker

in Westphalia means that during the German Player's turn he could take an Attack Action from The Netherlands and easily eliminate Brian's King. Brian decides to use his King Action for a simple Move Action from London to The Netherlands. Nothing happens this turn as Kings do not eliminate each other. However, the German player could lose Westphalia on Brian's next turn as an Attack Action by the King would eliminate the Banker. To try and forestall this, the German player would need to move the General from Brunswick to either Hanover or Hesse on his turn to help defend against that move. Brian's actions force the German player to react, leaving Brian in control of the situation.

As a final action Brian decides that instead of reinforcing The Netherlands, he'll take the Banker Action as a Move Action to Denmark. This will allow him to take a Duplicate Action next turn and start building up a force that he can try and drive down between Brunswick and Westphalia/Rhineland, making those territories easier to conquer as the German player will find it difficult to get reinforcements to those territories.

Brian has now taken a King Action, Banker Action, and General Action, so his turn is over.





EXAMPLE TWO

Let's take the diagram above and say that everything is the same except that England has achieved empire and has a bonus fourth move. This provides a host of additional opportunities, as a player can assign that fourth Action to a pawn that has not yet been activated in a turn, or the player can combine any two types of Actions in a single pawn. The following is a sampling of various Actions that can be accomplished with a fourth bonus Action.

Instead of just taking a Move Action with the Banker to Denmark, Brian could take a Move Action to Denmark and then another Move Action to Mecklenburg to really put pressure on Germany. Or he could opt for his original plan but speed it up by taking a Move Action to Denmark and then taking a Duplicate Action with that pawn to add another Banker in Denmark.

Alternately, in Cornwall, Brian could take a Duplicate Action and then a Move Action, either to Midlands or Normandy, leaving Cornwall protected by a General and Brian able to move a General somewhere else. He could also take a Duplicate

Action and then another Duplicate Action, leaving Cornwall with three Generals.

In London, beyond the options above, Brian has numerous actions he could potentially take. He could take an Attack Action with the General to eliminate the King in The Netherlands and then take a Move Action to either Normandy, Rhineland, Westphalia, or Hanover. After the Attack Action to The Netherlands he could also take a Duplicate Action, adding another General to The Netherlands. He could also decide that taking Westphalia from the German player to ensure he doesn't achieve empire is more important, so after a standard Attack Action with his General to eliminate the King in The Netherlands, and another standard Move Action with his King to The Netherlands, Brian could then assign the fourth bonus move to the King, taking an Attack Action into Westphalia to eliminate the Banker in that territory.

This is not a complete list of all the combinations available to the player but it provides a solid sampling of the importance of the bonus fourth move and how it can be used effectively.

WINNING THE GAME

Players win the game by scoring points through gaining territories. The points each player has rises and falls as territories are gained and lost throughout the length of the game, with players calculating their points at any time to see if they've achieved victory. The following describes how points are awarded:

- For each territory a player controls (meaning there are no other pawns but his own in a territory), the player receives 1 point.
- For each capital territory where a player has a King, General, and Banker pawns, the player receives 3 points in addition to the 1 point the player receives for controlling the capital territory. This can be any empire's capital territory, so a player can gain these bonus points multiple times if he controls multiple capital territories. The player must have one of each kind of pawn in a capital territory in order to gain the bonus.

At any time during a player's turn if a player reaches the point value listed in the table below at any point in their turn, the player immediately wins and the game is over.

If at any time a player wishes to duplicate a class of pawn in his turn, and he cannot perform the Action since all such pawns are already placed on the gameboard, the game immediately ends, with scores determined as described above and the player with the highest total being declared the winner.

Any time there is a tie in points, the player with the most pawns on the gameboard is the winner; if there is also a tie for the number of pawns on the gameboard, the game ends in a draw.

Number of Players

Points To Win

| | |
|---|----|
| 2 | 30 |
| 3 | 27 |
| 4 | 24 |
| 5 | 21 |
| 6 | 18 |



EXPANDED GAME PLAY

The following rules provide expanded game play options for additional enjoyment of *Balance of Power*!

Tracking Points

In standard *Balance of Power* play, each player is left to track points in their head, allowing for a certain "fog of war" feel, where each player may actually forget how close (or far) an opponent is from winning. However, some players may not enjoy this type of play and would prefer that everyone at the table knows exactly where everyone stands in the points.

If players wish to visibly track their points, pull out the Scoring Track board and place it next to the gameboard. Players then use their Empire Tokens to visibly track points throughout the game. At the end of every turn the player finishing his turn counts up his current point total (as described under *Winning The Game*) and adjusts his Empire Token appropriately.

Selecting Empires

In place of randomly determining empires for use in the game, players can add a level of strategy to the setup by selecting which countries they'll play. Players randomly determine who will select first, after which selection moves clockwise around the gameboard.

While the game is perfectly enjoyable if players are in empires across the board from each other, such a setup will likely increase the length of a game if there are only 2 or 3 players. As such, players are encouraged to select empires that are adjacent to already selected empires.

Ultimately, however, it is completely up to the players to determine how they'll select their empires and which empires to select under this rule.

Tougher Neutral Empires

In standard *Balance of Power* play, if there are less than 6 players, as soon as a player occupies a neutral empire's capital with one of each class of pawn they gain 3 additional bonus points. If players wish they can make such neutral empires tougher, cutting down on the ease of gaining extra points.

Under this rule a player gains 1 point for occupying the capital territory. However, the player does not gain the 3 additional bonus points—regardless of having the 3 different classes of pawns present—until the player has achieved empire with that neutral empire (see *Achieving Empire*).

Re-spawn Eliminated Class of Pawn

In standard play, if a pawn of a particular class is eliminated, it cannot be brought back into the game. This rule allows for play that is a little more lenient towards the loss of a class of pawns.

If all pawns of a particular class are eliminated, during a player's next turn he can spend the Action for that class of pawn to place a single pawn of that type in his capital territory. Note that this Action still cannot violate the limit of 3 pawns in any one territory.

If the player no longer has pawns located in his capital, he can spawn in any territory where he has at least one pawn. However he must choose the closest territory to the capital (if two are equally close to the capital, the player chooses where to spawn).

This means that even if an enemy pawn is in the capital, the active player can still spawn if he still has a pawn in the capital. However, he cannot spawn and attack an enemy pawn, which means that there can only be two pawns in the capital (the player's own and one enemy) in this situation.

Note if the player has a fourth bonus move (see *Achieving Empire*) there's another option available here. The player can spawn in that territory and then assign his fourth action to that pawn to eliminate the enemy pawn (provided it's the correct class of pawn for such an elimination).

Total Domination

In standard play, players try to achieve a specific points limit to win the game (as shown under *Winning The Game*). In Total Domination, however, achieving victory points is set aside. Instead, to win this game the player must completely eliminate all other pawns from the board.

While a fun and brutal style game, this expanded play option will drastically increase the length of a *Balance of Power* game.

CREDITS

Game Concept

Brian Knudson and Brent Knudson

Game Design

Brian Knudson and Brent Knudson

Game Development

Randall N. Bills

Editing

Jason M. Hardy

Graphic Design

Brent Knudson

Rulebook Design & Layout

Matt Heerdt



Playtesters

Tom Adams, LP Angelo, Alex Bean, Bryn K. Bills, Tara S. Bills, Albert Breiffuss, Sebastian Brocks, Aaron Christensen, Jason Coffey, Lisa Coffey, Loren L. Coleman, Heather J. Coleman, Clifford Conrad, John Coviello, Markus Engels, Christoph Fisch, Karl Frank, Kristian Frosig, Manuel Gaisböck, Johann Haderer, Robbie Haida, Mario Höfer, Abby "Abbytron" Holmes, Joseph "pianobar" Knight, Rainne Knight, Walter Krauss, Christian Lötsch, Michael Oberhansl, Hardwig Schider, Amy Smart, Taylor Smart, David Stansel-Garner, Nolan St. John, Särimners Kultingar: Staffan Eric Haniel Åhlvik, John "Copper" Hellman, Anders "Cozmic" Jonsson, Erik "Thuna" Thuning, Henrik "Lillen" Warpefelt.

©2012 Catalyst Game Labs. All Rights Reserved. Balance of Power is a trademark of Catalyst Game Labs in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo is a trademark of InMediaRes Productions, LLC.

Published by Catalyst Game Labs, an imprint of InMediaRes Productions, LLC
PMB 202 • 303 91st Ave NE • E502 • Lake Stevens, WA 98258

Find us online:

CatalystGameLabs.com

(Catalyst web pages)

closetnerdgames.com

(Closet Nerd Games web pages)

BALANCE OF POWER™

a brothers Knudson game



En 1815, las guerras asolaban Europa mientras los imperios pujaban por su dominación.

Conquistar la totalidad de Europa no se consigue con simples soldados desfilando, mas bien se trata de mantener un cuidadoso balance entre el rey, sus generales y los bancos que financian las guerras, mientras un imperio libra sus batallas y expande sus fronteras. ¡Un equilibrio de poder que conduce a la victoria!



CONTENIDOS

Equilibrio de Poder (Balance of Power) contiene todo lo que necesitas para conquistar toda Europa.



3 clases diferentes de peones: 15 Reyes, 15 Generales y 15 Banqueros. Los jugadores colocan y mueven estas piezas sobre el tablero para ganar la partida.

En estas reglas, a las piezas del juego (Reyes, Generales y Banqueros) se las denomina en conjunto "peones".



GENERAL



BANKER



KING

Tablero de Juego

El tablero de juego representa los países de Europa alrededor de 1814, donde se sitúa la acción de *Equilibrio de Poder*. Se trata de una abstracción de estos por razones de jugabilidad.

Peones (Piezas de Juego)

Hay 6 colores diferentes de piezas de juego, con un total de 45 piezas de cada color, divididas en

Marcadores de Imperio

Cada imperio tiene un marcador con su bandera tal y como se muestra en el tablero. Este marcador es utilizado durante la preparación del juego y también como recordatorio de la capital e imperio del jugador durante la partida.





Tarjetas de Referencia

Para facilitar su uso durante la partida, cada jugador recibe una tarjeta de referencia, donde se describen las acciones que puede realizar el jugador cada turno y que clase de peones eliminan a otras clases de peones.

Contador de Puntuación

El contador de puntuación es utilizado cuando se lleva un registro visible de la puntuación (ver *Expansión de la Partida*).

PREPARACIÓN

Primero, despliega el mapa sobre una superficie plana con suficiente espacio alrededor de los bordes para tus piezas de juego.

A continuación, selecciona un número de Marcadores de Imperio igual al número de jugadores. Estos marcadores deberán representar imperios adyacentes. Por ejemplo, si solo hay tres jugadores en la partida e Inglaterra y Francia fueran seleccionados, entonces Rusia y Austria no deberán ser seleccionados, ya que no se encuentran adyacentes a ninguno de estos imperios; Constantinopla se considera adyacente a Inglaterra ya que Malta esta conectada directamente con Turquía (ver la parte inferior del tablero para el territorio de Malta). El método para seleccionar los Marcadores de Imperio -y por lo tanto escoger que imperios serán usados en el juego- se deja a elección de los jugadores (por ejemplo, tirando un dado, sacando a ciegas marcadores de una caja o cualquier otro método). Todos los imperios no seleccionados serán considerados territorios neutrales, al igual que cualquier otro territorio neutral del tablero.

Un vez han sido seleccionados los Marcadores de Imperio, que estarán activos durante la partida, se asignan al azar los marcadores a cada jugador. Los jugadores escogen entonces que color representara a su imperio durante la partida.

