

FITNA

GUERRE GLOBALE AU MOYEN-ORIENT

RÈGLES



PIERRE RAZOUX



1.0 - INTRODUCTION	3
2.0 - COMPOSANTS DU JEU	3
2.1 LA CARTE.....	3
2.2 LES AIDES DE JEU	3
2.3 LIVRET DE SCÉNARIOS	3
2.4 ÉLÉMENTS DU JEU.....	3
2.5 DÉ	3
3.0 - LES PIONS	3
3.1 CODE COULEUR DES UNITÉS.....	4
3.2 VALEURS DES UNITES DE COMBAT	4
3.3 ABRÉVIATIONS.....	4
4.0 - EMPILEMENT	5
5.0 - CASES CONTRÔLÉES	5
6.0 - MISE EN PLACE DU JEU	5
7.0 - INITIATIVE	5
7.1 RÈGLE OPTIONNELLE.....	5
8.0 - LES CARTES	5
8.1 CARTES « APPUIS ».....	5
8.2 CARTES « ÉVÉNEMENTS ».....	6
8.3 CARTES « HAUTE TENSION »	6
9.0 - JOKERS.....	6
10.0 - JOKERS SPÉCIAUX	6
11.0 - DÉPÔTS STRATÉGIQUES.....	6
12.0 - SÉQUENCE DE JEU	6
12.1 JOUEUR AYANT L'INITIATIVE.....	6
12.2 AUTRES JOUEURS.....	7
13.0 - TOUR 1	7
14.0 - RAVITAILLEMENT	7
14.1 EFFETS DU NON RAVITAILLEMENT	7
14.2 ALLIÉS ARABES ET ARMEES IRAKIENNES LIBRES	7
14.3 MILICES SUNNITES ET AL SHAM.....	7
14.4 ARMÉE SYRIENNE LIBRE ET MILICES SUNNITES ET AL SHAM.....	7
14.5 MILICES CHIITES	7
14.6 ARMÉE LIBANAISE ET HEZBOLLAH LIBANAIS.....	7
14.7 PESHMERGAS KURDES.....	7
14.8 DAECH	7
14.9 TROUPES RUSSES	7
14.10 TROUPES US ET OCCIDENTALES	7
15.0 - RENFORTS ET REMPLACEMENTS	7
16.0 - PLANNIFICATION (VENTILATION DES POINTS D'OPÉRATION)	8
17.0 - MOUVEMENT	8
17.1 MOUVEMENT NORMAL.....	8
17.2 CAPACITÉ AÉROMOBILE.....	8
17.2.1 MOUVEMENT AÉROMOBILE CLASSIQUE.....	8
17.2.2 ASSAUT AÉROMOBILE	8
17.3 MOUVEMENT STRATÉGIQUE.....	8
18.0 - COMBAT & OFFENSIVE	9
18.1 RÉSOLUTION DES COMBATS	9
18.2 VARIATION DE COLONNES	9
18.3 APPUIS	9
18.4 RÉSULTATS DES COMBATS	9
18.5 PERTES	10
18.6 RETRAITES	10
18.7 AVANCE APRÈS COMBAT	10
19.0 - RETRANCHEMENTS	10
20.0 - CONTRÔLE	10
21.0 - CAVEATS	11
22.0 - TENSION INTERNATIONALE	11
22.1 EFFETS DE LA TENSION INTERNATIONALE	11
23.0 - COUPS D'ÉTAT	12
23.1 FORCES LOYALES.....	12
23.2 COUP D'ÉTAT EN SYRIE.....	12
23.3 COUP D'ÉTAT EN IRAK.....	12
24.0 - GUERRE AU LIBAN	12
25.0 -DAECH EI	12
25.1 PIONS DAECH	12
25.2 ACTIVATION DE DAECH	13
25.3 RESTRICTIONS LIÉES AU COMBAT	13
25.4 RAVITAILLEMENT DE DAECH.....	13
25.5 LUTTE ANTI-INSURRECTIONNELLE	13
25.6 RETOUR À LA NORMALE	13
26.0 - PESHMERGAS KURDES	13
26.1 PIONS KURDES	13
26.2 ACTIVATION DES KURDES	13
26.3 RESTRICTIONS DE COMBAT	13
26.4 RAVITAILLEMENT DES KURDES.....	13
26.5 RIVALITÉ DES KURDES	14
26.6 RETOUR À LA NORMALE	14
26.7 RÉBELLION DU PKK	14
26.8 PYD & KDP	14
27.0 - ENGAGEMENT DES ÉTATS-UNIS	14
27.1 INTERVENTION MILITAIRE US	14
27.2 APPROBATION US À L'USAGE DE CERTAINES CARTES.....	14
28.0 - INTERVENTION RUSSE	14
29.0 - ALLIANCES	15
30.0 - BROUILLARD DE LA GUERRE	15
31.0 - COMMENT GAGNER	15
31.1 CALCUL DES POINTS DE VICTOIRE	15
32.0 - SCÉNARIOS	15
33.0 - CRÉEZ VOS PROPRES SCÉNARIOS	15
34.0 - NOTES DU CONCEPTEUR	16

1.0 INTRODUCTION

Fitna – La guerre globale au Moyen-Orient (2013-?) est un jeu de guerre de grande stratégie piloté par des cartes (card driven), pour 2 à 6 joueurs, qui retrace l'ensemble des confrontations militaires au Moyen-Orient depuis 2013, avec l'émergence de Daech, jusque dans un futur proche. Ce jeu permet de simuler une confrontation majeure entre acteurs globaux (États-Unis et Russie) et régionaux (Israël, États sunnites et chiites) soutenus par leurs alliés respectifs, impliquant les milices en tous genres, mais aussi Daech (ISIS) et les peshmergas kurdes. Il permet donc de jouer plusieurs conflits hypothétiques susceptibles de survenir dans les années qui viennent. Vous pouvez choisir de jouer n'importe quel camp (sauf Daech qui est activé par des cartes événements) et tester ainsi vos stratégies.

