

TWILIGHT STRUGGLE

RED SEA: CONFLICT in the HORN OF AFRICA



RÈGLES DE DÉMARRAGE RAPIDE

POUR LES JOUEURS EXPERTS DE TWILIGHT STRUGGLE

Les règles sont presque similaires à celles de Twilight Struggle. Voici ce dont les joueurs de TS ont besoin de savoir pour jouer. Le jeu se déroule dans deux régions : une partie de l'Afrique et une autre du Moyen-Orient. Dans ce jeu, le Kenya est le pays où se déroule la bataille, il n'existe pas dans le jeu de Twilight Struggle.

Le jeu de base se joue en deux périodes : une appelé « Mid War » et l'autre « Late War ». Les cartes de « Late War » sont mélangées dans la pioche à la fin du tour « Mid War ». Le décompte final a lieu à la fin du tour 2.

Point particulier pour l'Éthiopie et la Somalie : Comme pour la guerre d'Ogaden qui est au cœur de Twilight Struggle (TS), dans « Red Sea », l'Éthiopie et la Somalie fonctionnent différemment que dans TS. Premièrement, les deux pays disposent d'une icône d'éclair rouge qui indique qu'il s'agit de zones intermédiaires, par opposition aux "champs de bataille" (Cf. 2.1.5 et 10.4.1).

Lorsqu'une action se produit dans ces zones intermédiaires, une carte est retournée de la pioche. S'il s'agit d'une carte de scoring, d'1 Opération (Op) ou de 2 Op, diminuez le DEFCON d'1 niveau, puis défaussez la carte. Ceci peut déclencher une guerre thermonucléaire mondiale qui met fin à la partie. De plus, lorsqu'une carte de scoring est retournée, résolvez-la immédiatement **AVANT** que l'action ne soit résolue. Cependant, si la carte est de 3 Op ou de 4 Op, placez-la sur la défausse pour éventuellement être ré-utilisée après mélange des cartes.

Le scoring est le même que dans TS. Toutefois, lorsque la carte de scoring **Afrique** est jouée, si un joueur contrôle l'Éthiopie **et** la Somalie (les deux zones sensibles), et qu'il contrôle **plus** de pays africains que son adversaire, alors ce joueur gagne automatiquement la partie. La victoire se produit également lorsqu'un joueur atteint 10 Points de victoire (contrairement aux 20 points dans le jeu Twilight Struggle).

1.0 INTRODUCTION

"SALT est enterré dans les sables de l'Ogaden"- Zbigniew Brzezinski, conseiller à la sécurité nationale, à la paix et au traité de limitation des armes stratégiques.

Après la fin de la seconde guerre mondiale, la politique américaine en Afrique de l'Est s'est appuyée sur l'amitié et la solidarité entre les USA et l'empereur Selassie d'Éthiopie. Cependant, comme de nombreuses monarchies, le régime éthiopien a évolué avec le temps et l'âge. Il est devenu plus corrompu, plus despotique et, en fin de compte, plus vulnérable à une insurrection socialiste. En 1974, un coup d'État militaire de mouvance socialiste a justement eu lieu, et déclencha une série d'événements qui allaient bouleverser les alliances et l'équilibre stratégique dans la Corne de l'Afrique. D'anciens amis devinrent des rivaux et des ennemis, d'autres des amis. Tout cela, dans une danse géostratégique loin de l'Europe et de l'Asie.

Twilight Struggle : Red Sea est un jeu à deux joueurs simulant l'escalade militaire soudaine de la Corne de l'Afrique passant d'une zone diplomatique stable à un front central de la guerre froide entre les États-Unis et l'Union soviétique.

Twilight Struggle : Red Sea s'appuie sur le système de cartes du jeu original Twilight Struggle. Cependant, il s'agit d'un jeu autonome, qui ne nécessite ni le jeu Twilight Struggle, ni de maîtriser Twilight Struggle pour jouer. Ce jeu fait partie de la série GMT Lunchtime. Il s'agit d'un jeu rapide et moins complexe dans cette collection.

C'est aussi un excellent moyen pour apprendre à jouer à Twilight Struggle. Les cartes Événements recourent une grande variété d'événements historiques de la guerre froide en passant par la création du CENTCOM à la guerre de l'Ogaden, les rebelles érythréens et d'autres événements qui ont fait de la Corne de l'Afrique un centre de préoccupation pour les décideurs politiques de Washington et de Moscou. Le jeu reprend les enjeux de la course à l'espace, l'importance des voies stratégiques maritimes avec la possibilité d'une guerre nucléaire mettant fin au jeu.

Ces règles sont organisées en sections et sous-sections numérotées (par exemple, 2.1 et 2.2). A plusieurs endroits, vous verrez des références à des sections et des sous-sections de règles en plus de celle que vous êtes en train de lire.

De plus, des termes tels que "Influence" ou "Champ de bataille" sont en majuscules pour faire référence à leur signification dans les règles.

2. MATERIEL

Une boîte complète contient :

- Un plateau de 20 par 14
- Une planche de pions
- Quatre aides de jeu
- 51 cartes
- Un livre de règles solo combiné à un livret d'information
- Deux dés à six faces
- Un livret de règles pour deux joueurs

2.1 LE PLATEAU

"Mais lorsque j'étais président pendant la guerre froide, toutes les nations du monde, même les plus petites comme le Burkina Faso, le Liberia ou le Mali et évidemment l'Éthiopie et de plus grands pays, étaient comme des zones expérimentales dans l'affrontement entre la démocratie telle que nous la concevons et le communisme de l'Union soviétique ». Président Jimmy Carter

2.1.1 Le plateau est divisé en deux zones : l'Afrique et le Moyen-Orient. Une région est un groupe de pays géopolitiquement liés et proches géographiquement. Les pays d'une région partagent une même couleur sur la carte. L'Égypte est considérée comme faisant partie à la fois de l'Afrique et du Moyen-Orient. Ce pays est coloré en conséquence.

Africa	
Presence	1
Domination	3
Control	4
Auto Victory (Ethiopia & Somalia and Controls more African countries)	

Middle East	
Presence	3
Domination	5
Control	7

NOTE : L'Égypte était et reste encore aujourd'hui un pays central dans la politique du Moyen-Orient, mais dans le contexte de la Corne de l'Afrique, elle joue également un rôle important dans l'équilibre régional avec le canal de Suez, le haut barrage d'Assouan et la rivalité historique avec l'Éthiopie.

2.1.2 Tout événement, règle, action, ou carte qui fait référence au "Moyen-Orient" ou à l'Afrique" s'applique à l'Égypte.



2.1.3 Chaque case sur la carte représente un pays ou un ensemble de pays. Chaque pays possède un chiffre de stabilité qui représente sa stabilité générale, son indépendance et sa puissance.

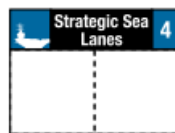
2.1.4 Etats d'Affrontement. Tandis que la plupart des pays ont leur nom écrit sur fond blanc, les noms des pays d'Affrontement ont leur nom est sur fond violet pour les reconnaître facilement. Ils opèrent de la même manière que les autres cases mais font l'objet de règles spéciales concernant le scoring des points (Cf. 10.1) et les tentatives de coup d'Etat (Cf. 6.3).

2.1.5 Pays à risque. L'Éthiopie et la Somalie sont des pays en situation d'urgence. La case montre un symbole d'éclair en bas de l'espace pays. Ils suivent les mêmes règles que les pays normaux, mais certaines règles spéciales s'appliquent pour les tentatives de coup d'Etat (Cf. 6.3.6) , les effets du DEFCON (Cf. 8.0) et le scoring (Cf. 10.4.1). Ils sont distincts du Champ de bataille des pays.



2.1.6 Les pays sont connectés entre eux par des lignes rouges et marron sur le plateau de jeu. Les lignes marron représentent les connexions à l'intérieur d'une même Région. Les lignes pointillées rouges représentent les connexions entre les pays de régions différentes. Les lignes noires indiquent les connexions entre les pays et les superpuissances. Un pays est considéré comme étant adjacent à tous les autres pays lorsqu'il leur est connecté.