Cada jugador coloca un peón de cada clase -General, Rey y Banquero- en el territorio de su capital (el lugar donde se encuentra la bandera del imperio).

Finalmente, los jugadores determinan aleatoriamente quien será el jugador inicial. El jugador inicial coloca un peón más de cada clase -General, Rey y Banquero- en cualquiera de los otros territorios de su imperio exceptuando la capital. Puede ser cualquier combinación de territorios -por ejemplo, tres territorios separados, o dos peones en uno y el tercer peón en otro, y así sucesivamente-. Siguiendo el sentido de las agujas del reloj, el resto de jugadores colocan tres peones adicionales de forma similar.

¡Estáis listos para que comience la partida!



COMO JUGAR LA PARTIDA

Durante el turno de un jugador, el jugador tiene 1 Acción de General, 1 Acción de Rey y 1 Acción de Banquero. Sin tener en cuenta el numero de peones de los que dispone un jugador sobre el tablero, solo podrá disponer de 3 Acciones en todo momento, 1 por cada clase de peón (ver excepción en *Logrando Imperio*). Un jugador no necesita gastar todas sus Acciones en su turno; puede gastarlas todas, algunas o ninguna, a su discreción.

Sin importar las Acciones que se tomaron, un territorio nunca puede contener más de tres peones, aunque sean peones de diferentes imperios en un mismo territorio.

Un jugador puede elegir efectuar una de las siguientes acciones:

- **Acción de Movimiento:** Mover un peón a un territorio adyacente
- **Acción de Ataque:** Atacar a otro peón en uno de los territorios de tu peón, o mover uno de tus peones a territorios ocupados por otro peón y atacarlo.
- **Acción de Duplicación:** Duplicar el peón en su territorio actual.

Acción de Movimiento

Un peón puede moverse a cualquier territorio adyacente, siempre que ese territorio tenga 2 peones o menos en ese momento; el límite de 2 o menos se aplica sin importar si los peones son del mismo imperio o de diferentes imperios. Los territorios conectados con líneas punteadas en el tablero a través de regiones acuáticas son considerados adyacentes para movimiento, sin importar la longitud de la línea punteada. Este movimiento puede realizarse sin importar que peones (del mismo jugador o peones pertenecientes a otros imperios) estén situados en ese territorio. Un peón puede también dejar un territorio vacío mediante una Acción de Movimiento.

En una Acción de Movimiento, si hay peones enemigos en el territorio o incluso si un peón puede ser eliminado por el peón que se ha movido al territorio, no se produce un ataque.

Acción de Ataque

Un peón puede moverse y atacar a cualquier territorio adyacente, siempre y cuando ese territorio ya tenga 3 peones o menos; el límite de 3 o menos se aplica sin importar si los peones en ese territorio son todos del mismo imperio o de imperios diferentes. Esto no viola la regla de solo tres peones en un mismo territorio simultáneamente, ya que el ataque elimina automáticamente un peón enemigo cuando el peón de un jugador se mueve al territorio.

Los peones atacan y eliminan peones enemigos de acuerdo a las siguientes reglas:

- Un General elimina a un Rey
- Un Rey elimina a un Banquero
- Un Banquero elimina a un General

Sin importar el tipo de peones en un territorio, una Acción de Ataque solo

elimina a un único peón enemigo. Una vez un peón es eliminado, este es devuelto a la reserva de peones de su jugador para su posterior uso en la partida.

Hay que tener en cuenta que un peón no necesita moverse fuera de su territorio para eliminar a un peón enemigo si este se encuentra ya en su mismo territorio. Sin embargo, si un jugador ataca sin moverse, el peón atacante no podrá moverse posteriormente en ese turno a otro territorio.

Acción de Duplicación

Un peón puede duplicarse a sí mismo en un territorio. El jugador simplemente escoge un peón de la misma clase que desea duplicar y lo añade al territorio. Esta Acción no puede causar que existan más de tres peones en un mismo territorio.

PEONES ELIMINADOS

Si todos los peones de una determinada clase son eliminados, ese peón no puede ser recreado; el jugador no puede volver a usar esa clase de peón durante el resto de la partida.

LOGRANDO IMPERIO

Al comienzo de cualquier turno en el cual un jugador tiene el control en solitario de todos los territorios de su imperio (es decir, que no se hallen peones enemigos en ninguno de sus territorios), este gana una Acción extra. Esta cuarta Acción extra puede ser cualquiera de las Acciones mencionadas anteriormente. Puede ser aplicada a un peón que todavía no ha sido activado este turno, o puede ser aplicada a un peón que ya haya realizado una Acción

Los jugadores no pueden ganar una quinta Acción extra, incluso si asumen el control total de otro imperio.



EJEMPLO UNO

En el diagrama de ejemplo inferior, el juego comienza tras su preparación. Brian, que juega con Inglaterra, comienza la partida. Dispone de una Acción de Rey, una Acción de Banquero y una Acción de General para resolver antes de finalizar su turno.

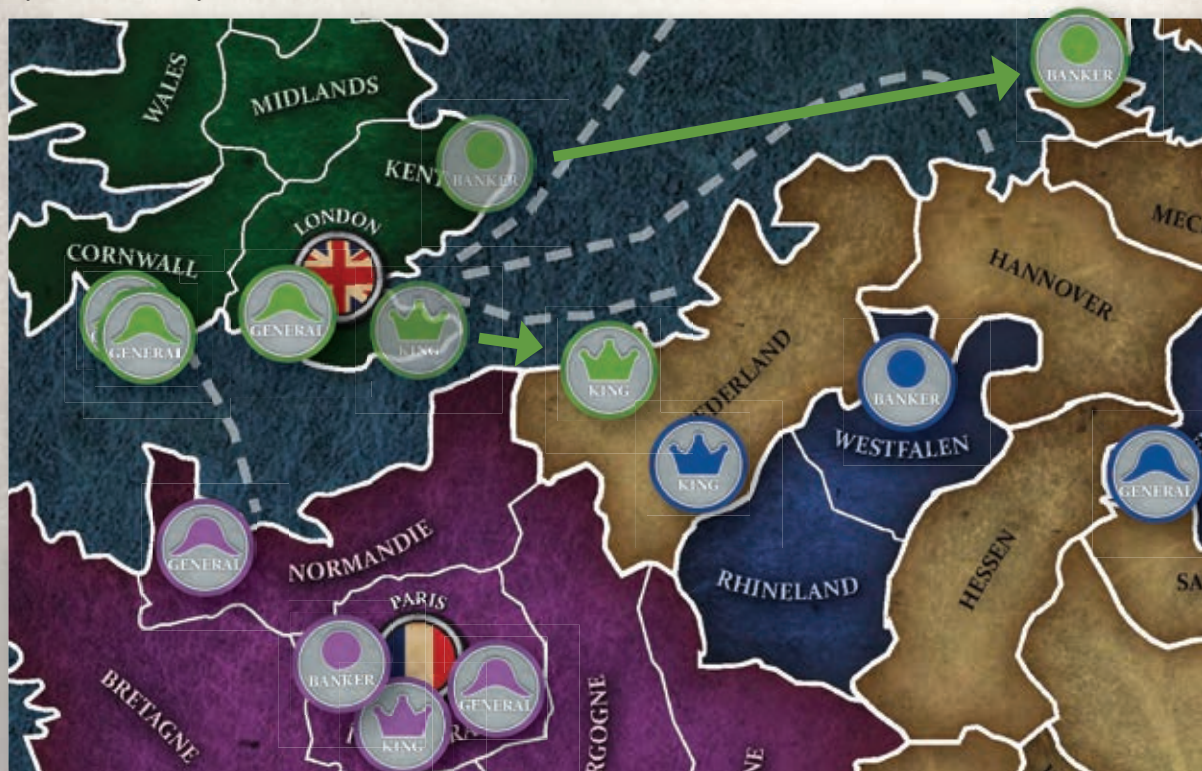
Aunque podría mover su General desde Cornualles -Cornwall- a Normandía -Normandy- (el General en Normandía no tendría efecto en este movimiento), el Banquero en París provee una gran defensa contra esa acción ya que el jugador Francés probablemente eliminaría al General con una Acción de Ataque con el Banquero desde París a Normandía. Visto esto, Brian decide que necesita hacer crecer sus fuerzas, y utiliza su Acción del General para realizar una Acción de Duplicación en Cornualles; el próximo turno podrá volver a mirar hacia Normandía de nuevo o realizar una Acción de Movimiento hacia las Midlands; solo podrá realizar una Acción de Movimiento hacia Londres si al comienzo del próximo turno hay 2 peones o menos en ese territorio.

Desde Londres, Brian puede realizar una Acción de Movimiento con cualquiera de sus tres peones hacia Cornualles, las Midlands, los Países Bajos -The Netherlands-, Hanover o Dinamarca -Denmark-. Brian decide que quiere ser agresivo y se pregunta si debería realizar una Acción de Ataque con su General hacia los Países Bajos y eliminar al Rey Alemán en ese territorio. Sin

embargo, y al igual que con París, el Banquero en Westfalia -Westphalia- indica que durante el turno del jugador Alemán podría realizar una Acción de Ataque desde los Países Bajos y eliminar fácilmente al Rey de Brian. Brian decide usar su Acción del Rey para realizar una simple Acción de Movimiento desde Londres a los Países Bajos. No ocurre nada este turno ya que los Reyes no se eliminan entre ellos. Sin embargo, el jugador Alemán podría perder Westfalia en el siguiente turno de Brian ya que una Acción de Ataque de su Rey podría eliminar al Banquero. Para intentar prevenir esto, el jugador Alemán necesitaría mover al General desde Brunswick hacia Hanover o Hesse en su turno para ayudar en la defensa contra ese movimiento. Las acciones de Brian fuerzan al jugador Alemán a reaccionar, dejando a Brian el control de la situación

Como acción final Brian decide que en vez de reforzar los Países Bajos, utilizará la Acción del Banquero para realizar una Acción de Movimiento hacia Dinamarca. Esto le permitirá realizar una Acción de Duplicación el próximo turno y comenzar a construir una fuerza que pueda tratar de bajar hacia Brunswick y Westfalia/Renania -Rhineland-, facilitando su conquista, ya que el jugador Alemán podrá tener dificultades a la hora de llevar refuerzos hacia esos territorios.

Brian ya ha realizado una Acción de Rey, una Acción de Banquero y una Acción de General, por lo tanto su turno ha finalizado.





EJEMPLO DOS

Tomemos el diagrama superior y digamos que todo es lo mismo excepto que Inglaterra ha logrado imperio y dispone de un cuarto movimiento extra. Esto le da una variedad de oportunidades adicionales, ya que un jugador puede asignar la cuarta Acción a un peón que no ha sido activado todavía en ese turno, o el jugador puede combinar dos tipos cualesquiera de Acciones en un único peón. Lo siguiente es una muestra de varias Acciones que pueden conseguirse con la cuarta Acción extra.

En vez de realizar una Acción de Movimiento con el Banquero hacia Dinamarca, Brian puede realizar una Acción de Movimiento hacia Dinamarca y después otra Acción de Movimiento hacia Mecklenburgo -Mecklenburg- para presionar realmente en Alemania. O puede optar por su plan original pero acelerándolo al realizar una Acción de Movimiento hacia Dinamarca y entonces realizar una Acción de Duplicación con ese peón para añadir otro Banquero a Dinamarca.