Le nombre de joueurs (2 à 6) dépend du scénario choisi. Des règles optionnelles permettent de jouer à 2 joueurs l'ensemble des scénarios.

Chaque tour de jeu représente deux mois de temps réel et est divisé en autant de phases que de joueurs. Chaque phase est divisée en 7 segments (voir la séquence de jeu). Les 95 cartes constituent le moteur du jeu. Elles permettent de générer des événements, de bouger des unités, de lancer des offensives, de prendre des renforts ou des remplacements et d'influencer le déroulement des combats.

2.0 COMPOSANTS DU JEU

Chaque boîte de FITNA contient :

- Une carte du Moyen-Orient de format A1 contenant les réservoirs de forces, les échelles de temps et de tension internationale;
- 288 pions double-faces;
- un jeu de 95 cartes « Appuis » et « Événements »;
- 5 cartes « Jokers spéciaux »;
- 6 aides de jeu;
- un livre de règles;
- un livret de scénarios;
- un dé à six faces (D6).

2.1 LA CARTE

La carte représente la zone élargie du Croissant Fertile au Moyen-Orient entre le Golfe Persique et la Méditerranée orientale. La carte recouvre le Koweït, l'Irak, la Syrie et le Liban, ainsi que les parties d'Israël, de la Turquie, de l'Iran, de la Jordanie et de l'Arabie saoudite affectées par le conflit. La carte contient 115 cases reliées les unes aux autres par des traits gris foncés représentant les principaux axes de communication. Chaque case représente l'un des trois types de terrain présents dans la région (clair, montagneux, marécageux) et peut contenir une ville majeure, un gisement pétrolier ou une ville sainte. Les cases entourées de rouge représentent des objectifs politiques, économiques ou stratégiques à conquérir. Certaines cases bénéficient d'un bonus défensif (-1 ou -2) reflétant ses défenses naturelles liées à son environnement topographique.

2.2 LES AIDES DE JEU

Les aides de jeu rappellent la séquence de jeu détaillée et contiennent des chartes et des informations synthétisant les principales règles de jeu, de même que la table de résultats des combats, ses modificateurs et ses effets.

2.3 LIVRET DE SCÉNARIOS

Le livret de scénarios contient 11 scénarios permettant aux joueurs de simuler :

- 1) La guerre civile en Syrie : 2012-2013 (scénario tutoriel pour 2 joueurs ; 6 tours) ;
- 2) La lutte contre Daech : 2014-2015 (à l'extension maximale de Daech ; 3-4 joueurs ; 6 tours) ;
- 3) Le Kremlin contre-attaque – Intervention russe en Syrie et rébellion du PKK en Turquie : 2015-2016 (3-4 joueurs ; 6 tours) ;
- 4) L'affondrement de Daech : 2017-2018 (3 joueurs ; 9 tours) ;
- 5) L'Irak envahit de nouveau le Koweït (2 joueurs ; 6 tours) ;
- 6) Le réveil du sultan – Intervention turque en Irak et en Syrie (3 joueurs ; 9 tours) ;
- 7) Le combat pour l'indépendance kurde (4 joueurs ; 9 tours) ;
- 8) Guerre limitée entre l'Iran et l'Arabie saoudite (2 joueurs ; 9 tours) ;
- 9) Tsahal vs Hezbollah : Israël attaque le Liban et la Syrie (2 joueurs ; 6 tours) ;
- 10) Guerre régionale en Syrie impliquant Israël, l'Iran, la Turquie et la Russie après le retrait américain (5 joueurs ; 6 tours) ;
- 11) Fitna : la guerre globale au Moyen-Orient (la campagne complète : 6 joueurs ; 12 tours).

2.4 ÉLÉMENTS DU JEU

Les éléments du jeu se divisent entre les 288 pions (incluant les marqueurs), les 95 cartes « Appuis » et « Événements », de même que les 5 cartes « Jokers spéciaux ».

2.5 DÉ

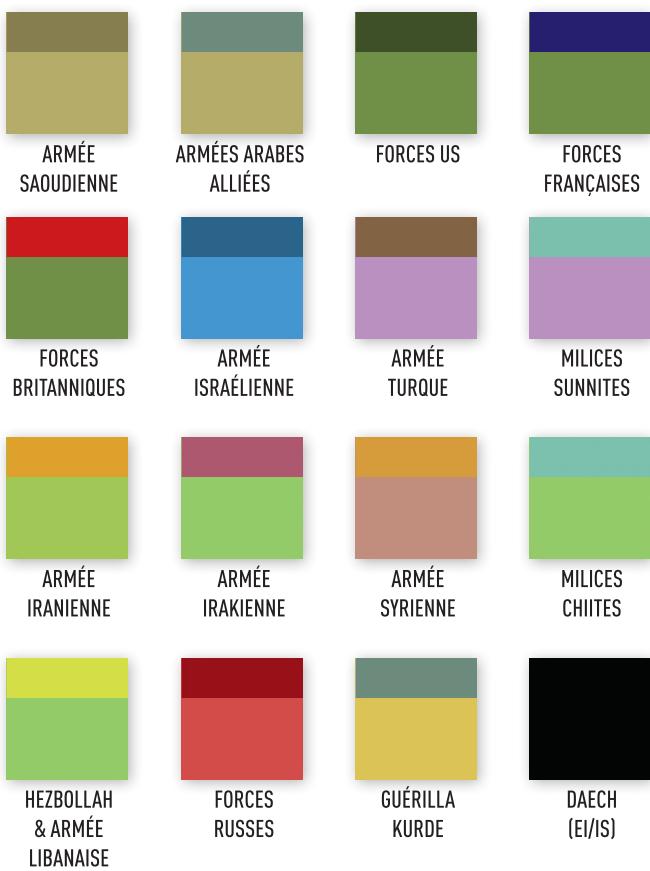
Les joueurs utilisent un dé classique à 6 faces (D6) pour résoudre les combats et les événements aléatoires.

