

DEFCON 1



FLORIAN DUMONT



RÈGLES DU JEU



1. Le matériel

2. Les blocs

DEFCON 1 propose 5 blocs à jouer.

3 blocs majeurs :

◆ **L'Alliance atlantique**, composée des États-Unis d'Amérique et de ses plus proches alliés en Europe, de couleur bleu foncé.

◆ **Le Pacte de Varsovie**, composé de l'URSS et de ses états satellites, de couleur rouge.

◆ **Le Mouvement des Non-alignés**, composé de territoires du Tiers-monde refusant d'être inféodés aux autres blocs dominants, de couleur verte.

2 blocs mineurs :

◆ **La République Française**, composée de la France métropolitaine, de ses colonies et territoires d'outre-mer, de couleur bleu clair.

◆ **La République Populaire de Chine**, composée des grandes régions administratives de ce territoire-continent, de couleur orange.

2.1. Plateaux BLOC

Chaque plateau **BLOC** est propre à chaque joueur.

La partie gauche **ARBRE TECHNOLOGIQUE** permet de gérer votre recherche et développement, la partie droite, de stocker vos ressources, vos marqueurs **DEFCON** et vos **UNITÉS SPÉCIALES**.

3. Les unités

Chaque bloc dispose d'une réserve d'unités qui lui est propre. Une unité peut être terrestre, navale ou spéciale. Elle dispose d'un niveau qui exprime sa puissance de combat et d'une capacité de redéploiement définissant le nombre de ses mouvements possibles.

3.1. Les unités terrestres

Il existe 4 types d'unités terrestres (niveau/redéploiement) :

◆ Unité **DIVISION MOTORISÉ** (1/2),

◆ Unité **CORPS MÉCANISÉE** (2/1),

◆ Unité **ARMÉE BLINDÉE** (3/1),

◆ Marqueur **CONTRÔLE** (0/0).

3.2. Les unités maritimes

Il existe 3 types d'unités navales (Niveau/Redéploiement) :

◆ Unité **DIVISION DE FRÉGATES** (1/2),

◆ Unité **ESCADRE DE CROISEURS** (2/1),

◆ Unité **GROUPE AÉRONAVAL** (3/1).

3.3. Les unités spéciales

◆ Les unités spéciales sont : **SMA**, **SNLE**, **LANCEUR TACTIQUE**, **13ÈME RDP**, **LÉGION ÉTRANGÈRE**, ...

4. Le plateau

4.1. Territoires/mers et zones

La carte présente 2 principaux éléments qui forment la géographie du jeu :

◆ Les Territoires et les Mers, délimités par des frontières terrestres ou maritimes. Un même Territoire peut contenir jusqu'à 3 zones terrestres. Chaque Mer représente 1 zone maritime.

◆ Les zones, qui sont représentées par des cercles sur terre ou sur mer. Une zone peut posséder diverses informations sous forme d'icônes.

4.1.1. Zones principales, zones secondaires

Les zones, et donc les territoires qui les contiennent, peuvent être de différentes natures et avoir différents statuts.

Les zones principales:

Ce sont les zones se trouvant dans les territoires aux couleurs des blocs.

Elle peuvent être contrôlées par un bloc joué, auquel cas elle possède une influence naturelle intrinsèque de 1.

Ces zones principales peuvent faire partie d'un bloc non-joué, auquel cas elles sont neutres.

Les zones secondaires sont les zones initialement en gris.

Elles peuvent être soit neutres, soit contrôlées par un bloc.

Les territoires sont contrôlés lorsque toutes ses zones possèdent un marqueur contrôle du même bloc.

4.2. Adjacence

Des Territoires sont adjacents l'un à l'autre lorsque l'une des conditions suivantes est vraie :

◆ ils possèdent une frontière terrestre commune,

◆ ils sont reliés par une Mer occupée par un bloc (uniquement pour ce bloc).

Toutes les zones présentes dans un même Territoire sont adjacentes entre elles.

4.3. Contrôle et occupation des zones

Les zones, et par conséquent les Territoires ou Mers dans lesquelles elles se trouvent peuvent avoir divers statuts:

4.3.1. Contrôle terrestre

Une zone terrestre est contrôlée lorsqu'un bloc y possède un marqueur **CONTRÔLE**.

4.3.2. Occupation maritime

Une zone maritime est soit occupée, soit vide.

4.3.3. Occupation militaire





Une zone, terrestre ou maritime, ne peut être occupée **que par une, et une seule, unité**.




4.4. Légende des zones

4.4.1. Ressources

Les icônes associées aux zones vous octroient à chaque début de tour les ressources correspondantes.

- ◆ L'icône **INFLUENCE**  vous donne 1 cube **INFLUENCE**.
- ◆ L'icône **R&D**  vous donne 1 cube **R&D**.
- ◆ L'icône **PÉTROLE**  vous donne 1 baril **PÉTROLE**.
- ◆ L'icône **URANIUM**  vous donne 1 baril **URANIUM**.

4.4.2. Usine

L'icône **USINE OPÉRATIONNELLE**  vous permet d'y produire 1 unité, 1 fois par tour.

4.5. Influence naturelle

Certaines zones possèdent un indicateur sous la forme de petits carrés de couleur. Il s'agit de l'influence naturelle, qui vous indique quel bloc peut tenter une prise de contrôle politique sur cette zone et pour combien de cubes **INFLUENCE** minimum.

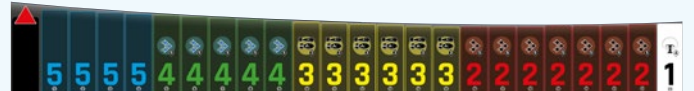
4.6. Déroit

Certains territoires sont reliés par une double flèche blanche qui représente un Déroit.

Une unité peut **toujours** se redéployer ou attaquer en traversant un Déroit.

4.7. L'échelle DEFCON

Cette échelle permet de représenter le niveau de tension internationale et, en fonction du niveau **DEFCON**, rend disponible de nouvelles actions pour les joueurs.



4.7.1. Progression du marqueur DEFCON

Les actions suivantes font progresser l'échelle **DEFCON**:

- ◆ Détruire une unité navale adverse,
- ◆ Prendre le contrôle politiquement ou militairement d'une zone terrestre contrôlée par un adversaire ou d'une zone principale neutre.

Chaque fois que vous effectuez une action faisant progresser l'échelle **DEFCON**, placez 1 marqueur **DEFCON** ▲ de votre plateau **BLOC** sur la piste, en prenant celui le plus à gauche.

4.8. Actions autorisées en fonction du niveau DEFCON

4.8.1. DEFCON 5

- ◆ Prendre le contrôle d'une zone principale **neutre** ou une zone secondaire de manière politique ou militaire,
- ◆ Bombarder une zone secondaire ou une zone principale neutre,

◆ Prendre le contrôle, politiquement, des zones principales de vos adversaires,

◆ Reprendre le contrôle sans restriction d'une de vos zones principales.

4.8.2. DEFCON 4

◆ Vous pouvez, de plus, attaquer les unités navales adverses avec vos propres unités navales.

4.8.3. DEFCON 3

◆ Vous pouvez, de plus, construire des Silos de missiles nucléaires et des sous-marins nucléaires lanceurs d'engins (SNLE).

4.8.4. DEFCON 2

◆ Vous pouvez, de plus, Bombarder et prendre le contrôle militairement des zones principales de vos adversaires (Territoires colorés).

4.8.5. DEFCON 1

◆ Vous pouvez, de plus, lancer des Missiles nucléaires.

5. Les cartes

Il y existe 2 types de cartes : **OBJECTIF** et **MISSION**.

Les cartes **OBJECTIF** sont utilisées dans le mode **STRATÉGIQUE**, tandis que les cartes **MISSION** sont utilisables quelque soit le mode de jeu choisi.

5.1. Cartes Objectif



Une carte **OBJECTIF** indique les conditions à remplir pour gagner.

Il peut vous être demandé :

◆ de garder le contrôle de certains de vos Territoires principaux,

◆ de contrôler de nouveaux Territoires,

◆ de contrôler un certain nombre de zones de votre choix selon certains critères,

◆ d'occuper une mer.

Une illustration de votre objectif permet de vous repérer sur le plateau de jeu. Les zones marquées de votre drapeau sont les zones à contrôler, celles marquées de votre couleur sont des zones à contrôler parmi celles listées.

5.2. Cartes Mission



Une carte **MISSION** indique les conditions à remplir pour obtenir une récompense.

Il peut vous être demandé :

◆ de prendre le contrôle d'une zone,

◆ de terminer le développement d'une Technologie,

◆ de contrôler un certain nombre de ressources,

◆ d'avoir déployé certaines unités,

◆ d'avoir atteint un certain programme spatial, ...

La récompense peut être de nature diverse.

Parfois, vous trouverez sur le côté droit un encart avec une icône **BLOC** : si le bloc correspondant à la couleur est joué, vous recevez cette récompense supplémentaire.

6. Mise en place du jeu

Placez un marqueur **CONTRÔLE** pour chaque bloc qui est joué sur la piste d'initiative en bas à droite de la carte, de gauche à droite :

◆ Alliance Atlantique,

◆ Pacte de Varsovie,

◆ République Française,

◆ Mouvement des Non-alignés,

◆ République Populaire de Chine.

Le bloc le moins influent est donc la République Populaire de Chine et le plus influent l'Alliance Atlantique pour le premier tour.

Quelque soit le mode de jeu choisi, la mise en place est toujours la même. Mettez en place chaque bloc joué comme décrit ci-dessous.

Placez 1 marqueur **INSTABILITÉ II** sur les Territoires suivants : **Corée du Nord**, **Europe du Sud**, **Sahara**, **Turquie** et **Cuba**.

Selon les blocs joués, y placer les unités suivantes :

6.1. L'Alliance Atlantique

◆ 2 unités **DIVISION DE FRÉGATES** en **OA4** et **P4**.

◆ 1 unité **CORPS MÉCANISÉ** en **RFA I**.

◆ 3 unités **DIVISION MOTORISÉE** en **Alaska**, aux **États-Unis I** et en **Italie**.

6.2. Le Pacte de Varsovie

◆ 1 unité **DIVISION DE FRÉGATES** en **MB**.

◆ 1 unité **ARMÉE BLINDÉE** en **RDA**.

◆ 2 unités **DIVISION MOTORISÉE** en **Russie I** et en **Tchoukotka**.

◆ 1 unité **SOUS-MARIN D'ATTAQUE** dans la zone **UNITÉS SPÉCIALES** de votre plateau **BLOC**.

