

Les relations diplomatiques mondiales en 1914 - Jeu

En 1914, tous les pays impliqués bientôt dans la Première Guerre Mondiale avaient de différents buts et de différentes motivations dans les relations diplomatiques. Dans cette activité, vous serez des diplomates qui représentent un de ces pays. Comme diplomates, vous négocierez avec des représentants de chaque autre pays en essayant d'accomplir vos buts. Chaque but a un nombre de points selon son importance à votre gouvernement. Il y a aussi des résultats à éviter avec des points négatifs. Chaque pays a un nombre de forces armées et un nombre de ressources économiques pour utiliser dans les négociations. Il faut aussi faire une décision spéciale qui affecte beaucoup les relations avec des autres pays. À la fin du jeu, si vous avez un total positif, vous gagnez. Si vous avez un total négatif, vous êtes mis à pied de votre poste et vous perdez.

Le jeu se passera pendant deux périodes de la classe. Le premier jour, vous aurez quelques minutes avec chaque autre groupe diplomatique pour discuter ce que vous ferez. Puis, vous prendrez toutes ces informations en tête et vous retournerez la période après et vous négocierez encore avec chaque autre pays. À la fin de la deuxième période, vous devez faire trois décisions et donner les choix à moi :

1. Action politique - il faut dire quelque chose pour chaque pays. Les trois possibilités sont d'entrer dans une alliance officielle, de garder des relations aimables, ou de rester neutre. Notez que les deux pays impliqués doivent demander pour une alliance pour que l'alliance existe.
2. Action militaire - il faut décider quoi faire avec les divisions militaires que vous avez. Les trois possibilités pour chaque division sont de défendre votre pays, de mobiliser contre un autre pays, ou de dissoudre et désarmer la division pour recevoir une unité économique.
3. Action économique - il faut décider quoi faire à propos du commerce. Pour chaque unité supplémentaire il y a trois possibilités: donner l'unité à un autre pays en forme de commerce, garder l'unité chez vous, ou utiliser l'unité pour créer une autre division militaire à utiliser. Chaque unité que vous avez à la fin vous donnerez 10 points.

Quand vous arrivez le jour après, ce que chaque pays a choisi à faire sera affiché dans la salle de classe où tout le monde peut le voir. Puis il faut annoncer deux choses : le résultat de votre décision spéciale et aussi si votre pays déclarera la guerre ou non, et si oui à quel(s) pays. Après que tout le monde a l'opportunité à parler, on ajoutera les points.

Points à considérer :

- Il ne faut ni montrer vos buts aux autres diplomates ni être honnête
- Discutez avec les pays leurs relations avec les autres pays
- Utilisez les actions militaires et économiques pour convaincre les pays de faire ce dont vous avez besoin
- Choisissez en avance les choses non négociables et les choses où vous êtes plus flexibles et pensez soigneusement à propos de ce que vous apprenez le premier jour que vous pouvez utiliser le deuxième jour

Décisions diplomatiques

Actions politiques (alliance, aimable, ou neutre)

Pays	Décision	Pays	Décision
Allemagne		Japon	
Autriche-Hongrie		Luxembourg	
Belgique		Mexique	
Canada		Royaume-Uni	
Chine		Russie	
États-Unis		Serbie	
France		Suisse	
Italie		Turquie	

Actions militaires (défense, mobilisation, désarmement)

Division	Action	Division	Action
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

Actions économiques (donner à quel pays, garder, ou division militaire)

Unité	Action	Unité	Action
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

Actions spéciales

Mettez une note à propos de votre décision spéciale ci-dessous:

Allemagne

Forces armées - 9 divisions

Économie - 2 unités

Buts

- Faire une alliance avec l'Autriche-Hongrie (+25)
- Faire une alliance avec le Japon (+15)
- Faire une alliance avec la Russie (+20)
- La Turquie offre de relations aimables (+10)
- Acheter trois autres divisions militaires (+25)
- Faire une alliance avec l'Italie (+15)
- Mobiliser trois divisions contre la France (+30)
- Le Mexique mobilise contre les États-Unis (+20)
- Le Japon mobilise contre les États-Unis (+10)
- Construire des sous-marins (+50)
- Garder votre influence en Chine (+5)
- Les États-Unis occupe une colonie aux Caraïbes (+5)
- Avoir accès au minéral de fer du Luxembourg (+10)
- Le Mexique supporte son coup d'état (+5)
- La Suisse vous permet d'emprunter de l'argent (+20)
- La Suisse permet l'Autriche-Hongrie d'emprunter de l'argent (+5)
- La Turquie permet vos navires de passer (+25)
- La Turquie permet les navires austro-hongrois de passer (+10)