Alternativamente, en Cornualles, Brian podría realizar una Acción de Duplicación y entonces una Acción de Movimiento en dirección a las Midlands o Normandía, dejando Cornualles protegida por un General y a Brian con la capacidad de mover

un General a otro lugar. También podría realizar una Acción de Duplicación y luego otra acción de Duplicación, dejando Cornualles con tres Generales.

En Londres, mas allá de las opciones mencionadas anteriormente, Brian tiene numerosas acciones potenciales a su alcance. Podría realizar una Acción de Ataque con el General y eliminar el Rey de los Países Bajos, y entonces realizar una Acción de Movimiento hacia Normandía, Renania, Westfalia o Hanover. Tras la Acción de Ataque hacia los Países Bajos podría también realizar una Acción de Duplicación, añadiendo otro General a los Países Bajos. Podría, así mismo, decidir que es mas importante tomar Westfalia al jugador Alemán para asegurarse de que no logra imperio. Tras una Acción de Ataque con su General para eliminar al Rey en los Países Bajos, y otra Acción de Movimiento con su Rey a los Países Bajos, Brian podría asignar el cuarto movimiento extra al Rey, realizando una Acción de Ataque sobre Westfalia para eliminar al Banquero en ese territorio.

Esto no es una lista completa de todas las combinaciones disponibles para el jugador, pero demuestra la importancia del cuarto movimiento extra y como puede ser utilizado con eficacia.

GANANDO LA PARTIDA

Los jugadores pueden ganar la partida contabilizando puntos al conseguir territorios. Los puntos de cada jugador suben o bajan a medida que los territorios son ganados o perdidos a lo largo de la partida, y los jugadores deberán calcular sus puntos en todo momento para ver si han logrado la victoria. Los puntos son otorgados de la siguiente manera:

- Por cada territorio que controla un jugador (es decir que no haya en el territorio otros peones excepto los suyos), el jugador recibe 1 punto.
- Por cada territorio capital donde un jugador tenga peones de Rey, General y Banquero recibe 3 puntos adicionales al punto que recibe por controlar el territorio capital. Puede ser el territorio capital de cualquier imperio, por lo que un jugador puede ganar estos puntos extra varias veces si controla varias capitales al mismo tiempo. El jugador debe tener un peón de cada clase en el mismo territorio capital para conseguir estos puntos.

En cualquier momento durante el turno de un jugador, si este alcanza el valor de puntos señalado en la tabla inferior, dicho jugador gana inmediatamente y se acaba la partida.

Si en cualquier momento un jugador desea duplicar una clase de peón en su turno, y no puede realizar la Acción debido a que todos los peones ya se encuentran sobre el tablero de juego, la partida finaliza inmediatamente, con la puntuación determinada como se describe mas abajo y el jugador con el mayor número de puntos es declarado ganador.

En caso de empate en puntos, el jugador con el mayor número de peones sobre el tablero de juego es el ganador; si aun así hubiera un empate en el número de peones sobre el tablero, el juego acabaría en empate.

Número de jugadores

Puntos para Ganar

| | |
|---|----|
| 2 | 30 |
| 3 | 27 |
| 4 | 24 |
| 5 | 21 |
| 6 | 18 |



EXPANSIÓN DE LA PARTIDA

Las siguientes reglas expanden las opciones de una partida, para un mayor disfrute de *Equilibrio de Poder*.

Contabilizando Puntos

En una partida normal de *Equilibrio de Poder*, cada jugador lleva su puntuación en su cabeza, permitiendo una cierta sensación de "niebla de guerra", donde cada jugador puede llegar a olvidarse de cuan cerca (o lejos) está un oponente de ganar. Sin embargo, algunos jugadores pueden no disfrutar este tipo de partidas y pueden preferir que todos sepan en que lugar se encuentran en cuanto a puntuación.

Si los jugadores desean contabilizar visiblemente sus puntos, deben darle la vuelta a la Tarjeta de Referencia con el Contador de Puntuación. Los jugadores usaran sus Fichas de Imperio para contabilizar puntos a lo largo de la partida. Al final de cada turno, el jugador activo cuenta sus puntos totales (tal como se describe en *Ganando la Partida*) y ajusta su Marcador de Imperio debidamente.

Seleccionando Imperios

En lugar de determinar al azar que imperios se utilizaran en la partida, los jugadores pueden añadir un nivel de estrategia a la preparación de esta, seleccionando que países van a jugar. Los jugadores determinan al azar quien será el primero en escoger, tras lo cual escogerán los demás jugadores en el sentido de las agujas del reloj.

Aunque se puede disfrutar perfectamente del juego si los jugadores llevan imperios separados entre sí en el tablero, este despliegue puede incrementar la duración de la partida (sobre todo si solo hay 2 o 3 jugadores). Por lo tanto, se recomienda a los jugadores que seleccionen imperios que estén adyacentes a imperios ya seleccionados por otros jugadores.

Finalmente, queda en manos de los jugadores como se determina la forma de escoger sus imperios y que imperios seleccionaran bajo esta regla.

Imperios Neutrales Más Resistentes

En una partida normal de *Equilibrio de Poder*, si hay menos de 6 jugadores, tan pronto como un jugador ocupa la capital de un imperio neutral con un peón de cada clase gana 3 puntos extra adicionales. Si los jugadores así lo desean, pueden hacer que estos imperios neutrales sean más

resistentes, disminuyendo la facilidad con que se ganan puntos extra.

Bajo esta regla, un jugador gana 1 punto por ocupar el territorio capital. Sin embargo, el jugador no gana los 3 puntos extra adicionales -aunque tenga las 3 clases diferentes de peones en este- hasta que el jugador logra imperio con ese imperio neutral (ver *Logrando Imperio*).

Recrear Clase Eliminada de Peón

En una partida normal, si los peones de una clase determinada son eliminados, no pueden volver al juego. Esta regla permite jugar de manera más indulgente con respecto a la pérdida de una clase de peones.

Si todos los peones de una clase son eliminados, durante el próximo turno de un jugador este puede utilizar una Acción para esa clase de peón para colocar un único peón de ese tipo en su territorio capital. Esta Acción sigue sin poder violar el límite de 3 peones en un mismo territorio.

Si el jugador ya no tiene peones en su capital, puede recrearlos en cualquier territorio donde tenga al menos un peón. Sin embargo, debe elegir el territorio más cercano a su capital (si hay dos a la misma distancia de la capital, el jugador decidirá en cual de ellos recrearlo).

Esto significa que incluso si hay un peón enemigo en la capital, el jugador activo todavía puede recrear si mantiene un peón en ella. Sin embargo, no podrá recrear y atacar a un peón enemigo, lo que significa que solo puede haber dos peones en la capital (el del propio jugador y uno enemigo) en esta situación.

Si el jugador tiene una cuarta Acción extra (ver *Logrando Imperio*) hay otra opción disponible: el jugador puede recrear en ese territorio y entonces asignar su cuarta acción a ese peón para eliminar el peón enemigo (siempre y cuando sea la clase correcta para dicha eliminación).

Dominación Total

En una partida normal, los jugadores tratan de lograr una puntuación específica para ganar la partida (como se muestra en *Ganando la Partida*). En Dominación Total, sin embargo, la consecución de puntos de victoria es dejada de lado. En su lugar, para ganar esta partida el jugador debe eliminar completamente todos los otros peones del tablero.

Aunque es un estilo de juego divertido y brutal, esta opción de juego expandida aumenta drásticamente la duración de una partida de *Equilibrio de Poder*.

CREDITOS

Concepto de Juego

Brian Knudson y Brent Knudson

Diseño de Juego

Brian Knudson y Brent Knudson

Desarrollo de Juego

Randall N. Bills

Edición

Jason M. Hardy

Diseño Gráfico

Brent Knudson

Diseño y Maquetación del Reglamento

Matt Heerd

Traducción

Bernardo Lopez Cintrano



Probadores del Juego

Tom Adams, LP Angelo, Alex Bean, Bryn K. Bills, Tara S. Bills, Albert Breidfuss, Sebastian Brocks, Aaron Christensen, Jason Coffey, Lisa Coffey, Loren L. Coleman, Heather J. Coleman, Clifford Conrad, John Coviello, Markus Engels, Christoph Fisch, Karl Frank, Kristian Frosig, Manuel Gaisböck, Johann Haderer, Robbie Haida, Mario Höfer, Abby "Abbytron" Holmes, Joseph "pianobar" Knight, Rainne Knight, Walter Krauss, Christian Lötsch, Michael Oberhansl, Hardwig Schider, Amy Smart, Taylor Smart, David Stansel-Garner, Nolan St. John, Särimmers Kultingar: Staffan Eric Haniel Åhlvik, John "Copper" Hellman, Anders "Cozmic" Jonsson, Erik "Thuna" Thuning, Henrik "Lillen" Warpefelt.

© 2012 Catalyst Game Labs. Todos los derechos reservados. Balance de Poder es marca registrada de Catalyst Game Labs en los Estados Unidos de América y/u otros países. Ninguna parte de esta obra puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación, o transmitida en cualquier forma o por cualquier medio, sin el permiso previo por escrito del titular de los derechos de autor, ni ser circulada de cualquier forma distinta de aquella en la que fue publicada. Catalyst Game Labs y el logo de Catalyst Game Labs son marca registrada de InMediaRes Productions, LLC.

Publicado por Catalyst Game Labs, parte de InMediaRes Productions LLC
PMB 202 • 303 91st Ave NE • E502 • Lake Stevens, WA 98258

Encuentranos online:

<http://www.CatalystGameLabs.com>

(Sitio oficial de Catalyst Game Labs)

<http://www.closetnerdgames.com>

(Sitio oficial de Closet Nerd Games)

BALANCE OF POWER™

a brothers Knudson game



Das Jahr 1815 sah Europa fest im Griff von Kriegen, als die Imperien um die Vorherrschaft stritten. Zur Eroberung ganz Europas benötigt man indes mehr als nur marschierende Heere – ein kriegführende Reich, das seine Grenzen ausweiten möchte, muss sich um das delikate Gleichgewicht zwischen dem König, seinen Generälen und den Banken, die die Kriege finanzieren, kümmern.

Das Gleichgewicht der Kräfte führt zum Sieg!



INHALT

Gleichgewicht der Kräfte enthält alles, was Sie zur Eroberung Europas benötigen.



Übersichtskarten

Zur Beschleunigung des Spielablaufs erhält jeder Spieler eine Übersichtskarte, auf der die Aktionen aufgeführt sind, die Spielzug für Spielzug ausgeführt werden; darüber hinaus finden sich hier die Angaben, welcher Typ Spielfigur einen anderen Typ auslöscht.

Spielfiguren

Für jede der 6 im Spiel vertretenen Farben gibt es insgesamt 45 Spielfiguren, die jeweils in 3 Gruppen zu je 15 Figuren unterteilt sind: 15 Könige, 15 Generäle, 15 Bankiers. Die Spieler bewegen diese Figuren über das Spielfeld, um den Sieg zu erringen. In diesem Regelwerk benutzen wir die Wörter Spielfigur und Figur als Oberbegriffe für Könige, Generäle und Bankiers.

Spielbrett

Das Spielbrett stellt die Länder Europas um 1815 dar, dem Zeitpunkt, an dem Gleichgewicht der Kräfte angesiedelt ist. An manchen Stellen wurde die Landkarte zur Erleichterung des Spielablaufs etwas vereinfacht.

Spielstandanzeiger

Der Spielstandanzeiger wird verwendet, wenn sie offen über den Spielstand Buch führen wollen (siehe die Ausbauregeln).