2.1.7 Voies maritimes stratégiques. Cette zone sur la carte ne représente pas un emplacement physique. Ce n'est pas un pays et elle n'est pas reliée aux pays. Elle possède des règles spéciales pour l'Influence (Cf. 6.1) et le décompte des points (Cf. 10.1). Les joueurs ne peuvent jamais effectuer de tentatives de coup d'Etat (Cf. 6.3) ou de Réalignement (Cf. 6.2) dans cet espace.



NOTE : Être adjacent n'est pas uniquement une considération géographique. Plusieurs pays comprenant une frontière physique commune n'ont pas de connexion dans le jeu. Ce n'est pas une erreur d'impression mais cela fait partie de la mécanique du jeu et de la situation politique de l'époque.

2.1.8 Contrôle des pays : Chaque pays sur la carte est considéré comme étant « Contrôlé » par l'un des joueurs, ou « Non Contrôlé ». Un pays est considéré comme étant « Contrôlé » par un joueur si :

- Le joueur possède dans le pays au moins autant de points d'Influence que le chiffre de stabilité du pays, et...
- L'influence du joueur dans le pays dépasse celle que possède son adversaire dans ce pays d'un nombre au moins égal au chiffre de stabilité du pays. **EXEMPLE : Pour Contrôler l'Arabie Saoudite (Stabilité 3), un joueur doit avoir au moins 3 points d'Influence en Arabie Saoudite, et doit avoir au moins 3 points d'Influence en plus que son adversaire en Arabie Saoudite.**

2.1.9 Certains pays, comme le Yémen du Sud ou l'Éthiopie (à gauche), portent de petits symboles américains ou soviétiques. Ces symboles indiquent qu'un marqueur d'influence "1" a été placé dans ce pays lors de la mise en place.

2.2 LES CARTES

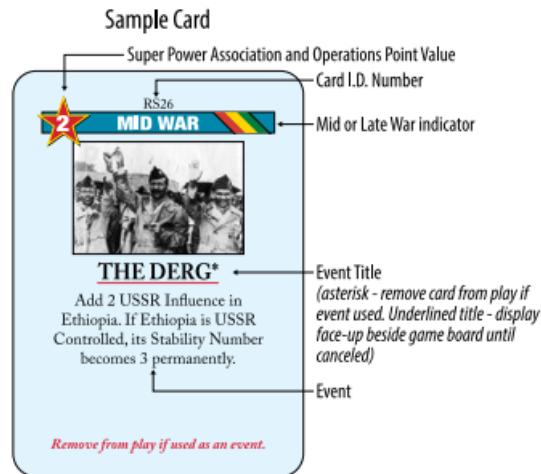
2.2.1 Le jeu comprend 51 cartes. Excepté, les cartes de scoring, toutes les cartes possèdent une valeur de points Opérationnels (Op), un titre d'Événement et une description de l'Événement. Certaines cartes sont titrées **MARQUAGE DE POINTS [SCORING]**, et doivent être jouées au tour où elles ont été tirées.

2.2.2 Chaque carte possède un symbole pour indiquer quelle superpuissance est associée à son événement, comme suit :

- Les cartes avec une étoile rouge sont associées à l'URSS.
- Les cartes avec une étoile blanche sont associées aux USA.

- Les cartes avec une étoile rouge et blanche ne sont associées à aucun camp. (Cf. 5.2 concernant l'effet de jouer des cartes dont l'Événement est associé à la superpuissance de votre adversaire).

2.2.3 Les cartes peuvent être jouées de deux manières différentes, en tant qu'Événement ou en tant qu'Opération.



2.2.4 De nombreuses cartes possèdent un astérisque à la suite de leur titre d'Événement. Quand ces cartes sont jouées en tant qu'Événement, elles sont retirées du jeu de manière permanente.

2.2.5 Les cartes qui possèdent leur titre d'Événement souligné sont placées face visible à côté du plateau de jeu jusqu'à ce qu'elles soient annulées (ou que le jeu se termine).

NOTE : Les joueurs peuvent également utiliser les marqueurs de rappel des cartes numérotées pour indiquer que les Événements soulignés ont été joués.

2.3 LES MARQUEURS

Le jeu inclut divers marqueurs pour aider à jouer:



3. INSTALLATION DU JEU

3.1 Mélangez les cartes de type « Mid War » et distribuez à chaque joueur 9 cartes. De plus, placez la carte « **Romanian Autonomy** » face visible devant le joueur américain.

3.2 Le joueur soviétique place 2 jetons influence : 1 en Somalie, 1 au Yémen du sud. Le joueur américain place 2 jetons influence : 1 en Ethiopie et 1 en Arabie Saoudite.

3.3 Autres placements à faire :

- Placez les marqueurs américain et soviétique de course à l'Espace à gauche de la piste de la course à l'Espace ;

- Chaque joueur place son marqueur OP Militaires [Military OP] dans la case 0 de leur échelle d'Opérations Militaires respective ;
- Placez le marqueur de Tour dans la première case de l'échelle des Tours ;
- Placez le marqueur DEFCON dans la case 4 de l'échelle DEFCON ;
- Placez le marqueur de VP dans la case 0 de l'échelle des points de Victoire.

4. SEQUENCE DE JEU

4.1 « Red Sea » se joue sur deux périodes. Chaque période présente 4 ans et implique que chaque joueur utilise 7 cartes (Appelé Round d'action). Au début du jeu, chaque joueur reçoit 9 cartes de la pile des cartes "Mid War". Au début de la seconde période, le reste de la pioche des cartes "Mid War" est mélangée avec la pioche des cartes "Late War" et la main des joueurs passe à 9 cartes.

4.2 Le Joueur en Phase (actif) est le joueur dont le tour d'actions est en cours.

4.3 Les cartes Evènements avec un astérisque (*) jouées sont retirées du jeu dès qu'elles sont jouées, et ne sont pas réintégréées dans la nouvelle pioche.

4.4 Lorsque vous passez de la période « Mid War » à la période « Late War », n'ajoutez pas la défausse à la nouvelle pioche. A la place, ajoutez les cartes « Mid War » ou « Late War », (selon le cas) à la pioche existante et remélangez-la.

4.5 Un tour de jeu de Twilight Struggle : Red Sea se décompose de la manière suivante :

- A. Augmentez le statut DEFCON
- B. Distribuez les cartes
- C. Phase de premier Evénement [Headline]
- D. Tour d'actions
- E. Vérifiez le statut des Opérations Militaires
- F. Révélez la carte Conservée (tournois uniquement)
- G. Retournez la carte « **Romanian Autonomy** »
- H. Avancez le marqueur de tour
- I. Scoring final (uniquement après la période 2)

A. Augmentez le statut DEFCON : [Sauter cette phase au premier tour]. Si le niveau DEFCON est inférieur à 5, améliorez le statut DEFCON de 1 pas vers la paix.

B. Distribuez les cartes : Chaque joueur reçoit suffisamment de cartes pour ramener sa main à 9 cartes. La carte « **Romanian Autonomy** » ne compte jamais dans ce total.

C. Phase de premier Evénement [Headline] : Chaque joueur sélectionne secrètement une carte de leur main. Ceci fait, ils révèlent leurs cartes simultanément. Ces cartes sont appelées « Cartes de premier Evénement » et leurs Evènements se produisent lors de cette phase (et si le titre de l'Evénement porte un astérisque, elles sont retirées du jeu normalement). La carte de premier Evénement ayant la plus grande valeur d'Opération est jouée en premier. En cas d'égalité, l'Evénement du joueur américain est joué en premier.

- Les cartes de scoring peuvent être jouées durant la phase de premier Evénement. Cependant, elles sont considérées comme ayant une valeur de premier Evénement de zéro (0) et son

toujours jouées en second. Si les deux joueurs choisissent une carte de scoring comme carte de premier Événement, c'est celle du joueur américain qui est jouée en premier.