Résultats indésirables

- Désarmer des divisions des forces armées (-20 par division)
- La France fait une alliance avec la Russie (-30)
- La France fait une alliance avec le Royaume-Uni (-30)
- Les États-Unis fait une alliance avec le Royaume-Uni (-30)
- Faire une alliance avec la Belgique (-10)
- La Belgique ne permet pas vos divisions militaires de passer (-20)
- La Turquie permet les navires russes de passer (-20)
- La Turquie permet les navires britanniques de passer (-10)
- La Belgique permet les divisions britanniques de passer (-15)
- La Belgique permet les divisions français de passer (-25)
- La Bosnie devient indépendante de l'Autriche-Hongrie (-5)
- La France réclame l'Alsace-Lorraine (-40)
- Le Japon continue son expansion en Asie (-5)
- Le Royaume-Uni protège la Belgique (-40)
- La Russie supporte le mouvement contre sa monarchie (-15)
- La Suisse permet le Royaume-Uni d'emprunter de l'argent (-10)
- La Suisse permet la France d'emprunter de l'argent (-25)
- La Suisse permet la Russie d'emprunter de l'argent (-20)
- La Russie mobilise contre vous (-10 par division)
- Mobiliser contre la Suisse (-25)

Décision spéciale

- À la fin du jeu, il faut décider si vous construirez des sous-marins ou non

Autriche-Hongrie

Forces armées - 6 divisions

Économie - 1 unité

Buts

- Faire une alliance avec l'Allemagne (+30)
- Faire une alliance avec l'Italie (+10)
- La Turquie offre de relations aimables (+10)
- Mobiliser une division contre la Serbie (+10)
- Avoir accès au minéral de fer du Luxembourg (+5)
- Le Mexique supporte son coup d'état (+5)
- La Suisse vous permet d'emprunter de l'argent (+15)
- La Suisse permet l'Allemagne d'emprunter de l'argent (+10)
- La Turquie permet vos navires de passer (+10)
- La Turquie permet les navires allemands de passer (+20)

Résultats indésirables

- La Serbie fait une alliance avec la Russie (-40)
- La Serbie fait une alliance avec l'Italie (-10)
- La Serbie fait une alliance avec la Turquie (-10)
- La Bosnie devient indépendante (-40)
- La Russie mobilise contre vous (-25)
- La France réclame l'Alsace-Lorraine (-5)
- La Russie supporte le mouvement contre sa monarchie (-5)
- La Serbie supporte son mouvement terroriste (-30)
- Le Royaume-Uni protège la Belgique (-5)
- La Suisse permet la Serbie d'emprunter de l'argent (-25)
- La Suisse permet la Russie d'emprunter de l'argent (-15)
- La Suisse permet l'Italie d'emprunter de l'argent (-5)
- La Turquie permet les navires russes de passer (-20)
- La Turquie permet les navires britanniques de passer (-5)
- La Turquie permet les navires serbes de passer (-10)
- Mobiliser contre la Suisse (-25)

Décision spéciale

- À la fin du jeu, il faut décider si vous permettrez la Bosnie d'être indépendante ou non

Belgique

Forces armées - 1 division

Économie - 1 unité

Buts

- Faire une alliance avec la France (+30)
- Faire une alliance avec le Royaume-Uni (+30)
- L'Allemagne offre de relations aimables (+20)
- Faire une alliance avec le Luxembourg (+5)
- Faire une alliance avec le Canada (+10)
- Permettre les divisions britanniques de passer (+25)
- Permettre les divisions canadiens de passer (+10)
- La France réclame l'Alsace-Lorraine (+5)
- Avoir accès au minéral de fer du Luxembourg (+5)
- Le Royaume-Uni vous protège (+50)
- La Suisse vous permet d'emprunter de l'argent (+10)
- La Suisse permet le Royaume-Uni d'emprunter de l'argent (+20)
- La Suisse permet la France d'emprunter de l'argent (+10)

Résultats indésirables

- L'Allemagne mobilise contre vous (-50)
- Le Royaume-Uni ne fait pas une alliance avec vous (-30)
- Acheter une autre division militaire (-20)
- Permettre les divisions allemands de passer (-40)
- L'Italie garde ses colonies en Afrique (-5)
- La Russie supporte le mouvement contre sa monarchie (-10)
- La Suisse permet l'Allemagne d'emprunter de l'argent (-20)

