Colonial Twilight

The French-Algerian War, 1954-62

Non-Joueur FLN

Début

LimOp ET RES à 0 ? Passer

Sinon

Chaque Base Algérienne FLN Pop 1+ a 2+ Fellaghas Clandestins ET 1+ à Pop 0 ?

Non

Gouv était déjà actif ET sera 2e éligible sur la prochaine carte?

Non

Rallier placerait Bases OU les Bases FLN sur la carte x2>=# de Fellaghas sur les Bases du FLN + 1d6÷2↓?

Oui

Non

Oui

Oui

Terreur *Ne pas activer le dernier Fellagha Clandestin d'une Base FLN. Suspendre la Terreur pour Extorsion si 0 Res.*

1 Si l'Evénement en cours est jouable par le FLN ET qu'il réduirait la marge de victoire du Gouv d'autant ou plus que par Terreur ci-dessous, suivre maintenant la flèche Sinon

2 Pour supprimer le Soutien : *(a)* Pop le plus élevé

3 Si c'est la dernière campagne, faire Terreur où Neutre et Pacifiable et aucun marqueur de Terreur : *(a)* Pop le plus élevé

Avec

Corrompre *Jusqu'à 2 espaces avec des Cube(s) Algérien et des Fellaghas Clandestins*

1 Pour supprimer les derniers Cube(s) de l'espace dans 2 espaces max : *(a)* sélectionner les espaces pour supprimer la Police puis les Troupes

2 Dans 1 espace, remplacer 1 Police Algérienne par une Fellagha

3 Au hasard ou c'est possible (seulement si Corrompre ci-dessus enlève des pièces par ***1*** ou ***2*** OU Gouv était déjà actif)

Avec

Marche* *Pour jusqu'à 2/3↓ des Res max sauf si<9. Jamais Marcher avec le dernier Clandestin ni les 2 derniers Fellaghas d'une base FLN ni le dernier Fellagha d'un espace en Soutien. Cause pas de contrôle Gouv à 1+ Pop. Pause Marche pour Extorquer si 0 Res.*

1 Mettre 1 Fellagha Clandestin sur chaque Base FLN Algérienne sans Fellagha : *(a)* itinéraire avec le coût total le plus bas en premier

2 Mettre 1 Fellagha sur chaque espace en Soutien sans aucun (2 à jusqu'à 1 Ville si Taleb), lors de la dernière campagne Marcher seulement où il reste des Clandestins :
- *(a)* à l'endroit où il y a Clandestin
- *(b)* à l'endroit où le cout total de la route est le plus bas

3 Supprimer le Control Gouv dans 1 Secteur sans Opposition ET 1+ Pop:
- *(a)* Montagnes
- *(b)* le plus haut Pop
- *(c)* à l'endroit où le cout total de la route est le plus bas

4 Mettre exactement 3 Fellaghas sur un espace 0 Pop non-repeupler avec de la place pour une Base:
- *(a)* où il y a le moins de cubes
- *(b)* Montagnes
- *(c)* à l'endroit où le cout total de la route est le plus bas
- *(d)* où 1+ marcheurs restent Clandestins

* Si et comme nécessaire pour accomplir une priorité, le FLN peut encore Marcher pour +1 coût, dans une seule Wilaya, de l'étranger, ou combiner des Fellaghas de sources multiples.

Sinon

Rallier *Jusqu'à 6 espaces OU jusqu'à 2/3↓ des Res max sauf<9. Pause Rallier pour Extorquer si 0 Res. Ne pas avoir plus de 1 Base FLN par espace Algérien.*

1 À 3+ Fellaghas ET pas de cube (←ignorer si vous faite LimOp), remplacer 2 Fellaghas par une Base

2 À 4+ Fellaghas, remplacer 2 Fellaghas par une Base†

3 Dans toutes les Bases FLN avec moins de 2 Fellaghas Clandestins, Rallier à 0 Pop et à l'étranger seulement s'il n'y a pas de Clandestins*† :
- *(a)* en Algérie
- *(b)* où il y a des Cubes
- *(c)* à 1 + Pop
- *(d)* où il y a le moins de Fellaghas Clandestins

4 Piste de France

5 À chaque Soutien hors Ville ET aucun Fellagha Clandestin présent* : *(a)* la Pop le plus haut

6 Rallier pour Agiter dans un espace 2+ Pop si possible dans 1 espace avec contrôle ou Base FLN

7 Jusqu'à 2 espaces avec la Pop le plus haut*† :
- *(a)* pour gagner Contrôle FLN dans un espace Neutre
- *(b)* supprimer Control du Govt dans un espace Neutre
- *(c)* dans une Wilayas avec des villes
- *(d)* où il y a la moins de Terreur

8 Jusqu'à 2 espaces où il y a des Fellaghas et aucune Base FLN* :
- *(a)* en Algérie
- *(b)* où il y a le plus de Fellaghas
- *(c)* où il y a pas de cubes

9 Si n'a pas fait encore, Agiter pour le plus grand changement

* Placer des Fellaghas jusqu'à ce qu'ils ne soient plus disponibles, puis à partir de la carte en utilisant les Fellaghas Activés uniquement (selon les limitations de Marche et : (a) d'où il y a la plus de Fellaghas), puis retourner en Clandestins sur les Bases.

