



1955

THE WAR OF
ESPIONAGE
BY CHRIS HARTIG, PH.D.

SPECIAL THANKS TO HANK PANETHIERE, DAVID HOFFMAN, ERIC LANGE, SCOTT BARTEL, BRIAN THOMAS, J. S. MCCAULEY, MIKOLAJ LACZYNSKI, JEFFREY ZINN, MATT HULGAN, KEITH KOLEND, ISAIAS VALLEJO, PETER ANDERSON, PHILIP MANOFF, DIMA POTEKHIN, KEVIN DUFFY, EVAN RATTNER, U. VEREECKE, NICHOLAS WITCHEY (TOXIDYNE), KRISTAN J. WHEATON, RIC BRETSCHNEIDER, JOHN GUTHRIE, J. A. BALUCI, THE STAFF OF OBIGAME, SOLARISPHASE, AUSTIN AND JAMIE ADKINS, M. TIP PHAROUBUL, MATT PARKER, JAY BARTELT, GEORGE MARTINEZ JR, MARK SIEW, JACOB, JAE HA WOO, KJETIL BJORNARSD, NOEL HENDRICKSON, NICK BANTA, MIKE JOHANSON, JEREMY COMMANDEUR, KENNY, WILLIAM CRISPIN, ZACHARY SUGAWARA, BOB CZAPLICKI, DAVID ETHELTON, RUBY BOOTH, JAMES BARDSLEY, ROBERT FOOSE, DONALD WHEELER, CRAIG SIMUDA, LUTZ F. KREBS, BRUCE H. VOGEL III, AMICHAEL MARGOLIS, JONATHAN LEISTIKO, GENESIS OF LEGEND PUBLISHING, HERT TORY NIEMANN, KEVIN BRENNAN, CHAD KRIZAN, BRITTANY GARY, GARETH MADELEY, BRENT L. BERGWALL, TONY BALDASSAR, TORGEIR NES, DAVID WARNER, NANCY MARTIRA, 42 GAMES FAMILY, ART ACREE, P. BLITSTEIN, LUIS BAARS, DAVID DIKST, DARREN OSTEN, ED LIMING, RIK EBERHARDT, BILL PELTIER, JAMES PARIBELLO, RFM, JASON PANELLA, MAYER BRENNER, VICKI SCHEELE, RICHARD BOULANGER, GARRETT HERDTER, KATE DREFKE, BRIAN TODDROFF, ABOUT.COM BOARD/CARD GAMES, SCOTT ARENS, MATT BAUGHMAN, DAN, ALVIN POLANCO, JUSTIN "DIRTY SHINO" KAUFFMAN, TODD DERSCHIED, MATTHEW SCHEELE, PEDROTRONIC, BRIAN PILNICK, PHIL BRADY, WILLIAM STAAB, GREGORY FLEISCHMAN, JOHNSON WHITNEY C. DICE HATE ME, M. ELIOT PAYNE, DAVE SCHAFER, MICHAEL RETONDO, MARILYN E GERBER, PHILIPPE MESRITZ, DAN LUXENBERG, JASON FARRIS, ROBERT A. JOHANSON, VICKI VITEK, JOHN MORROW, CHRIS NORD, ERIC SCHWARZ, GREG O DANIEL DANZER, JOSHUA BEALE, JEFFERSON RIDPATH, DAVE OLEKSY, DENIS BEGIN, CHAD BOWSER, C M PAPPATHAN, JASON KNEPPER, RICHARD DURHAM, RODNEY BIGGERSTAFF, ANTHONY L. ZIZZO, HYETT/DAVIDSON FAMILY, VERMONT_BOB, MICHAEL MEDLIN, "CBA" MICHAEL JOHNSTON, RODOLPHE DUHIL, RON EMCH, RICK ADKINS, DARRYL LANGENDERFER, DJ MARTINEZ, DAVE DAWN, THOR HANSEN, BART BRUNSCHNEEN, ARMEDMEDIC, DEXTER & CHIEF, BEAU BRUNSCHNEEN, SETH BRUNSCHNEEN, ELIZABETH BRUNSCHNEEN-CARTAGENA, CARL PARSONS, BRADEN PARSONS, STEVE FRENCH, ATTILA CAROLINE CULP, BRETT ORR, LAURA O., THOMAS BÜTTNER, HERBERT HARENGEL, CHRISTOPH LUDWIG, OLEG PENKOUSKY, STEPHEN B. VITEK, DAN BRISTER, MICHAEL PAGE, ERIK LARRISON, KARL LARRISON, THOMAS & ELIZABETH BROWN, ROY BROWN, SCOTT "ALDIE" ALDEN, CHAD REKTORIK, WILLIAM VALERA. SPECIAL THANKS TO OUR PLYTESTERS: GRANT LAUGEN, JOEL GARRETT, JAMES SPURDY, MICHAEL DEW, CHRISTIE BAILEY, AMY PIKE, JENNY CURRY, CHAD ELLIS, JOHN EYSTER, NICH VITEK, DWIGHT FROHAUG. SPECIAL THANKS TO OUR EARLY PROOF-READERS: KENT R., DEREK, R. PERSONAS, ALAN G., EGORJILILELI, NOURZOOTCHRIS Y.