- Les joueurs doivent jouer un premier Événement, que celui-ci aide son camp ou celui de son adversaire.

NOTE : Si vous jouez un Événement adverse pendant la phase de premier Événement, votre adversaire applique le texte de l'Événement comme s'il avait lui-même joué la carte. Cependant, le joueur de la carte de premier Événement est considéré comme étant « le joueur de la phase » pour le statut de DEFCON (Cf. 8.1.4).

- La carte « **Romanian Autonomy** » ne peut pas être jouée pendant la phase de premier Événement appelée « **Headline Phase** » dans le livret.
- À moins que la phase l'Événement ne mentionne spécifiquement des points d'Opérations, aucun joueur ne reçoit de points d'Opérations pour les cartes jouées pendant la phase d'Évènement « **Headline phase** ».

D. Tour d'Actions : Il y a 7 tours d'Actions. Les joueurs jouent leurs cartes en alternance, une par tour d'Actions. Le joueur soviétique joue toujours son tour d'Actions en premier, suivi du joueur américain. Toutes les actions requises par chaque carte doivent être résolues avant que le joueur suivant n'entame son tour d'Actions suivant en jouant une carte. Le joueur qui effectue son tour d'Actions est appelé le "Joueur actif".

- En général, un joueur ne gardera qu'une carte après la fin de tous ces tours d'Actions. Cette carte est considérée comme "Conservée", et pourra être jouée lors de tours suivants. Les cartes de scoring ne peuvent jamais être conservées.
- Si un joueur n'a plus assez de cartes pour effectuer le nombre d'Actions requis pour le tour, il ne fait rien d'autre que d'attendre que son adversaire termine le tour.

E. Phase de vérification des Opérations militaires : Chaque joueur détermine s'il est pénalisé en termes de points de Victoire pour n'avoir pas effectué assez d'Opérations militaires pendant le tour (Cf. 8.2). Chaque joueur remet ensuite son marqueur d'Opérations militaires à zéro.

F. Révélez la carte conservée : Lors d'un tournoi, les deux joueurs doivent révéler leurs cartes conservées à leur adversaire pour s'assurer que toutes les cartes de scoring requises ont été jouées pendant le tour. Puisque cela annule un certain secret dans le jeu, il n'est pas obligatoire d'utiliser cette règle dans un environnement non compétitif.

G. Retournez la carte « Romanian Autonomy » : Si la carte « Romanian Autonomy » a été transmise face cachée pendant le tour, retournez là.

H. Avancez le marqueur de Tour : Déplacez le marqueur de tour sur le tour suivant. Si c'est la fin du tour 1, mélangez les cartes « Late War » avec la pioche « Mid War ».

I. Marquage de points finaux : A la fin tour 2, effectuez un scoring final comme décrit dans les règles de scoring (Cf. 10.4.2).

5. JEU DE CARTE

5.1 Les cartes peuvent être jouées de deux manières différentes : en tant qu'Événement ou en tant qu'Opération. En général, les joueurs conservent une seule carte en main à la fin du tour. Toutes les autres cartes servent à des Événements ou à des Opérations. Les joueurs ne peuvent pas passer leur tour en refusant de jouer une carte, ou en se défaussant d'une carte de leur main.

5.2 Événements associés à votre adversaire : Si un joueur joue une carte opérationnelle et que l'Événement de cette carte n'est associé qu'à son adversaire, l'Événement se produit quand même (et la carte, si elle possède un astérisque après son titre, est retirée).

NOTE : Quand vous jouez une carte d'Opération et qu'elle déclenche un Événement associé à votre adversaire, celui-ci accomplit l'événement comme si c'était lui qui l'avait joué.

- Le joueur actif décide toujours si l'Événement se produit avant ou après la résolution des Opérations.
- Si le contenu d'une carte déclenche un Événement adverse, mais que cet Événement ne peut pas se produire à cause d'une carte pré-requise qui n'a pas encore été jouée, ou d'une condition spécifiée sur la carte qui n'est pas remplie, l'Événement ne se produit pas. Dans ce cas, les cartes avec un astérisque (*) retournent dans la défausse et ne sont donc pas retirées du jeu.
- Si le jeu d'une carte déclenche un Événement adverse, mais que le contenu de cet Événement n'est pas jouable par le pouvoir d'une autre carte, l'Événement ne se produit pas et la carte n'est jouée que pour ses points Opérationnels.
- Si le jeu d'une carte déclenche un Événement adverse, mais que le contenu de cet Événement est sans effet, l'Événement est quand même considéré comme étant joué et la carte sera retirée si elle possède un astérisque.

*EXEMPLE 1 : Le joueur américain joue la carte « **Mengistu Haile Mariam** » avant que les cartes « **The Lion** » n'aient été jouées. Le joueur américain reçoit 3 points d'Opération mais les USA ne peuvent pas jouer l'Événement « **Mengistu Haile Mariam** ». Cette carte « **OTAN** » est placée dans la défausse pour être mélangée à nouveau et pourra être jouée plus tard.*

*EXEMPLE 2 : Le joueur soviétique joue la carte « **Ogaden War** » pour 2 points d'Opération. Cependant, lors de son tour d'Actions précédent, il a joué la carte « **F-5Es Delivered** » ce qui interdit le contenu de la carte « **Ogaden War** » en tant qu'Événement. Le joueur soviétique recevra ses 2 points d'Opération mais l'Événement n'aura pas lieu et la carte n'est pas retirée du jeu.*

*EXEMPLE 3 : Le joueur soviétique joue la carte « **Eritrean Popular Liberation Front** ». Cependant, le joueur soviétique ne contrôle pas l'Éthiopie. Par conséquent, le joueur soviétique mène des opérations sans déclencher l'Événement.*

*EXEMPLE 4 : Le joueur soviétique joue la carte « **Victorious Leader** ». Cependant, le joueur soviétique ne contrôle actuellement aucun pays sur le plateau. L'Événement est mis en jeu sans effet, et comme il comporte un astérisque, il est retiré du jeu.*

5.3 Quand une carte Événement requiert le jeu ou la défausse d'une autre carte d'une valeur spécifique, une carte de valeur supérieure convient toujours.

5.4 Quand un Événement oblige un joueur à se défausser d'une carte, l'Événement de la carte défaussée n'est pas joué. Cette règle s'applique également aux cartes de scoring.

5.5 Excepté ce qui est marqué dans la règle au point 10.1.5, le texte d'une carte qui contredit les règles écrites prend le pas sur celles-ci.

6. OPERATION

Les Opérations peuvent être utilisées pour placer des marqueurs d'influence, pour effectuer des jets de Réalignement, pour tenter des coups d'Etat, ou pour tenter d'avancer sur la piste de la course à l'espace. Quand une carte est jouée en tant que carte Opérationnelle, le joueur doit choisir d'utiliser

tous les points d'Opération pour l'une des options suivantes : placement de marqueurs, jets de Réalignement, tentative de coup d'Etat ou course à l'Espace.

6.1 PLACER DES MARQUEURS D'INFLUENCE

« Notre objectif est de prendre le contrôle des deux grands trésors dont dépend l'Occident : Le trésor énergétique du golfe persique et les minerais de l'Asie du Sud-Est de l'Afrique centrale et australe ».

- Leonid Brejnev

6.1.1 Les marqueurs d'Influence sont placés un par un.



Toutefois, tous les marqueurs doivent être placés avec, ou de manière adjacente à, des marqueurs amis qui étaient déjà en place au début du tour d'Actions du joueur actif. *Exception* : les marqueurs placés faisant suite à un Evénement ne sont pas sujets à cette restriction, sauf si cela est spécifiquement précisé sur la carte. Si la somme des influences est suffisante pour contrôler le pays, retournez le marqueur du côté sombre.