3.0 LES PIONS

Les pions représentent toutes les unités militaires susceptibles de jouer un rôle dans les différents scénarios et des marqueurs variés. Les unités de combat représentent les Corps (XXX), divisions (XX), brigades (X), régiments (III) et groupes de peshmergas kurdes et djihadistes de Daech. Elles peuvent se déplacer sur la carte et combattre en suivant les règles du jeu, sauf certaines unités kurdes qui sont des garnisons villageoises et ne peuvent pas se déplacer. Les retranchements ne peuvent pas se déplacer ou être déplacés et ne comptent pas pour l'empilement. Les Corps (XXX) de l'armée turque englobent des unités d'infanterie motorisée

et mécanisée d'environ 15 000-20 000 hommes avec leurs véhicules de combat et leur armement (incluant l'artillerie et les hélicoptères). Les divisions représentent des unités de 8 000-12 000 hommes avec leur armement complet. Les brigades et les régiments représentent des unités de 2 000-3 500 hommes avec leur armement complet. Les divisions et les brigades blindées (de chars) sont identifiées par une silhouette de char et par un facteur de mouvement en rouge indiquant leur capacité à exploiter une percée pendant la phase d'offensive. Les unités sont identifiées par leur désignation réelle ou historique.

3.1 CODE COULEUR DES UNITÉS



3.2 VALEURS DES UNITÉS DE COMBAT



3.3 ABRÉVIATIONS

- AA : Assaut aérien (britannique)
- AB : Aéroporté
- Arm : Blindé
- BAH : Bahreïn
- Bde : Brigade
- Cdo : Commando (RU)
- CRT : Table de résolution des combats (TRC)
- Div : Division
- EGY : Égypte
- EI/IS : État Islamique
- FR : France
- Gd : Garde
- GOL : Golani
- Hezb : Hezbollah
- IRG : Gardiens de la Révolution (Iran)
- IRQ : Irak
- JOR : Jordanie
- KDP : Guérilla kurde en Irak
- KUW : Koweït
- LEB : Liban
- MD : Division mécanisée
- MEB : Brigade du Corps des Marines (US)
- Mec : Mécanisé
- MEU : Unité expéditionnaire des Marines
- Mil : Milice
- NG : Garde Nationale (saoudienne)
- OMN : Oman
- OPs : Points d'opération
- Para : Parachutistes
- PKK : Guérilla kurde en Turquie
- Pr. Gd : Garde présidentielle (IRK & SYR)
- PYD : Guérilla kurde en Syrie
- QAT : Qatar
- Rgt : Régiment
- RDP : Régiment Dragons Parachutistes (FR)
- SF : Forces spéciales
- SYR : Syrie
- UAE : Emirats arabes unis
- UK : Royaume-Uni
- VP : Points de victoire(s)
- YEM : Yémen

Les unités militaires doivent toujours être placées sur une case de la carte ou sur le réservoir de forces du joueur correspondant. Toutes les unités de combat ont 2 faces et sont à pleine puissance sur la face pile et à puissance réduite sur l'autre face. Une bande pâle indique l'état réduit de l'unité.

Les **valeurs d'attaque et de défense** indiquent la capacité de combat d'une unité en points de force. Les retranchements n'ont pas de valeur de combat et ne comptent pas pour l'empilement. Les unités empilées sur un retranchement bénéficient d'un bonus défensif de -1 en plus de la valeur défensive intrinsèque de la case.

La **capacité de mouvement** d'une unité indique le nombre de cases contiguës le long desquelles celle-ci peut se déplacer au cours de sa phase de mouvement. Les

retranchements ne peuvent pas être déplacés. Une fois placé sur une case, un retranchement y reste tant qu'il n'a pas été occupé par l'adversaire ou détruit lors d'une offensive. Un joueur peut construire de nouveaux retranchements via la carte « Ingénieur de combat ».

4.0 EMPILEMENT

On appelle empilement la capacité d'un joueur d'empiler **jusqu'à 3 unités militaires sur une même case**, dont au maximum 1 Corps (pour le joueur turc). Cette règle reflète les capacités limitées de soutien logistique et de coordination de troupes déployées sur une même zone.

Il y a une seule exception à cette règle : **4 unités de Daech peuvent s'empiler ensemble sur une même case** car elles n'ont qu'une seule face opérationnelle (à l'exception du pion « Al Baghdadi » qui en a deux mais qui bénéficie de cette même dérogation). Les retranchements et les marqueurs divers ne comptent pas pour les limites d'empilement. Des unités ennemis ne peuvent pas s'empiler ensemble. Certains scénarios interdisent l'empilement de certaines unités, par exemple iraniennes et russes.

5.0 CASES CONTRÔLÉES

Sauf lorsque sa possession est disputée lors d'une offensive, une case est nécessairement contrôlée par un seul joueur. Une case sans unité est contrôlée par le dernier joueur à y être passé. Par définition, en début de scénario, un joueur contrôle toutes les cases vides de son propre pays qui ne sont pas occupées par des unités ennemis.

Chaque joueur dispose de réservoirs de forces (force pool) sur la carte où stocker ses renforts à venir et ses unités détruites qui pourront être reconstruites en cours de partie.