6.3. Le Mouvement des Non-alignés

◆ 1 unité **DIVISION DE FRÉGATES** en **OI2**.

◆ 1 unité **CORPS MÉCANISÉ** en **Egypte I**.

◆ 2 unités **DIVISION MOTORISÉE** au **Vietnam** et en **Libye**.

6.4. La République Française

◆ 1 unité **DIVISION DE FRÉGATES** en **MM**.

◆ 3 unités **DIVISION MOTORISÉE** à **Djibouti**, en **Guyane** et en **Indochine**.

6.5. La République Populaire de Chine

◆ 1 unité **CORPS MÉCANISÉ** en **Hebei I**.

◆ 1 unité **DIVISION MOTORISÉE** au **Tibet**.

6.6. Unités neutres

Placez sur chaque zone principale neutre :

- ◆ Zone **USINE** : 1 unité **ARMÉE BLINDÉE**,
- ◆ Zone **URANIUM** : 1 unité **CORPS MÉCANISÉ**,
- ◆ Zone **PÉTROLE/INFLUENCE** : 1 unité **DIVISION MOTORISÉE**.

Placez sur chaque zone secondaire suivante :



- ◆ Zone **USINE/URANIUM/PÉTROLE/INFLUENCE** : 1 unité **DIVISION MOTORISÉE** neutre.

6.7. Ressources

Prenez les ressources du premier tour comme l'indique votre plateau **BLOC**.

7. Les phases de jeu

Chaque tour se décompose en 5 phases.

Lors du premier tour, ne jouez pas la phase 0.

Chaque phase est jouée par chaque bloc, par ordre d'initiative.

Phase 0 : Initialisation

Phase 1 : Recherche et Développement

Phase 2 : Politique


Phase 3 : Production

Phase [4] : Nucléaire

Phase 5 : Opérations



8. Phase Initialisation

Aucun effet  ne peut être joué pendant cette phase.

Les actions de cette phase peuvent être réalisées en simultané par tous les joueurs mais dans l'ordre suivant :

8.1. Défausse et pioche des cartes Mission

Vous pouvez défausser des cartes **MISSION** avant de compléter votre main à 3 cartes.

La défausse de carte **MISSION** peut aussi se faire à n'importe laquelle de vos phases pour obtenir des bonus selon le barème suivant :

- ◆ 1 carte = 1 cube **R&D**.
- ◆ 2 cartes = 1 unité **DIVISION DE FRÉGATES**.
- ◆ 3 cartes = 1 baril **PÉTROLE**.

8.2. Mise à jour de l'instabilité politique



- ◆ Retournez tous les marqueurs **INSTABILITÉ I** côté II.







- ◆ Retournez tous les marqueurs **CONTRÔLE PROTECTION POLITIQUE** côté normal.

8.3. Unités spéciales

Toutes les unités spéciales redeviennent disponibles. Remettez-les dans votre case **DISPONIBLE**.

8.4. Collecte des ressources

Chaque bloc collecte ses ressources en fonction du type des zones qu'il contrôle et les place sur son plateau **BLOC** :

- ◆ 1 cube **INFLUENCE** par **INFLUENCE** contrôlée ,
- ◆ 1 cube **R&D** par **RECHERCHE** contrôlée ,
- ◆ 1 baril **URANIUM** par **URANIUM** contrôlé ,
- ◆ 1 baril **PÉTROLE** par **PÉTROLE** contrôlé .

8.5. Initiative

Au début de chaque tour à partir du deuxième tour, classez les blocs par ordre d'initiative sur la piste dédiée.

Ordonnez les marqueurs **CONTRÔLE** de chaque bloc en fonction du nombre de cubes **INFLUENCE** dont chaque bloc dispose en stock sur son plateau, du plus grand au plus petit.

En cas d'égalité entre 2 blocs, celui qui avait l'initiative au tour précédent la garde.



9. Phase Recherche

9.1. Arbre technologique

Dépensez vos cubes **R&D** en lançant des programmes technologiques pour améliorer votre bloc sur le plan militaire, politique et économique.

Pour cela, investissez le nombre de cubes **R&D** indiqué par chaque Technologie présente sur votre plateau en les posant sur le programme technologique concerné

9.2. Les tranches

Certaines Technologies se développent en une tranche, d'autres, en 2 tranches.

Pour développer une tranche de technologie, il faut dépenser, en une fois, le nombre de cubes **R&D** indiqué par la tranche.

Il est possible d'enchaîner la deuxième tranche d'une technologie à partir du tour suivant en payant le coût indiqué, ou immédiatement après avoir développé la première tranche mais en payant le double du coût.

Vous pouvez tout à fait avoir plusieurs Technologies inachevées en cours de développement. Vous pouvez les achever quand vous le souhaitez, ou jamais.



Le Pacte de Varsovie décide de commencer le développement de POLITBURO au 1^{er} tour.

Cette Technologie est composée de 2 tranches de valeur 1 et 2.

Lors du 1^{er} tour, le Pacte de Varsovie dépense 1 cube R&D qu'il pose sur la case PREMIÈRE TRANCHE et décide d'attendre son prochain tour pour achever son développement, ce qui lui coûtera 2 cubes R&D. Le Pacte de Varsovie aurait pu achever ce

développement au 1^{er} tour, en payant 4 cubes R&D pour la seconde tranche au lieu de 2 pour immédiatement recevoir 1 cube INFLUENCE et piocher une carte MISSION.

9.3. Technologies liées

Certaines Technologies ne peuvent être développées que lorsque d'autres ont été achevées. Ces Technologies sont reliées par des flèches blanches.

Vous ne pouvez pas développer BOMBE H avant d'avoir achevé BOMBE A.


Lorsque vous achevez le développement d'une Technologie liée, vous pouvez immédiatement commencer le développement des Technologies qui lui sont liées.

Le bloc des Non-alignés achève ENRICHISSEMENT DE L'URANIUM au premier tour. Il décide de commencer immédiatement le développement de BOMBE A, en ne payant que pour sa première tranche.

9.4. Prise d'effet d'une technologie

Dès que le développement d'une Technologie est achevée, ses effets deviennent actifs.

Chaque Technologie dispose en rappel sur sa tranche d'un petit chiffre qui indique à quelle phase elle peut être utilisée.

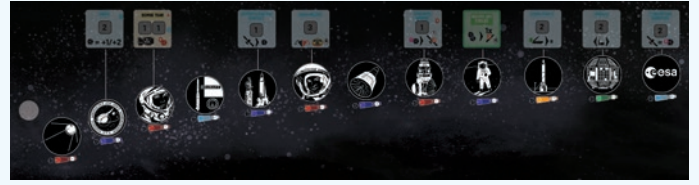
Certaines Technologies possèdent un effet avec l'icône . Celle-ci peut signifier deux choses :

- ◆ si elle est associée à l'ensemble de la Technologie, vous pouvez utiliser celle-ci durant n'importe laquelle de vos phases.
- ◆ si elle est associée à au moins 1 cube INFLUENCE cela signifie que vous recevez une seule fois ce bonus à l'achèvement de la Technologie.

9.5. Rendre une Usine opérationnelle

Vous pouvez rendre une Usine opérationnelle en dépensant 2 cubes R&D.

9.6. Course à l'espace



Dans DEFCON 1, la Course à l'espace représente une succession de programmes spatiaux dont la réalisation :

- ◆ offre des bonus d'influence,
- ◆ permet de développer de nouvelles Technologies,
- ◆ permet l'utilisation de satellites.

Pour avoir accès à cette Course à l'espace, il faut disposer de la Technologie MISSILE INTERCONTINENTAL.

9.6.1. Influence

Lors de votre phase R&D, vous pouvez dépenser 1 cube R&D pour avancer le marqueur ESPACE d'1 case vers la droite sur la piste COURSE À L'ESPACE.

Cette action vous fait gagner 1 cube INFLUENCE.

Cela peut faire aussi gagner 1 cube INFLUENCE au bloc propriétaire du programme. Si vous êtes aussi le propriétaire du programme, vous ne recevez qu'1 seul pion INFLUENCE.

9.6.2. Technologie spatiales



Si le marqueur ESPACE atteint ou passe sur un programme associé à une Technologie, le bloc propriétaire du programme place la tuile TECHNOLOGIE correspondante sur son plateau BLOC.

9.6.3. Satellites

Dès que le marqueur ESPACE atteint une icône SATELLITE, ce dernier devient actif pour chaque bloc.

Chaque bloc possédant la Technologie MISSILE INTERCONTINENTAL reçoit 1 marqueur SATELLITE qu'il place dans sa case UNITÉS SPÉCIALES.

Chaque marqueur SATELLITE peut être dépensé pour appliquer l'un des 3 effets suivants :

- ◆ Le satellite de reconnaissance peut être utilisé lors de votre phase OPÉRATIONS, pour effectuer 1 redéploiement supplémentaire avec 1 unité.
- ◆ Le satellite de télécommunications militaires peut être activé durant n'importe laquelle de vos phases . Défaussez 1 carte MISSION, piochez-en 3, choisissez-en 1 que vous prenez en main, puis remettez les 2 autres cartes dans votre pioche. Mélangez votre pioche.
- ◆ Le satellite espion peut être activé durant n'importe laquelle de vos phases . L'adversaire de votre choix défausse 1 carte MISSION de sa main.

10. Phase politique

Cette phase se décompose en 2 sous-phases successives :

1. Prise de contrôle politique,
2. Déstabilisation.

10.1. Prise de contrôle politique

Vous pouvez tenter la prise de contrôle politique d'une zone déjà instable de niveau 2 pour laquelle vous avez une influence naturelle. La valeur d'influence d'une zone est exprimée en nombre de petits carrés de couleur.

10.2. Prise de contrôle d'une zone neutre

Dépensez autant de cubes **INFLUENCE** que votre valeur d'influence naturelle sur la zone.

Seul un autre bloc qui dispose d'une influence naturelle sur cette même zone peut tenter de contrer ou de prendre aussi le contrôle.

Si plusieurs blocs souhaitent le faire, départagez-les en sélectionnant le bloc qui dispose de la meilleure initiative.



Exemple : 3 blocs possèdent une influence naturelle au **Congo** de valeur 1 pour République Française et de valeur 2 pour le Mouvement des Non-Alignés et l'Alliance Atlantique.

10.2.1. Aucune opposition

Si aucun autre bloc ne veut, ou ne peut, vous disputer votre prise de contrôle politique, placez 1 marqueur **CONTRÔLE** et 1 unité **DIVISION MOTORISÉE** (facultatif) sur la zone ciblée.

10.2.2. Lutte d'influence

Lorsque 2 blocs souhaitent prendre le contrôle politique d'une zone, il y a alors lutte d'influence.