GENERAL



BANKER



KING



Imperiumssteine

Jedes Imperium verfügt über einen Spielstein, auf dem, entsprechend der Abbildung auf dem Spielbrett, die Fahne des Reichs abgebildet ist. Diese Spielsteine finden beim Aufbau des Spiel Verwendung; während des Spiels zeigen sie an, wo sich die Hauptstadt des jeweiligen Imperiums befindet.

SPIELAUFBAU

Falten Sie zuerst das Spielbrett auseinander und legen Sie es auf einer glatten Oberfläche aus. An den Ecken muss genügend Platz für Ihre Spielfiguren sein.

Als nächstes wählen Sie eine der Anzahl der Spieler entsprechende Menge Imperiumssteine aus. Die entsprechenden Reiche sollten einander benachbart sein. Wären beispielsweise in einem Spiel mit nur drei Personen England und Frankreich bereits ausgewählt, sollte der dritte Spieler weder die Rolle von Russland noch die von Österreich übernehmen, da diese beiden Reiche nicht an die anderen beiden Imperien angrenzen; Konstantinopel hingegen hat eine gemeinsame Grenze mit England, da Malta direkt mit der Türkei verbunden ist (das zu Malta gehörende Gebiet findet sich am unteren Rand des Spielbretts). Wie genau die Spieler ihre Imperiumssteine – und somit die im Spiel vertretenen Imperien – auswählen, ist ihnen überlassen (so könnten sie würfeln, verdeckt ziehen oder eine andere Methode wählen). Alle nicht gespielten Imperien gelten als neutrale Territorien, die allen anderen neutralen Gebieten auf dem Spielbrett gleichgestellt sind.

Sobald die im Spiel aktiven Imperiumssteine feststehen, werden diese den Spielern nach dem Zufallsprinzip zugeteilt. Danach sucht sich jeder Spieler eine Spielfigurenfarbe aus, die im Spiel sein Imperium darstellt.

Nun stellt jeder Spieler eine Spielfigur jedes Typs – General, König und Bankier – auf dem Gebiet seiner Hauptstadt auf (dem Feld, auf dem die Fahne des Imperiums aufgedruckt ist).

Letztlich ermitteln die Spieler nun nach dem Zufallsprinzip den Startspieler. Der Startspieler

stellt eine weitere Spielfigur jedes Typs – General, König und Bankier – auf einem oder mehreren beliebigen anderen Feld(ern) seines Reichsgebiets auf – allerdings nicht auf dem Feld mit der Hauptstadt. Dabei kann es sich um drei verschiedene Gebiete mit je einer Figur handeln, ein Gebiet mit zwei Figuren sowie ein Gebiet mit einer Figur usw. Im Uhrzeigersinn stellen danach die anderen Spieler auf gleiche Art und Weise drei Spielfiguren auf.

Und schon kann es losgehen!



SPIELABLAUF

In seinem Spielzug verfügt jeder Spieler über eine Generalsaktion, eine Königsaktion und eine Bankiersaktion. Ungeachtet der Zahl der eigenen Spielfiguren auf dem Spielbrett, kann ein Spieler nie mehr als 3 Aktionen ausführen, eine pro Typ Spielfigur (siehe Ausrufen des Imperiums bezüglich der einzigen Ausnahme). Kein Spieler muss alle

seine Aktionen ausführen, wenn er an der Reihe ist; er kann alle 3 Aktionen durchführen, aber auch weniger oder gar keine, ganz wie er möchte.

Ungeachtet der ausgeführten Handlungen können sich in einem Gebiet niemals mehr als drei Spielfiguren aufhalten, selbst wenn es sich um Figuren verschiedener Reiche auf dem gleichen Feld handelt.

Folgende Arten von Aktionen stehen zur Auswahl:

- **Bewegungsaktion:** Ziehen Sie eine Spielfigur in ein angrenzendes Gebiet.
- **Angriffsaktion:** Greifen Sie eine gegnerische Spielfigur in einem der Gebiete an, in dem sich eigene Figuren befinden, oder ziehen Sie eine Ihrer Spielfiguren in ein von einem anderen Figur besetztes Gebiet und greifen Sie diesen an.
- **Verdopplungsaktion:** Stellen Sie in das Gebiet, in dem sich eine Spielfigur befindet, eine weitere Spielfigur des gleichen Typs.

Bewegungsaktion

Eine Spielfigur kann sich nach Belieben in ein angrenzendes Gebiet bewegen, vorausgesetzt, dass sich in diesem Gebiet bislang höchstens 2 Spielfiguren befinden; dabei ist es nebensächlich, ob es sich um eigene Figuren oder solche aus anderen Reichen handelt. Gebiete, die auf dem Spielbrett mit einer durch Wassergebiete führenden gestrichelten Linie verbunden sind, gelten zu Zwecken der Bewegung ungeachtet der Länge der Linie als aneinander angrenzend. Die Bewegung ist unabhängig davon, ob sich im Zielgebiet eigene Spielfiguren oder solche anderer Reiche aufhalten. Eine Bewegungsaktion kann dazu führen, dass das Ausgangsgebiet nach Abschluss der Bewegung verwaist ist.

Eine Bewegungsaktion führt in keinem Fall zu einem Angriff, selbst dann nicht, wenn sich im Zielgebiet gegnerische Spielfiguren oder gar solche, die die sich bewegende Figur theoretisch besiegen würde, aufhalten.

Angriffsaktion

Eine Spielfigur kann sich nach Belieben in ein angrenzendes Gebiet bewegen und dort einen Angriff durchführen, vorausgesetzt, dass sich in diesem Gebiet bislang höchstens 3 Figuren aufhalten; dabei ist es nebensächlich, ob es sich um eigene Spielfiguren oder solche aus anderen Reichen handelt. Dies setzt nicht die Grundregel, dass sich pro Gebiet immer nur 3 Spielfiguren aufhalten dürfen, außer Kraft, da der Angriff beim Ziehen der Figur auf dieses Gebiet ja automatisch eine gegnerische Figur auslöscht.

Es gelten die folgenden Kräfteverhältnisse:

- Ein General besiegt einen König.
- Ein König besiegt einen Bankier.
- Ein Bankier besiegt einen General.

Ganz gleich, welche Spielfigurentypen sich in einem Gebiet aufhalten, kann eine Angriffsaktion immer nur eine einzige gegnerische Spielfigur auslöschen. Eine ausgelöschte Spielfigur geht in den Vorrat des betreffenden Spielers zurück und kann im weiteren Verlauf des Spiel wieder eingesetzt werden, solange sich noch Figuren dieses Typs auf dem Spielbrett befinden.

Beachten Sie, dass eine Spielfigur das Gebiet, in dem sie sich befindet, nicht zum Zwecke des Angriffs auf eine gegnerische Spielfigur verlassen kann, wenn sich im eigenen Feld bereits eine gegnerische Spielfigur befindet. Greift eine Spielfigur aber ohne Bewegung an, kann sie in der gleichen Runde nicht mehr in ein anderes Gebiet bewegt werden.

Verdopplungsaktion

Eine Spielfigur kann in dem Gebiet, in dem sie sich befindet, eine zweite Spielfigur gleichen Typs entstehen lassen. Der Spieler stellt einfach eine Figur des gleichen Typs im Gebiet auf. Durch diese Aktion kann die Obergrenze von 3 Spielfiguren pro Gebiet nicht überschritten werden.

Ausgelöschte Spielfiguren

Wurden alle Spielfiguren eines Typs ausgelöscht (d.h. keine davon ist mehr auf dem Spielbrett), können keine neuen Figuren dieses Typs mehr erschaffen werden; der betroffene Spieler kann im weiteren Verlauf des Spiels diesen Typ Spielfigur nicht mehr einsetzen.

Ausrufen des Imperiums

Zu Beginn eines jeden Spielzugs, in dem ein Spieler die alleinige Kontrolle über alle Gebiete seines Imperiums innehat (sich also in keinem Gebiet des Reichs des Spielers gegnerische Spielfiguren aufhalten), erhält er eine zusätzliche Aktion. Jede der drei oben beschriebenen Aktionen steht für diese Bonusaktion zur Auswahl. Der Spieler kann die Bonusaktion mit einer in diesem Zug bislang nicht eingesetzten Figur durchführen, er kann aber auch eine Spielfigur, die bereits eine Aktion durchgeführt hat, erneut zum Einsatz bringen.

Kein Spieler kann eine fünfte Aktion erhalten, selbst dann nicht, wenn er zusätzlich zu seinem eigenen das Imperium eines anderen Spielers vollständig kontrolliert.

BEISPIEL 1

Im hier gezeigten Beispiel hat das Spiel gerade begonnen. Brian spielt England und ist als erster am Zug. Er kann nun eine Königsaktion, eine Bankiersaktion und eine Generalsaktion durchführen, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt.

Er könnte nun seinen General von Cornwall in die Normandie [Normandy] ziehen (der General in der Normandie hätte keinen Einfluss auf diese Bewegung); allerdings schiebt dem die Anwesenheit des Bankiers in Paris effektiv einen Riegel vor, da der Frankreich-Spieler aller Voraussicht nach seinen Bankier mit einer Angriffsaktion von Paris in die Normandie schicken und Brians General auslöschen könnte. Also entscheidet sich Brian dazu, seine Streitkräfte zu vergrößern, und nutzt seine Generalsaktion als Verdopplungsaktion in Cornwall. Er kann sich dann in seinem nächsten Zug erneut mit der Normandie beschäftigen oder sich mittels einer Bewegungsaktion in die Midlands begeben; er kann sich nur dann mittels einer Bewegungsaktion nach London begeben, wenn sich zu Beginn seines nächsten Zuges in diesem Gebiet höchstens 2 Spielfiguren aufhalten.