6.0 MISE EN PLACE DU JEU

Placer la carte entre les joueurs. Les cartes « Appuis » et « Événements » sont ensuite placées en deux piles séparées et retournées près de la carte. Les marqueurs « tension internationale » et « Tour » sont placés sur les échelles correspondantes. Les pions sont ensuite placés en fonction des instructions figurant dans le scénario choisi. Chaque joueur prend ensuite un pion « Joker » et certains joueurs peuvent disposer d'une carte « Joker spécial ». Chaque joueur choisit ensuite sa main de quatre cartes (voir 7.0).

7.0 INITIATIVE

Chaque scénario indique quel joueur dispose de l'initiative et joue en premier, et quel est l'ordre de jeu des autres joueurs. Le joueur ayant l'initiative peut alors choisir 4 cartes à sa guise (au total) dans les deux piles de cartes « Appuis » et « Événements », suivi par le second joueur, puis le troisième, etc... Les piles sont ensuite mélangées et remises à leur place.

7.1 RÈGLE OPTIONNELLE

Dans les scénarios impliquant au moins 3 joueurs et si ceux-ci le souhaitent, ils peuvent opter pour la règle d'initiative suivante : au début de chaque tour de jeu, chaque joueur sélectionne la ou les cartes qu'il souhaite dépenser pour obtenir des points d'opération. Les joueurs révèlent simultanément leur choix et celui qui s'engage à dépenser le nombre le plus élevé de points d'opération joue premier, le suivant joue second et ainsi de suite. En cas d'égalité, c'est la règle d'initiative du scénario qui s'applique pour déterminer les joueurs dépensant le même nombre de points d'opération. Une fois qu'un joueur s'est engagé à dépenser ses points d'opération, sa ou ses cartes sont défaussées et il dispose de ces points d'opération quand c'est à lui de jouer. Une fois défaussées, ces cartes ne peuvent pas être rétrospectivement éliminées par le jeu d'une carte événement.

Pour éviter le dilemme classique du dernier tour de jeu d'un scénario au cours duquel celui qui joue dernier dispose d'un avantage réel, les joueurs peuvent s'entendre pour respecter l'ordre normal de jeu prévu par le scénario, sauf pour le dernier tour où cette règle optionnelle s'applique.

8.0 LES CARTES

Les 95 cartes à jouer indiquent un appui particulier susceptible d'influencer le combat (pour les cartes « Appuis ») ou bien une action ou un événement (pour les cartes « Événements »), de même qu'un nombre de points d'opération (OP) pouvant aller de 4 à 8. Les cartes sont utilisées au choix pour générer des événements ou réaliser certaines actions, pour déplacer des unités, pour lancer des offensives ou pour influencer le combat. Chaque joueur choisit 4 cartes au début du scénario, puis pioche au hasard de nouvelles cartes à la fin de son tour de jeu pour compléter sa main s'il a moins de 4 cartes en main. Chaque carte est suffisamment explicite pour comprendre son sens et la manière de la jouer, mais il est important de bien les lire et de faire attention aux conditions d'utilisation.

8.1 CARTES "APPUIS"

Ces cartes (titre en rouge) influencent le déroulement des combats ou déniennent l'utilisation de certaines cartes par l'adversaire. La plupart des cartes « Appuis » ne produisent leur effet qu'au cours d'une seule et même offensive. Lorsqu'une carte produit son effet au cours de l'ensemble du tour, cela est spécifiquement indiqué. Pour s'en rappeler, le joueur concerné peut placer un marqueur correspondant sur la case concernée ou placer devant lui cette carte avant de la défausser à la fin de son segment de jeu. Les unités djihadistes de Daech ne peuvent utiliser que les cartes « Appuis » marquées du symbole ●; les unités de peshmergas kurdes ne peuvent utiliser que les cartes « Appuis » marquées du symbole ○. Tous les autres joueurs peuvent utiliser également ces cartes, sauf si cela est spécifié différemment. Seul le joueur syrien et Daech peuvent avoir recours à la carte « Armes chimiques » (#19).

8.2 CARTES "ÉVÉNEMENTS"

Ces cartes (titre en bleu) génèrent des événements, des actions particulières ou permettent de prendre des renforts ou des remplacements. Notez bien que certaines cartes ne peuvent être jouées qu'après un certain tour de jeu (sous-entendu pas au tout début de la partie) ou bien qu'après qu'une autre carte ait été préalablement jouée pour refléter la réalité géopolitique. Notez bien aussi que certaines cartes sont définitivement retirées du jeu après avoir été jouées en tant qu'événement. Certaines cartes sont également retirées du jeu avant le début de la partie (voir le livret de scénarios) pour refléter le contexte particulier de chaque scénario.

Une fois que la partie a débuté, les joueurs sont libres de piocher des cartes – quand ils doivent le faire – dans la pioche « Appuis » ou la pioche « Événements », ou dans les deux. Une fois jouée, une carte est placée face retournée dans la défausse près de la pioche correspondante, en attendant d'être mélangée avec cette pile tous les trois tours au début des tours 3, 6, 9 et 12. Cela accroît le brouillard de la guerre.

8.3 CARTES "HAUTE TENSION"

15 cartes (6 « Appuis » et 9 « Événements ») sont des cartes « Haute Tension internationale » identifiées comme telles par une inscription figurant en rouge sur la carte. Ce sont les cartes les plus puissantes du jeu qui correspondent à l'engagement progressif des États-Unis et de la Russie dans la partie. Quand la règle de tension internationale s'applique, ces cartes sont rajoutées aux deux piles respectives (qui sont alors mélangées de nouveau) quand la tension internationale atteint le niveau 5 (sur l'échelle correspondante). Ces cartes restent en jeu même si la tension internationale redescend ensuite en dessous du niveau 5.