Dans 1955 : The War of Espionage, vous êtes à la fête de l'Agence des Opérations Secrètes d'une des 2 factions principales. Votre tâche : protéger votre pays des objectifs malsains de votre ennemi qui cherche à gagner la confiance et le soutien des populations du monde.

Pour cela vous utiliserez des moyens apportés par vos soutiens (représentés par les cartes que vous tirez). Toute opération réussie dans un pays vous permettra de gagner quelques niveaux d'influence temporaire. Votre directive générale est la suivante : stabilisez le pays et prenez le contrôle en le sécurisant (en avançant le pion Contrôle de votre côté du plateau).

"Will you walk into my parlour?"
said a spider to a fly,
"Tis the prettiest little parlour
that ever you did spy."

The Spider and the Fly
— Mary Howitt (1804-1888)

La Guerre Froide dure depuis de nombreuses années. La faction bleue et la faction rouge sont équilibrées et se battent à armes égales, manœuvrant toutes les deux dans l'ombre, mais incapables de faire le premier pas.

Les choses sont différentes ce matin.

Une escarmouche mineure dans un endroit reculé a mis le feu aux poudres. La trêve est rompue et votre ennemi a lancé une offensive massive ! En tant que Maître Espion, vous savez que ça sera un jeu mental et physique, qui opposera l'ensemble de vos forces contre celles de votre adversaire, avec comme enjeu l'avenir du monde. L'échec n'est pas une option.

Mes remerciements vont à ma famille et à mes amis, passés et présents, pour le soutien qu'ils m'ont apporté dans cette aventure et dans la vie. J'apprécie tout ce que vous avez fait pour moi et j'attends avec impatience de nouvelles expériences merveilleuses dans le futur.

Auteur : Kevin G. Nunn
Designer : Haley Ross
Illustrations : Haley Ross, Andrew Ross
Développement : Nicholas A. Vitek
Co-édition : APE Games
Traduction française non-officielle : Groddur



COMPOSANTS PHYSIQUES

1. **Un plateau de jeu à 2 faces : normal et jeu court**
2. **Un paquet de 54 cartes**
3. **2 pions Espions. Ces espions représentent vos agents actifs. Un joueur dirige l'Espion bleu et l'autre l'Espion rouge.**
4. **6 pions Contrôle.** Ils représentent le statut actuel de l'allégeance d'un pays. Chaque pays a un pion Contrôle sur sa piste. Il y a 4 pions Contrôle neutres (noirs), 1 rouge et 1 bleu.
5. **2 cartes de référence.** Ces 2 cartes très pratiques vous renseignent sur les actions autorisées et l'ordre du tour.
6. **Les règles.** Un livre de 16 pages en couleur qui vous explique tout ce que vous devez savoir pour contrôler le monde.

ZONES IMPORTANTES

1. Pioche
2. Défausse
3. Gadgets
4. Pistes de Pays
5. Positions des Espions

TERMINOLOGIE

Avancer : déplacer un pion Contrôle d'un certain nombre de cases vers votre extrémité de la piste du pays.

Bloquer : empêcher l'avance d'un pion Contrôle ciblé par une Action d'Influence.

Contre : annuler une Action Spéciale. Les cartes sont placées dans la Défausse.