† Si possible, placer/retourner de telle sorte que le max de Fellaghas soit Pop + 1, et au moins 1 Clandestin, existent sur chaque base FLN.

Sinon

Loop : Passer

Avec

Loop : Pas SA

Sinon

Extorquer *Tous les espaces 1+ Pop avec Fellagha Clandestins) et contrôle FLN. Ne pas activer le dernière Fellagha Clandestin sur une Base Algérienne du FLN. Seulement si Res FLN<5.*

1 A 2+ Fellaghas (3+ si cubes ET Base FLN)

2 Au Maroc et en Tunisie

3 Si toujours à 0 Res, partout où c'est possible

Res=0 ET pas Extorquer : Passer

Evénement marquer pour le FLN ET Effectif ET FLN Éligible pour jouer l'Événement ?

Oui

Jouer l'Evénement

Par instructions s'il y a lieu

Sinon

Non

FLN Eligible à jouer l'Evènement ET l'Evènement est une capacité OU 1d6 = 1-4 ?

Oui

Jouer l'Evénement *Si efficace ET :*
- la Capacité d'Evènement (de l'une ou l'autre des Factions), ou
- réduire la marge de victoire du Gouv, ou les Res du Gouv, ou déplacera une Piste vers F ou 0, ou
- placer des Bases du FLN

Sinon

Non

Attaquer avec ou sans Embuscade enlèverait 2+ Français?

Oui

Non

Attaque *Ne pas activer le dernier Fellagha Clandestin sur une Base du FLN. Pause Attaque pour Extorquer si 0 Res (et pas encore Embuscade).*

1 Où Attaque (avec Embuscade si et comme nécessaire) enlèvera 1+ Gouv :
- *(a)* Bases
- *(b)* Troupes Françaises
- *(c)* Police Française
- *(d)* les autres pièces

2 Avec 1 groupe de 4+ Fellaghas :
- *(a)* Bases
- *(b)* Troupes Françaises
- *(c)* Police Française
- *(d)* les autres pièces

Avec

Embuscade *Utiliser comme Attaque ci-dessus.*

Sinon

Extorquer

Événements marqués pour le FLN *Avec des instructions spéciales.*

12. Ventillos : si possible, redistribuer les Fellaghas Clandestins pour la majorité en Support selon les limitations de Marche, sinon choisir Op (+ SA)

20. Sauve qui peut : choisir Op (+ SA)

49. Complot entre factions : répartir uniformément, si déjà égal, choisir Op (+ SA)

51. Stripey Hole : place sur Support. En cas d'impossibilité, jouer la partie non ombrée en sélectionnant la plus haute Pop ET sans Base FLN. Sinon, choisir Op (+ SA)

54. Opération 744 : déplacer d'espaces aléatoires à un Secteur vide 0 Pop non adjacent avec Bases FLN, sinon Op (+ SA)

56. Attitudes durcies : jouer seulement dans la Campagne finale

Evénements Essentiels

61. Maroc et Tunisie : jouer si l'événement en cours est marqué pour FLN et que le FLN est 2e éligible

62. Crise de Suez : FLN ne jouera jamais

63 OAS : FLN ne jouera jamais

66. Coup d'Etat : si FLN gagne au dé, réduire l'Engagement

Capacités

- **Sur Estimation Ombragé :** placer d'abord sur Support, puis sur les Base FLN, enfin au hasard: *(a)* Pop le plus haut

© 2017 GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Handford, CA 93232
www.GMTGames.com

Procédures du Tour de Propagande du FLN (8.5)

Phase de Ressources et d'Engagement :

- *Option : si c'est la Propagande finale, le jeu 1 joueur se termine à la fin de cette phase.*

Phase de S3upport : *dans les espaces sans Contrôle Gouv et pièces FLN, Agiter jusqu'au 2/3 des Res, pour toutes les Res si c'est la Propagande finale. Enlever la Terreur seulement si un changement sera réalisé.*

1 Agiter partout où possible :

(a) pour le changement le plus grand

(b) en Soutien

(c) avec le moins de Terreur

Phase de Redéploiement : *parmi tous les espaces avec des Bases FLN dans leur Wilaya actuelle ou, si la Capacité de "Redéploiement de Gross-Wilaya" est effective, entre les Wilayas. Ne redéployer pas le dernier Fellagha d'un espace en Soutien ou d'une Ville.*