9.0 JOKERS

Les jokers représentent des ressources exceptionnelles (financières, logistiques, transfert d'armes sophistiquées) de même qu'un soutien diplomatique discret. Chaque joueur dispose en début de partie d'un pion joker correspondant à sa nationalité. En jouant son joker, un joueur peut piocher immédiatement 2 cartes. Les jokers peuvent être joués à n'importe quel moment de la partie, même lors d'une phase d'un joueur adverse. Dans certains scénarios à 2 joueurs, chacun des deux joueurs dispose de deux pions jokers au lieu d'un seul. Une fois joué, un pion joker est retiré du jeu.

10.0 JOKERS SPÉCIAUX

Lors de certains scénarios, les cartes « Jokers spéciaux » permettent aux joueurs israélien, iranien (ou contrôlant le Hezbollah libanais), russe et américain de lancer une série de frappes létales sur leurs adversaires, sans avoir recours aux cartes classiques. Chaque carte « Joker spécial » est suffisamment explicite pour comprendre son fonctionnement

et son utilité. Ces cartes reflètent la capacité de dissuasion classique de ces quatre pays ; elles créent de fait un certain « équilibre de la terreur » entre eux. Elles ne peuvent être contrées par aucune autre carte. Une fois jouée, une carte « Joker spécial » est retirée du jeu. Dans certains scénarios, le joueur iranien dispose de deux Jokers spéciaux (un pour l'Iran, un pour le Hezbollah).

11.0 DÉPÔTS STRATÉGIQUES

Un joueur peut toujours déplacer 2 unités et lancer 1 offensive sans dépenser de cartes pour cela en utilisant le carburant et les munitions stockées de manière préventive. Il déclare alors utiliser la règle du « dépôt stratégique ». Cependant, s'il a recours à cette règle particulière, il ne peut pas dépenser de cartes pour obtenir des points d'opération pendant son tour. S'il veut dépenser davantage d'OP, il est obligé de dépenser une ou deux cartes pour cela et il ne peut pas utiliser cette règle de dépôt stratégique pendant son tour.

12.0 SÉQUENCE DE JEU

Chaque joueur suit la séquence suivante pour chacun de ses tours de jeu.

12.1 JOUEUR AYANT L'INITIATIVE (DÉPEND DU SCÉNARIO)

1. ÉVÉNEMENTS - Le joueur actif joue une ou plusieurs cartes ; il place ses renforts et ses remplacements éventuels sur la carte. Il peut échanger l'une de ses cartes (et une seule) avec un autre joueur en déclarant publiquement l'échange (les autres joueurs le savent grâce à leurs services de renseignements !) mais sans révéler de quelle carte il s'agit.

2. RAVITAILLEMENT - Vérification des lignes de communication et de ravitaillement de l'ensemble des unités (pour tous les joueurs). Placer un marqueur « isolé » sur chaque unité non-ravitaillée.

3. PLANIFICATION (dépense et affectation des points d'opération)
– Le joueur actif décide du nombre de cartes (1 ou 2) qu'il dépense pour obtenir des points d'opération ; il les défausse immédiatement sans pouvoir les utiliser pour d'autres fonctions. Il décide ensuite de ventiler ses points d'opération en annonçant combien d'OP il affecte au mouvement et combien d'OP il affecte au combat. S'il hésite, il a intérêt à les scinder en deux moitiés égales.

4. MOUVEMENT - Chaque point d'OP dépensé pour le mouvement permet de déplacer 2 unités sur la carte. Tous les déplacements doivent être effectués avant de passer à la phase de combat.

5. OFFENSIVES - Chaque point d'OP dépensé pour le combat permet de lancer 1 offensive avec une pile de 3 unités maximum (4 pour Daech) – Résolution des offensives
– Retirer les marqueurs « isolé » des unités dont le ravitaillement a été rétabli.

6. MOUVEMENT STRATÉGIQUE - Le joueur actif peut déplacer 1 seule unité ravitaillée (même si cette unité s'est déplacée

ou a combattu pendant la phase de combat) située sur une case contrôlée vers une autre case ravitaillée, quelle que soit la longueur de la ligne continue de cases contrôlées parcourues.

7. AJUSTEMENT DES CARTES - Le joueur actif pioche des cartes pour avoir 4 cartes en main. S'il en a plus (par exemple s'il a joué son pion joker), il les garde mais ne peut pas piocher de nouvelles cartes.

12.2 AUTRES JOUEURS

Les second, troisième, quatrième, cinquième et sixième joueurs répètent la même séquence de jeu chacun leur tour en fonction du scénario choisi.

Quand le dernier joueur a terminé sa phase de jeu, le marqueur « Tour de jeu » est avancé d'une case sur l'échelle du temps et le premier joueur rejoue de nouveau le début du tour suivant et ainsi de suite jusqu'à la fin du scénario.

13.0 TOUR 1

Durant le 1er tour de jeu, certains évènements peuvent se dérouler pendant la phase de mise en place du jeu en fonction du scénario retenu (un coup d'état par exemple). Certaines cartes ne peuvent pas être jouées (cela est précisé sur les cartes). Un joueur peut disposer d'un certain nombre d'OP gratuits lors du premier tour (voir scénario). Prenez conscience que le premier tour peut être plus long que les autres.