Faction : il y a 2 factions, bleue et rouge. Un pays est affilié à l'une des factions, selon la couleur de la piste.

Action d'Influence : une tentative pour avancer le pion Contrôle de ce pays.

Sécuriser : quand le pion Contrôle atteint une extrémité de la piste, il est sécurisé et compte pour l'objectif.

Action Spéciale : un effet qui modifie le plateau, les règles, les Espions ou les mains de cartes. Une Action Spéciale ne peut être bloquée, mais peut être contrée.

OBJECTIFS

Sécurisez les pays du plateau de jeu en avançant les pions Contrôle vers votre extrémité de la piste. Votre objectif est soit de Sécuriser 3 pays, soit de sécuriser le Pays d'Origine de votre adversaire.

MISE EN PLACE

Posez les 6 pions Contrôle et les 2 Espions à côté du plateau de jeu. Maintenant, choisissez le joueur qui sera le Premier Joueur. Le Premier Joueur mélange le paquet de cartes et le pose face cachée à côté du plateau de jeu. C'est la pioche. Chaque joueur tire 5 cartes comme main de départ.

L'OUVERTURE

Dans le premier tour du jeu, le Premier Joueur joue une seule carte (voir plus bas), complète sa main et déplace son pion Espion vers le pays de son choix (voir étapes 2, 3 et 4).

A partir de là, les joueurs prennent leurs tours normaux l'un après l'autre, en commençant par le 2^{ème} joueur.

FACTIONS ET PAYS D'ORIGINES

Dans ce jeu, vous êtes le Maître Espion : vous dirigez vos forces dans des missions qui vous opposent aux forces de votre adversaire.

Jetez un œil sur le plateau. Chacune des 6 pistes représente un pays. Bien que chaque pays puisse être contrôlé par n'importe laquelle des factions, les habitants de ces pays sont naturellement prédisposés envers l'une ou l'autre. Pour figurer cela, chaque pays est colorié en bleu ou en rouge.

Le Premier Joueur choisit son Pays d'origine et sa faction en désignant un pays et en posant l'Espion de la couleur correspondante à la faction du pays sur la case du pays de son côté du plateau. Il pose aussi le pion Contrôle de cette couleur sur la case centrale de la piste de ce pays.

Ensuite le 2^{ème} joueur choisit son Pays d'Origine. Ce pays doit appartenir à la faction que le Premier Joueur n'a pas choisit.

Exemple : si le Premier Joueur choisit un pays de la faction bleue, le 2^{ème} joueur doit choisir un pays de la faction rouge.

Le 2^{ème} joueur pose l'autre espion sur la case Espion du pays, de son côté du plateau. Il pose aussi le pion Contrôle de la couleur correspondante sur la case centrale de la piste du pays.

Posez les pions Contrôle neutres sur la case centrale des pistes des 4 autres pays.

Chacun gagne une longueur d'avance dans son Pays d'origine. Avancez le pion Contrôle de votre Pays d'origine d'une case en direction de votre extrémité de piste.

Défendez votre Pays d'origine – si votre adversaire le prend, vous avez perdu !



ANATOMIE D'UNE CARTE PAYS

Nom de la Carte : le nom indique quelle Action Spéciale la carte permet d'utiliser.

Influence : c'est la distance que cette carte peut faire parcourir à un pion Contrôle si la carte est utilisée pour une Action d'Influence.

Pays Affilié : chaque carte pays est affiliée à un pays.

Faction (couleur) : Une carte aura soit un drapeau bleu soit un drapeau rouge pour indiquer à quelle faction elle est affiliée.

Symbole Action Spéciale : cet icône permet un rappel éclair de l'Action Spéciale de la carte.

Règles de l'Action Spéciale : ces règles fournissent les informations nécessaires à l'utilisation de la carte comme Action Spéciale. Des informations supplémentaires peuvent être trouvées dans ce livre de règles dans la section Actions Spéciales.

Influence et faction : Le nombre d'étoiles reflète la valeur d'influence de la carte (comme indiqué au dessus du drapeau) et le style de l'étoile indique la faction à laquelle la carte est affiliée (les étoiles à 4 pointes appartiennent à la faction bleue, celles à 5 pointes à la faction rouge).