Décision spéciale

- À la fin du jeu, il faut décider quel(s) pays peuvent passer des divisions militaires par votre pays

Canada

Forces armées - 3 divisions

Économie - 4 unités

Buts

- Faire une alliance avec le Royaume-Uni (+30)
- Les États-Unis offre de relations aimables (+30)
- Devenir plus indépendant du Royaume-Uni (+25)
- La Belgique permet vos divisions militaires de passer (+5)
- Le Royaume-Uni garde son influence en Chine (+5)
- La France réclame l'Alsace-Lorraine (+5)
- Le Royaume-Uni protège la Belgique (+15)
- La Russie supporte le mouvement contre sa monarchie (+5)
- La Turquie permet vos navires de passer (+15)
- La Turquie permet les navires britanniques de passer (+20)
- La Turquie permet les navires russes de passer (+5)

Résultats indésirables

- L'Allemagne mobilise contre la Belgique (-25)
- L'Allemagne mobilise contre la France (-40)
- Le Japon mobilise contre les États-Unis (-30)
- Les États-Unis mobilise contre vous (-50)
- L'Allemagne construit des sous-marins (-30)
- Les États-Unis fait une alliance avec l'Allemagne (-25)
- Le Royaume-Uni mobilise contre un autre pays (-10)
- Les États-Unis occupe une colonie aux Caraïbes (-10)
- Le Japon continue son expansion en Asie (-5)
- Le Mexique supporte son coup d'état (-5)
- Le Mexique mobilise contre les États-Unis (-10)

Décision spéciale

- À la fin du jeu, il faut décider si vous deviendrez plus indépendant du Royaume-Uni ou non

Chine

Forces armées - 1 division

Économie - 3 unités

Buts

- Faire une alliance avec le Royaume-Uni (+20)
- Faire une alliance avec l'Allemagne (+20)
- Faire une alliance avec la France (+20)
- Recevoir deux unités économiques des autres pays (+25)
- Seulement un pays garde son influence avec vous (+30)
- Aucun pays garde son influence avec vous (+50)

Résultats indésirables

- Le Japon mobilise contre vous (-50)
- L'Allemagne mobilise contre un pays européen (-30)
- Le Royaume-Uni mobilise contre un pays européen (-30)
- Le Japon fait une alliance avec la Russie (-25)
- Le Japon fait une alliance avec les États-Unis (-15)
- Le Japon continue son expansion en Asie (-40)

Décision spéciale

- À la fin du jeu, il faut décider si le(s)quel(s) des pays suivants peuvent continuer à avoir de l'influence dans votre pays: l'Allemagne, la France, le Japon, et le Royaume-Uni

États-Unis

Forces armées - 5 divisions

Économie - 8 unités

Buts

- Garder au moins trois unités économiques (+30)
- Acheter une autre division militaire (+25)
- Occuper une colonie aux Caraïbes (+40)
- Le Canada devient plus indépendant du Royaume-Uni (+10)
- Aucun pays garde son influence en Chine (+5)
- La Russie supporte le mouvement contre sa monarchie (+5)
- La Turquie permet vos navires de passer (+10)
- La Turquie permet les navires russes de passer (+5)

Résultats indésirables

- L'Allemagne construit des sous-marins (-40)
- Faire une alliance avec un autre pays (-20 par alliance)
- Le Japon fait une alliance avec le Mexique (-50)
- Le Mexique fait une alliance avec l'Allemagne (-25)
- Le Japon fait une alliance avec l'Allemagne (-30)
- Le Mexique mobilise contre vous (-40)
- Le Japon mobilise contre vous (-50)
- Le Royaume-Uni mobilise contre un autre pays (-15)
- La France réclame l'Alsace-Lorraine (-10)
- L'Italie garde ses colonies en Afrique (-5)
- Le Japon continue son expansion en Asie (-25)
- Le Mexique supporte son coup d'état (-20)
- Le Royaume-Uni protège la Belgique (-10)

Décision spéciale

- À la fin du jeu, il faut décider si vous augmenterez des forces armées marines et occuper une autre petite colonie aux Caraïbes ou non