14.0 RAVITAILLEMENT

(NB – Les termes « isolé » et « non-ravitailé » sont interchangeables). Durant sa phase de ravitaillement, le joueur actif vérifie l'état de ravitaillement de toutes les unités présentes sur la carte. Celles qui ne peuvent pas tracer de ligne de communication jusqu'à une source de ravitaillement valide ne sont plus ravitaillées et le joueur pose alors un marqueur « isolé » sur cette pile. Une ligne de communication valide est formée d'une ligne ininterrompue de cases contiguës contrôlées et ravitaillées reliant l'unité à une source de ravitaillement. Une unité se ravitaille auprès d'une source de ravitaillement de la couleur de son pays.



14.1 EFFETS DU NON-RAVITAILEMENT

Les unités isolées n'ont plus que 2 points de mouvements (quel que soit leur type) et sont pénalisées par un malus de 2 colonnes de décalage en leur défaveur (à la fois en attaque et en défense). Elles ne peuvent prendre aucun remplacement. Les unités de chars ne peuvent plus exploiter. Les renforts ne peuvent pas être déployés sur des cases isolées. Si une unité ravitaillée s'empile avec une unité précédemment non-ravitailée, cette dernière redevient aussitôt ravitaillée.

14.2 Les Alliés arabes et l'Armée irakienne libre ne peuvent se ravitailler qu'en Arabie saoudite. Exceptions :

- Les unités jordaniennes et égyptiennes peuvent également se ravitailler en Jordanie ;
- Les unités koweïtiennes sont toujours ravitaillées quand elles sont déployées au Koweït.

14.3 Les milices sunnites & Al Sham déployées en Irak doivent se ravitailler en Arabie saoudite.

14.4 L'Armée syrienne libre et les milices sunnites & Al Sham déployées en Syrie doivent se ravitailler en Turquie ou en Jordanie. Les unités de ce type déployées à Tripoli (au Liban) sont toujours ravitaillées (par les populations locales).

14.5 Les milices chiites doivent se ravitailler soit en Iran, soit auprès d'une source de ravitaillement irakienne, iranienne ou syrienne. Les milices chiites déployées sur la case « South Litani » sont toujours ravitaillées (par les populations locales).

14.6 L'Armée libanaise et le Hezbollah libanais sont ravitaillées partout au Liban. Ces unités peuvent également se ravitailler à Damas.

14.7 Les Peshmergas kurdes sont ravitaillés tant qu'ils se trouvent sur une case marquée du symbole de leur organisation : KDP pour les Kurdes d'Irak, PYD pour les Kurdes de Syrie, PKK pour les Kurdes de Turquie. S'ils se trouvent en dehors de leur zone de contrôle politique, ils doivent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une case contrôlée portant le symbole de leur organisation (KDP, PKK ou PYD).

14.8 Les unités djihadistes de Daech sont ravitaillées (par les populations locales) tant qu'elles se trouvent sur une case marquée du symbole de Daech. Si elles se trouvent en dehors de zones contrôlées par Daech, elles doivent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une case contrôlée contenant le symbole Daech.

14.9 Les troupes russes se ravitaillent sur Tartus ou Latakia.

14.10 Les troupes US et occidentales (françaises et britanniques) se ravitaillent sur l'une ou l'autre de ces différentes sources de ravitaillement en fonction du scénario considéré : Incirlik (Turquie), Netanya (Israël), H5 (Jordanie), Baghdad (Irak), Kuwait City (Koweït) ou n'importe quelle source en Arabie Saoudite.

15.0 RENFORTS & REMPLACEMENTS

Au début de chaque partie, les renforts éventuels sont placés par échelons (Batch 1, 2...) sur les réservoirs de forces des joueurs concernés en fonction des indications du scénario. Les renforts arrivent par échelon. À chaque fois que le joueur actif joue une carte « Renforts » pendant la phase « Événements », il pioche 1 carte et a le choix entre recevoir un échelon de renforts ou bien prendre des remplacements.

- S'il opte pour les renforts, il reçoit le premier échelon de renforts (voir scénario), puis le second, etc... Il ne peut prendre qu'un seul échelon de renforts par tour de jeu.
- S'il opte pour des remplacements, il peut au choix remettre en jeu une unité préalablement détruite ou bien remettre à pleine force deux unités réduites déjà présentes sur la carte.

Les renforts comme les remplacements sont placés sur une ou plusieurs cases contrôlées et ravitaillées du pays d'origine, à moins que cela ne soit précisé différemment dans le scénario. Ils doivent respecter les limites d'empilement. Les unités réduites remises à pleine force doivent être ravitaillées. Dans tous les cas, les règles suivantes s'appliquent :

- Les Jordaniens et les Égyptiens apparaissent en Jordanie (H4 ou H5); les autres Alliés arabes apparaissent en Arabie saoudite ;
- Les brigades aéromobiles égyptienne et des EAU peuvent être placées sur n'importe quelle case contrôlée et ravitaillée sur la carte (elles sont aérotransportées) ;
- Les renforts US, français et britanniques sont placés sur n'importe quelle case contrôlée et ravitaillée sur la carte ;
- Les 3 brigades parachutistes iraniennes, de même que les 2 unités du Hezbollah iranien sont placées sur n'importe quelle case contrôlée et ravitaillée sur la carte ;
- Les renforts russes sont placés à Tartus ou Latakia ;
- Les milices chiites sont placées sur n'importe quelle case contrôlée d'Irak ou de Syrie en fonction du scénario ;
- Les milices sunnites et Al Sham sont placées sur n'importe quelle case contrôlée d'Irak ou de Syrie, en fonction du scénario, ou sur n'importe quelle case vide de ces deux pays. En fonction des scénarios, elles peuvent être également placées en Arabie saoudite sur une case frontalière avec l'Irak, ou en Turquie sur une case frontalière avec la Syrie.

Même si le joueur actif ne peut prendre qu'un seul échelon de renforts par tour, il peut jouer d'autres cartes « Renforts » pendant ce même tour pour prendre des remplacements en plus ou à la place de ses renforts.