ANATOMIE D'UNE CARTE MERCENAIRE

Influence : c'est la distance que cette carte peut faire parcourir à un pion Contrôle si la carte est utilisée pour une Action d'Influence. Elle peut être combinée librement avec d'autres cartes lors des Actions d'Influence.

Les cartes Mercenaire n'ont ni Action Spéciale ni faction. Elles sont neutres et ne sont pas affiliées à un pays.

TOURS STANDARDS ORDRE DU TOUR

A votre tour, vous réalisez dans l'ordre 4 étapes :

1. Jouez une carte
2. Jouez une carte
3. Complétez votre main de carte
4. Déplacez votre Espion

Dès que vous avez terminé ces 4 étapes, c'est au tour de votre adversaire.

ETAPES 1 ET 2, JOUEZ UNE CARTE

Si vous ne possédez aucune carte, sautez cette étape.

Les cartes sont de 2 types : la plupart sont des Pays, quelques unes sont des Mercenaires. On peut jouer ces cartes de différentes manières, comme expliqué dans les sections suivantes.

Les cartes vont dans la Défausse juste après avoir été jouées ou défaussées. La seule exception, c'est lorsqu'une carte « Gadget Research » (Recherche de Gadget) est jouée en tant qu'Action Spéciale (voir la section Gadget pour les détails).

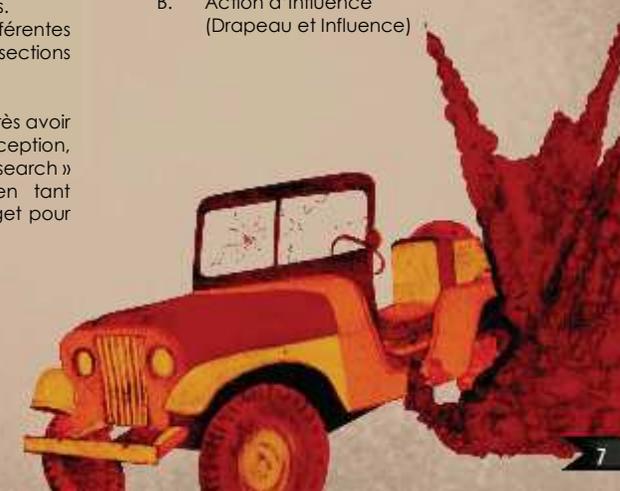
JOUEZ DES CARTES PAYS

Les cartes Pays ont 2 sortes d'information, et elles peuvent être jouées de 2 manières différentes. La plupart des cartes présentent des Actions Spéciales – un pouvoir unique que possède la carte. Chaque carte Pays a aussi un drapeau de pays, et un chiffre en haut à gauche appelé l'Influence.

Vous voyez une de ces cartes à gauche. Son pays est la France et sa valeur d'influence est égale à 2. L'Action Spéciale de cette carte est « Military Transport » (Transport Militaire). Les cartes sont référencées de la manière suivante : le nom du pays, un double point et sa valeur d'Influence, à savoir France : 2

Les Cartes Pays sont très flexibles : quand vous en jouez une, vous pouvez choisir l'une des 2 manières de la jouer :

- A. Action Spéciale
- B. Action d'Influence (Drapeau et Influence)



LES DIFFERENTES FAÇONS DE JOUER UNE CARTE

- A. Action Spéciale : toute carte Pays peut être jouée en tant qu'Action Spéciale décrite en bas de la carte. Dans ce cas, vous pouvez totalement ignorer le drapeau et le chiffre en haut de la carte.



Les cartes d'Actions Spéciales utilisent les phrases-clés suivantes : « Your Turn » (votre tour) « Opponent's Turn » (le tour de l'adversaire), et « Any Turn » (n'importe quel tour). Ceci est expliqué ci-dessous.

Your Turn (votre tour) : ces effets ne peuvent être joués que pendant votre tour. Sauf indication contraire sur la carte, l'Action Spéciale utilise une de vos étapes « Jouez une carte ».

Opponent's Turn (tour de l'adversaire) : ces effets peuvent seulement être joués dans le tour de l'adversaire.

Any Turn (n'importe quel tour) : ces effets peuvent être joués dans votre tour ou dans celui de l'adversaire. Sauf indication contraire de la carte, l'Action Spéciale utilise une de vos étapes « Jouez une carte » si elle est jouée dans votre tour.