Le second bloc doit dépenser autant de cubes **INFLUENCE** que sa valeur d'influence naturelle pour entrer dans la lutte.

10.2.3. Première mise

Le premier bloc peut miser autant de cubes **INFLUENCE** qu'il le peut.

10.2.4. Seconde mise

Le second bloc peut au choix :

- ◆ abandonner,
- ◆ miser en retour le même nombre de cubes **INFLUENCE**,
- ◆ surenchérir, s'il le peut.

10.2.5. Dernière mise

Le premier bloc peut abandonner la lutte ou parler une dernière fois pour au choix :

◆ miser en retour le même nombre de cubes **INFLUENCE**,

◆ surenchérir, s'il le peut.

Le bloc qui a misé le plus de cubes **INFLUENCE** remporte la lutte d'influence. En cas d'égalité, le bloc qui dispose de la meilleure initiative remporte la lutte d'influence.

Attention ! Le coût pour entrer dans la lutte d'influence n'est pas pris en compte. Seules les mises le sont.

Le bloc qui remporte la lutte d'influence place sur la zone ciblée 1 de ses marqueurs **CONTRÔLE** ainsi qu'une unité **DIVISION MOTORISÉE** (facultatif).

Les mises sont défaussées.

Si aucun des 2 blocs ne peut enchérir après être entré dans la lutte d'influence, la zone reste instable.

10.3. Prise de contrôle d'une zone contrôlée

Cette prise de contrôle diffère de celle d'une zone neutre par le fait que le bloc qui contrôle la zone peut entrer dans la lutte d'influence de manière **prioritaire** et **gratuitement**.

Si le bloc qui contrôle la zone l'emporte, la zone redevient stable : retournez le marqueur **CONTRÔLE** côté **DRAPEAU**. Dans le cas contraire l'autre bloc place sur la zone ciblée un de ses marqueurs **CONTRÔLE**.

Le bloc qui remporte la lutte d'influence peut placer 1 unité **DIVISION MOTORISÉE** sur la zone (facultatif).

Rendre instable une zone...

10.3.1. ...neutre

Vous pouvez rendre instable une zone neutre dans laquelle vous avez une influence naturelle ou qui est adjacente à l'une de vos zones contrôlées.

Retirez l'unité neutre qui s'y trouve le cas échéant et placez-y 1 marqueur **INSTABILITÉ I**.

Vous remarquerez que ces marqueurs ont une valeur de combat de 1. Cela représente le chaos des diverses factions qui s'y affrontent.

Rendre instable une zone neutre coûte 1 cube **INFLUENCE**.

10.3.2. ...contrôlée

Vous pouvez rendre instable une zone contrôlée par un autre bloc :

- ◆ s'il ne possède aucune unité dessus,
 - ◆ qui ne possède pas de marqueur face **PROTECTION POLITIQUE**,
 - ◆ dans laquelle vous avez une influence naturelle, ou qui est adjacente à l'une de vos zones contrôlées.
- Placez un marqueur **CONTRÔLE INSTABILITÉ NIVEAU 1** du bloc visé.

Rendre instable une zone contrôlée coûte 1 cube **INFLUENCE**.

Exception : il est impossible de rendre instables les zones qui se trouvent dans les territoires **CAPITALE** : **États-Unis d'Amérique, Russie, Iran, France et Hebei**. Ces territoires sont reconnaissables aux drapeaux qui les illustrent, et au fait qu'ils contiennent la zone **CAPITALE** de votre bloc.

10.3.3. Effets

Une zone instable ne produit plus la ressource qui lui est associée, il est impossible d'y produire une unité ou de s'y redéployer.

3

11. Phase Production

Durant cette phase, vous pouvez produire des unités et en améliorer.

11.1. Production des Usines

Vous pouvez produire **1 unité de votre réserve, gratuitement, par tour et par Usine opérationnelle** que vous contrôlez si vous possédez la **Technologie** pour la produire.

11.1.1. Placement

- ◆ Une unité terrestre est placée dans une zone contrôlée d'un Territoire contenant une zone **USINE opérationnelle** ou un Territoire adjacent à ce dernier.
- ◆ Une unité navale peut est placée dans une zone maritime vide adjacente à un territoire contenant une zone **USINE opérationnelle**.

Vous pouvez placer une unité dans une zone déjà occupée en écrasant votre propre unité si l'unité que vous placez a un Niveau plus élevé. L'unité écrasée retourne dans votre réserve et devient disponible.

- ◆ Les unités spéciales **SMA, SNLE, LANCEUR-TACTIQUE, 13ÈME RDP, LÉGION ÉTRANGÈRE** sont placées dans la case **UNITÉS SPÉCIALES** du plateau **BLOC** de leur propriétaire.

11.2. Production et placement d'un silo

La construction d'un Silo se fait en dehors de l'utilisation des Usines en dépensant 3 barils **URANIUM** sous condition d'être au moins en **DEFCON 3** et de posséder les Technologies **BOMBE A** et **MISSILES INTERCONTINENTAL**.

Placez le Silo dans une zone que vous contrôlez.

11.2.1. Les Sous-marins Nucléaires Lanceurs d'Engins (SNLE)

La construction d'une unité **SNLE** peut s'accompagner d'un ou plusieurs Silos, en dépensant 3 barils **URANIUM** pour chaque.

Les Silos ainsi construits sont placés avec votre unité **SNLE** dans votre case **UNITÉS SPÉCIALES**. Ces Silos constituent la réserve de Missiles nucléaires de votre **SNLE**.

Une unité **SNLE** peut se ré-armer en Missiles nucléaires lors de la phase **PRODUCTION** toujours pour un coût de 3 barils **URANIUM** par Silo.

Placez ces nouveaux Silos avec votre **SNLE** dans votre case **UNITÉS SPÉCIALES**.

Les **SNLE** peuvent tirer des **BOMBES A** et des **BOMBES H**.

11.3. Amélioration des unités

Vous pouvez améliorer une unité qui est déjà en jeu d'1 Niveau sous réserve que l'unité améliorée est **disponible** dans votre réserve et que vous possédez la **Technologie** pour la produire.

Une amélioration coûte 1 baril **PÉTROLE** et 1 cube **R&D**.

Vous pouvez améliorer autant d'unités que vous le souhaitez et même améliorer plusieurs fois la même unité.

La réussite d'une carte **MISSION** peut aussi vous permettre de faire une amélioration **gratuite**.

Vous pouvez également améliorer vos marqueurs **CONTRÔLE unité DIVISION MOTORISÉE**.

Le Mouvement des Non-alignés possède une unité **CORPS MÉCANISÉ en Afghanistan**. Comme il dispose d'une unité **ARMÉE BLINDÉE** dans sa réserve et qu'il possède la Technologie **UNITÉS LOURDES**, il peut dépenser 1 baril **PÉTROLE** et 1 cube **R&D** pour améliorer son unité **CORPS MÉCANISÉ en ARMÉE BLINDÉE** et remet son unité **CORPS MÉCANISÉ** dans sa réserve.



12. Phase Nucléaire

Attention ! Cette phase n'est jouée qu'au niveau **DEFCON 1**.

De plus, l'initiative lors de cette phase n'est pas déterminée par les positions des blocs sur la piste **INITIATIVE**, mais par le nombre de marqueurs **DEFCON** ▲ posés par chacun des blocs sur l'échelle **DEFCON**.

Le bloc ayant posé le plus de marqueurs **DEFCON** ▲ dispose de l'initiative pour cette phase, et ainsi de suite par ordre décroissant. En cas d'égalité, c'est la position sur la piste **INITIATIVE** qui est utilisée.

12.1. Armement d'un missile

Vous armez un Missile nucléaire **au moment du tir** avec le type de bombe nucléaire de votre choix selon la Technologie dont vous disposez à ce moment.

12.2. Portée et zone d'impact du missile

Un Missile nucléaire peut être lancé à 25 cm maximum.

La mesure se fait depuis la zone de tir, c'est-à-dire la zone à laquelle un Silo est associé. Utilisez le gabarit **FRAPPE BALISTIQUE**.

Il faut pouvoir atteindre le Territoire visé, vous pouvez ensuite, à l'intérieur du Territoire, choisir les zones frappées.

12.3. Frappe nucléaire à partir d'un SNLE

Durant votre phase **NUCLÉAIRE**, vous pouvez faire émerger une unité **SNLE** dans n'importe quelle Mer et déclencher un ou plusieurs tirs, dont la portée sera mesurée à partir de l'unité **SNLE**.

Une fois les tirs effectués, remplacez l'unité **SNLE** dans votre case **UNITÉS SPÉCIALES**. Cette unité pourra encore intervenir à ce tour lors de la phase **COMBATS**.

12.4. Dégâts d'une frappe nucléaire

Les dégâts d'une frappe nucléaire sont liés à la puissance de la bombe utilisée.

◆ Une **BOMBE A** cible 1 zone et détruit toute unité et Silo qui s'y trouvent.

◆ Une **BOMBE H** cible jusqu'à 2 zones dans un même Territoire et détruit toute unité, Silo, ressources et Usines qui s'y trouvent.

◆ Une **BOMBE TSAR** cible jusqu'aux 3 zones dans un même Territoire et détruit toute unité, Silo, ressources et Usines qui s'y trouvent.

Placez 1 marqueur **FRAPPE NUCLÉAIRE** pour masquer la ressource ou Usine détruite. Retirez du jeu les unités détruites, elles ne pourront plus être reconstruites.

Toutes zones frappées restent sous contrôle de leur bloc.

12.4.1. Frappe d'une zone maritime

Vous pouvez également cibler une Mer, Comme une Mer ne possède qu'une seule zone, peu importe la puissance de la bombe.

Retirez du jeu l'unité détruite, elle ne pourra plus être reconstruite. Placez-y un marqueur **FRAPPE NUCLÉAIRE** pour masquer l'éventuelle ressource **PÉTROLE**.



13. Phase Opérations

Durant cette phase, vous pouvez redéployer vos unités puis passer à l'attaque.

13.1. Redéploiements et combats sur mer

Chaque unité navale peut se redéployer, puis attaquer une unité navale adverse et à n'importe quel moment de cette phase, bombarder.

13.1.1. Bombardement

Certaines unités navales peuvent bombarder une zone terrestre adjacente à la mer qu'elles occupent, une fois par tour, à n'importe quel moment de la phase Opérations.

1 bombardement coûte 1 baril **PÉTROLE**.

Dès le niveau **DEFCON 5**, vous pouvez bombarder les zones neutres ou initialement neutres, et à partir de **DEFCON 2** les zones initiales des blocs adverses.