France

Forces armées - 7 divisions

Économie - 2 unités

Buts

- Faire une alliance avec le Royaume-Uni (+40)
- Faire une alliance avec la Belgique (+15)
- Faire une alliance avec la Russie (+50)
- Faire une alliance avec les États-Unis (+25)
- Faire une alliance avec le Canada (+15)
- Faire une alliance avec le Luxembourg (+10)
- Mobiliser 5 divisions contre l'Allemagne (+25)
- Réclamer l'Alsace-Lorraine (+50)
- Garder votre influence en Chine (+10)
- La Belgique permet vos divisions militaires de passer (+25)
- Avoir accès au minéral de fer du Luxembourg (+15)
- Le Royaume-Uni protège la Belgique (+30)
- La Suisse vous permet d'emprunter de l'argent (+25)
- La Suisse permet le Royaume-Uni d'emprunter de l'argent (+10)
- La Suisse permet la Russie d'emprunter de l'argent (+10)
- La Turquie permet vos navires de passer (+5)
- La Turquie permet les navires russes de passer (+20)
- La Turquie permet les navires britanniques de passer (+5)

Résultats indésirables

- L'Italie fait une alliance avec l'Allemagne (-30)
- L'Allemagne mobilise contre la Belgique (-15)
- L'Allemagne mobilise contre le Luxembourg (-10)
- L'Allemagne mobilise contre vous (-20)
- L'Italie mobilise contre vous (-20)
- La Russie fait une alliance avec l'Allemagne (-50)
- Le Royaume-Uni fait une alliance avec l'Allemagne (-50)
- Le Japon mobilise contre la Russie (-30)
- Le Japon mobilise contre la Chine (-5)
- La Belgique permet les divisions allemandes de passer (-40)
- L'Allemagne construit des sous-marins (-25)
- Le Canada devient plus indépendant du Royaume-Uni (-5)
- Les États-Unis occupe une colonie aux Caraïbes (-5)
- L'Italie garde ses colonies en Afrique (-5)
- Le Japon continue son expansion en Asie (-10)
- La Suisse permet l'Allemagne d'emprunter de l'argent (-25)
- La Suisse permet l'Italie d'emprunter de l'argent (-5)
- La Turquie permet les navires allemands de passer (-20)
- La Turquie permet les navires austro-hongrois de passer (-10)
- Mobiliser contre la Suisse (-25)

Décision spéciale

- À la fin du jeu, il faut décider si vous réclamerez la région de l'Alsace-Lorraine actuellement sous le contrôle de l'Allemagne ou non

Italie

Forces armées - 4 divisions

Économie - 1 unité

Buts

- Faire une alliance avec la France (+10)
- Faire une alliance avec l'Autriche-Hongrie (+20)
- Acheter deux autres divisions militaires (+20)
- Garder les colonies en Afrique (+50)
- La Bosnie devient indépendante de l'Autriche-Hongrie (+5)
- Avoir accès au minéral de fer du Luxembourg (+5)
- Le Royaume-Uni protège la Belgique (+15)
- La Serbie supporte son mouvement terroriste (+10)
- La Suisse vous permet d'emprunter de l'argent (+25)
- La Turquie permet vos navires de passer (+5)

Résultats indésirables

- L'Autriche-Hongrie mobilise contre vous (-40)
- La France mobilise contre vous (-40)
- La Turquie mobilise contre vous (-10)
- L'Allemagne construit des sous-marins (-30)
- Les États-Unis occupe une colonie aux Caraïbes (-5)
- La France réclame l'Alsace-Lorraine (-15)
- La Suisse permet l'Autriche-Hongrie d'emprunter de l'argent (-20)
- La Suisse permet la Turquie d'emprunter de l'argent (-5)
- La Suisse permet la France d'emprunter de l'argent (-15)
- Mobiliser contre la Suisse (-25)

Décision spéciale

- À la fin du jeu, il faut décider si vous garderez vos colonies en Afrique ou non

Japon

Forces armées - 8 divisions

Économie - 5 unités

Buts

- Le Canada devient plus indépendant du Royaume-Uni (+5)
- Garder votre influence en Chine (+30)
- Vous êtes le seul pays avec de l'influence en Chine (+40)
- La France réclame l'Alsace-Lorraine (+10)
- Continuer votre expansion en Asie (+50)
- Le Mexique supporte son coup d'état (+15)
- Le Royaume-Uni protège la Belgique (+10)
- La Russie supporte le mouvement contre sa monarchie (+20)
- Mobiliser contre la Chine (+25)
- Faire une alliance avec un pays européen (+20)