6.1.2 Le coût est de un (1) point d'Opération pour placer un marqueur d'influence dans un pays sous contrôle ami ou non contrôlé. Le coût est de deux (2) points d'Opération pour placer un marqueur d'influence dans un pays sous contrôle ennemi. Si le contrôle d'un pays change pendant le placement des marqueurs, les marqueurs supplémentaires placés pendant ce même tour d'Actions coûtent moins cher.

EXEMPLE 1 : Le joueur américain a 2 marqueurs d'influence en Egypte et le joueur soviétique n'en a aucun. Par conséquent, les Etats-Unis contrôlent l'Egypte. Le joueur soviétique utilise une carte avec 4 points d'Opérations pour placer des marqueurs d'influence. L'URSS est déjà influente au Soudan. Le premier marqueur d'influence coûte 2 points d'Opérations. Cependant, une fois le premier marqueur placé, les USA ne dépassent plus l'influence de l'URSS en Egypte qui est de 2 en stabilité. Ainsi, les marqueurs d'influence soviétiques supplémentaires coûteraient qu'un point d'Opération chacun. Si le joueur américain commence avec seulement 1 marqueur d'Influence en Egypte, il ne contrôle pas l'Egypte. Par conséquent, les marqueurs d'influence soviétiques ne coûteront plus qu'1 point d'Opération chacun.



EXEMPLE 2 : Le joueur américain contrôle la Somalie et le Kenya et le joueur soviétique Madagascar et l’Ethiopie. Mais aucun ne contrôle Djibouti.



6.1.3 Les marqueurs d’influence peuvent être placés dans plusieurs régions, plusieurs pays et dans les voies maritimes stratégiques à concurrence du nombre de points d’Opération indiqué sur la carte jouée.



EXEMPLE 3 : Le joueur américain détient des marqueurs d’influence au Yémen du Sud, à Djibouti et au Kenya. Le joueur américain utilise une carte permettant 3 points d’Opérations pour obtenir plus d’influence. Le joueur américain peut placer des marqueurs d’influence à Madagascar, en Somalie, en Éthiopie et en Arabie saoudite. Cependant, il ne peut pas placer de marqueurs d’influence au Yémen et au Soudan. Il peut également utiliser les points d’Opération restants pour renforcer le Kenya, Djibouti ou le Yémen du Sud.

6.1.4 Voies maritimes stratégiques. Une influence peut être placée ici sans lien avec une influence existante ou une influence adjacente. Les voies maritimes stratégiques ne fournissent pas d'adjacence aux pays du plateau.

6.1.5 Les marqueurs d’influence sont traités comme de la monnaie. Les joueurs peuvent les saucissonner un gros nombre en plusieurs plus petits et ceci n’importe quand. De plus, le nombre de marqueurs d’influence inclus dans le jeu n’est pas une limite absolue. De petits jetons, des pièces de monnaie ou des blocs de bois peuvent combler une pénurie de marqueurs.

6.1.6 Si un joueur possède 2 marqueurs ou plus dans un pays, placez celui avec le nombre le plus élevé au-dessus. Les marqueurs d'influence peuvent être regardés à tout moment.

6.2 JETS DE REALIGNEMENT

6.2.1 Les jets de Réalignement servent à réduire l'influence ennemie dans un pays. Pour tenter un jet de réalignement, le joueur n'a pas besoin d'avoir de l'influence dans le pays ciblé ou dans un pays adjacent – bien que cela augmente grandement les chances de succès. Quand le joueur utilise une carte pour des jets de Réalignement, le joueur résout chaque jet avant de déclarer la cible suivante. Les pays peuvent être soumis à plusieurs jets de Réalignement par tour d'Actions.

6.2.2 Cela coûte 1 point d'Opération pour effectuer un jet de Réalignement. Chaque joueur lance un dé et celui qui obtient le plus haut score gagne l'influence correspondant à la différence entre le chiffre le plus haut et les influences du dé ajouté aux influences que possède son adversaire dans le pays ciblé. Deux jets de même valeur sont considérés comme nul, et aucun marqueur n'est retiré. Chaque joueur modifie son jet de dé comme suit :

- +1 pour chaque pays contrôlé adjacent ;
- +1 si il a plus d'Influence dans le pays ciblé que son adversaire.

EXEMPLE : Le joueur américain cible l'Ethiopie pour un Réalignement. L'URSS a 3 points d'influence en Ethiopie, alors que le joueur américain n'en a aucun. Le joueur américain n'a pas de modificateur - il ne contrôle aucun pays adjacent et a moins d'influence en Éthiopie que le joueur soviétique. Le joueur soviétique a +1 parce que le Soudan est adjacent à l'Ethiopie et que l'URSS le contrôle, et +1 pour avoir plus d'Influence en Ethiopie que les USA. Le joueur américain a de la chance et obtient un 5, tandis que le joueur soviétique obtient un 2 (modifié en 4 par les deux +1). Le joueur soviétique perd et doit retirer un point d'influence en Éthiopie.

6.2.3 Aucun point d'influence ne peut être ajouté à un pays pour donner suite à un jet de Réalignement.

6.2.4 Les jets de Réalignement ne peuvent jamais être effectués contre les lieux des voies maritimes stratégiques.

6.2.5 Les jets de Réalignement contre **les pays en situation d'urgence « Flashpoint »** sont effectués normalement.

6.2.6 Les Événements qui donnent à un joueur un ou plusieurs jets de Réalignement gratuits dans une région particulière peuvent ignorer les restrictions géographiques du niveau DEFCON actuel (Cf. 8.1.7).

6.3 TENTATIVES DE COUP D'ETAT

6.3.1 Un coup d'Etat est associé à des Opérations militaires de faible envergure pour changer la composition du gouvernement d'un pays ciblé. Un joueur qui tente un coup d'Etat n'a pas besoin d'avoir de l'influence dans le pays ciblé ou dans un pays adjacent pour le faire. Cependant, votre adversaire doit posséder des marqueurs d'influence dans le pays ciblé pour que vous puissiez y tenter un coup d'Etat.

6.3.2 Pour résoudre une tentative de coup d'Etat, il faut lancer un dé et ajouter les points d'Opérations de la carte au résultat du dé. Si ce résultat modifié est supérieur au nombre de la stabilité du pays cible fois deux ($\times 2$), le coup d'Etat est réussi, sinon, il échoue. Après un coup d'Etat réussi, retirez du pays ciblé un nombre de marqueurs d'influence adverse égal à la différence entre le résultat modifié du dé et l'indice de stabilité. S'il n'y a pas assez de marqueurs d'influence adverses à retirer, ajoutez vos propres marqueurs d'influence pour combler la différence.

6.3.3 Déplacez le marqueur sur l'échelle des Opérations militaires d'un nombre de cases égal à la valeur des points d'Opération de la carte jouée.

EXEMPLE : Le joueur américain joue une carte de 3 points d'Opération pour tenter un coup d'Etat au Kenya. Le joueur américain n'a pas d'Influence dans ce pays tandis que le joueur soviétique y possède 2 points d'influence. Tout d'abord, le joueur américain ajuste son marqueur sur l'échelle des Opérations militaires pour indiquer qu'il a dépensé 3 points d'Opérations militaires ce tour ci (Cf. 8.2). Il lance ensuite le dé et obtient un 4 auquel il ajoute son chiffre Opérationnel (3) pour obtenir un total de 7. Il soustrait alors deux fois la valeur de stabilité du Kenya ($2 \times 2 = 4$) à son résultat et obtient un total final de 3. C'est le nombre de marqueurs d'influence qu'il doit retirer/ajouter au Kenya. Le joueur retire les 2 marqueurs d'influences soviétiques, puis il place 1 marqueur d'influence américaine.



Note : Puisque le Kenya est un champ de bataille dans ce jeu, le niveau de DEFCON devra baisser de 1 après cette tentative de coup d'Etat.

6.3.4 Toute tentative de coup d'Etat dans un pays d'affrontement fait baisser le niveau de DEFCON d'1 niveau (vers la guerre nucléaire).