Une liste détaillée apparaît dans la section Actions Spéciales de ces règles.



- B. Action d'Influence (Drapeau et Chiffre) :
Si vous jouez une carte en tant qu'Influence, vous utilisez le Drapeau et le chiffre (Influence) du coin de la carte. Vous ne tenez pas du tout compte de la partie « Action Spéciale » de la carte. L'Influence avance un des pions Contrôle. Vous pouvez jouer une carte en tant qu'Influence dans l'un des 3 lieux suivants :
- Le pays représenté par le drapeau de la carte
 - Le pays dans lequel se trouve votre Espion.
 - Votre Pays d'Origine

JOUER UNE ACTION D'INFLUENCE

A. DANS LE PAYS DE LA CARTE

Les cartes Pays peuvent toujours être jouées dans leur propre pays. Quand vous affectez une carte de pays à son propre pays, avancez le pion Contrôle vers votre extrémité d'autant de cases que la valeur d'Influence de la carte (le chiffre au dessus du drapeau)

Si en plus votre Espion est dans le pays, vous pouvez :

- Ajouter 1 point au chiffre de la carte.
Une carte France : 2 jouée en France avec votre Espion en France compte comme une carte France : 3 pour l'Action d'Influence.

OU BIEN

- Combiner votre carte avec une autre carte de ce pays que vous auriez en main.



COMBINEZ DES CARTES

Quand vous combinez des cartes, vous créez une nouvelle carte avec un chiffre supérieur en additionnant les chiffres. En temps normal, il y a 2 restrictions importantes lorsque vous combinez des cartes Pays : les 2 cartes doivent avoir le même drapeau que le pays dans lequel votre Espion est situé, et les 2 cartes doivent s'appliquer à ce pays.

Les cartes combinées comptent comme une seule carte jouée.

Exemple : lorsque vous combinez une carte France : 2 à une carte France : 2 vous créez une seule carte France : 4 qui doit être utilisée en France lorsque votre Espion y est.

Non autorisé : Une carte France : 2 ne peut être combinée à une carte Pologne : 2



Non autorisé : Une carte France : 2 et une carte France : 3 ne peuvent pas être combinées et utilisées en France alors que votre Espion est en Pologne.

Non autorisé : Une carte France : 2 et une carte France : 3 ne peuvent pas être combinées et utilisées en Pologne, même si votre Espion est en France.

Remarque : les cartes Mercenaires peuvent toujours être combinées, peu importe le nombre de cartes, le pays ou la localisation de l'Espion.

B. DANS LE PAYS OU EST VOTRE ESPION

Votre Espion est un agent secret doué. Il vous permet de jouer des cartes alors que vous ne le pourriez pas normalement.

Quand vous affectez une carte Pays à un pays dans lequel votre Espion se trouve, avancez le pion Contrôle vers votre extrémité de la piste d'autant de cases que la valeur d'Influence de la carte (le chiffre en haut du drapeau).

Ce travail secret a un prix. Si la couleur de Faction de la carte ne correspond pas à la couleur de Faction du pays, soustrayez 1 point au chiffre d'Influence de la carte lorsque vous résolvez la tentative d'Influence. (votre propre couleur de Faction est hors sujet dans cette situation)

Exemple : votre espion est en Hongrie. Vous décidez d'affecter une carte France : 2 à la Hongrie. Votre carte France : 2 appartient à la Faction Bleue alors que la Hongrie est dans la Faction Rouge. Cela change votre carte France : 2 en carte France : 1 pour l'Action d'Influence. Une Action d'Influence réussie n'avancera le pion Contrôle de la Hongrie que d'une seule case.



Agit comme une carte France : 1 lors d'une Action d'Influence en Hongrie.

C. DANS VOTRE PAYS D'ORIGINE

Vous avez beaucoup d'avantages dans votre Pays d'Origine. Le premier de ces avantages, c'est que vous pouvez y jouer n'importe quelle carte Pays. Dans ce cas, Avancez le pion Contrôle de votre Pays d'Origine en direction de votre extrémité d'autant de cases que la valeur d'Influence de la carte (le chiffre en haut du drapeau)

Su la couleur de faction de la carte ne correspond pas à la couleur de faction de votre Pays d'Origine, soustrayez 1 point du chiffre d'Influence de la carte lorsque vous résolvez la tentative d'Influence.