◆ 1 unité **ESCADRE DE CROISEURS** peut détruire 1 unité **DIVISION MOTORISÉE**.

◆ Une unité **GRUPE AÉRONAVAL** peut détruire 1 unité **CORPS MÉCANISÉ** ou 2 unités **DIVISION MOTORISÉE**.

13.1.2. Redéploiement

Une unité **DIVISION DE FRÉGATES** peut se déplacer de 2 zones maritimes. La zone de redéploiement ne doit pas être occupée. La zone de transit, dans le cas d'un déplacement de 2 zones, ne doit pas être occupée par une unité adverse.

Une unité **ESCADRE DE CROISEURS** ou **GRUPE AÉRONAVAL** peut se déplacer d'1 seule zone maritime. La zone de redéploiement ne doit pas être occupée.

Il est possible d'échanger la position de 2 unités.

Il est possible de passer d'une zone maritime du bord est de la carte vers une zone maritime du bord ouest et inversement.

Il n'est pas possible d'effectuer des attaques combinées dans DEFCON 1, c'est-à-dire de faire converger des unités sur la zone attaquée. Il est donc très important de bien placer ses unités en fonction de ses objectifs ou ses missions, pour avoir les unités les plus puissantes aux endroits où vous en avez le plus besoin.

13.1.3. Combats navals

Les combats navals ne sont autorisés qu'à partir de DEFCON 4.

Une unité navale peut attaquer, et détruire, une unité navale adverse qui se trouve dans une zone adjacente et de niveau strictement inférieur à l'unité qui attaque.

L'unité détruite est placée dans la réserve de votre adversaire et vous avez le choix entre occuper la zone libérée avec l'unité qui vient d'attaquer ou laisser cette dernière dans sa zone actuelle.

◆ Une unité **ESCADRE DE CROISEURS** (Niveau 2) surclasse une unité **DIVISION DE FRÉGATES** (Niveau 1).

◆ Une unité **GRUPE AÉRONAVAL** (Niveau 3) surclasse une unité **ESCADRE DE CROISEURS** (Niveau 2).

Si vous disposez d'unités **SMA/SNLE** sur votre plateau **BLOC**, vous pouvez les faire émerger pour accompagner votre unité navale : chaque unité **SMA/SNLE** ajoute 1 Niveau.

Ainsi, vous pouvez faire une attaque normalement impossible, ou bien contrer une attaque qui aurait dû avoir lieu.

Chaque unité **SMA/SNLE** ne peut agir qu'une seule fois par tour, placez l'unité dans votre case **UTILISÉ** lorsqu'elle l'a été.

13.1.4. Procédure

L'attaquant déclare s'il engage une unité **SMA/SNLE** et dépense 1 baril **PÉTROLE**. Le défenseur peut à son tour engager une unité **SMA/SNLE** s'il en possède dans sa case **UNITÉS SPÉCIALES** et ainsi de suite jusqu'à ce qu'aucun des 2 blocs ne souhaite engager d'autre unité **SMA/SNLE**.

L'unité **SMA/SNLE** surnuméraire ajoute 1 Niveau à l'unité maritime qui en bénéficie, et devient utilisée. Placez son pion dans votre case **UTILISÉ**. Toutes les autres unités **SMA/SNLE** engagées sont détruites.

En cas d'égalité, toutes les unités **SMA/SNLE** engagées sont détruites et aucun des 2 blocs ne reçoit de soutien.

Si l'attaque ne peut pas avoir lieu à cause de l'intervention d'unités **SMA/SNLE**, l'attaquant défaisse tout de même 1 baril **PÉTROLE**.

L'Alliance Atlantique qui occupe **P2** avec une unité **ESCADRE DE CROISEURS** peut attaquer l'unité **DIVISION DE FRÉGATES** de la République Populaire de Chine qui occupe **MJ** car elle surclasse l'unité chinoise. L'Alliance Atlantique décide d'attaquer et détruit l'unité **DIVISION DE FRÉGATES** en dépensant 1 baril **PÉTROLE**. L'unité de l'Alliance Atlantique peut au choix occuper **MJ** ou rester en **P2**. L'Alliance Atlantique place 1 marqueur **DEFCON** sur l'échelle **DEFCON**.

Le Pacte de Varsovie qui occupe **MA** avec son unité **GRUPE AÉRONAVAL** ne peut pas attaquer, seule, l'unité **GRUPE AÉRONAVAL** de la République Française qui occupe **MN** car elle ne surclasse pas l'unité française. Le Pacte de Varsovie possède cependant une unité **SNLE** grâce à laquelle elle peut surclasser, et donc,

attaquer, l'unité **GRUPE AÉRONAVAL** de la République Française.

Le Pacte de Varsovie décide d'attaquer et détruit l'unité française en dépensant 1 baril **PÉTROLE** et en plaçant son pion **SNLE** dans sa case **UTILISÉ**. L'unité **GRUPE AÉRONAVAL** du Pacte peut au choix occuper **MN** ou rester en **MA**. Le Pacte de Varsovie place 1 marqueur **DEFCON** sur l'échelle **DEFCON**.

Le Mouvement des Non-alignés possède une unité **ESCADRE DE CROISEURS** et une unité **SMA** et souhaite attaquer le bloc français qui possède aussi une unité **ESCADRE DE CROISEURS** et une unité **SMA** !

Le Mouvement des Non-alignés doit engager son unité **SMA** s'il veut attaquer. Il le fait et paye 1 baril **PÉTROLE**. Cependant le Français décide également d'engager son unité **SMA** : les unités **SMA** sont détruites et l'attaque ne peut pas avoir lieu.

Le baril **PÉTROLE** est perdu. Le Mouvement des Non-alignés place 1 marqueur **DEFCON** sur l'échelle **DEFCON**.

13.2. Redéploiements et combats sur terre

Chaque unité terrestre peut se redéployer, puis attaquer une unité terrestre adverse.

13.2.1. Redéploiement

Une unité **DIVISION MOTORISÉE** peut se déplacer de 2 zones terrestres. La zone de redéploiement doit être contrôlée et non occupée. La zone de transit, dans le cas d'un déplacement de 2 zones, doit être contrôlée et peut être occupée.

Une unité **CORPS MÉCANISÉ** ou **ARMÉE BLINDÉE** peut se déplacer d'1 seule zone. La zone de redéploiement doit être contrôlée et non occupée.

Il est possible d'échanger la position de 2 unités.

13.2.2. Transport maritime

Un redéploiement peut s'effectuer à travers une ou plusieurs zones maritimes que vous occupez.

◆ Si vous contrôlez 2 zones terrestres reliées par 2 zones maritimes adjacentes que vous occupez, vous pouvez redéployer une unité **DIVISION MOTORISÉE** dans l'une de ces 2 zones terrestres.

◆ Si vous contrôlez 2 zones terrestres reliées par 1 zone maritime que vous occupez, vous pouvez redéployer une unité **DIVISION MOTORISÉE**, **CORPS MÉCANISÉ** ou **ARMÉE BLINDÉE** dans l'une de ces 2 zones terrestres.

Vous pouvez redéployer une unité des **États-unis** à **Hawaï** si vous occupez **P2**, ou de la Turquie à l'Espagne si vous occupez **MM**.

Si vous avez une unité maritime en **MC** et une en **P3**, vous pouvez redéployer une unité **DIVISION MOTORISÉE** du **Vietnam** à **Hawaï**.

13.2.3. Déroit

Vous pouvez redéployer une unité terrestre à travers un Déroit même si les mers adjacentes sont occupées par l'ennemi.

13.2.4. Combats terrestres

Si un territoire dispose de plusieurs zones, vous

devez attaquer et conquérir toutes ses zones pour contrôler ce Territoire. C'est important notamment pour la réalisation des objectifs et cela peut se faire sur plusieurs tours.

Une unité peut attaquer, et détruire, une unité adverse qui se trouve dans une zone adjacente et de Niveau strictement inférieur à l'unité qui attaque.

◆ Une unité **DIVISION MOTORISÉE** (Niveau 1) surclasse un marqueur **CONTRÔLE** (Niveau 1).

◆ Une unité **CORPS MÉCANISÉ** (Niveau 2) surclasse une unité **DIVISION MOTORISÉE** (Niveau 1).

◆ Une unité **ARMÉE BLINDÉE** (Niveau 3) surclasse une unité **CORPS MÉCANISÉ** (Niveau 2).

Les règles d'adjacence pour les attaques sont identiques à celle des redéploiements. Vous pouvez donc attaquer à travers une Mer que vous occupez, voir à 2 Mers de distance dans le cas d'une unité **DIVISION MOTORISÉE**.

Si vous disposez d'unités **LANCEUR TACTIQUE/SCUD** dans votre case **UNITÉS SPÉCIALES**, vous pouvez les utiliser pour accompagner votre unité terrestre : chaque unité **LANCEUR TACTIQUE/SCUD** ajoute 1 Niveau.

Chaque unité **LANCEUR TACTIQUE/SCUD** ne peut agir qu'1 fois par tour, placez-le dans votre case **UTILISÉ** lorsqu'il a été.

13.2.5. Procédure

L'attaquant déclare s'il engage une unité **LANCEUR TACTIQUE** et défaisse 1 baril **PÉTROLE**. Le défenseur peut à son tour engager une unité **LANCEUR TACTIQUE** s'il possède dans sa case **UNITÉS SPÉCIALES** et ainsi de suite jusqu'à ce qu'aucun des 2 blocs ne souhaite engager d'autre unité **LANCEUR TACTIQUE**.

L'unité **LANCEUR TACTIQUE** surnuméraire ajoute 1 Niveau à l'unité terrestre qui en bénéficie, et devient utilisée. Placez-la dans votre case **UTILISÉ**. Toutes les autres unités **LANCEUR TACTIQUE** sont détruites.

En cas d'égalité, toutes les unités **LANCEUR TACTIQUE** engagées sont détruites et aucun des 2 blocs ne reçoit de soutien.

Si l'attaque ne peut pas avoir lieu à cause de l'intervention d'unités **LANCEUR TACTIQUE**, l'attaquant défaisse tout de même 1 baril **PÉTROLE**.

Si l'unité qui occupait la zone est détruite, elle retourne dans la réserve de son propriétaire et l'attaquant place sur la zone conquise son marqueur **CONTRÔLE**. Il peut occuper ou non cette zone avec son unité qui vient d'attaquer.