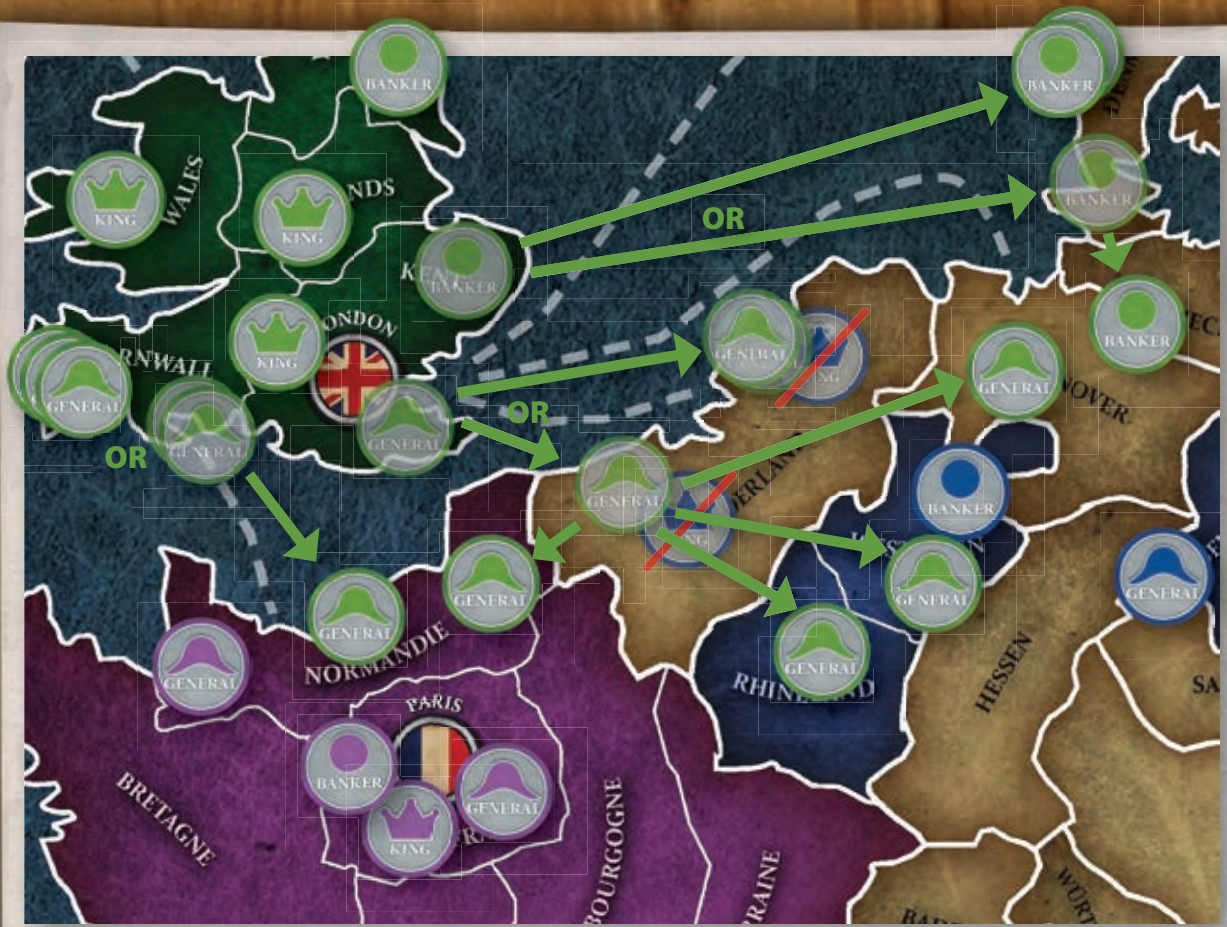
Von London aus kann Brian seine drei Spielfiguren mit Bewegungsaktionen nach Cornwall, in die Midlands, in die Niederlande [The Netherlands], nach Hannover [Hanover] oder nach Dänemark [Denmark] schicken. Brian entscheidet sich für eine aggressive Spielweise und sinnt darüber nach, seinen General mittels einer Angriffsaktion in die Niederlande zu schicken, um den dort stationierten deutschen König auszulöschen. Dann wiederum hat

Brian hier ein ähnliches Problem wie zuvor schon in Paris, nämlich dass der Bankier in Westfalen [Westphalia] es dem Deutschland-Spieler ermöglicht, in seinem nächsten Zug mit einer Angriffsaktion gegen die Niederlande Brians König problemlos auslöschen zu können. Also entscheidet sich Brian dazu, seine Königsaktion als reine Bewegungsaktion von London in die Niederlande zu nutzen. Da die beiden Könige nicht gegeneinander kämpfen können, hat dies keinerlei Auswirkungen. Andererseits besteht nun für den Deutschland-Spieler die Gefahr, in Brians nächstem Zug Westfalen zu verlieren, da eine Angriffsaktion des Königs den Bankier auslöschen würde. Um dies zu verhindern, müsste der Deutschland-Spieler in seinem nächsten Zug seinen General in Braunschweig [Brunswick] entweder nach Hannover oder nach Hessen [Hesse] bewegen, um seinen Bankier zu schützen. Brians Aktion zwingt also den Deutschland-Spieler zur Reaktion, während Brian das Geschehen kontrolliert.

Bezüglich seiner letzten Aktion entscheidet sich Brian, nicht die Niederlande weiter zu befestigen, sondern die Bankiersaktion als Bewegungsaktion nach Dänemark zu nutzen. Danach kann er in seinem nächsten Zug dort eine Verdopplungsaktion ausführen und eine Streitmacht aufbauen, mit der er zwischen Braunschweig und Westfalen/Rheinland [Rhineland] nach Süden vorstoßen kann, was es ihm erleichtert, diese Gebiete zu erobern, da es die Nachschubmöglichkeiten des Deutschland-Spielers einschränkt.

Brian hat nun eine Königsaktion, eine Bankiersaktion und eine Generalsaktion durchgeführt. Sein Spielzug ist beendet.





BEISPIEL 2

Greifen wir nun das gleiche Beispiel wieder auf, setzen aber nun voraus, dass England das Imperium ausgerufen hat und somit über eine vierte Aktion verfügt. Dies führt eine sprunghaft erhöhte Zahl von Handlungsmöglichkeiten mit sich, da der Spieler nun entweder eine weitere Spielfigur zum Einsatz bringen oder aber eine Spielfigur zwei Handlungen ausführen lassen kann. Nachstehend führen wir einige der Aktionen auf, die durch diese Bonusaktion möglich werden.

Statt seinen Bankier nur nach Dänemark [Denmark] zu bewegen, könnte Brian ihn mit einer Bewegungsaktion nach Dänemark und mit einer weiteren Bewegungsaktion nach Mecklenburg schicken, was Deutschland wirklich unter Druck setzen würde. Er könnte sich aber auch an seinen ursprünglichen Plan halten, diesen aber beschleunigen, indem er den Bankier mit einer Bewegungsaktion nach Dänemark bringt und dort dann sofort mit einer Verdopplungsaktion einen zweiten Bankier hinsetzt.

Alternativ könnte Brian aber auch der Verdopplungsaktion in Cornwall eine Bewegungsaktion entweder in die Midlands oder in die Normandie [Normandy] folgen lassen. Da Cornwall immer noch von einem General verteidigt wird, könnte er den zweiten General auf Reisen

schicken. Er könnte aber auch der Verdopplungsaktion eine weitere Verdopplungsaktion folgen lassen, so dass in Cornwall drei Generale stünden.

Auch in London haben sich Brians Aktionsmöglichkeiten vervielfacht. Er könnte nun mit dem General eine Angriffsaktion in die Niederlande [The Netherlands] ausführen, um den König dort auszulöschen, und könnte sich direkt danach mittels einer Bewegungsaktion in die Normandie, das Rheinland [Rhineland], Westfalen [Westphalia] oder nach Hannover [Hanover] zurückziehen. Nach der Angriffsaktion auf die Niederlande könnte er aber auch eine Verdopplungsaktion durchführen, so dass in den Niederlanden nun zwei Generäle stünden. Oder er könnte sich dazu entschließen, lieber dem Deutschland-Spieler Westfalen abzunehmen, damit dieser nicht das Imperium ausrufen kann; also könnte Brian nach der Auslöschung des Königs in den Niederlanden durch eine Angriffsaktion und einer Bewegungsaktion mit einem eigenen König in die Niederlande den König durch die Bonusaktion eine Angriffsaktion gegen Westfalen durchführen lassen, die den dortigen Bankier auslöscht.

Diese Liste der dem Spieler nun zur Verfügung stehenden Handlungskombinationen ist längst nicht vollständig, aber sie vermittelt einen fundierten Einblick in die Wichtigkeit der Bonusaktion und die vielfältigen Möglichkeiten, sie effektiv einzusetzen.

SPIELENDE

Das Spiel wird über Punkte entschieden, die die Spieler für das Erobern von Gebieten erhalten. Die Punktstände der Spieler ändern sich im Verlauf des Spiels immer wieder, wenn Gebiete erobert werden oder wieder verloren gehen. Die Spieler müssen ihre Punktstände immer auf dem aktuellen Stand halten, damit jederzeit feststellbar ist, ob jemand gewonnen hat. Die Punkte werden wie folgt verteilt:

- Ein Spieler erhält 1 Punkt für jedes Gebiet, das er kontrolliert (will meinen, dass sich in diesem Gebiet nur seine eigenen Spielfiguren aufhalten, nicht aber solche anderer Spieler).
- Ein Spieler erhält (zusätzlich zu dem Punkt für die Kontrolle des Gebiets) 3 Punkte für jedes Hauptstadtgebiet, in dem er einen König, einen General und einen Bankier stehen hat. Dabei ist es egal, um welches Hauptstadtgebiet es sich handelt, d.h. ein Spieler kann diese Punkte mehrfach erhalten, wenn er mehr als ein Hauptstadtgebiet kontrolliert. Es muss sich eine Spielfigur jedes Typs in einem Hauptstadtgebiet aufhalten, damit der Spieler diese Punkte erhält.

Sobald ein Spieler während seines Spielzugs den in der untenstehenden Tabelle aufgeführten Punktstand erreicht, endet das Spiel sofort. Dieser Spieler hat gewonnen.

Möchte ein Spieler einen Spielfigurentyp verdoppeln, kann diese Aktion aber nicht durchführen, da alle Figuren dieses Typs bereits im Spiel sind, endet das Spiel sofort. Die Punktstände aller Spieler werden wie oben beschrieben ermittelt, und der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler, der die meisten Spielfiguren auf dem Spielbrett hat; steht danach immer noch kein Sieger fest (beide Spieler haben die gleiche Anzahl von Figuren), bleibt es beim Unentschieden.

Anzahl der Spieler

Notwendige Punkte

2

30

3

27

4

24

5

21

6

18



AUSBAUREGELN

Die nachstehenden Regeln geben den Spielern von Gleichgewicht der Kräfte neue Möglichkeiten an die Hand, um das Spiel noch unterhaltsamer zu gestalten.

Punktwertung

Im Grundspiel von Gleichgewicht der Kräfte führt jeder Spieler im Kopf über seine Punkte Buch, was sich dann ein bisschen so anfühlt wie im Chaos der Schlacht, in dem die Spieler möglicherweise nicht mehr so genau wissen, wie weit ihre Mitspieler noch vom Sieg entfernt sind. Natürlich gibt es Spieler, denen dieses Verfahren zu ungenau ist und denen es lieber wäre, wenn jeder am Spieltisch zu jeder Zeit über die aktuellen Punktstände Bescheid weiß.

Möchten die Spieler mit einer solch akkuraten Buchführung spielen, drehen sie einfach ihre Spielübersichtskarten um, so dass die Seite mit dem Spielstandanzeiger ausliegt. Nun können sie mit ihren Imperiumssteinen den Spielstand ganz genau anzeigen. Jeder Spieler bringt am Ende seines Zuges seinen Punktstand gemäß der Beschreibung unter Spielende auf den aktuellen Stand und verschiebt seinen Imperiumsstein entsprechend.

Auswahl der Imperien

Statt der nach dem Zufallsprinzip ermittelten Auswahl der Imperien für eine Partie kann man hier auch ein kleines strategisches Element einführen, indem die Spieler sich die gespielten Reiche selbst aussuchen. Die Spieler lösen aus, wer sich sein Imperium zuerst aussuchen darf, und danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Natürlich macht das Spiel auch viel Spaß, wenn die Imperien der Spieler über die Welt verteilt sind. Allerdings dauert ein Spiel mit weit auseinander liegenden Reichen gerade bei nur 2 oder 3 Spielern doch ziemlich lange. Von daher sollten sich die Spieler Imperien aussuchen, die an bereits gewählte angrenzen.

Letztlich liegt die Auswahl der spielbaren Imperien aber ganz allein bei den Spielern, sowohl was die Auswahlmethode als auch für die zur Verfügung stehenden Reiche angeht

Weltherrschaft

Im Grundspiel müssen die Spieler eine bestimmte Punktzahl erreichen, um zu gewinnen (wie unter Spielende dargelegt). Beim Spiel um die Weltherrschaft indes spielen diese Punkte keine Rolle. Stattdessen gewinnt der Spieler, der die Spielfiguren aller Mitspieler vom Spielbrett fegt.