Agit comme une carte France : 1 en U.R.S.S.

LES CARTES MERCENAIRES

Les mercenaires sont des soldats à louer, ils n'ont aucune allégeance envers une faction ou un pays. En tant que Maître Espion, vous pouvez les utiliser seuls ou bien pour améliorer d'autres opérations.

Les cartes Mercenaires ont un aspect différent pour qu'on puisse les distinguer des cartes Pays. Elles peuvent être jouées de 2 manières différentes :

- A. Les cartes Mercenaires peuvent être affectées à n'importe quel pays en tant qu'Action d'Influence. Choisissez un pays et avancez son pion Contrôle du nombre de cases indiqué en direction de votre extrémité de la piste. Parce qu'elles sont indépendantes, les cartes Mercenaires n'ont pas de valeur différente suivant le pays, et ne sont pas améliorées par la présence de votre Espion.

Exemple 1 : Vous jouez une carte France : 2 en France. Votre Espion est en Pologne. Vous combinez une carte Mercenaires : 1 avec la carte France : 2 pour créer une carte France : 3 utilisable en France. Elle compte comme une seule carte.

Exemple 2 : Vous jouez une carte France : 2 en France. Votre Espion est en France. Vous combinez votre carte France : 2 avec une autre carte France : 2 de votre main pour créer une carte France : 4. De plus, vous combinez une carte Mercenaire : 2 avec votre carte France : 4 pour former une nouvelle carte France : 6 utilisable en France.

B) Les Mercenaires peuvent être librement Combinés avec une carte Pays. N'importe quel nombre de cartes Mercenaires peut être combiné dans une Action d'Influence. On ajoute la valeur de ces cartes aux autres cartes Pays.

Quand une carte Pays est combinée à une (des) carte(s) Mercenaires pour Influencer un pays, leurs valeurs sont additionnées. Elles comptent comme une seule carte, quel que soit le nombre de cartes Mercenaires que vous avez ajouté.

Vous pouvez toujours combiner une carte Pays avec une autre carte Pays, tant que vous remplissez toutes les conditions nécessaires.

La localisation de votre Espion n'influe pas sur la faculté de Combiner une carte Mercenaire à une autre carte.

Exemple 3 : Votre Pays d'Origine est la Pologne. Vous jouez une carte France : 2 en Pologne (c'est autorisé parce que c'est votre Pays d'Origine). Votre Espion est en Hongrie. Votre carte France : 2 est réduite à une carte France : 1 car elle est de la mauvaise faction. Vous lui combinez une carte Mercenaire : 2, créant ainsi une carte France : 3 pour votre Action d'Influence en Pologne.

ETAPE 3 : COMPLETEZ VOTRE MAIN DE CARTES

Tirez des cartes de la pioche jusqu'à ce que vous ayez 5 cartes en main. Votre main de carte commence à 5, mais peut être augmentée à 6 grâce au gadget « Improved Ressources » (Ressources Augmentées).

Si vous avez déjà le nombre de cartes adéquat, ou plus, sautez cette étape. Vous n'êtes pas autorisé à vous défausser de cartes. L'étape « Complétez votre main de cartes » peut seulement vous donner des cartes, elle ne vous en coûte pas.

Si la pioche est vide, mélangez immédiatement la défausse pour former une nouvelle pioche.

ETAPE 4 : DEPLACEZ VOTRE ESPION

Votre Espion a accès à des ressources qui lui permettent de se déplacer rapidement n'importe où dans le monde. Vous pouvez maintenant déplacer votre Espion sur n'importe quel pays du plateau, ou bien le laisser où il est. Ce déplacement vous permet de vous préparer au tour suivant ou bien de bloquer votre adversaire.

LES GADGETS

La recherche de gadgets est une des Actions Spéciales que peuvent accomplir vos agents. Les Gadgets restent en jeu jusqu'à ce qu'ils soient détruits par l'adversaire. Pour faire figurer ça, quand vous jouez une carte « Gadget Research » (Recherche de Gadget), glissez-la face visible sous le plateau à l'endroit prévu et laissez-le à cet endroit jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que la partie se termine.