Exemple : L'Alliance Atlantique souhaite prendre le contrôle de l'Amérique Centrale. Comme il s'agit d'un Territoire neutre, elle peut l'attaquer peu importe le niveau **DEFCON**. Comme aucune unité neutre n'est présente, la conquête est possible grâce à l'unité **DIVISION MOTORISÉE** qui se trouve aux *États-Unis d'Amérique*. L'Alliance Atlantique se défaisse d'1 Baril **PÉTROLE** et prend le contrôle de la zone. Elle y place un de ses marqueurs **CONTRÔLE** et choisit de laisser son unité **DIVISION MOTORISÉE** aux *États-Unis d'Amérique*.

Exemple : le Mouvement des Non-alignés souhaite

prendre le contrôle de la zone **France II** avec une unité **CORPS MÉCANISÉ** qui est en *Libye*. Il occupe la **MM** avec une unité **DIVISION DE FRÉGATES**. La République Française n'étant pas jouée, c'est une zone principale neutre occupé par une unité **DIVISION MOTORISÉE** et l'attaque est possible peu importe le niveau de **DEFCON**.

Le Mouvement des Non-alignés dépense 1 baril **PÉTROLE** et prend le contrôle de la zone **France II**. L'unité neutre est détruite, un marqueur **CONTRÔLE** du Mouvement des Non-alignés est placé sur la zone ainsi que l'unité **CORPS MÉCANISÉ** victorieuse que le Mouvement décide d'y déplacer.

Exemple : le Pacte de Varsovie veut à terme prendre le contrôle du *Brésil*, territoire contrôlé par l'Alliance Atlantique. Il y a une unité **CORPS MÉCANISÉ** dans la zone *Brésil I* et une unité **ARMÉE BLINDÉE** dans la zone *Brésil II*. Une unité **ARMÉE BLINDÉE** soviétique se trouve au *Vénézuela*. L'attaque est possible car l'unité présente au *Vénézuela* surclasse celle de la zone *Brésil I*. Le Pacte de Varsovie dépense donc 1 baril **PÉTROLE** et l'unité **CORPS MÉCANISÉ** de l'Alliance Atlantique est détruite. Un marqueur **CONTRÔLE** soviétique est placé sur *Brésil I*. Le *Brésil* est disputé car aucun bloc ne le contrôle entièrement.

13.2.6. Rendre stable une zone militairement

Vous pouvez rendre stable une zone instable de niveau 1 ou 2 dont vous avez le contrôle en l'attaquant.

14. Les modes de jeu

14.1. Mode stratégique

Ce mode est à privilégier à 5 joueurs.

14.1.1. Cartes OBJECTIF

Si vous jouez à 5, passez au paragraphe suivant (14.1.2. Pioche, p 11).

Certaines cartes **OBJECTIF** sont identifiées avec la couleur de l'un des blocs adverses : cela signifie que cet **OBJECTIF** est spécifiquement dirigé contre ce bloc.

Avant de commencer une partie à moins de 5 joueurs, enlevez de chaque pioche **OBJECTIFS** les cartes qui visent spécifiquement les blocs non joués.

Exemple : Dans une partie opposant le Pacte de Varsovie au Mouvement des Non-alignés, enlevez toutes les cartes identifiées par les icônes des 3 blocs Alliance atlantique, République Française et République Populaire de Chine.

Si tous les joueurs sont d'accord, vous pouvez également moduler à votre convenance ces paquets, en enlevant par exemple les cartes ne comportant pas d'icône **BLOC** si vous voulez une partie tout en opposition frontale, ou encore par exemple les cartes qui font s'opposer les blocs de l'est entre eux.

14.1.2. Pioche

Piochez 2 cartes **OBJECTIF**. Vous ne devez pas les montrer à vos adversaires.

14.1.3. Victoire

Le premier bloc à réussir à remplir 1 de ses 2 objectifs remporte la partie.

Au moment où l'un d'eux est rempli, annoncez votre victoire à vos adversaires en leur montrant la carte, vous remportez la victoire !

Ces objectifs sont donc assez difficiles à atteindre et nécessitent de progresser par étape tout au long de la partie.

14.1.4. Cartes Mission

Chaque bloc pioche 6 cartes **MISSION** au début de la partie et en conserve 3 de son choix pour former sa main de départ. Les 3 autres cartes sont défaussées. Elles ne seront pas utilisées dans cette partie.

Vous ne devez pas les montrer à vos adversaires.

Leur réalisation vous apportera un bonus immédiat.

De plus, certaines cartes **MISSION** permettent de progresser vers un des objectifs de votre bloc.

Si vous achevez une mission correspondant à une carte que vous avez en main, vous obtenez sa récompense. Parfois, lorsqu'un bloc spécifique est joué, vous obtenez une récompense supplémentaire, possédant l'icône du bloc en question.

Si la mission consiste à prendre plusieurs zones ou Territoires, cela peut se faire sur plusieurs tours. La mission est réussie lorsque vous avez le contrôle simultané des Territoires/zones demandés.

Parfois la récompense permet de piocher une autre carte : dans ce cas vous l'ajoutez directement à votre main. Cela permet, si vous piochez une carte intéressante, de pouvoir la jouer encore ce tour-ci.

◆ Les bonus accordés sont immédiats, même s'ils ne devraient normalement pas concerner la phase en cours.

Exemple : l'Alliance Atlantique possède la mission SOLIDARNOSC qui consiste à prendre le contrôle la Pologne. Lors de sa phase POLITIQUE, l'Alliance Atlantique prend le contrôle politique de la Pologne. Il reçoit tout d'abord 1 unité CORPS MÉCANISÉ et comme le bloc Pacte de Varsovie est joué, il reçoit également la récompense associée.

◆ Une unité terrestre octroyée ainsi peut être placée sur n'importe quelle zone libre que vous contrôlez.

◆ Une unité navale octroyée ainsi peut être placée sur n'importe quelle zone maritime libre adjacente à une zone terrestre que vous contrôlez.

◆ Si la récompense consiste à placer une unité que vous n'avez plus dans votre réserve, vous pouvez placer une unité de classe inférieure. **Exemple : une unité DIVISION DE FRÉGATES à la place d'une unité ESCADRE DE CROISEURS.**

◆ Si la récompense est la possibilité de lancer une nouvelle attaque à partir de la zone conquise, n'oubliez pas de tenir compte du niveau **DEFCON**. Cette nouvelle attaque ne coûte pas de **PÉTROLE**. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas effectuer cette attaque bonus, vous pouvez à la place déstabiliser une zone adjacente à la zone conquise.

◆ Si la récompense implique la prise de contrôle d'une zone, cela peut nécessiter la destruction d'une unité terrestre ennemie s'y trouvant. Les zones inscrites en blanc sont accessibles à tout moment de la partie, celles en rouge ne le sont qu'à partir de **DEFCON 2** si la zone visée est sous le contrôle d'un bloc joué. Cependant, vous pouvez, à la place de prendre le contrôle d'une zone, la déstabiliser.

◆ Si vous prenez le contrôle d'une zone adverse grâce à la réussite d'une mission et qu'un Silo est placé dans cette zone, ce Silo est détruit.

◆ Si la récompense implique d'avoir une Technologie développée, celle-ci est immédiatement disponible. Néanmoins, dans le cas d'une Technologie nécessitant l'achèvement préalable d'une autre, la récompense est perdue si ce critère n'est pas rempli.

◆ Si la récompense implique de faire progresser le marqueur **ESPACE**, vous devez l'avancer du nombre de cases indiqué sans tenir compte des cases intermédiaires. Vous ne recevez qu'1 cube **INFLUENCE**, de même que l'éventuel bloc associé à la case d'arrivée. Si des tuiles **TECHNOLOGIE SPATIALE** sont franchies, chaque bloc concerné les récupère.

◆ N'oubliez pas que ne pouvez pas place un marqueur **INSTABILITÉ** dans une zone disposant d'un marqueur **PROTECTION POLITIQUE**.

14.1.5. Défausser une carte Mission en cours de partie

Vous pouvez, lorsque c'est à vous de jouer, défausser vos cartes **MISSION** pour obtenir des bonus.

Cela peut être utile si la mission a déjà été réalisée ou bien si un bonus vous est nécessaire.

Le bonus accordé dépend du nombre de cartes **MISSION** défaussées :

- 1 cartes **MISSION** : gagner 1 cube **R&D**,

- 2 cartes **MISSION** : placer 1 unité **DIVISION DE FRÉGATES**, de la même manière que si elle avait produite en phase **PRODUCTION**.

- 3 cartes **MISSION** : gagner 1 baril **PÉTROLE**.

14.1.6. Priorité opérationnelle (optionnel)

Vous pouvez, en association à la récompense **PIOCHE**, placer une carte **MISSION** en statut **priorité opérationnelle**. Cette carte est placée à part de votre main. Elle ne pourra jamais être défaussée par le Satellite Espion, mais vous ne pourrez jamais non plus la défausser contre des ressources. Cette mission est destinée à être réussie ou perdue.

14.2. Choc Frontal : variante du mode stratégique

Recommandé à 2 joueurs et prévu pour jouer des duels rapides et nerveux.

Il s'agit d'une partie en mode Stratégique où les objectifs possibles sont réduits à ceux en opposition directe avec votre adversaire, et où le nombre de cartes **MISSION** est réduit afin de coller au plus près de ces objectifs.

De plus, au lieu de piocher 6 cartes et d'en choisir 3, vous pouvez directement choisir vos 3 cartes de départ dans votre pioche **MISSIONS**.

Cette variante est idéale pour la compétition, en particulier en Alliance Atlantique vs Pacte de Varsovie.

14.2.1. Alliance Atlantique vs Pacte de Varsovie

Constitution des pioches **OBJECTIFS** et **MISSIONS**.

Alliance Atlantique

Constituez une pioche **OBJECTIFS** avec les cartes O1, O2 et O7.

Retirez de la pioche **MISSIONS** les cartes M3, M11, M14, M15, M16, M17, M18 et M19.

Pacte de Varsovie

Constituez une pioche **OBJECTIFS** avec les cartes composés des objectifs O1, O2, O5 et O7.

Retirez de la pioche **MISSIONS** les cartes M7, M8, M11, M14, M16, M17, M18 et M22.

14.2.2. Alliance Atlantique vs Mouvement des Non-alignés

Constitution des pioches **OBJECTIFS** et **MISSIONS**.

Alliance Atlantique

Vous débutez obligatoirement avec les cartes **OBJECTIF** O3 et O4.

Retirez de la pioche **MISSIONS** les cartes M4, M5, M6, M7, M11, M12, M19 et M20.

Mouvement des Non-alignés

Vous débutez obligatoirement avec les cartes **OBJECTIF** O3 et O7.