6.3.5 Les cartes qui indiquent qu'un joueur peut tenter un "coup d'Etat gratuit" dans une région particulière peuvent ignorer les restrictions géographiques imposées par le niveau de DEFCON actuel (Cf. 8.1.7). Toutefois, un "coup d'Etat gratuit" qui a lieu dans un pays d'affrontement diminue toujours le DEFCON comme décrit au point 6.3.4.

6.3.6 Pays en situation d'urgence « Flashpoint ». L'Éthiopie et la Somalie sont des pays à risque. Les tentatives de coup d'Etat contre ces pays se déroulent de manière légèrement différente. Ces espaces ont une icône d'éclair rouge dans leur bannière de pays pour rappeler aux joueurs leur statut spécial.

6.3.6.1 Lorsqu'une tentative de coup d'Etat est effectuée contre **un pays en situation d'urgence « Flashpoint »**, une carte est retournée de la pioche. S'il s'agit d'une carte de score avec une Op de 1 ou de 2, diminuez le niveau de DEFCON d'1 niveau vers le champignon atomique, puis défaussez la carte. Cela peut déclencher une guerre thermonucléaire mondiale qui met fin au jeu. De plus, lorsqu'une carte de score est retournée, résolvez-la immédiatement **AVANT** la résolution du coup d'Etat. Cependant, si la carte est un 3 Op ou un 4 Op, placez-la tout en-dessous de la pioche pour qu'elle puisse être remélangée.



EXEMPLE : Le joueur soviétique joue une carte de 2 Op pour mener une tentative de coup d'Etat en Somalie. Avant que la tentative de coup d'Etat ne soit résolue, une carte est tirée du haut de la pioche et ensuite révélée. Il s'agit d'une carte d'1 Op qui réduit le niveau de DEFCON de 3 à 2. Si le niveau de DEFCON était déjà à 2, le joueur soviétique aurait provoqué une guerre nucléaire et perdu la partie. La carte d'1 Op est placée sur la défausse. Si la carte avait été une carte de 3 ou 4 Op, elle aurait été placée en-dessous de la défausse.

6.4 LA COURSE À L'ESPACE

"Nous avons réussi. Tout est parfait. Soyouz et Apollo se serrent la main".

-L'astronaute Thomas P. Stafford, mission Apollo-Soyouz.

6.4.1 La piste de la course à l'Espace possède un marqueur pour chaque superpuissance. Des points d'Opération peuvent être utilisés par une superpuissance pour faire avancer son marqueur vers la case suivante de la piste. Pour ce faire, il faut défausser une carte avec une valeur d'Opérations au moins égale ou supérieure au nombre indiqué sur la case où vous voulez avancer. Lancez le dé. Si le nombre obtenu est compris dans l'intervalle indiqué dans la case ciblée de la piste, déplacez votre marqueur dans la nouvelle case.

6.4.2 Un joueur ne peut jouer qu'1 carte par tour pour essayer d'avancer sur la piste de la course à l'Espace.

6.4.3 Avancer sur la piste de la course à l'Espace permet de gagner des points de victoire, une capacité spéciale ou les deux. Une case de la piste de la course à l'Espace comprend deux chiffres séparés par une barre oblique (2/1). Le chiffre de gauche indique le nombre de points de victoire attribué au premier joueur lorsqu'il atteint cette case ; le chiffre de droite indique le nombre de points de victoire attribué au deuxième joueur qui atteint cette case. Les points de victoire sont appliqués immédiatement et sont cumulatifs.

6.4.4 Les capacités spéciales ne sont accordées qu'au premier joueur lorsqu'il atteint la case. L'effet est immédiatement annulé pour le second joueur même s'il atteint la case.

- En atteignant la case 1 (Première mission à quitter le système solaire), le premier joueur retire une influence à 1 pays après la prochaine ou l'actuelle phase de premier Événement [Headline phase] ;

- En atteignant la case 3 (Premier vaisseau spatial orbital habité réutilisable), le premier joueur tire une carte supplémentaire et marque 3 PV.

EXEMPLE : Le joueur soviétique atteint la case 3. Il prend une carte supplémentaire et marque 1 VP. Si le joueur soviétique atteint la case 1 avant que le joueur américain n'atteigne la case 1, le joueur soviétique peut également retirer 1 influence d'un pays immédiatement après la phase de premier Événement [Headline phase]. Si le joueur américain a déjà atteint la case 1, cette situation est impossible.

6.4.5 Lorsqu'une carte est utilisée pour la course à l'Espace, l'Événement n'a pas lieu et la carte est placée dans la défausse.

NOTE de L'AUTEUR : La course à l'Espace est votre soupape de sécurité. Si vous voulez vous débarrasser au moins temporairement d'un Événement qui peut avantager votre adversaire, vous pouvez l'utiliser dans la course à l'Espace (à condition qu'elle possède suffisamment de points Opérationnels pour qu'elle soit utilisable dans une tentative de progression).

6.4.6 Si un joueur atteint la dernière case de la course à l'Espace, il ne peut plus jouer de cartes supplémentaires pour le reste de la partie.

7. EVENEMENTS

"Sous Lénine, l'Union soviétique était comme un renouveau religieux, sous Staline comme une prison, sous Khrouchtchev comme un cirque et sous Brejnev comme la poste américaine.

-Zbigniew Brzezinski

7.1 Un joueur peut jouer une carte en tant qu'Événement en lieu et place de la jouer comme une/des Opérations. Si l'événement est associé à sa superpuissance, ou aux deux superpuissances, il s'applique comme indiqué par le texte de la carte.

7.2 Événements permanents : Certaines cartes Événement ont leur titre souligné, par exemple « **Le Derg** ». Ceci indique que les effets de ces Événements durent jusqu'à la fin du jeu. Quand de telles cartes sont jouées en tant qu'Événement, placez-les à côté du plateau de jeu, visibles par les deux joueurs, ou placez leur marqueur sur la piste de Tours afin de vous rappeler de leurs effets.

7.3 Certaines cartes Événement modifient la valeur des Opérations des cartes suivantes. Ces modificateurs sont cumulatifs et peuvent modifier la carte « **Autonomie roumaine** ».

EXEMPLE : Le joueur américain joue la carte « **Albano-Stalinist Economics** » en tant qu'Événement pendant la phase de premier Événement [Headline phase]. Normalement, 1 point d'Opération est soustrait de tous les points d'influence de l'URSS joués en Afrique. Cependant, le joueur soviétique a joué la carte « **T62 and Kalachnikovs** » lors de la phase de premier Événement [Headline phase] ce qui ajoute 1 à tous les points d'Opérations soviétiques pour un total de 3. Pour son premier tour d'action, le joueur soviétique choisit la carte « **Autonomie roumaine** ». Le joueur soviétique est en retard sur la piste des points de victoire, donc la valeur des Opérations de la carte est de 3. La carte « **Albano-Stalinist Economics** » enlève 1 point, mais la carte « **T62 and Kalachnikovs** » ajoute 1 point. Elles s'annulent l'une et l'autre et le joueur soviétique joue 3 points d'Opérations.

7.3.1 Les Événements qui modifient la valeur des Opérations des cartes jouées ultérieurement le font dans tous les cas.

EXEMPLE 1 : Si le joueur soviétique utilise la carte « **T62 and Kalachnikovs** » et qu'il ensuite utilise une carte Opérations de 2 pour un coup d'Etat, le joueur soviétique ajoute 3 à sa carte Opérations pour un coup d'Etat, le joueur soviétique ajoute 3 à son jet de coup d'Etat et reçoit 3 points Opérations militaires requis.

EXEMPLE 2 : Si le joueur américain utilise de la phase « Headline » la carte « **Albano-Stalinist Economics** », et que le joueur soviétique utilise une carte 3 Opérations pour placer son influence ; si le joueur soviétique choisit de placer leur influence à Djibouti, la valeur d'Opérations de la carte est réduite à 2 et seuls les points d'Opérations militaires de la carte peuvent être placés à Djibouti. La valeur d'Opérations de la carte est réduite à 2 et une seule influence supplémentaire peut être placée.