Diese eher gnadenlose Variante des Spiels macht viel Spaß, verlängert aber die Spielzeit einer Partie Gleichgewicht der Kräfte ganz erheblich.

Stärkere Neutrale Reiche

Im Grundspiel von Gleichgewicht der Kräfte erhalten im Spiel mit weniger als 6 Personen Spieler, die die Hauptstadt eines neutralen Reiches mit einer Spielfigur jeden Typs besetzt halten, 3 Bonuspunkte. Man kann die neutralen Reiche aber auch widerstandsfähiger machen, damit man nicht mehr so einfach an diese Zusatzpunkte herankommt.

Bei Anwendung dieser Regel gibt es immer noch 1 Punkt für das Besetzen des Hauptstadtgebiets. Allerdings erhält der besetzende Spieler die 3 Bonuspunkte erst dann, wenn er in diesem neutralen Reich das Imperium ausgerufen hat (siehe Ausrufen des Imperiums) – selbst wenn er die Voraussetzung (eine Spielfigur jeden Typs in der Hauptstadt) schon vorher erfüllt hat.

Ausgelöschten Spielfigurentyp zurückbringen

Im Grundspiel kann ein Spielfigurentyp, der komplett ausgelöscht wurde, nicht mehr ins Spiel zurückgebracht werden. Die nachstehende Regel bietet eine etwas großzügigere Alternative.

Sind alle Figuren eines bestimmten Typs ausgelöscht, kann der Spieler durch Einsatz einer dem betreffenden Typ zugeordneten Aktion genau eine Figur dieses Typs in seiner Hauptstadt aufstellen. Auch durch diese Aktion kann aber die Obergrenze von 3 Spielfiguren pro Gebiet nicht überschritten werden.

Halten sich in der Hauptstadt des Spielers keine Figuren mehr auf, kann er die neue Spielfigur stattdessen in einem Gebiet, in dem er mindestens eine eigene Figur stehen hat, zurück ins Spiel bringen. Er muss allerdings hierzu das der Hauptstadt nächstgelegene Gebiet nutzen (sind zwei Gebiete gleich weit von der Hauptstadt entfernt, entscheidet der Spieler).

Dies bedeutet, dass der aktive Spieler selbst dann eine Figur eines ausgelöschten Typs zurück ins Spiel bringen kann, wenn gegnerische Truppen in seiner Hauptstadt stehen. Er kann allerdings nicht zugleich die Figur zurück ins Spiel bringen und mit ihr angreifen, d.h. in dieser Situation dürfen sich höchstens 2 Spielfiguren in der Hauptstadt aufhalten (eine eigene und eine gegnerische).

Für Spieler, denen eine Bonusaktion zur Verfügung steht (siehe Ausrufen des Imperiums), gibt es hier aber noch eine weitere Option. Der Spieler kann die Figur zurückbringen und sie dann mit seiner Bonusaktion die gegnerische Figur auslöschen lassen (sofern der zurückgebrachte Typ dazu in der Lage ist).

CREDITS

Spielkonzept

Brian Knudson und Brent Knudson

Spielgestaltung

Brian Knudson und Brent Knudson

Spielentwicklung

Randall N. Bills

Editieren

Jason M. Hardy

Grafiken

Brent Knudson

Gestaltung und Layout Regelbuch

Matt Heerd

Übersetzung

Rainer Nagel



Spieltester

Tom Adams, LP Angelo, Alex Bean, Bryn K. Bills, Tara S. Bills, Albert Breitfuss, Sebastian Brocks, Aaron Christensen, Jason Coffey, Lisa Coffey, Loren L. Coleman, Heather J. Coleman, Clifford Conrad, John Coviello, Markus Engels, Christoph Fisch, Karl Frank, Kristian Frosig, Manuel Gaisböck, Johann Haderer, Robbie Haida, Mario Höfer, Abby „Abbytron“ Holmes, Joseph „pianobar“ Knight, Rainne Knight, Walter Krauss, Christian Lötsch, Michael Oberhansl, Hardwig Schider, Amy Smart, Taylor Smart, David Stansel-Garner, Nolan St. John, Särimners Kultingar: Staffan Eric Haniel Åhlvik, John „Copper“ Hellman, Anders „Cozmic“ Jonsson, Erik „Thuna“ Thuning, Henrik „Lillen“ Warpefelt.

©2012 Catalyst Game Labs. Alle Rechte vorbehalten. Gleichgewicht der Kräfte ist in den USA und/oder anderen Ländern ein Warenzeichen von Catalyst Game Labs. Kein Teil dieses Werks darf ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Copyrightinhabers vervielfältigt, elektronisch gespeichert oder auf andere Art und Weise übertragen oder in anderer Form als der, in der es veröffentlicht wurde, in Umlauf gebracht werden. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs-Logo sind ein Warenzeichen von InMediaRes Productions, LLC.

Veröffentlicht durch Catalyst Game Labs, einen Ableger von InMediaRes Productions, LLC
PMB 202 • 303 91st Ave NE • E502 • Lake Stevens, WA 98258

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.CatalystGameLabs.com>

<http://www.closetnerdgames.com>

BALANCE OF POWER™

a brothers Knudson game



En 1815, l'Europe est plongée dans la guerre et les empires rivalisent pour la domination du continent. Conquérir l'Europe toute entière n'est pas seulement une affaire de soldats, mais plutôt d'un délicat équilibre entre le roi, ses généraux et les banques finançant les conflits – un équilibre qui doit être préservé alors que les empires mènent leurs guerres et étendent leurs frontières.

Cet équilibre des pouvoirs est la clé de la victoire !



CONTENU

Balance of Power – L'équilibre des pouvoirs contient tout ce qu'il vous faut pour conquérir l'Europe entière.



Le plateau de jeu

Le plateau de jeu représente les pays européens en 1815, l'année à laquelle se déroulent les événements de *Balance of Power – L'équilibre des pouvoirs*. Des libertés ont été prises avec la réalité historique quand cela s'avérait nécessaire pour le bon fonctionnement du jeu.

Les pions (pièces du jeu)

Il existe 6 couleurs de pièces différentes, avec un total de 45 pièces par couleur, répartis en 3 classes de pions distinctes : 15 Rois, 15 Généraux et 15 Banquiers. Les joueurs répartissent et déplacent ces pièces sur le plateau pour gagner la partie.

Dans ces règles, les pièces du jeu (Rois, Généraux et Banquiers) sont désignées collectivement sous le nom de « pions ».



GENERAL



BANKER



KING

Les jetons d'empire

Chaque empire dispose d'un unique jeton identifié par son drapeau, tel qu'il figure sur le plateau de jeu. Ce jeton d'empire est utilisé lors de la préparation de la partie, et pour rappeler où se trouve la capitale et de l'empire de chaque joueur au cours de la partie.





Les cartes de référence

Pour faciliter la vie des joueurs au cours de la partie, chacun reçoit une carte de référence résumant quelles actions chaque joueur peut accomplir à son tour, et quelle classe de pions élimine quelle autre classe.

Suivi du score

Le compteur de suivi du score est utilisé quand les scores sont affichés de manière visible (voir les *Règles optionnelles*).

PRÉPARATION

Commencez par déplier le plateau de jeu et placez-le sur une surface plane, avec assez d'espace autour pour poser vos pièces.

Ensuite, sélectionnez un nombre de jetons égal au nombre de joueurs. Ces jetons doivent tous représenter des empires frontaliers les uns des autres. Si par exemple la partie compte trois joueurs et que l'Angleterre et la France ont été sélectionnées, la Russie et l'Autriche ne peuvent pas être choisies puisqu'elles ne sont pas frontalières de l'un ou l'autre de ces deux empires ; Constantinople est considérée comme frontalière de l'Angleterre dans la mesure où Malte est directement reliée à la Turquie (voir le bas du plateau de jeu pour le territoire de Malte). La façon dont sont sélectionnés les jetons d'empire (et donc le choix des empires en jeu) est laissée au gré des joueurs (jet de dé, tirage au sort dans une boîte, ou toute autre méthode). Tous les empires qui n'ont pas été sélectionnés sont considérés comme des territoires neutres, au même titre que tous les autres territoires neutres du plateau de jeu.

Une fois choisis les jetons des empires qui seront actifs au cours de la partie, attribuez-les au hasard à chaque joueur. Les joueurs choisissent ensuite la couleur des pièces qui représenteront leur empire.

Chaque joueur place un pion de chaque classe (Roi, Général et Banquier) sur le territoire de sa capitale (identifié par le drapeau de son empire sur le plateau de jeu).

Enfin, les joueurs déterminent au hasard qui jouera en premier. Le premier joueur place un pion

supplémentaire de chaque classe (Roi, Général et Banquier) dans n'importe quel(s) autre(s) territoire(s) de son empire, sauf la capitale. Il peut s'agir de n'importe quelle combinaison de territoires (par exemple, trois pions dans trois territoires distincts, ou deux pions dans l'un et un pion dans un autre, etc.). Dans l'ordre des aiguilles d'une montre, les autres joueurs placent ensuite trois pions supplémentaires de la même manière.

Vous êtes maintenant prêts à jouer !



Comment jouer

À son tour, un joueur dispose de 1 Action de Général, 1 Action de Roi et 1 Action de Banquier. Quel que soit le nombre de pions dont dispose le joueur sur le plateau de jeu, il n'a toujours que 3 Actions, 1 pour chaque classe de pion (voir *Réaliser son empire* pour la seule exception). Un joueur n'est pas obligé d'utiliser toutes ses Actions lors de son tour ; il peut les utiliser toutes, certaines ou aucune, à sa discrétion.

Quelles que soient les Actions effectuées, un

territoire ne peut jamais contenir plus de trois pions, qu'ils appartiennent à un ou plusieurs empires.

Quand il accomplit une Action, le joueur peut faire les choses suivantes :

- **Action de déplacement:** déplacez un pion vers un territoire frontalier de son territoire actuel.
- **Action d'attaque:** attaquez un autre pion sur le territoire d'un de vos pions, ou déplacez l'un de vos pions vers un territoire occupé par un pion adverse pour l'attaquer.
- **Action de duplication:** dupliquez le pion dans son territoire actuel pour disposer d'un pion supplémentaire.

Action de déplacement

Un pion peut se déplacer vers n'importe quel territoire frontalier, à condition que le territoire en question ne soit déjà occupé que par 2 pions ou moins ; cette limite de 2 ou moins s'applique que les pions en question appartiennent à un ou plusieurs empires. Les territoires reliés par des lignes en pointillés sur les zones maritimes du plateau de jeu sont considérés comme frontaliers en termes de déplacement, quelle que soit la longueur de la ligne. Ce déplacement peut avoir lieu quels que soient les pions (ceux du joueur ou ceux d'autres empires) situés sur le territoire de destination. Un pion peut également laisser un territoire vide par le biais d'une Action de déplacement.

Lors d'une Action de déplacement, si des pions ennemis se trouvent sur le territoire, ou même un pion qui peut être éliminé par le pion qui vient de se déplacer vers ce territoire, aucune attaque n'a lieu.

Action d'attaque

Un pion peut se déplacer et attaquer n'importe quel territoire frontalier, à condition que ce territoire ne soit déjà occupé que par 3 pions ou moins ; cette règle de 3 ou moins s'applique que les pions en question appartiennent à un ou plusieurs empires. Cela ne viole pas la règle selon laquelle seuls trois pions peuvent occuper un même territoire simultanément, puisque l'attaque élimine automatiquement un pion ennemi lors du déplacement du pion vers son nouveau territoire.