Retirez de la pioche **MISSIONS** les cartes M5, M7, M9, M10, M18, M20, M23 et M24.

14.2.3. Pacte de Varsovie vs Mouvement des Non-alignés

Constitution des pioches **OBJECTIFS** et **MISSIONS**.

Pacte de Varsovie

Vous débutez obligatoirement avec les cartes **OBJECTIF** O3 et O8.

Retirez de la pioche **MISSIONS** les cartes M6, M7, M12, M13, M15, M19, M20 et M22.

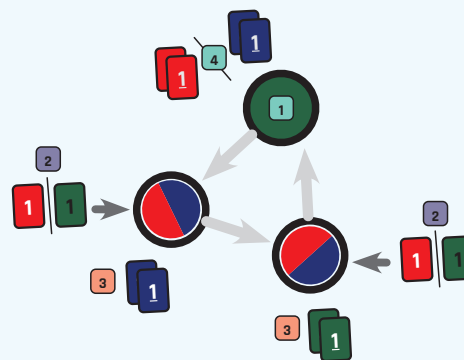
Mouvement des Non-alignés

Vous débutez obligatoirement avec les cartes **OBJECTIF** O6 et O8.

Retirez de la pioche **MISSIONS** les cartes M2, M6, M8, M11, M12, M14, M15 et M16.

14.3. Cercle de la mort : variante du mode stratégique

Ce mode est à privilégier à 3 joueurs.



14.3.1. Cartes **OBJECTIF**

Chaque joueur met de côté les cartes **OBJECTIF** les opposant aux 2 autres.

◆ Le Mouvement des Non-alignés se place en premier sur la zone verte [1].

◆ L'Alliance Atlantique pioche 1 carte de chaque pioche (MNA/Pacte), les regarde, et choisit ensuite sa place [2]. Sa place déterminera son adversaire.

◆ Ensuite le Pacte de Varsovie se place sur la place vacante et pioche 2 cartes **OBJECTIF** correspondant à son adversaire et en choisit 1 [3].

◆ Le Mouvement des Non-alignés pioche 2 cartes **OBJECTIF** qui visent sa cible et en choisit 1 [4].

Exemple : vous jouez le Pacte de Varsovie. Vous composez une pioche **OBJECTIFS** avec les cartes **OBJECTIF** visant l'Alliance Atlantique et un autre avec celles visant le Mouvement des Non-alignés. Les autres blocs font respectivement de même. Le Mouvement des Non-alignés se place sur sa zone [1]. Ensuite, l'Alliance Atlantique pioche une carte **OBJECTIF** visant le Mouvement des Non-alignés et une vous visant vous. Après les avoir consulté, il doit choisir ensuite sa place. Soit il choisit de s'opposer à vous et d'être la cible des Non-alignés, soit l'inverse. Il choisit de s'en prendre à vous [2]. Vous vous placez ensuite sur la place restante, ce qui signifie que vous allez devoir vous en prendre aux Non-alignés. Vous piochez deux cartes **OBJECTIF** dans votre pioche **OBJECTIFS** Non-alignés, et en choisissez une [3]. Enfin, le Mouvement des Non-alignés pioche deux cartes **OBJECTIF** dans sa pioche **OBJECTIFS** qui vise l'Alliance Atlantique et en choisit 1 [4]. La partie peut commencer, avec l'assurance que chacun sera la cible d'un bloc et en aura un autre pour cible !

14.4. Scénarios

Dans ce mode, la victoire s'obtient par des conditions spécifiques précisées pour chaque scénario, mais certains blocs sont alliés et gagnent ou perdent ensemble.

De plus, vous pouvez :

◆ faire transiter vos troupes par les zones maritimes grâce aux unités navales alliées lors de la phase **OPÉRATIONS**,

◆ échanger des ressources pendant la phase **POLITIQUE**,

◆ vous montrer vos cartes **MISSION** et discuter librement de votre stratégie commune en conciliabule.

Vous pouvez y jouer avec ou sans les cartes **MISSION**.

14.4.1. Razzia de Pétrole

Pour 3 joueurs. France et Chine contre Non-alignés.

La France et la Chine sont alliés. Les Non-alignés devront se défendre contre les 2 blocs mineurs qui pour gagner doivent prendre le contrôle de toutes les zones offrant du pétrole sur les territoires initiaux des Non-alignés (en vert sur la carte). Les Non-alignés gagnent s'ils parviennent à contrôler la France ou l'Hébei.

14.4.2. Guerre Civile Chinoise

Pour 3 joueurs. Alliance Atlantique contre Pacte de Varsovie, un troisième joueur contrôle la Chine, de façon atypique.

Dans ce scénario, la guerre civile chinoise entre nationalistes et communistes est toujours en cours. Tous les tours, l'allégeance de la Chine peut changer en faveur du Pacte de Varsovie ou de l'Alliance Atlantique.

Au début de chaque phase **INITIALISATION**, jetez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, la Chine est alliée avec le Pacte de Varsovie, sur un résultat de 4, 5 ou 6 elle est alliée avec l'Alliance.

Le jeu fonctionne selon les règles normales, exception faite que la Chine ne dépend pas de l'échelle **DEFCON** et peut faire absolument tout ce qu'elle souhaite dès le 1^{er} tour. La partie dure jusqu'à abandon du Pacte de Varsovie ou de l'Alliance Atlantique.

C'est un scénario atypique dans lequel la Chine s'amuse avec les nerfs des deux autres belligérants, qui devront gérer à la fois l'autre grand bloc adverse et la Chine qui peut soit leur être profitable, soit les mener à la ruine.

Si lorsqu'un des deux blocs gagne, la Chine est de son côté, elle remporte également la partie.

14.4.3. Parti Communiste Français

Pour 3 joueurs. Alliance Atlantique contre Pacte de Varsovie, un troisième joueur contrôle la France, de façon atypique.

C'est le scénario miroir du scénario précédent. La République Française est aux mains du PCF, et ses organes de gouvernance sont déstabilisés entre le pouvoir légitime du territoire allié au Pacte de Varsovie et les contre-pouvoirs toujours fidèles à l'Ouest. Procédez comme le scénario au-dessus, en tirant au sort l'allégeance de la République Française au début de chaque phase **INITIALISATION**.

14.4.4. Est contre Ouest

Ce mode est à privilégier à 4 joueurs. Pacte de Varsovie et Chine versus France et Alliance.

Très classique, le bloc communiste contre le bloc capitaliste. Victoire par contrôle complet d'un territoire-capitale adverse.

14.4.5. 1972

Pour 5 joueurs. La rupture sino-soviétique est consommée et la visite de Richard Nixon en Chine scelle la nouvelle alliance américano-chinoise.

Dans ce scénario, l'Alliance Atlantique, la République Française et la République Populaire de Chine sont alliés contre le Mouvement des Non-alignés et le Pacte de Varsovie. Victoire par contrôle complet du territoire-capitale de l'un des blocs adverses.

14.4.6. Créer votre scénario

Ces scénarios ne sont que des exemples, nous vous encourageons à inventer les vôtres !

Dans un souci d'équilibrage, souvenez-vous que les 2 blocs mineurs valent 1 bloc majeur.

14.5. Mode Annihilation

Ce mode est à privilégier uniquement si vous disposez de plus de temps que pour un mode Stratégique.

14.5.1. Cartes

Les joueurs s'affrontent sans cartes **OBJECTIF**.

La victoire s'obtient par abandon des autres adversaires. C'est un mode de jeu plus long car sans aucun facteur aléatoire, dans lequel les blocs mineurs n'ont quasiment aucune chance de gagner.

Vous pouvez y ajouter les cartes **MISSION** si vous le souhaitez. Cela permet d'accélérer ce type de partie.

15. Les Technologies

15.1. Technologies communes

15.1.1. UNITÉS LÉGÈRES

Vous pouvez produire des unités **DIVISION MOTORISÉE**, **CORPS MÉCANISÉ** et **DIVISION DE FRÉGATES**.

15.1.2. UNITÉS LOURDES



Vous pouvez produire des unités **ARMÉE BLINDÉE** et **ESCADRE DE CROISEURS**.

15.1.3. GROUPE AÉRONAVAL



Vous pouvez produire des unités **GROUPE AÉRONAVAL**.

15.1.4. FORCE SOUS-MARINE



Vous pouvez produire des unités **SOUS-MARINS D'ATTAQUE**.

15.1.5. SNLE



Vous pouvez produire des unités **SOUS-MARINS NUCLÉAIRES LANCEURS D'ENGIN**.

15.1.6. LANCEUR TACTIQUE



Vous pouvez produire des unités **LANCEUR TACTIQUE**.

15.1.7. MISSILE INTERCONTINENTAL



Vous avez accès à la Course à l'espace. Nécessaire pour construire et lancer des Missiles nucléaires et obtenir des Satellites.

15.1.8. RIPOSTE AUTOMATIQUE



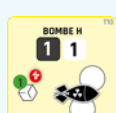
Lorsqu'une de vos zones est frappée par un Missile nucléaire, vous pouvez immédiatement répliquer avec vos propres Missiles nucléaires contre le bloc qui vous a attaqué. Cela vous permet de lancer in extremis un Missile nucléaire qui aurait normalement été détruit par la frappe nucléaire adverse.

15.1.9. BOMBE A



À son acquisition : gagnez 1 cube **INFLUENCE**.
Vous avez accès à la **BOMBE A**.

15.1.10. BOMBE H

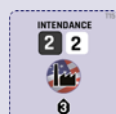


À son acquisition : gagnez 1 cube **INFLUENCE**.
Vous avez accès à la **BOMBE H**.



15.2. Technologies de l'Alliance Atlantique

15.2.1. INTENDANCE



Vous pouvez poser votre marqueur **USINE** dans une zone que vous contrôlez au début de votre phase **PRODUCTION**.

Cette Usine fonctionne en tout point comme une Usine normale, et peut servir à l'ennemi en cas de conquête ou être détruite par une frappe nucléaire.

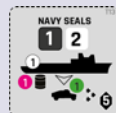
15.2.2. EMBARGO PÉTROLIER



1 fois par tour, dépensez 1 cube **INFLUENCE** pour faire défausser 1 baril **PÉTROLE** à bloc adverse.

1 fois par tour, dépensez 2 cubes **INFLUENCE** et 2 cubes **R&D** pour faire défausser la moitié des barils **PÉTROLE** à un bloc adverse, arrondi au supérieur.

15.2.3. NAVY SEALS



Chaque unité **GROUPE AÉRONAVAL** peut produire 1 unité **DIVISION MOTORISÉE** par phase **OPÉRATIONS** en dépensant 1 baril **PÉTROLE**.