EXEMPLE 3 : Si le joueur URSS utilise la carte « **T62 and Kalachnikovs** », il peut alors jouer la carte « **Stagflation** » et mener 3 Opérations dans le cas où la main du joueur américain contient une carte de score.

7.3.2 Si un Événement précise qu'un joueur peut mener des Opérations, placer son influence ou tenter des Réalignements comme s'il avait joué une carte avec une certaine valeur d'Opérations, ces Opérations supplémentaires sont traitées comme si une carte avait été jouée pour sa valeur en points d'Opérations. Par conséquent, ces Opérations sont soumises au point de la règle 6.0 et à d'autres Événements limitant leur placement ou leur valeur.

7.4 Si un Événement devient injouable à cause de son annulation ou d'une restriction du fait d'une autre carte Événement, la carte Événement injouable peut encore servir pour sa valeur Opérationnelle.

7.5 Événements de guerre : le paquet de cartes comprend l'Événement de guerre « **Guerre d'Ogaden** ». Cet événement peut être joué même s'il n'y a aucun point d'Influence appartenant à un joueur dans le pays attaquant ou attaqué. S'il n'y a aucune influence en jeu dans la guerre, le joueur qui a joué l'Événement reçoit quand même des points de Victoire en cas de succès, et des points d'Opérations militaires que ce soit un succès ou non (Cf. 8.2.4).

8. STATUT DEFCON ET OPERATIONS MILITAIRES

"Nous pensions que le prolétariat finirait par diriger le monde. Mais les Américains doivent assumer cette position... Le peuple américain a changé".

- Mengistu Haile Mariam, Président de l'Éthiopie

8.1 LA PISTE DEFCON

8.1.1 Le statut DEFCON mesure la tension nucléaire dans le jeu. Le niveau DEFCON commence à son niveau de tension à 4. Et peut baisser et remonter en fonction d'Événements et d'actions.

8.1.2 Augmentation et baisse. Lorsque les règles ou les cartes améliorent le statut DEFCON, déplacez le marqueur DEFCON vers le chiffre plus élevé. Lorsqu'elles disent "dégrader", déplacez le marqueur DEFCON vers une case plus basse.

8.1.3 Le DEFCON ne peut jamais dépasser 5. Tout Événement qui ferait aller le DEFCON au-delà de 5 n'a aucun effet DEFCON.

8.1.4 Si le niveau 1 du statut DEFCON est atteint, la guerre nucléaire est déclenchée et le jeu se termine immédiatement. Le Joueur actif est responsable et perd la partie.

EXEMPLE : Le joueur américain est dans son dernier tour d'action et n'a qu'une seule carte à jouer, la carte « Mr. Nyet », avec un DEFCON de 2. Le jouer soviétique met en œuvre les effets de la carte et le DEFCON atteint le niveau de 1. La guerre nucléaire est déclenchée. Le joueur américain responsable de la situation perd la partie.

8.1.5 Toute tentative de coup d'Etat dans un pays où se déroule le conflit baisse le DEFCON de 1.

8.1.6 Toute tentative de coup d'Etat dans un pays d'affrontement dégrade le statut DEFCON de 1 (Cf. 6.3.6.1).

8.1.7 Les conséquences des niveaux de DEFCON sont indiquées sur l'Échelle DEFCON et sont précisées ci-dessous :

	STATUS		CONSEQUENCE
▲ --- IMPROVING	DEFCON 5	DEGRADING --- ▼	Aucun effet
	DEFCON 4		Aucun effet
	DEFCON 3		Pas de coup d'Etat, ni lancer de Réalignement au Moyen-Orient
	DEFCON 2		Pas de coup d'Etat, ni lancer de Réalignement au Moyen-Orient
	DEFCON 1		Fin de la partie. Le joueur actif a perdu

NOTE : Les joueurs peuvent placer un marqueur « DEFCON Restriction » au Moyen-Orient sur la case DEFCON 3 ou moins pour rappeler qu'aucun jet de Réalignement ni de coup d'Etat ne sont autorisés dans cette région.

8.1.8 Phase d'Amélioration du Statut DEFCON. Si le DEFCON est inférieur à 5 au début d'un tour, améliorez-le de 1.

8.2 OPERATIONS MILITAIRES REQUISES

"Chaque soir, chuchotez 'paix' à l'oreille de votre mari".

-Andrei Gromyko, ministre soviétique des affaires étrangères soviétique à l'intention de la première dame, Nancy Reagan

8.2.1 A la fin de chaque tour, chaque joueur doit avoir joué un certain nombre d'Opérations militaires. Ne pas remplir cette contrainte donne des points de Victoire à son adversaire. Le nombre d'Opérations militaires requis à chaque tour est égal au chiffre du statut DEFCON. Si moins d'Opérations militaires ont été menées, l'adversaire gagne 1 VP par point d'Opérations militaires manquant. Si les deux joueurs sont pénalisés en points de Victoire, le total net doit être appliqué sur la piste des points de victoire.

EXEMPLE : A la fin du tour, le joueur américain a dépensé deux points d'Opérations militaires. Si le niveau de DEFCON est alors à 4, le joueur soviétique gagne 2 points de Victoire.

8.2.2 Les tentatives de coup d'Etat et les Evénements de guerre sont des Opérations militaires. Les jets de Réalignement et de coup d'Etat ne sont pas considérés comme étant des Opérations militaires.

8.2.3 Lorsque des points d'Opérations sont utilisés pour une tentative de coup d'Etat, le joueur actif déplace ses points d'Opérations sur l'échelle des Opérations militaires. Il déplace son marqueur d'Opérations militaires d'un nombre de cases égal à la valeur d'Opérations de la carte. Lorsque la carte « **Ogaden War** » est jouée comme un Evénement, le joueur américain déplace son marqueur du nombre de cases indiqué sur la carte par l'Evénement.

8.2.4 Si le joueur soviétique utilise la carte « **Ogaden War** » pour des Opérations, le joueur américain déplace son marqueur militaire du nombre de cases indiqué par l'Evénement.

8.2.5 Les Evénements qui permettent d'effectuer gratuitement un lancer de dés pour un coup d'Etat ne comptent pas dans les Opérations militaires requises.

9. L'AUTONOMIE ROUMAINE

9.1 À la fin de la guerre froide, la Roumanie de Nicolae Ceaușescu est devenue membre du pacte de Varsovie malgré les efforts de l'Occident. Alliant nationalisme et autoritarisme, la Roumanie est devenue un membre imprévisible du pacte de Varsovie, cherchant à tracer sa propre voie en matière de politique étrangère. Cette posture s'est répétée pendant la guerre d'Ogaden. La Roumanie est restée alliée de la Somalie alors que l'Union soviétique et le reste du pacte de Varsovie ont soutenu l'Éthiopie. Ces allégeances changeantes sont reprises dans la carte « **Romanian Autonomy** ». Chaque joueur peut utiliser la carte « **Romanian Autonomy** » dans le cadre de sa main de cartes et elle ne compte pas dans la limite de la main de cartes.

9.2 Jouer la carte « **Romanian Autonomy** » compte comme un tour d'Actions. En conséquence, les joueurs peuvent avoir plus de cartes détenues que d'habitude, si la carte « **Romanian Autonomy** » est jouée.



9.3 Lorsque vous jouez la carte « **Romanian Autonomy** » vous la donnez immédiatement face cachée à votre adversaire. Il ne peut pas la jouer ce tour-ci et tant qu'elle est face cachée. Au tour suivant, votre adversaire pourra la retourner face visible ainsi elle sera prête à être jouée.

9.4 Si la carte « **Romanian Autonomy** » est transmise pour donner suite à un Événement, elle est transmise face visible et peut être utilisée par le nouveau possesseur pendant le même tour.