Les pions attaquent et éliminent les pions ennemis selon les règles suivantes :

- Un pion Général élimine un pion Roi.
- Un pion Roi élimine un pion Banquier.
- Un pion Banquier élimine un pion Général.

Quel que soit le type des pions occupant un territoire, une Action d'attaque n'élimine qu'un

seul pion ennemi. Une fois un pion éliminé, il retourne dans la réserve du joueur pour être utilisé plus tard dans la partie.

Remarquez qu'un pion n'a pas besoin de quitter son territoire pour éliminer un pion ennemi, si un pion ennemi se trouve déjà sur son territoire. Cependant, si un joueur attaque sans se déplacer, le pion qui attaque ne peut pas ensuite se déplacer vers un autre territoire lors de ce tour.

Action de duplication

Un pion peut se dupliquer sur son territoire. Le joueur choisit simplement un pion de la même classe que celui qu'il souhaite dupliquer et le place sur son territoire. Remarquez que cette action ne peut pas avoir pour conséquence la présence de plus de trois pions sur un même territoire.

PIONS ÉLIMINÉS

Si tous les pions d'une classe donnée sont éliminés, les pions de cette classe ne peuvent plus revenir en jeu. Le joueur ne peut plus utiliser cette classe de pions jusqu'à la fin de la partie.

RÉALISER SON EMPIRE

Si au début d'un tour un joueur contrôle tous les territoires de son empire (ce qui signifie qu'aucun pion ennemi ne se trouve sur l'ensemble du territoire de son empire), il gagne une Action supplémentaire. Cette quatrième Action bonus peut être de n'importe quel type, parmi les trois décrits plus haut. La quatrième Action bonus peut être allouée à un pion qui n'a pas été activé ce tour-ci, ou à un pion qui a déjà agi.

Il n'est pas possible de gagner une cinquième Action bonus, même si un joueur contrôle entièrement un autre empire.



EXEMPLE ONE

Dans ce diagramme d'exemple, la partie commence, après la préparation du plateau. Fabien, qui joue l'Angleterre, commence la partie. Il dispose d'une Action de Roi, d'une Action de Général et d'une Action de Banquier qu'il doit effectuer avant de finir son tour.

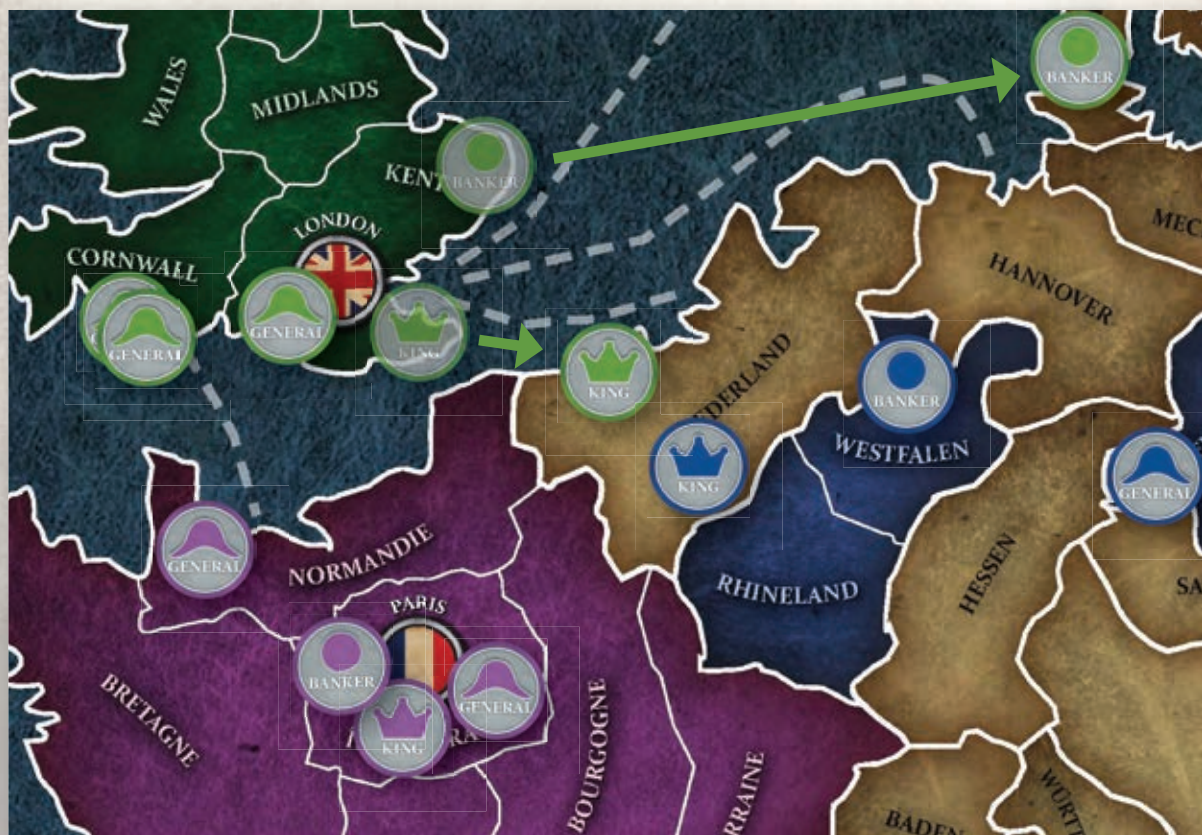
Il peut déplacer son Général des Cornouailles en Normandie (le Général qui se trouve en Normandie n'aurait aucun effet sur ce déplacement), mais le Banquier adverse situé à Paris le dissuade : le joueur contrôlant la France éliminerait probablement le Général en Normandie avec une Action d'attaque de son Banquier de Paris. Fabien décide donc qu'il a besoin de plus de forces, et utilise son Action de Général pour effectuer une Action de duplication en Cornouailles. Lors de son prochain tour, il pourra de nouveau s'intéresser à la Normandie, ou effectuer une Action de déplacement vers les Midlands. Il ne peut effectuer d'Action de déplacement vers Londres que s'il n'y a au début de son tour que 2 pions ou moins sur ce territoire.

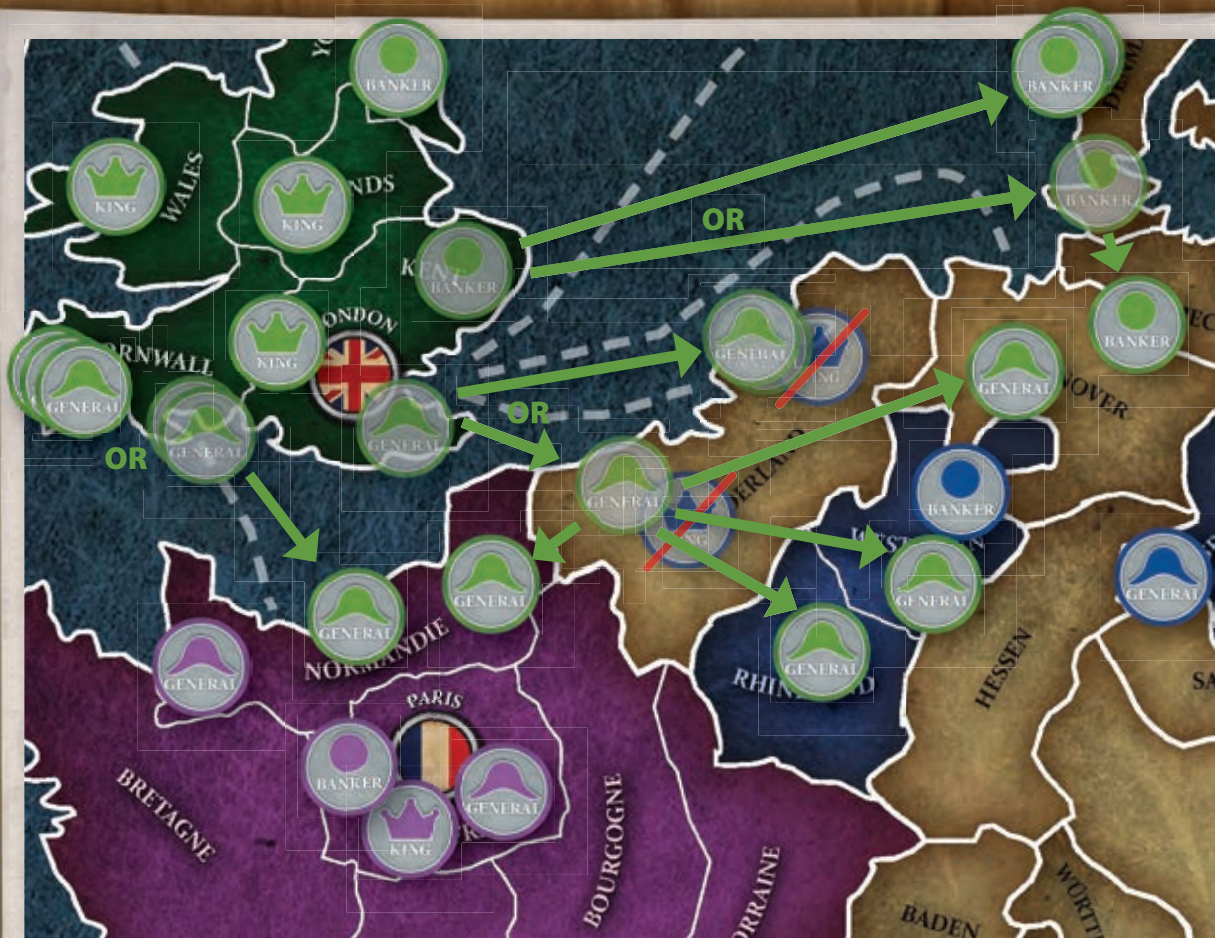
Depuis Londres, Fabien peut réaliser une Action de déplacement avec n'importe lequel de ses pions vers les Cornouailles, les Midlands, les Pays-Bas, le Hanovre ou le Danemark. Brian veut se montrer agressif et envisage d'effectuer une Action d'attaque vers les Pays-Bas avec son Général pour éliminer le Roi allemand qui occupe ce territoire. Cependant, comme dans le cas de Paris, le joueur contrôlant

l'Allemagne dispose d'un Banquier en Westphalie et pourrait, à son tour, effectuer une Action d'attaque depuis les Pays-Bas et éliminer facilement le Roi de Fabien. Fabien décide d'utiliser son Action de Roi pour effectuer un simple déplacement de Londres vers les Pays-Bas. Rien ne se produit ce tour-ci puisque les Rois ne s'éliminent pas mutuellement. Cependant, le joueur contrôlant l'Allemagne risque de perdre la Westphalie au prochain tour de Fabien : une Action d'attaque de la part du Roi éliminerait le Banquier. Pour éviter cela, le joueur contrôlant l'Allemagne peut déplacer son Général du Brunswick soit vers le Hanovre, soit vers la Hesse lors de son tour, pour se défendre contre cette initiative. Les actions de Fabien forcent le joueur contrôlant l'Allemagne à réagir, laissant Fabien maître de la situation.