16.0 PLANIFICATION (VENTILATION DES POINTS D'OPÉRATION)

Le joueur actif décide du nombre de cartes (2 maximum) qu'il souhaite jouer pour obtenir des points d'opération (4, 6 ou 8 en fonction de la carte choisie). Il décide ensuite de combien de points d'opération il affecte respectivement au mouvement et au combat. Il annonce ce choix et ne pourra plus revenir dessus. *Exemple : un joueur joue 6 points d'opération qu'il ventile en 3-3 ; il peut déplacer 6 unités (3 x 2) et lancer 3 offensives.*

Des marqueurs correspondants peuvent être positionnés sur l'échelle du temps pour s'en souvenir. Notez bien que certains scénarios offrent gratuitement un certain nombre de points d'opération au joueur ayant l'initiative au premier tour de jeu.

17.0 MOUVEMENT

Durant sa phase de mouvement, le joueur actif peut déplacer deux fois plus d'unités (pas de piles) que de points d'opération qu'il a dépensés pour le mouvement. *Par exemple, s'il dépense 4 points d'opération pour le mouvement, il pourra déplacer 8 unités (4 x 2).*

17.1 MOUVEMENT NORMAL

Les unités se déplacent le long d'un trajet de cases contiguës libres de toute présence ennemie, en respectant leur capacité de mouvement. Par exemple, une division blindée ayant 4 points de mouvements peut se déplacer de 4 cases. Tous les mouvements doivent être accomplis avant de passer à la phase de combat. La nature du terrain n'affecte pas le mouvement. Les limites d'empilement s'appliquent à la fin du mouvement, pas pendant celui-ci. Les unités isolées ont toutes une capacité de mouvement de 2.

17.2 CAPACITÉ AÉROMOBILE

Certaines unités présentes dans le jeu (notamment parachutistes) ont une capacité de mouvement aéromobile (par hélicoptères) symbolisée par un « A ». Ces unités peuvent avoir recours soit à un mouvement aéromobile classique, soit à un assaut aéromobile. Elles peuvent aussi, le cas échéant, se déplacer comme une unité normale avec une capacité de 3 points de mouvements.

17.2.1 MOUVEMENT AÉROMOBILE CLASSIQUE

Une unité effectuant un mouvement aéromobile classique peut se déplacer d'une case contrôlée et ravitaillée vers n'importe quelle autre case contrôlée de la carte reliée à une source de ravitaillement valable pour cette unité.

17.2.2 ASSAUT AÉROMOBILE

Une unité effectuant un assaut aéromobile peut se déplacer de 6 cases contiguës en survolant des cases contrôlées par l'ennemi, mais elle doit terminer son mouvement sur une case libre de toute unité adverse (même si cette case était sous le contrôle de l'adversaire au début du tour). L'unité qui effectue un assaut aéromobile est automatiquement ravitaillée jusqu'à la fin de la phase de combat du joueur concerné. Si elle n'est pas parvenue à rétablir une ligne de ravitaillement, elle devient alors isolée et un marqueur correspondant est placé sur elle. Compte-tenu de la densité très élevée d'armes antiaériennes, d'AWACS et de chasseurs (les hélicoptères sont très vulnérables), les assauts aéromobiles ne peuvent pas survoler les territoires de la Turquie, d'Israël, de l'Iran et de l'Arabie saoudite (sauf bien sûr s'il s'agit d'unités de ces pays-là).

17.3 MOUVEMENT STRATÉGIQUE

Durant la phase correspondante, le joueur actif peut déplacer sans limitation de points de mouvement une seule de ses unités ravitaillées vers une case contrôlée et ravitaillée (même si elle s'est déplacée et a combattu préalablement) via une ligne ininterrompue de cases contrôlées et ravitaillées.

TABLE DE RÉSOLUTION DES COMBATS

Dé	-8 ou moins	-5 à -7	-2 à -4	-1 à +1	+2 à +4	+5 à +7	+8 à +10	+11 à +13	+14 à +17	+18 ou plus
1	AR*	AR*	AR	AR	AR	AR	AR	EX	EX	DR
2	AR*	AR	AR	AR	AR	EX	EX	EX	DR	DR
3	AR	AR	AR	EX	EX	EX*	EX	DR	DR	DR*
4	AR	AR	EX	EX*	EX*	DR	DR	DR	DR*	DS
5	AR	EX	EX*	EX*	DR	DR	DR	DR*	DS	DS
6	EX	EX*	DR	DR	DR	DR	DR*	DS	DS	DS

Le mouvement stratégique permet notamment à un joueur de combler une faille dans son dispositif avant que le joueur suivant ne joue.

18.0 COMBAT & OFFENSIVES

Le joueur actif peut lancer autant d'offensives que de points d'opération qu'il a affectés au combat. Pour chaque offensive, il déplace une pile (de 3 unités maximum) d'une case contrôlée vers une case contiguë occupée par l'adversaire. De fait, seules 3 unités au maximum peuvent participer à une même offensive (ou 4 lorsqu'un joueur lance une offensive avec des troupes de Daech). L'offensive est ensuite résolue en suivant les règles normales de combat (voir ci-dessous). Contrairement à la plupart des wargames, une même pile d'unités peut attaquer plusieurs fois d'affilée, tant que le joueur actif dispose de points d'opération pour cela. De manière identique, une même case peut être attaquée à plusieurs reprises pendant le tour. Une même pile d'unités qui vient de remporter une offensive et d'occuper la case libérée peut poursuivre dans la foulée en attaquant une autre case contiguë occupée par l'ennemi. Cette règle reflète les offensives à répétition lancées pendant un tour de deux mois de temps réel.