9.5 la carte « **Romanian Autonomy** » ne peut pas être jouée :

- Pendant la phase de premier Événement [Headline] ;
- Si elle empêche l'application d'une carte de score ;
- En tant que défausse requise par un Événement.

9.6 Pour bénéficier du bonus de +1 en point d'Opération sur la carte, le joueur doit être le plus faible en points de Victoire au début du tour d'Actions.

9.7 La valeur des Opérations de la carte « **Romanian Autonomy** » peut être modifiée par les Événements.

9.8 la carte « **Romanian Autonomy** » ne peut jamais être contrainte par des événements ou par une pénurie de cartes pendant les tours d'Actions.

10. MARQUER DES POINTS

Le but du jeu est de marquer des points de Victoire (PV). Vous pouvez gagner des points de Victoire en contrôlant des pays ou en jouant certains Événements. Chaque région a sa propre carte « de score », qui rapporte aux joueurs des points de points de Victoire en fonction de l'influence qu'ils ont dans la région au moment où la carte est jouée.

NOTE : Jouer des cartes de score lorsque votre score d'influence est fort dans une région est souvent la clé pour de gagner la partie.

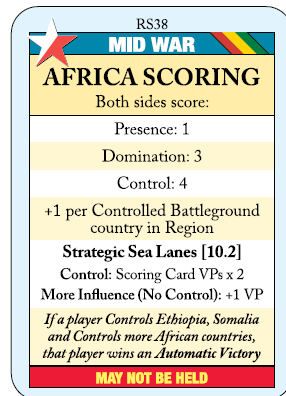
10.1 MARQUER DES POINTS

10.1.1 Les termes suivants sont utilisés pendant la phase d'évaluation régionale de points :

Présence : Une superpuissance a une Présence dans une Région si elle contrôle au moins un pays dans cette Région.

Domination : Une superpuissance obtient la Domination d'une Région si elle contrôle plus de pays dans cette Région que son adversaire, et qu'elle contrôle plus de Pays d'Affrontement dans cette Région que son adversaire. Une superpuissance doit contrôler au moins un pays de non-Affrontement et un pays d'Affrontement dans une Région pour obtenir la Domination de cette Région.

Contrôle : Une superpuissance a le Contrôle d'une Région si elle contrôle plus de pays dans cette Région que son adversaire, et qu'elle contrôle tous les pays d'Affrontement de cette Région.



10.1.2 Les joueurs marquent des points supplémentaires lors de l'évaluation régionale comme suit :

* Voies maritimes stratégiques (Cf. 10.2) ;

* +1 point de Victoire par pays contrôlé sur le champ de bataille de la région ;

* Ajustez la piste des points de Victoire en fonction de la différence entre les scores des joueurs.

EXEMPLE : Le joueur soviétique joue la carte « Africa Scoring ». L'URSS contrôle l'Éthiopie, Madagascar et Djibouti. Les Etats-Unis contrôlent l'Égypte et disposent d'1 point d'influence au Kenya. Le joueur américain a 1 d'influence sur les voies maritimes stratégiques et l'URSS en a zéro. L'URSS a donc une présence (1 PV) en Afrique pour son contrôle de 3 pays (1 PV). Les États-Unis ont également une Présence (1 PV) et 1 VP pour occuper un champ de Bataille, grâce à leur contrôle de l'Égypte (qui compte à la fois pour l'Afrique et le Moyen-Orient). Cependant, les Etats-Unis n'obtiennent pas de score de Domination car ils contrôlent moins de pays et n'ont pas de champs de bataille. L'influence américaine de 1 au Kenya est insuffisante pour contrôler le pays et n'a donc pas d'impact sur le score.

Les USA marquent également 1 PV pour avoir plus d'influence sur les voies maritimes stratégiques que son adversaire. Ainsi, la différence entre les deux scores (3 PV et 1 PV) est de 2. Déplacez le marqueur de score de 2 cases en faveur du joueur américain.

10.1.3 Certains Événements peuvent donner des points de Victoire.

10.1.4 Vous pouvez gagner des points de Victoire à cause de l'échec de votre adversaire à effectuer le nombre requis d'Opérations militaires pendant le tour (Cf. 8.2).

10.1.5 Un joueur ne peut pas être obligé à conserver une carte permettant de marquer des points à cause d'un Événement.

10.2 VOIES MARTIMES STRATEGIQUES

10.2.1 Les voies maritimes stratégiques scorent aussi avec les cartes de score et peuvent avoir un impact sur la résolution des cartes de score.

10.2.2 Le contrôle des voies maritimes stratégiques est analogue au contrôle d'un pays. Vous devez exercer une influence égale au nombre de stabilité des voies maritimes stratégiques à savoir 4, et avoir au moins 4 points d'influence de plus que votre adversaire détient dans les voies maritimes stratégiques.

10.2.3 Un joueur contrôlant les voies maritimes stratégiques double les points qu'il reçoit lors de la résolution d'une carte de score. Ce total est ensuite ajusté par les points de son adversaire. Le marqueur de points de Victoire est déplacé d'un nombre de cases égal à la différence entre le score de son adversaire et ceux de son adversaire.

*EXEMPLE : Le joueur américain domine le Moyen-Orient en contrôlant l'Arabie saoudite, Oman et le Yémen. Le joueur soviétique score pour sa présence au Moyen-Orient au Yémen du Sud. Si le joueur américain contrôlait également les voies maritimes stratégiques lorsque la carte de score « **Middle East Scoring** » serait jouée, il gagnerait 5 pour la Domination du Moyen-Orient et +1 pour le contrôle du champ de bataille de l'Arabie Saoudite pour un total de 6. Avec en plus, le contrôle des voies maritimes stratégiques, ce score serait modifié avec un +6. Le score final serait de 12 PV. De son côté, le joueur soviétique obtiendrait de son côté 3 PV pour sa présence au Moyen-Orient, et le résultat net serait de 9 PV pour les USA.*

10.2.4 Un joueur qui a plus d'influence que son adversaire sur la piste de la course à l'Espace mais qui ne contrôle pas l'espace, reçoit 1 PV lorsqu'une carte de score est jouée.

10.2.5 Lors du calcul de fin de partie, le contrôle des voies maritimes stratégiques ne double pas le scoring par région (Cf. 10.4.1) Le contrôle n'intervient que lorsque les joueurs jouent des cartes de score. Toutefois, un joueur reçoit 2 PV pour le contrôle des voies maritimes stratégiques ou 1 PV s'il a plus d'influence dans les voies maritimes stratégiques lors du scoring de fin de partie.

10.3 L'ECHELLE DES POINTS DE VICTOIRE

10.3.1 La piste des Points de Victoire (PV) passe de zéro à 10. Le marqueur de PV commence dans la case de départ (zéro), sur la case médiane entre les deux camps. Cette case est comptée comme un espace lors de l'ajustement des scores des joueurs. Le marqueur de PV est recto-verso et doit être retourné pour indiquer quelle superpuissance a l'avantage en PV.

EXEMPLE : Le marqueur de score est sur la case 1 du côté du joueur soviétique lorsque le joueur américain marque 2 points. Déplacez le marqueur sur la case zéro, retournez-le sur sa face américaine puis le remettre sur la case 1.

10.3.2 Si une carte indique qu'un joueur "gagne" 1 point de victoire, déplacez le marqueur de PV d'une case en faveur de ce joueur.

EXEMPLE : Si le marqueur est sur la case 9 du côté américain et que le joueur soviétique gagne 2 PV, déplacez le marqueur sur la case 7.

10.3.3 Si une carte attribue à chaque joueur des points de Victoire, déplacer le marqueur d'un nombre de PV correspond à la différence entre les scores.

10.4 VICTOIRE

10.4.1 Victoire automatique. La victoire est automatique lorsque :

- Un joueur atteint 10 PV. La partie se termine immédiatement. REMARQUE : Comptez bien les PV des deux joueurs lors d'un Événement ou une carte de score avant d'annoncer une victoire automatique.