Résultats indésirables

- Les États-Unis occupe une colonie aux Caraïbes (-5)
- La Suisse permet la Russie d'emprunter de l'argent (-20)
- La Russie fait une alliance avec la Chine (-40)
- Perdre son influence en Chine (-40)
- Faire une alliance avec le Mexique (-10)
- Mobiliser contre les États-Unis (-25)
- Mobiliser contre la Russie (-15)

Décision spéciale

- À la fin du jeu, il faut décider si vous continuerez votre expansion dans l'Asie orientale ou non

Luxembourg

Forces armées - 0 divisions

Économie - 1 unité

Buts

- Donner accès au minéral de fer à la Belgique (+10)
- Donner accès au minéral de fer à aucun pays (+30)
- Le Royaume-Uni protège la Belgique (+40)
- La Suisse vous permet d'emprunter de l'argent (+10)
- Faire une alliance avec la France (+30)
- Faire une alliance avec l'Allemagne (+20)
- Faire une alliance avec la Belgique (+25)
- Faire une alliance avec le Royaume-Uni (+40)

Résultats indésirables

- Le Canada devient plus indépendant du Royaume-Uni (-10)
- La France réclame l'Alsace-Lorraine (-30)
- Donner accès au minéral de fer à l'Allemagne (-40)
- Donner accès au minéral de fer à la Russie (-20)
- La Russie supporte le mouvement contre sa monarchie (-5)
- La Suisse permet l'Allemagne d'emprunter de l'argent (-15)
- La Suisse permet la France d'emprunter de l'argent (-10)
- Acheter une division militaire (-20)

Décision spéciale

- À la fin du jeu, il faut décider au(x) quel(s) pays vous donnerez accès à vos dépôts de minéral de fer

Mexique

Forces armées - 3 divisions

Économie - 4 unités

Buts

- L'Allemagne construit des sous-marins (+10)
- Le Canada devient plus indépendant du Royaume-Uni (+5)
- Le Japon continue son expansion en Asie (+20)
- Supporter le coup d'état (+40)
- Le Royaume-Uni offre des relations aimables (+15)
- L'Allemagne offre des relations aimables (+15)
- Le Japon offre des relations aimables (+20)
- Les États-Unis offre des relations aimables (+25)
- Utiliser deux divisions militaires pour se défendre (+30)
- Mobiliser contre les États-Unis (+10)

Résultats indésirables

- Les États-Unis occupe une colonie aux Caraïbes (-40)
- Faire une alliance avec l'Allemagne (-10)
- Faire une alliance avec le Japon (-15)
- Faire une alliance avec le Royaume-Uni (-10)
- Faire une alliance avec les États-Unis (-15)
- Les États-Unis mobilise contre vous (-40)

Décision spéciale

- À la fin du jeu, il faut décider si vous supporterez un coup d'état dans votre pays ou non

Royaume-Uni

Forces armées - 7 divisions

Économie - 2 unités

Buts

- La Bosnie devient indépendante de l'Autriche-Hongrie (+10)
- La Belgique permet vos divisions militaires de passer (+10)
- Garder votre influence en Chine (+20)
- Avoir accès au minéral de fer du Luxembourg (+10)
- Protéger la Belgique (+40)
- La Suisse vous permet d'emprunter de l'argent (+25)
- La Suisse permet la France d'emprunter de l'argent (+10)
- La Suisse permet la Belgique d'emprunter de l'argent (+5)
- La Turquie permet vos navires de passer (+25)
- La Turquie permet les navires russes de passer (+20)
- L'Allemagne offre des relations aimables (+30)
- Faire une alliance avec le Canada (+30)
- Faire une alliance avec les États-Unis (+40)

Résultats indésirables

- L'Allemagne construit des sous-marins (-50)
- Le Canada devient plus indépendant de vous (-15)
- L'Allemagne garde son influence en Chine (-10)
- Les États-Unis occupe une colonie aux Caraïbes (-10)
- La France réclame l'Alsace-Lorraine (-15)
- L'Italie garde ses colonies en Afrique (-5)
- La Russie supporte le mouvement contre sa monarchie (-5)
- La Serbie supporte son mouvement terroriste (-10)
- La Suisse permet l'Allemagne d'emprunter de l'argent (-20)
- La Suisse permet la Turquie d'emprunter de l'argent (-10)
- La Turquie permet les navires allemands de passer (-20)
- Faire une alliance avec la France (-20)
- Faire une alliance avec un autre pays européen (-10 par alliance)
- L'Allemagne fait une alliance avec la Russie (-30)
- Le Japon mobilise contre la Chine (-15)