Il y a 2 types de Gadgets dans le jeu de base. Vous pouvez avoir 2 gadgets en même temps mais vous ne pouvez pas avoir plusieurs exemplaires du même gadget (par exemple vous ne pouvez pas avoir 2 « Advanced Transport » en même temps).

Improved Ressources (Ressources Augmentées) : Agrandit la main du joueur de 5 à 6 cartes.

Advanced Transport (Transport Evolué) : vous pouvez déplacer votre Espion une fois de plus pendant votre tour, lors des étapes 1 ou 2, ceci en plus du déplacement de l'étape 4. Pour effectuer ce déplacement supplémentaire, vous devez défausser une carte sur laquelle figure le pays de destination ou bien une carte sur laquelle figure le pays de départ. Les cartes Mercenaires sont inefficaces dans ce cas.

Exemple : votre Espion est en Pologne et vous voulez le déplacer en France. Vous pouvez soit défausser une carte Pays France (destination) ou une carte Pays Pologne (départ).

SECURISEZ DES PAYS

Chaque fois que vous avancez un pion Contrôle sur la dernière case de la piste – la case étoilée de votre côté – vous sécurisez le pays. Ce pion Contrôle restera sécurisé et restera dans cette case, aucune carte jouée ne pourra le déplacer, à l'exception de la carte Révolution qui peut « insécuriser » un pion Contrôle et ramener ce pays en jeu (voir les règles des Actions Spéciales pour plus de détails). Protégez votre Pays d'Origine. Sécurisez le Pays d'Origine de votre adversaire pour remporter la guerre !



L'U.R.S.S. est sécurisée.

BLOQUEZ LES ACTIONS D'INFLUENCE DE VOTRE ADVERSAIRE

Chaque fois que votre adversaire choisit d'affecter des cartes à un pays lors d'une Action d'Influence, vous pouvez les bloquer afin d'éviter l'avancée du pion Contrôle.

Pour bloquer, il vous faut une présence dans le pays :

- Votre Espion doit s'y trouver
OU BIEN
- Il s'agit de votre Pays d'Origine

Si vous n'avez aucune de ces présences dans le pays, vous ne pouvez pas bloquer.

Si vous avez une présence dans le pays, vous pouvez bloquer l'avance de votre adversaire en défaussant des cartes de votre main d'une valeur totale d'influence qui atteint ou dépasse celle de votre adversaire.

Un blocage réussi empêche le déplacement du pion Contrôle. Un blocage est soit complet, soit raté : vous ne pouvez pas bloquer partiellement une Action d'Influence.

La valeur de blocage de chaque carte que vous défaussez est modifiée par le type de carte :

- Les cartes de Factions (Bleue ou Rouge) opposées à celle du pays attaqué ne peuvent être utilisées pour bloquer. Les cartes rouges ne peuvent bloquer des Actions d'Influence exercées sur des pays de la Faction Bleue.
- Les cartes Mercenaires ont leur valeur habituelle.
- Si la carte Pays correspond au pays sur laquelle vous la jouez ET votre Espion est sur place, ajoutez 1 point à la valeur de la carte. Les Actions Spéciales ne peuvent être bloquées, mais elles peuvent être contrées. Voir la section Actions Spéciales pour plus de détails

Exemple : votre adversaire joue 4 Influences contre la France, un pays de la faction bleue. Pour bloquer, vous devez utiliser des cartes Pays alignés à la faction bleue.

Exemple : une carte Pays Pologne (faction rouge) ne peut être utilisée pour bloquer une attaque en France (un pays de la faction bleue)

Exemple : votre adversaire a son Espion en Grande-Bretagne, joue une carte Grande-Bretagne : 4 avec une carte Mercenaire : 1, et annonce Grande-Bretagne : 6 (son Espion ajoute +1). Comme votre Espion est aussi en Grande Bretagne, vous pouvez tenter un blocage. Vous défaussez une carte France : 3 et une carte Etats-Unis : 4, toutes les deux de faction bleue, totalisant 7 points, bloquant ainsi la tentative d'Influence. Le pion Contrôle ne bouge pas.