Dernière action : Fabien décide qu'au lieu de renforcer les Pays-Bas, il va utiliser son Action de Banquier pour effectuer une Action de déplacement vers le Danemark. Cela lui permettra d'effectuer une Action de duplication lors de son prochain tour et de commencer à constituer une force qu'il pourra tenter de faire pénétrer entre le Brunswick et la Westphalie / Rhénanie. Cela rendra ces territoires plus faciles à conquérir puisque le joueur contrôlant l'Allemagne aura du mal à acheminer des renforts vers ces territoires.

Fabien a effectué une Action de Roi, une Action de Banquier et une Action de Général ; son tour est donc terminé.





EXEMPLE TWO

Prenons ce diagramme et admettons que tout est identique à l'exemple précédent, si ce n'est que l'Angleterre a réalisé son empire et dispose d'une quatrième Action bonus. Cela donne au joueur toute une série d'options supplémentaires, puisqu'il peut allouer cette action à un pion qui n'a pas encore été activé ce tour-ci, ou bien combiner deux types d'Actions avec un seul et même pion. Ce qui suit est un exemple des diverses Actions qui peuvent être accomplies avec une quatrième Action bonus.

Plutôt que de se contenter d'une Action de déplacement de son Banquier vers le Danemark, Fabien peut effectuer une Action de déplacement vers le Danemark puis une autre Action de déplacement vers le Mecklenbourg pour menacer sérieusement l'Allemagne. Ou bien, il peut suivre son plan originel mais en accélérer l'exécution en effectuant une Action de déplacement vers le Danemark, puis une Action de duplication avec ce pion pour disposer d'un Banquier supplémentaire au Danemark.

Autre possibilité, en Cornouailles Fabien peut effectuer une Action de duplication puis une Action de déplacement, soit vers les Midlands, soit vers la Normandie. Les Cornouailles restent défendues par un Général, et Fabien peut déplacer un Général ailleurs. Il peut également effectuer une Action de

duplication, puis une autre, pour disposer finalement en Cornouailles de trois Généraux.

À Londres, outre les options présentées plus haut, Fabien peut potentiellement effectuer de nombreuses Actions. Il peut effectuer une Action d'attaque avec le Général pour éliminer le Roi aux Pays-Bas, puis effectuer une Action de déplacement vers la Normandie, la Rhénanie, la Westphalie ou le Hanovre. Après l'Action d'attaque vers les Pays-Bas, il peut aussi effectuer une Action de duplication, pour disposer d'un Général supplémentaire aux Pays-Bas. Il peut également décider que le plus important est de prendre la Westphalie au joueur contrôlant l'Allemagne pour s'assurer qu'il ne réalise pas son empire : il effectue normalement une Action d'attaque avec son Général vers les Pays-Bas pour éliminer le Roi qui s'y trouve, puis une Action normale de déplacement avec son Roi vers les Pays-Bas. Enfin, il utilise sa quatrième Action bonus pour que son Roi effectue une Action d'attaque sur la Westphalie afin d'éliminer le Banquier qui se trouve sur ce territoire.

Ce n'est pas une liste exhaustive de toutes les combinaisons possibles que peut réaliser le joueur, mais cet exemple permet de se faire une bonne idée de l'importance de la quatrième Action bonus, et de la manière de l'utiliser efficacement.

REMPORTER LA PARTIE

Les joueurs gagnent la partie en remportant des points correspondant aux territoires occupés. Le total de points de chaque joueur fluctue en fonction des territoires gagnés et perdus au cours de la partie, et les joueurs peuvent à tout moment calculer leurs points pour vérifier s'ils ont emporté la victoire. Voici comment attribuer les points :

Pour chaque territoire contrôlé par un joueur (ce qui signifie qu'il n'y a que des pions à lui sur le territoire en question) : 1 point.

Pour chaque territoire de capitale où un joueur dispose d'un pion de Roi, de Général et de Banquier, le joueur reçoit 3 points en plus du point reçu pour le contrôle du territoire. Il peut s'agir du territoire de capitale de n'importe quel empire, et un joueur peut donc remporter ces points bonus plusieurs fois s'il contrôle plusieurs territoires de capitale. Le joueur doit disposer d'un pion de chaque classe dans un territoire de capitale pour bénéficier de ce bonus.

À tout moment, si un joueur atteint le total de points nécessaires pour gagner, il remporte immédiatement la victoire et la partie est terminée.

Si un joueur souhaite dupliquer un pion d'une certaine classe lors de son tour, et qu'il ne peut pas effectuer cette Action car tous les pions de cette classe sont déjà placés sur le plateau de jeu, la partie se termine aussitôt. On détermine les scores comme indiqué plus haut. Le joueur disposant du total de points le plus élevé est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur qui dispose du plus grand nombre de pions sur le plateau de jeu est déclaré vainqueur. Si deux joueurs ont autant de pions en jeu l'un que l'autre la partie se termine par un match nul.

Nombre de joueurs Points nécessaires pour gagner

| | |
|---|----|
| 2 | 30 |
| 3 | 27 |
| 4 | 24 |
| 5 | 21 |
| 6 | 18 |



RÈGLES OPTIONNELLES

Les règles suivantes fournissent des options de jeu supplémentaires pour profiter pleinement de *Balance of Power – L'équilibre des pouvoirs* !

Suivi du score

Selon les règles standard de *Balance of Power – L'équilibre des pouvoirs*, chaque joueur compte ses points dans sa tête, ce qui a pour effet d'entretenir un « brouillard de guerre » grâce auquel chaque joueur risque d'oublier à quel point son adversaire est proche (ou loin) de la victoire. Certains joueurs préféreront peut-être que tout le monde autour de la table sache à tout instant de combien de points chacun dispose.

Si les joueurs souhaitent comptabiliser leurs points de manière visible, retournez la carte de référence pour voir la face de suivi du score. Les joueurs peuvent alors utiliser leurs jetons d'empire pour indiquer clairement leur nombre de points tout au long de la partie. À la fin de chaque tour, le joueur qui termine son tour compte son total de points (comme indiqué dans *Remporter la partie*) et ajuste son jeton d'empire en fonction.

Choix des empires

Au lieu de déterminer au hasard quels empires figureront dans la partie, vous pouvez ajouter un degré de stratégie lors de la préparation en choisissant quels pays seront en jeu. Les joueurs déterminent au hasard qui choisit son empire en premier, puis la sélection se fait dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau de jeu.

Même si le jeu fonctionne très bien quand les empires des joueurs sont à l'opposé les uns des autres, une telle situation de départ a tendance à allonger la durée de la partie s'il n'y a que 2 ou 3 joueurs. Les joueurs ont donc plutôt intérêt à choisir des empires frontaliers des empires déjà sélectionnés.

En définitive, c'est toutefois aux joueurs de déterminer comment ils veulent choisir leur empire, et quels empires sélectionner si cette règle est appliquée.

Empires neutres renforcés

Selon les règles standard de *Balance of Power – L'équilibre des pouvoirs*, s'il y a moins de 6 joueurs, dès qu'un joueur occupe la capitale d'un empire neutre avec un pion de chaque classe, il gagne 3 points supplémentaires en bonus. Si les joueurs veulent rendre ces empires neutres plus forts, ils peuvent rendre l'obtention de ces points supplémentaires plus difficile.

Avec cette règle, un joueur gagne 1 point s'il

occupe un territoire de capitale. Toutefois, il ne gagne les 3 points de bonus supplémentaires (qu'il dispose ou pas de pions des 3 classes sur ce territoire) *qu'une fois* qu'il a réalisé son empire avec l'empire neutre en question, et qu'il le contrôle donc entièrement (voir *Réaliser son empire*).

Retour d'une classe de pions éliminés

Selon les règles standard, si tous les pions d'une classe donnée sont éliminés, ce type de pion ne peut plus revenir en jeu. Cette règle permet de jouer avec plus d'indulgence en cas de perte de toute une classe de pions.

Si tous les pions d'une classe particulière sont éliminés, le joueur peut lors de son tour suivant utiliser l'Action de cette classe pour placer un unique pion de cette classe sur son territoire de capitale. Remarquez que cette Action ne permet pas de dépasser la limite de 3 pions dans un même territoire.

Si le joueur n'a plus de pion dans sa capitale, il peut effectuer cette remise en jeu dans n'importe quel territoire où il dispose d'au moins un pion. Il doit toutefois le faire dans le territoire le plus proche de la capitale (si deux territoires sont à distance égale de la capitale, le joueur choisit dans lequel des deux il veut effectuer la remise en jeu).

Cela signifie que même si un pion ennemi se trouve dans sa capitale, le joueur actif peut toujours effectuer une remise en jeu s'il a toujours un pion dans sa capitale. Toutefois, il ne peut pas effectuer la remise en jeu et attaquer un pion ennemi, ce qui signifie qu'il ne peut y avoir que deux pions dans la capitale (celui du joueur et celui de son adversaire) dans cette situation.

Remarque : si le joueur dispose d'une quatrième Action bonus (voir *Réaliser son empire*), il existe une autre possibilité. Le joueur peut effectuer la remise en jeu dans ce territoire puis assigner sa quatrième Action à ce pion pour éliminer le pion adverse (à condition que la classe du pion permette cette élimination).

Domination absolue

Selon les règles standard, les joueurs tentent d'obtenir un certain nombre de points pour remporter la partie (comme précisé dans *Remporter la partie*). En mode Domination absolue, cependant, on oublie les points de victoire. À la place, un joueur doit complètement annihiler tous les autres pions du plateau de jeu pour gagner la partie.

Plus brutal, ce style de jeu est amusant, mais cette option allonge considérablement la durée d'une partie de *Balance of Power – L'équilibre des pouvoirs*.

CRÉDITS

Concept du jeu

Brian Knudson et Brent Knudson

Conception du jeu

Brian Knudson et Brent Knudson

Développement du jeu

Randall N. Bills

Editer

Jason M. Hardy

Graphiques

Brent Knudson

Design et mise en page du livre des règles

Matt Heerd

Traduction

Anthony Bruno – le collectif Ombres Portées



Testeurs de jeu

Tom Adams, LP Angelo, Alex Bean, Bryn K. Bills, Tara S. Bills, Albert Breitfuss, Sebastian Brocks, Aaron Christensen, Jason Coffey, Lisa Coffey, Loren L. Coleman, Heather J. Coleman, Clifford Conrad, John Coviello, Markus Engels, Christoph Fisch, Karl Frank, Kristian Frosig, Manuel Gaisböck, Johann Haderer, Robbie Haida, Mario Höfer, Abby « Abbytron » Holmes, Joseph « pianobar » Knight, Rainne Knight, Walter Krauss, Christian Lötsch, Michael Oberhansl, Hardwig Schider, Amy Smart, Taylor Smart, David Stansel-Garner, Nolan St. John, Särimmers Kultingar : Staffan Eric Haniel Åhlvik, John « Copper » Hellman, Anders « Cozmic » Jonsson, Erik « Thuna » Thuning, Henrik « Lillen » Warpefelt.

© 2012 Catalyst Game Labs. Tous droits réservés. Balance of Power – L'équilibre des pouvoirs est une marque déposée de Catalyst Game Labs aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans l'accord écrit préalable du propriétaire du copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée. Catalyst Game Labs et le logo Catalyst Game Labs sont des marques déposées de InMediaRes Productions, LLC.

Publié par Catalyst Game Labs, un label de InMediaRes Productions, LLC
PMB 202 • 303 91st Ave NE • E502 • Lake Stevens, WA 98258 • USA

Retrouvez-nous sur le Net :

<http://www.CatalystGameLabs.com>

(pages web Catalyst)

<http://www.closetnerdgames.com>

(pages web Closet Nerd Games)