Décision spéciale

- À la fin du jeu, il faut décider si vous protégerez la Belgique en cas d'une attaque d'un autre pays ou non

Russie

Forces armées - 10 divisions

Économie - 0 unités

Buts

- La Bosnie devient indépendante de l'Autriche-Hongrie
- Le Royaume-Uni protège la Belgique
- Supporter le mouvement contre la monarchie
- La Serbie supporte son mouvement terroriste
- La Suisse vous permet d'emprunter de l'argent
- La Suisse permet la France d'emprunter de l'argent
- La Suisse permet la Serbie d'emprunter de l'argent
- La Turquie permet vos navires de passer
- La Turquie permet les navires américains de passer
- La Turquie permet les navires canadiens de passer

Résultats indésirables

- L'Allemagne construit des sous-marins
- Le Japon garde son influence en Chine
- L'Allemagne garde son influence en Chine
- La France réclame l'Alsace-Lorraine
- Le Japon continue son expansion en Asie
- La Suisse permet l'Allemagne d'emprunter de l'argent
- La Suisse permet l'Autriche-Hongrie d'emprunter de l'argent
- La Suisse permet la Turquie d'emprunter de l'argent
- La Turquie permet les navires allemands de passer
- La Turquie permet les navires austro-hongrois de passer

Décision spéciale

- À la fin du jeu, il faut décider si vous supporterez le mouvement contre la monarchie de votre pays ou non

Serbie

Forces armées - 3 divisions

Économie - 0 unité

Buts

- La Bosnie devient indépendante de l'Autriche-Hongrie
- Avoir accès au minéral de fer du Luxembourg
- Supporter le mouvement terroriste
- La Suisse vous permet d'emprunter de l'argent
- La Suisse permet la Russie d'emprunter de l'argent
- La Suisse permet la Turquie d'emprunter de l'argent

Résultats indésirables

- La Russie supporte le mouvement contre sa monarchie
- La Suisse permet l'Autriche-Hongrie d'emprunter de l'argent
- La Suisse permet l'Allemagne d'emprunter de l'argent

Décision spéciale

- À la fin du jeu, il faut décider si vous supporterez le mouvement terroriste contre l'Autriche-Hongrie ou non

Suisse

Forces armées - 2 divisions

Économie - 9 unités

Buts

- Les États-Unis occupe une colonie aux Caraïbes
- Aucun pays a de l'influence en Chine
- Avoir accès au minéral de fer du Luxembourg
- Le Royaume-Uni protège la Belgique
- Permettre l'Allemagne d'emprunter de l'argent
- Permettre la France d'emprunter de l'argent
- Permettre le Royaume-Uni d'emprunter de l'argent
- Permettre la Russie d'emprunter de l'argent
- Permettre l'Autriche-Hongrie d'emprunter de l'argent
- Permettre l'Italie d'emprunter de l'argent
- Permettre la Turquie d'emprunter de l'argent
- Permettre la Serbie d'emprunter de l'argent
- Permettre la Belgique d'emprunter de l'argent
- Permettre le Luxembourg d'emprunter de l'argent

Résultats indésirables

- La France réclame l'Alsace-Lorraine
- La Russie supporte le mouvement contre sa monarchie

Décision spéciale

- À la fin du jeu, il faut décider quel(s) pays peuvent emprunter de l'argent de vous

Turquie

Forces armées - 3 divisions

Économie - 1 unité

Buts

- La Bosnie devient indépendante de l'Autriche-Hongrie
- La Russie supporte le mouvement contre sa monarchie
- La Serbie supporte son mouvement terroriste
- La Suisse vous permet d'emprunter de l'argent
- Ne permettre aucun pays de passer des navires
- Permettre trois pays ou moins de passer des navires

Résultats indésirables

- L'Allemagne construit des sous-marins
- L'Italie garde ses colonies en Afrique

- La Suisse permet la Russie d'emprunter de l'argent
- La Suisse permet le Royaume-Uni d'emprunter de l'argent
- La Suisse permet la France d'emprunter de l'argent
- La Suisse permet l'Italie d'emprunter de l'argent
- La Suisse permet l'Autriche-Hongrie d'emprunter de l'argent
- Permettre les navires russes de passer
- Permettre les navires britanniques de passer

Décision spéciale

- À la fin du jeu, il faut décider quel(s) pays peuvent passer des navires par votre port important