Cette unité doit immédiatement attaquer une zone terrestre adjacente depuis son unité **GROUPE AÉRONAVAL**.

15.2.4. GUERRE DES ÉTOILES



Dépensez 3 cubes **R&D** pour détruire en vol un Missile nucléaire, peu importe quel bloc il vise sur le plateau.

15.2.5. LUTTE ANTI-SOUS-MARINE



Une fois par tour, lors de la phase **OPÉRATIONS**, dépensez 1 cube **R&D** pour détruire 1 unité **SMA/SNLE** qui émerge.

L'action est possible lorsqu'un bloc décide de faire émerger une unité **SMA/SNLE**, dans n'importe quel combat naval, même s'il ne concerne pas l'Alliance Atlantique.

15.2.6. MK-ULTRA



Dépensez 2 cubes **R&D** pour faire régresser d'un niveau 1 unité terrestre : unité **ARMÉE BLINDÉE** > unité **CORPS MÉCANISÉ** > unité **DIVISION MOTORISÉE** > marqueur **CONTRÔLE**.

15.2.7. NASA



Avancez d'une ou 2 cases sur la Course à l'espace pour chaque cube **R&D** dépensé.

15.2.8. PUISSANCE SPATIALE



L'Alliance Atlantique reçoit 1 jeton SATELLITE.

15.2.9. MANIPULATION



À tout moment de votre tour, vous pouvez au choix :

- dépenser 1 cube INFLUENCE pour enlever 1 marqueur INSTABILITÉ I d'une zone sur

laquelle vous avez une influence naturelle ou qui est adjacente à une zone que vous contrôlez,

- dépenser 1 cube INFLUENCE pour placer un marqueur PROTECTION POLITIQUE dans une zone que vous contrôlez.

15.2.10. MISSILE TOMAHAWK



Vos options de Bombardement sont modifiées :

- chacune de vos unités DIVISION DE FRÉGATES peut détruire 1 unité DIVISION MOTORISÉE,

- chacune de vos unités ESCADRE DE CROISEURS peut détruire 1 unité CORPS MÉCANISÉ ou 2 unités DIVISION MOTORISÉE,

- chacune de vos unités GROUPE AÉRONAVAL peut détruire 1 unité ARMÉE BLINDÉE, ou 1 unité CORPS MÉCANISÉ et 1 unité DIVISION MOTORISÉE, ou 3 unités DIVISION MOTORISÉE.



15.3. Technologies du Pacte de Varsovie

15.3.1. BOMBE TSAR



À son acquisition : gagnez 1 cube INFLUENCE.

Vous avez accès à la BOMBE TSAR. Cette bombe ne peut pas être lancée depuis une unité SNLE.

15.3.2. INDUSTRIE LOURDE



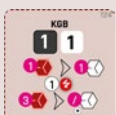
1 fois par tour, lors de votre phase PRODUCTION, 1 de vos Usine peut au choix :

- produire, si vous disposez de la Technologie associée, une unité : LANCEUR

TACTIQUE, SMA, SNLE ou OBJET 279-KOTIN,

- faire 1 amélioration.

15.3.3. KGB



Une fois par tour, dépensez 1 cube INFLUENCE pour obliger un bloc adverse à défausser 1 cube INFLUENCE.

Une fois par tour, dépensez 3 cubes INFLUENCE pour faire défausser la moitié des cubes

INFLUENCE d'un bloc adverse, arrondi au supérieur.

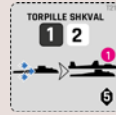
15.3.4. POLITBURO



À son acquisition : gagnez 1 cube INFLUENCE et piochez 1 carte MISSION.

Vous pouvez avoir 4 cartes MISSION en main au lieu de 3..

15.3.5. TORPILLES SHKVAL



Toutes vos unités SMA sont désormais équipées des TORPILLES SHKVAL et augmentent de deux niveaux les flottes qu'elles accompagnent lors des combats navals.

Par exemple, une unité DIVISION DE FRÉGATES accompagnée par une unité SMA/ TORPILLES SHKVAL peut surclasser une unité ESCADRE DE CROISEURS.

15.3.6. MAIN MORTE



Équivaut à la technologie RIPOSTE AUTOMATIQUE. Placez immédiatement le pion SILO spécifique dans une des zones de la Russie. Ce Missile nucléaire ne peut être lancé que si le Pacte de Varsovie subit une frappe nucléaire.

15.3.7. ISTREBEL SPOUTNIKOV



Défaussez 1 cube R&D pour faire défausser 1 jeton SATELLITE à un adversaire.

15.3.8. TRANSSIBÉRIEN



Dépensez 1 baril PÉTROLE pour redéployer 1 de vos unités terrestres dans n'importe laquelle des zones que vous contrôlez à condition que la zone de départ et la zone d'arrivée soient reliées entre elles par une chaîne ininterrompue de zones que vous contrôlez.

15.3.9. OBJET 279-KOTIN



Vous pouvez construire 1 unité ARMÉE BLINDÉE spéciale qui résiste aux frappes nucléaires.



15.4. Technologies des Non-alignés

15.4.1. ENRICHISSEMENT D'URANIUM



À son acquisition : gagnez 1 baril URANIUM. Vous pouvez collecter les ressources Uranium lors de la phase INITIALISATION.

15.4.2. UNITÉS LOURDES



Vous pouvez produire des unités ARMÉE BLINDÉE et ESCADRE DE CROISEURS.

15.4.3. PACIFISME



Au début de chaque phase **POLITIQUE**, dépensez X barils **PÉTROLE** pour gagner X+1 cubes **INFLUENCE** et X+1 cubes **R&D**. Si vous le faites, vous ne pourrez pas prendre le contrôle militairement d'une zone ce tour-ci. Les prises de contrôle politiques restent possibles.

15.4.4. BOMBE SALE



Vous avez accès à **BOMBE SALE**. Lors de votre phase **PRODUCTION**, dépensez 3 barils **URANIUM** pour placer 1 pion **BOMBE SALE** dans votre case **UNITÉS SPÉCIALES**.

Lors de n'importe laquelle de vos phases, vous pouvez faire exploser une Bombe sale dans n'importe quelle zone, peu importe le niveau **DEFCON**.

La Bombe sale ne détruit **que l'unité présente** sur la zone visée, elle ne détruit ni la ressource, ni l'éventuel Silo présent. Cette explosion ne donne pas droit à une Riposte automatique.

Vous placez un pion Defcon pour chaque Bombe sale explosant ainsi.

15.4.5. SCUDS



À son acquisition : placez votre unité **LANCEUR TACTIQUE** dans votre zone **UNITÉS SPÉCIALES**. Lors de la phase **PRODUCTION**, si votre unité **LANCEUR TACTIQUE** a été détruite remplacez cette unité dans votre zone **UNITÉS SPÉCIALES**.

15.4.6. MILICE ARMÉE



Lors de votre phase **PRODUCTION**, dépensez 1 cube **INFLUENCE** pour placer 1 unité **DIVISION MOTORISÉE** dans une zone que vous contrôlez.

15.4.7. KAMIKAZE



Une fois par tour, lors de n'importe laquelle de vos phases, retirez 1 de vos unités **DIVISION MOTORISÉE** du plateau pour prendre pour cible n'importe quelle zone vide ou comportant une unité **DIVISION MOTORISÉE**, qui sera alors détruite. Placez 1 marqueur **INSTABILITÉ I** dans la zone visée. Les zones des Territoires-capitale ne peuvent pas être visées.

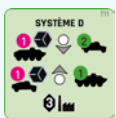
15.4.8. OPEP



À son acquisition : gagnez 2 cubes **INFLUENCE**.

Lors de votre phase **PRODUCTION**, dépensez 2 barils **PÉTROLE** pour effectuer 1 amélioration d'unité n'importe où sur le plateau.

15.4.9. SYSTÈME D



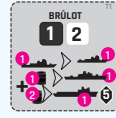
Dépensez 1 cube **R&D** pour transformer 1 unité **DIVISION MOTORISÉE** en unité **CORPS MÉCANISÉ** ou 1 unité **CORPS MÉCANISÉ** en 2 unités **DIVISION MOTORISÉE**, dont une peut être placée dans une zone terrestre adjacente.

15.4.10. PIRATERIE



Une fois par tour, vous pouvez placer ou déplacer le marqueur **PIRATERIE** dans une zone maritime associée à une icône **PÉTROLE** et gagner 1 baril **PÉTROLE**. Cette zone ne produit plus de **PÉTROLE**, pour personne, tant que le marqueur **PIRATERIE** est présent.

15.4.11. BRÛLOT



Lors de votre phase **OPÉRATIONS**, détruisez 1 de vos unités **DIVISIONS DE FRÉGATES** pour attaquer 1 unité **DIVISIONS DE FRÉGATES** adverse qui se trouve dans une zone maritime adjacente à votre unité détruite.

♦ Si vous dépensez 1 baril **PÉTROLE** en plus, vous pouvez détruire 1 unité **ESCADRE DE CROISEURS** à la place.

♦ Si vous dépensez 2 barils **PÉTROLE** en plus, vous pouvez détruire 1 unité **GROUPE AÉRONAVAL** à la place.

15.4.12. JUGAAD

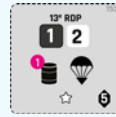


Vos Usines peuvent produire les unités terrestres jusqu'à 2 territoires de distance et les unités maritimes dans n'importe quelle zone maritime adjacente à une zone que vous contrôlez.



15.5. Technologies de la Rép. Française

15.5.1. 13^e RDP



À son acquisition : placez l'unité **13^e RDP** dans votre case **UNITÉS SPÉCIALES**.

L'unité **13^e RDP** a le même Niveau qu'une unité **DIVISION MOTORISÉE**.

Une fois par tour, vous pouvez au choix :

♦ dépenser 1 baril **PÉTROLE** pour redéployer l'unité **13^e RDP** dans une zone que vous contrôlez.

♦ dépenser 1 baril **PÉTROLE** pour combattre avec l'unité **13^e RDP** afin d'attaquer n'importe quelle zone.

L'unité **13^e RDP** peut être améliorée en unité **CORPS MÉCANISÉ**, auquel cas placez l'unité **13^e RDP** dans votre case **UNITÉS SPÉCIALES**.

15.5.2. MISSILES EXOCET



Vos unités **DIVISIONS DE FRÉGATES** ont le Niveau d'une unité **ESCADRES DE CROISEURS** en ce qui concerne les combats navals uniquement.

15.5.3. RÉSEAU DIPLOMATIQUE



Au début de votre phase **POLITIQUE**, vous pouvez placer votre marqueur **RÉSEAU DIPLOMATIQUE** double-face. La face utilisable dépend de l'échelle **DEFCON** et son effet varie.