1 Obtenir au moins Pop + 1 nombre de Fellagha dans chaque espace avec une Base FLN mais pas plus de 3.

2 Répartir les Fellaghas en Algérie aussi uniformément que possible (dans les limites ci-dessus).

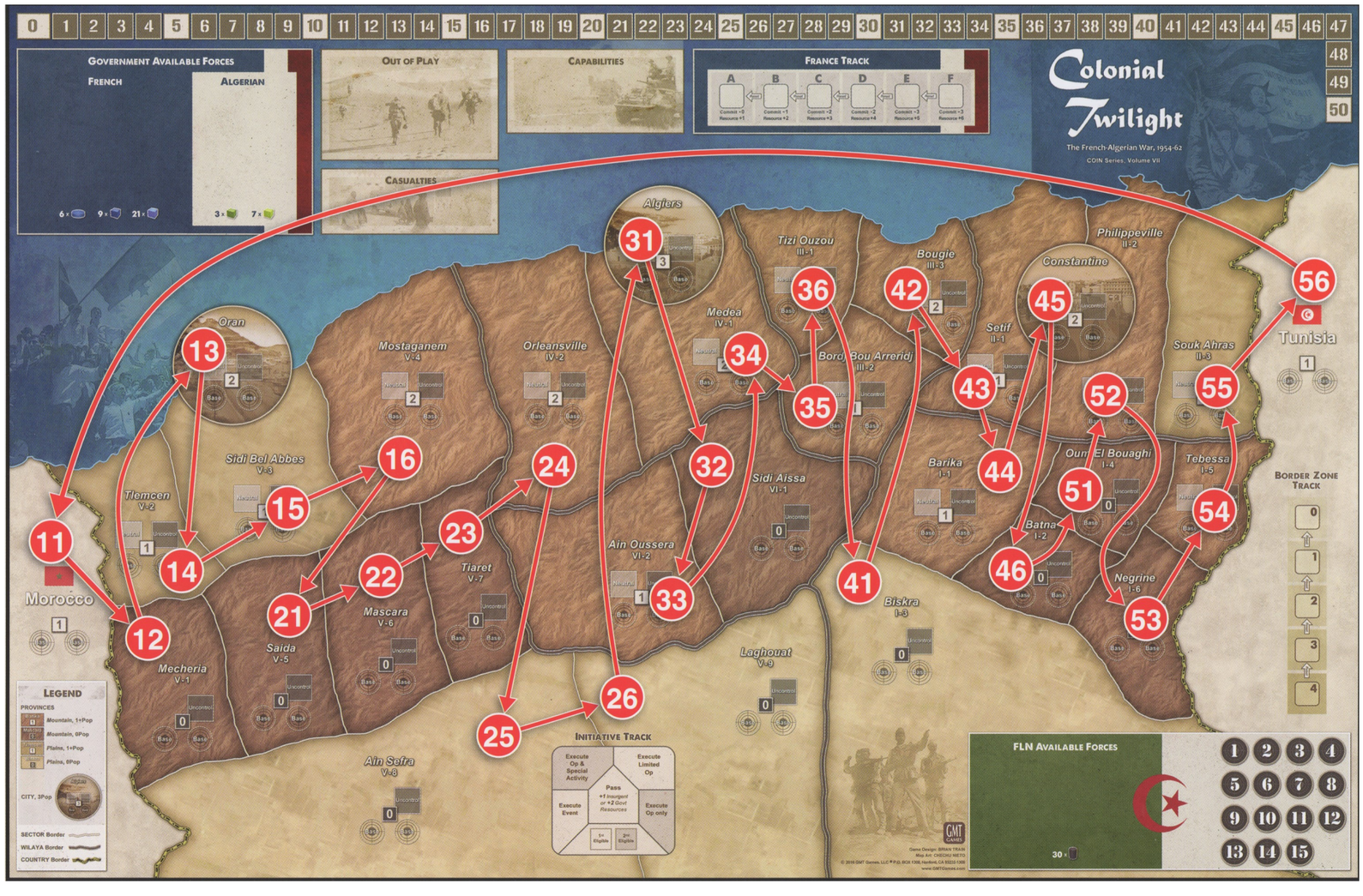
Placer, supprimer, déplacer (8.1.2)

- Placer les amicaux de Hors Jeu en premier, puis Disponible, Bases avant Fellaghas, Clandestin avant Actif, sauf sur la carte Actif avant Clandestin.
- Marcher avec les Fellaghas Clandestins avant Actifs sauf si Marcher les Actives, auquel cas Actif en premier.
- Placer les Fellaghas sur Soutien, sinon où il y a déjà d'autres pièces.
- Supprimer les Fellaghas avant les Bases, Actifs avant Clandestin.
- Supprimer les ennemis de la carte puis de disponible.
- Supprimer d'abord les Bases ennemies, sinon les Français avant les Algériens, à l'intérieur de chaque les Troupes avant la Police.

Carte d'Espaces Aléatoire

Lancer 2 dés successivement, le premier est "les dizaines" et le second les "unité". Ensuite, trouver l'espace correspondant sur la carte.

EXEMPLE : *"2" suivi de "6" fait 26, Laghouat.*

Si l'espace indiqué ne convient pas, suivre les flèches pour en trouver un autre (boucle de 56 Tunisie à 11 Alger). Si le premier dé est un 6, relancer le dé.

Non-Joueur FLN