Exemple : votre Espion est en Pologne. Vous utilisez une carte Pologne : 3 pour bloquer une Action d'Influence contre la Pologne. Votre carte Pologne : 3 compte comme une carte Pologne : 4 pour ce blocage.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie prend immédiatement fin lorsque survient l'un des deux événements suivants :

- A. Un joueur sécurise 3 pays (n'importe lesquels)
Exemple : le joueur Rouge a sécurisé la France, l'URSS et les USA
- B. Un joueur sécurise le Pays d'Origine de son adversaire.
Exemple : le joueur rouge a sécurisé le pays d'origine du joueur bleu.

Le premier joueur à réaliser l'une ou l'autre des conditions de victoire remporte la partie.

LES ACTIONS SPECIALES

Les actions spéciales sont les astuces du métier qui permettent à vos agents d'opérer sur le terrain. Utilisez ces actions avec discernement pour manœuvrer votre adversaire sur la scène globale. Il y a 15 Actions Spéciales utilisables pendant la partie.

 **Blockade (Blocus) :** nommez un pays. Le pion contrôle de ce pays ne peut être déplacé avant la fin de votre prochain tour.

 **Coordinated Assault (Assaut Coordonné) :** Avancez jusqu'à 3 pions Contrôle non sécurisés, chacun d'une case. Cette avance ne peut être bloquée.

Dans le tour de l'adversaire : contre n'importe quel Action Coordonnée*
Coordonné* s'applique à toute Action Spéciale dont le titre commence par Coordonné (Coordinated).



Coordinated Attack (Attaque Coordonnée) : avancez jusqu'à 2 pions Contrôle non sécurisés d'une case chacun. Cette avance ne peut être bloquée. Dans le tour de l'adversaire : contre une Attaque Coordonnée. Ne peut contrer un Assaut Coordonné utilisé pour contrer une autre carte.



Deport (Expulsion) : déplacez l'Espion de votre adversaire vers son Pays d'Origine.



Detain (Détenation) : L'Espion de votre adversaire ne peut être déplacé avant la fin de votre prochain tour.



Gadget Research (Recherche de Gadget) : mettez cette carte à côté d'un gadget. Tant que cette carte est en jeu, vous possédez le gadget. Voir la section Gadgets.



Gadget Buster (Destruction de Gadget) : votre adversaire doit défausser une Recherche de Gadget de votre choix.



Military Transport (Transport Militaire) : lors de n'importe quel tour, déplacez votre Espion vers n'importe quel pays. Ne compte pas comme une carte jouée (étapes 1 ou 2). Dans le tour de l'adversaire : déplacez votre Espion vers n'importe quel pays.



Paid Informant (Informateur Payé) : votre adversaire doit jouer avec sa main de carte face visible sur la table jusqu'à la fin de votre prochain tour.

ACTIONS SPECIALES



Pilfer Account (Compte-rendu de Pillage) : votre adversaire doit défausser toutes ses cartes sauf 2. Votre adversaire choisit lesquelles il garde.



Rebel Forces (Forces Rebelles) : contre une Action Spéciale
Dans le tour de l'adversaire : contre une Action Spéciale.
Les Forces Rebelles ne peuvent bloquer une Action d'Influence



Revolution (Révolution) : avancez le pion Contrôle de n'importe quel pays de 2 cases. Cette avance ne peut être bloquée. Cette action peut être affectée à un pays que votre adversaire a sécurisé. Cela a pour effet d'insécuriser ce pays.



Safe House (Refuge) : à la fin de votre tour, après avoir complété votre main de cartes et avant de déplacer votre Espion, tirez 2 cartes supplémentaires.



Supply Drop (Largage) : à la fin de votre tour, après avoir complété votre main de cartes et avant de déplacer votre Espion, tirez 3 cartes supplémentaires.



Strategic Resupply (Réapprovisionnement Stratégique) : Défaussez votre main de cartes puis piochez un nombre de cartes égal à votre main de cartes actuelle.

Les icônes blancs s'appliquent à votre Espion ou à vos cartes.

Les icônes noirs s'appliquent à l'Espion ou aux cartes de votre adversaire, ou aux pions Contrôle.

Les noms des cartes donnent aussi des indications sur leur capacité spéciale :

B : réduit le déplacement des pions Contrôle

C : déplace plusieurs pions Contrôle

D : l'Espion de l'adversaire

G : cartes Gadget

M : déplacement de votre Espion

P : cartes de votre adversaire

S : manipulation de main de cartes