La face **COLOMBE** peut être placée en niveau **DEFCON 5**, **4** ou **3** sur n'importe quelle zone du plateau. Cette zone est protégée contre toute prise de contrôle militaire, y compris par vous.

La face **SDECE** peut être placée en niveau **DEFCON 2** ou **1** dans une zone adverse produisant de l'**INFLUENCE**. La zone n'en rapporte pas lors de la prochaine phase **INITIALISATION**.

Lorsque le jeu passe en niveau **DEFCON 2**, vous pouvez déplacer immédiatement **1** fois le marqueur **RÉSEAU DIPLOMATIQUE**.

Le marqueur **RÉSEAU DIPLOMATIQUE** ne peut pas rester dans la même zone **2** tours de suite, quelle que soit la face utilisée.

15.5.4. LÉGION ÉTRANGÈRE



À son acquisition : placez votre unité **LÉGION ÉTRANGÈRE** dans votre case **UNITÉS SPÉCIALES**.

1 fois par tour, lors de n'importe laquelle de vos phases, l'unité **LÉGION ÉTRANGÈRE** peut être placée dans une zone terrestre que vous contrôlez. La zone choisie peut comporter un marqueur **INSTABILITÉ NIVEAU 1** ou **2**, auquel cas la zone est immédiatement restabilisée.

L'unité **LÉGION ÉTRANGÈRE** a le même Niveau qu'une unité **DIVISION MOTORISÉE** en attaque et le même Niveau qu'une unité **CORPS MÉCANISÉ** en défense. L'unité **LÉGION ÉTRANGÈRE** se redéploie comme une unité **DIVISION MOTORISÉE**.

L'unité **LÉGION ÉTRANGÈRE** peut être améliorée en unité **CORPS MÉCANISÉ**, auquel cas placez l'unité **LÉGION ÉTRANGÈRE** dans votre case **UNITÉS SPÉCIALES**.

15.5.5. PUISSANCE COLONIALE



Lorsque vous prenez le contrôle d'une zone militairement, dépensez **1** cube **INFLUENCE** pour faire **1** Amélioration.

15.5.6. INGÉNIERIE



Lors de votre phase **INITIALISATION**, gagnez **1** cube **R&D**.

15.5.7. AGENCE SPATIALE EUROPÉENNE



Chaque fois que vous dépensez **1** jeton **SATELLITE**, gagnez **1** cube **INFLUENCE**.

15.5.8. MISSILE PLUTON



Votre unité **LANCEUR TACTIQUE** est désormais équipée de missiles **PLUTON** et augmente de deux Niveaux l'unité qu'elle accompagne.

Par exemple, une unité **CORPS MÉCANISÉ** qu'il accompagne peut surclasser une unité **ARMÉE BLINDÉE**.



15.6. Technologies de la République Populaire de Chine

15.6.1. TRANSFERT TECHNOLOGIQUE



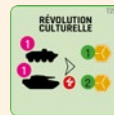
Une fois par phase **RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT**, dépensez **1** cube **INFLUENCE** pour développer sur votre plateau **BLOC** une Technologie qui a été développée par le bloc de votre choix et qui est disponible sur votre Arbre technologique.

15.6.2. ESPIONNAGE INDUSTRIEL



Une fois par tour, à tout moment de votre tour, vous pouvez copier gratuitement une technologie une Technologie qui a été développée par le bloc de votre choix et qui est disponible sur votre Arbre technologique.

15.6.3. RÉVOLUTION CULTURELLE



À tout moment de votre tour, vous pouvez remettre dans votre réserve une de vos unités **CORPS MÉCANISÉ** du plateau pour recevoir **1** cube **INFLUENCE** ou une unité **ARMÉE BLINDÉE** pour recevoir **2** cubes **INFLUENCE**.

15.6.4. PETIT LIVRE ROUGE



Une fois par tour, vous pouvez poser le marqueur **PETIT LIVRE ROUGE** dans une zone qui possède au moins une influence naturelle. Cette zone possède maintenant une influence naturelle chinoise dont la valeur est égale à la plus petite valeur d'influence naturelle existant dans cette zone.

15.6.5. GARDES ROUGES



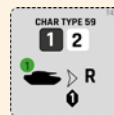
Lors de la phase **PRODUCTION**, placez gratuitement une unité **DIVISION MOTORISÉE** dans une zone du **Yunnan** que vous contrôlez.

15.6.6. GRAND BOND EN AVANT



Au début de votre phase **PRODUCTION**, dépensez **1** cube **R&D** et **1** cube **INFLUENCE** pour remettre dans votre réserve une de vos unités **DIVISION MOTORISÉE** du plateau et produire une **2^e** fois avec **1** de vos Usines. Recevez aussi **1** baril **PÉTROLE**.

15.6.7. CHAR TYPE 59



À son acquisition : ajoutez **1** unité **ARMÉE BLINDÉE** dans votre réserve.

15.6.8. DONG-FENG III



À son acquisition : ajoutez 1 unité **LANCEUR TACTIQUE** dans votre réserve.

15.6.9. ÉCONOMIE SOCIALISTE DE MARCHÉ



Dépensez 2 cubes **INFLUENCE** pour gagner 1 baril **PÉTROLE**.

15.6.10. ARTILLERIE CÔTIÈRE



Vous possédez une option de Bombardement supplémentaire.

Dépensez le coût indiqué en **PÉTROLE** pour détruire une unité navale se trouvant dans une Mer adjacente à une zone terrestre contrôlée par la Chine.

Pour détruire 1 unité **DIVISION DE FRÉGATES**, dépensez 1 baril **PÉTROLE**, pour détruire 1 unité **ESCADRE DE CROISEURS**, dépensez 2 barils **PÉTROLE** et pour détruire 1 unité **GROUPE AÉRONAVAL**, dépensez 3 barils **PÉTROLE**.

Version 090221

© 2021 Florian Dumont

© 2021 ASYNCRON games



de Varsovie et Mouvement des Non-Alignés

Top Left Zone: Hammer and sickle icon. Resource icons: 0, 1, 2, 3, 4, 5.

Top Right Zone: Yellow background with a circular path of 12 numbered triangles (1-12).

Technology Cards:

- BOMBE A** (118): 2
- BOMBE H** (110): 1, 1
- BOMBE TSAR** (109): 1, 1
- KGB** (124): 1, 1
- POLITBURO** (123): 1, 2
- MAIN MORTE** (116): 3
- MISSILE INTERCONT.** (15): 1
- ISTRÉBEL SPOUTNIKOV** (122): 1
- TORPILLE SHKVAL** (121): 1, 2
- SNLE** (135): 2
- GROUPE AÉRONAVAL** (13): 1, 2
- LANCEUR TACTIQUE** (136): 2
- INDUSTRIE LOURDE** (122): 2, 2
- OBJET 279-KOTIN** (120): 2

Right Side Zone: Grid of resource icons (food, oil, military units). Vertical stack of icons: 2, 1, 1.

Bottom Right Zone: Red background with a star icon.

© 2020 ASYNCRON games

The board is divided into several functional areas:

- Top Left:** A row of icons representing different resources and actions, including a French flag, a bomb, a missile, a document, a factory, a tank, a ship, a plane, a satellite, a person, a star, and a shield.
- Units and Buildings:** A grid of 16 cards representing various units and buildings:
 - BOMBE A** (T29): 1 1
 - BOMBE H** (T30): 1 1
 - RÉSEAU DIPLOMATIQUE** (T50): 2
 - INGÉNIERIE** (T51): 2
 - MISSILE INTERCONT.** (T2): 1
 - RIPOSTE AUTO** (T7): 1
 - AGENCE SPATIALE e.** (T52): 1
 - PUISSANCE COLONIALE** (T21): 1
 - SNLE** (T5): 1 2
 - LANCEUR TACTIQUE** (T24): 1 1
 - MISSILE PLUTON** (T35): 2
 - GROUPÉ AÉRONAVAL** (T2): 1 1
 - MISSILE EXOCET** (T27): 1 1
 - LÉGION ÉTRANGÈRE** (T25): 1 1
 - 13^e RDP** (T28): 1 2
- Top Right:** A yellow tactical grid with 12 numbered nodes (1-12) connected by lines, representing a network or movement system.
- Right Side:** A vertical stack of icons representing different types of terrain or resources:
 - 2 icons: a blue diamond, a blue circle, and a white circle.
 - 1 icon: a blue diamond, a blue circle, and a white circle.
 - 1 icon: a blue diamond, a blue circle, and a white circle.
 - 1 icon: a blue diamond, a blue circle, and a white circle.
 - 1 icon: a blue diamond, a blue circle, and a white circle.
- Bottom Right:** A red rectangular area, possibly representing a specific resource or a special action.

© 2020 ASYNCRON games

The game board for the People's Republic of China includes the following elements:

- Resource Bar:** Located at the top, it contains icons for various resources and actions, numbered 0 through 5.
- Yellow Hexagonal Area:** A large yellow hexagon at the top right contains a sequence of numbers from 1 to 12, arranged in a circular pattern.
- Card Grid:** The main area contains several cards representing military and economic units:
 - BOMBE A (T41):** Bomb A card.
 - BOMBE H (T42):** Bomb H card.
 - ESPIONNAGE INDUS. (T45):** Industrial Espionage card.
 - PETIT LIVRE ROUGE (T46):** Little Red Book card.
 - MISSILE INTERCONT. (T36):** Intercontinental Missile card.
 - RIPOSTE AUTO (T39):** Auto Retaliation card.
 - UNITÉS LOURDES (T42):** Heavy Units card.
 - ARTILLERIE CÔTIÈRE (T48):** Coastal Artillery card.
 - DONG-FENG III (T40):** Dong-Feng III missile card.
 - FORCE SOUS-MARINE (T40):** Submarine Force card.
 - CHAR TYPE 59 (T47):** Type 59 Tank card.
 - LANCEUR TACTIQUE (T40):** Tactical Launcher card.
 - TRANSFERT DE TECHNOLOGIE (T16):** Technology Transfer card.
 - GARDE ROUGE (T17):** Red Guard card.
 - GRAND BOND EN AVANT (T18):** Great Leap Forward card.
 - RÉVOLUTION CULTURELLE (T20):** Cultural Revolution card.
 - ÉCONOMIE SOCIALISTE DE MARCHÉ (T19):** Socialist Market Economy card.
- Shipyard:** On the right side, there is a shipyard area with icons for different types of ships and their production costs.
- Icons:** Various icons representing different resources and actions are scattered throughout the board.