- *EXCEPTION* : Si un joueur atteint 10 PV pendant la phase de vérification du statut des opérations militaires, révélez les cartes détenues avant de déclarer ce joueur vainqueur. Si le joueur qui a atteint 10 PV détient une carte de score, il perd.

- La carte « **Africa Scoring** » est jouée et un joueur contrôle plus de pays en Afrique et contrôle les deux pays à risque (Cf. 2.1.5).

- **Guerre nucléaire** : Un joueur peut également déclarer la victoire si le DEFCON atteint 1 alors que son adversaire est le joueur actif.

10.4.2 Victoire de fin de partie. A la fin du tour 2, les deux régions sont scorées : ajoutez ces PV au score actuel. L'Égypte est comptabilisée à la fois au Moyen-Orient et en Afrique. Scorez les deux régions avant de déterminer qui a le plus de points et qui est le vainqueur. Atteindre 10 PV n'entraîne pas la victoire automatiquement lors du décompte des points à la fin du tour 2. Si le marqueur de PV est sur 0, la partie se termine par un match nul.

11. JEU EN TOURNOI

Ces règles sont facultatives et ne sont pas nécessaires pour une partie de jeu entre amis. Elles sont simplement proposées une partie compétitive de Twilight Struggle : Red Sea lors d'un tournoi.

11.1 Lors d'un tournoi, toutes les cartes conservées à la fin du tour sont révélées à l'adversaire. Cela empêche la conservation accidentelle ou délibérée de cartes de scoring.

11.2 Tout joueur conservant une carte de scoring lors de la phase de Révélation des cartes conservées est considéré comme ayant accidentellement déclenché une guerre nucléaire et donc perd immédiatement.

11.3 Le joueur soviétique reçoit la première carte lors de chaque donne. La donne de cartes alterne entre les joueurs jusqu'à ce qu'ils aient reçu la totalité de leur main. Un joueur peut recevoir des cartes consécutivement lors d'une donne s'il a besoin de plus de cartes que son adversaire.

11.4 Les enchères peuvent être utilisées pour déterminer les camps. Chaque joueur doit écrire secrètement sur un morceau de papier et sur une face son nom et un numéro. Les deux enchères sont ensuite révélées. Si les enchères montrent des camps différents, chaque joueur prend le papier et le camp souhaité ; le jeu commence. Si les offres indiquent le même camp, le joueur qui a écrit le numéro le plus élevé prend ce camp. Son adversaire reçoit alors une influence égale au nombre le plus élevé ; à répartir lors de la mise en place après que toutes les autres influences ont été placées. Si les nombres sont égaux, les camps sont déterminés au hasard ; le joueur prenant le camp qui n'apparaissait pas sur l'une ou l'autre des offres reçoit alors de l'influence supplémentaire.

11.4.1 L'influence supplémentaire reçue de cette manière ne peut être placée que dans des pays où le joueur a de l'influence au moment de la mise en place (à la fin de la phase de mise en place normale) et ne peut pas dépasser 2 points d'influence supplémentaires que ce qui est nécessaire pour contrôler le pays.

EXEMPLE : La mise en place est terminée et le joueur américain place de l'influence supplémentaire en enchérissant. Il a 3 influence en Arabie Saoudite. Puisque 3 influences sont nécessaires pour le contrôle du pays, les Etats-Unis ne peuvent pas avoir plus de 5 (3+2) influence dans ce pays quand le jeu débute.

12. VARIANTES

Ces variantes permettent aux joueurs d'utiliser les cartes du jeu original Twilight Struggle pour créer des conditions de partie un peu plus longue que celles de Twilight Struggle : Red Sea. De plus, en utilisant le même mécanisme de base, les cartes choisies dans le jeu Twilight Struggle : Red Sea peuvent être ajoutées au jeu original.

12.1 RED SEA TROISIÈME TOUR

Un troisième tour dans la partie est maintenant possible et il est appelé tour de Guerre tardive. Il est joué normalement comme la manche de « Late War » (Cf. 4.4).

12.1.1 Après la mise en place, le joueur américain choisit d'abord ses cartes, puis les révèle au joueur soviétique. Puis le joueur soviétique choisit et révèle ses cartes au joueur américain. Toutes les cartes choisies sont ensuite mélangées dans les paquets correspondants de « Mid War » ou de « Late War ».

12.1.2 Les deux joueurs peuvent choisir des cartes dont la valeur totale est inférieure ou égale à 9 points d'Opérations. Les points inutilisés sont perdus.

12.2 OPTIONS DES CARTES.

Chaque joueur, les USA comme l'URSS, peut ajouter jusqu'à 9 points d'Opérations à son jeu de base Twilight Struggle. Les cartes modifiables sont listées ci-dessous.

Neutral Mid War	US Ops	USSR Ops
36 Brush War	3	3
39 Arms Race	3	3
43 SALT Negotiations	3	3
45 Summit	1	1
49 Missile Envy	2	2
Mid War	US Ops	USSR Ops
44 Bear Trap	3	–
63 Colonial Rear Guards	2	–
66 Puppet Governments	2	–
72 Sadat Expels Soviets	1	–
74 The Voice of America	2	–
108 Our Man in Tehran	2	–
51 Brezhnev Doctrine	–	3
56 Muslim Revolution	–	4
61 OPEC	–	3
62 Lone Gunman	–	1
Neutral Late War	US Ops	USSR Ops
92 Terrorism	2	2
100 Wargames	4	4
Late War	US Ops	USSR Ops
86 North Sea Oil	3	–
110 AWACS Sale to Saudis	3	–
98 Aldrich Ames Remix	–	3
109 Yuri and Samantha	–	2

12.3 AJOUTER DES CARTES DE TWILIGHT STRUGGLE : RED SEA AU JEU ORIGINAL

12.3.1 Après la mise en place, le joueur américain choisit d'abord ses cartes, puis les révèle au joueur soviétique. Le joueur soviétique choisit alors ses cartes et les révèle au joueur américain. Toutes les cartes choisies sont mélangées dans les paquets correspondants de « Mid War » ou de « Late War ».

12.3.2 Les deux joueurs peuvent choisir des cartes dont la valeur totale est inférieure ou égale à 9 points d'Opérations. Les points inutilisés sont perdus.

Neutral Mid War	US Ops	USSR Ops
RS42 Separatists	2	2
RS44 Apollo-Soyuz Test Project	2	2
RS51 Water Wars	2	2
Mid War	US Ops	USSR Ops
RS1 Peace Corps	2	-
RS3 Ogaden War	2	-
RS4 USAID	2	-
RS6 Victorious Leader	3	-
RS7 Eritrean Popular Liberation Front	1	-
RS14 Hero of the Crossing	3	-
RS15 Israeli Periphery Doctrine	2	-
RS16 The Strongman of Sudan	1	-
RS19 Soviets Airlift Cubans	-	3
RS21 The Lion Falter	-	2
RS23 Nasserism	-	1
RS28 US Presidential Elections	-	1
RS32 Cyrus Vance	-	2

Late War	US Ops	USSR Ops
RS2 Zbig	3	-
RS5 Albano-Stalinist Economics	1	-
RS8 CENTCOM	3	-
RS9 Carter Doctrine	4	-
RS10 Kenya Joins Rapid Deployment Force	1	-
RS11 Voice of America in Amharic	2	-
RS17 Afghanistan Invaded	4	-
RS18 Daniel Arap Moi	2	-
RS46 We Are the World	1	-
RS24 T-62s & Kalashnikovs	-	3
RS25 GOSPLAN Advisers	-	2
RS27 Mengistu Haile Maraim	-	3
RS30 Marxist Leninist Vanguard Parties	-	2
RS31 Presidential Directive 30	-	2
RS33 Stagflation	-	2
RS34 CENTO Collapses	-	1
RS35 Anti-Zionist Committee of the Soviet Public	-	2
RS36 Mr. Nyet	-	4

Traduction : Vincent Genest - Juillet 2023.