

JETS DE REALIGNEMENT

OBJECTIF : Réduire l'Influence ennemie dans un pays.

CONDITIONS : L'adversaire doit posséder des marqueurs d'Influence dans le pays ciblé.

COUT : 1 Point Opérationnel

PROCEDURE : Chaque joueur jette un dé auquel il ajoute les modificateurs ci-dessous. Le joueur ayant le score le plus élevé soustrait la différence entre les jets de l'Influence de son adversaire dans le pays ciblé. Deux scores égaux sont considérés comme un match nul et aucun marqueur n'est retiré. Un joueur peut faire plusieurs tentatives de Réalignement dans le même pays en utilisant les Points Opérationnels de la même carte.

MODIFICATEURS :

- +1 pour chaque pays adjacent contrôlé
- +1 si adjacent à la superpuissance du joueur
- +1 si le joueur a plus d'Influence que son adversaire dans le pays ciblé

NOTE : Si des Points Opérationnels sont dépensés pour un Réalignement, tous les Points Opérationnels de la carte doivent servir à des jets de Réalignement.

PLACEMENT DE MARQUEURS D'INFLUENCE

OBJECTIF : Augmenter l'Influence dans un pays.

RESTRICTIONS : Tous les marqueurs doivent être placés de manière adjacente à, ou dans la même case que, des marqueurs d'Influence amis qui étaient sur la carte quand la carte Opérationnelle a été jouée.

COUT : 1 Point Opérationnel pour placer un marqueur d'Influence dans un pays sous contrôle ami ou Non Contrôlé. Cela coûte deux (2) Points Opérationnels pour placer un marqueur d'Influence dans un pays sous Contrôle ennemi. Si le statut de contrôle d'un pays change à cause du placement de marqueurs d'Influence, les marqueurs supplémentaires placés pendant la même action le sont à coût réduit.

NOTE : Si des Points Opérationnels sont dépensés pour placer de l'Influence, tous les Points Opérationnels de la carte doivent servir à placer des marqueurs d'Influence.

INSTALLATION

I 8 cartes Early War à chaque joueur

I La 'Carte Chine' au joueur de l'URSS

I 15 marqueurs d'Influence soviétique : 1 en Syrie, 1 en Irak, 3 en Corée du Nord, 3 en Allemagne de l'Est, 1 en Finlande et 6 n'importe où en Europe de l'Est.

I 23 marqueurs d'Influence : 1 en Iran, 1 en Israël, 1 au Japon, 4 en Australie, 1 au Philippines, 1 en Corée du Sud, 1 au Panama, 1 en Afrique du Sud, 5 au Royaume Uni et 7 n'importe où en Europe de l'Ouest.

COUPS D'ETAT

OBJECTIF : Réduire l'Influence ennemie dans un pays et éventuellement ajouter de l'Influence pour sa propre superpuissance.

CONDITIONS : L'adversaire doit posséder des marqueurs d'Influence dans le pays ciblé.

COUT : 1 carte

PROCEDURE : Multipliez par deux (2) le Chiffre de Stabilité du pays ciblé. Jetez un dé auquel vous ajoutez la valeur Opérationnelle de la carte. Si ce jet de dé modifié est supérieur au double du Chiffre de Stabilité, le Coup d'Etat est réussi, sinon il a échoué.

MODIFICATEURS : aucun

EFFETS :

MARQUEURS D'INFLUENCE :

I **COUP D'ETAT REUSSI :** Retirez un nombre de marqueurs d'Influence adverse du pays ciblé : ce nombre est égal au score obtenu lors de la résolution du Coup d'Etat. S'il n'y a pas assez de marqueurs d'Influence adverse à retirer, ajoutez des marqueurs d'Influence amis pour combler la différence.

I **COUP D'ETAT RATE :** Aucun marqueur d'Influence n'est enlevé

OPERATIONS MILITAIRES : Déplacez le marqueur sur l'Echelle des Opérations Militaires d'un nombre de cases égal à la valeur Opérationnelle de la carte.

ECHELLE DEFCON : Toute tentative de Coup d'Etat dans un Pays d'Affrontement dégrade le statut DEFCON d'un niveau en direction de DEFCON 1 (guerre nucléaire).

CONTRÔLE DES PAYS

Un pays est considéré Contrôlé par un joueur si :

I Le joueur a dans un pays un nombre de points d'Influence supérieur ou égal au Chiffre de Stabilité du pays, et

I L'Influence que possède le joueur dans le pays excède l'Influence de son adversaire dans ce pays d'au moins le Chiffre de Stabilité du pays.

MARQUAGE DE POINTS

Présence : Contrôle au moins un pays dans la région

Domination : Contrôle plus de pays *et* plus de pays d'Affrontement dans la région que son adversaire. Doit contrôler au moins 1 pays de Non-Affrontement et 1 pays d'Affrontement.

Contrôle : Contrôle plus de pays *et* plus de pays d'Affrontement dans la région.

+1 VP par pays d'Affrontement contrôlé dans la région.

+1 VP par pays contrôlé adjacent à la superpuissance ennemie.