18.1 RÉSOLUTION DES COMBATS

Toutes les unités d'une même pile ne sont pas obligées de participer à une offensive. Celles qui ne participent pas restent sur la case initiale. Celles qui participent à une offensive sont obligées d'occuper la case visée si elles remportent le combat. Le joueur actif additionne les points d'attaque des unités participant à l'offensive et compare ce total à la somme des points de défense des unités adverses présentes sur la case visée. La différence (positive ou négative) indique la colonne de base sur la table de résolution des combats (TRC). Cette colonne de base peut être modifiée par plusieurs facteurs.

18.2 VARIATION DE COLONNES

Le joueur actif ajuste la colonne utilisée pour résoudre l'offensive en tenant compte des facteurs suivants :

- **Défense intrinsèque de la case :** 1 ou 2 colonnes vers la gauche (en faveur du défenseur).

- **Retranchement :** 1 colonne vers la gauche (en plus de la valeur défensive de la case).

- **Cartes d'appui :** 1 à 5 colonnes en fonction de la carte jouée.

- **Isolement :** Les unités isolées subissent une pénalité de 2 colonnes en leur défaveur.

Note : Tous les modificateurs sont cumulables. Les joueurs font la différence entre la somme de tous les modificateurs en attaque et en défense.

Exemple : les 1re division mécanisée (6-6-4), 5e division d'infanterie (4-4-3) et 9e division blindée (8-8-4) irakiennes attaquent depuis Mosul la 66e brigade mécanisée turque (2-3-5) déployée à Dahuk (1 colonne vers la gauche à cause du terrain défensif). Le joueur irakien appuie cette offensive avec un appui-feu rapproché (3 colonnes vers la droite). La différence de base entre les facteurs d'attaque et de défense est de +15 (colonne +14/17) en faveur du joueur irakien et la différence des modificateurs est de 2 colonnes vers la droite (3 moins 1) en faveur de ce même joueur irakien ; la colonne finale utilisée sur la table de résolution des combats pour résoudre l'offensive sera donc la dernière sur la droite (+18 et plus), même si le joueur irakien devait disposer de 2 colonnes de décalage en sa faveur.

18.3 APPUIS

Durant une offensive, les deux joueurs impliqués peuvent recourir à des appuis. Le défenseur annonce le premier la ou les cartes « Appuis » qu'il entend jouer ; l'attaquant déclare ensuite le cas échéant ses propres appuis. Les cartes « Appuis » sont suffisamment explicites pour comprendre leur impact et leurs conditions d'utilisation. Les effets de la plupart des cartes « Appuis » ne s'appliquent que lors d'une seule offensive. Si ce n'est pas le cas, c'est précisé explicitement sur la carte. Deux cartes identiques ne peuvent pas être jouées simultanément par le même joueur pendant la même offensive (« Appui aérien rapproché » par exemple).

18.4 RÉSULTAT DES COMBATS

Une fois que le joueur actif a déterminé la colonne exacte à utiliser, il lance un dé et regarde le résultat obtenu sur la table de résolution des combats.

- **AR*** (Attaquant repoussé avec de lourdes pertes) : toutes les unités attaquentes subissent 1 niveau de perte (elles sont réduites) et retournent sur leur case de départ.

- **AR** (Attaquant repoussé) : l'attaquant subit 1 niveau de pertes sur l'une de ses unités et toute la pile retourne sur sa case de départ.
 - **EX** (Echange) : l'attaquant et le défenseur subissent chacun 1 niveau de pertes sur l'une de leurs unités. Si le défenseur est éliminé, l'attaquant occupe la case avec toutes les unités engagées dans l'offensive ; sinon, l'attaquant retourne sur sa case de départ.
 - **EX*** (Echange avec de lourdes pertes) : l'attaquant et le défenseur subissent chacun 2 niveaux de pertes. Si le défenseur est éliminé, l'attaquant occupe la case avec les unités survivantes ; sinon, l'attaquant retourne sur sa case de départ.
 - **DR** (Défenseur retraite) : le défenseur subit 1 niveau de pertes sur l'une de ses unités et recule vers une case contiguë contrôlée. L'attaquant gagne le contrôle de la case et l'occupe avec ses unités. Ses unités blindées (silhouette de char et facteur de mouvement indiqué en rouge) peuvent exploiter la percée en occupant une case adverse contiguë libre de toute présence ennemie.
 - **DR*** (Défenseur retraite avec de lourdes pertes) : le défenseur subit 2 niveaux de pertes (à répartir le cas échéant sur 2 unités) et recule vers une case contiguë contrôlée. L'attaquant subit 1 niveau de pertes sur l'une de ses unités, mais gagne le contrôle de la case. Ses unités blindées peuvent exploiter la percée en occupant une case adverse contiguë libre de toute présence ennemie.
 - **DS** (Défenseur se rend) : Toutes les unités du défenseur sont éliminées et placées dans la partie « remplacements » du réservoir de forces du joueur concerné. L'attaquant gagne le contrôle de la case et l'occupe avec ses unités. Ses unités blindées peuvent exploiter la percée en occupant une case adverse contiguë libre de toute présence ennemie.
- Un retranchement est automatiquement détruit dès lors que le défenseur perd le contrôle de la case où il était placé.

18.5 PERTES

Un joueur qui subit 1 niveau de pertes retourne l'une de ses unités sur sa face réduite. Si l'unité est déjà réduite, elle est éliminée et placée sur la partie « remplacements » du réservoir de forces du joueur concerné. Les unités de Daech sont détruites dès qu'elles subissent 1 niveau de perte, sauf le pion « Al Bagdadi » qui compte deux faces et se comporte comme une unité régulière.

18.6 RETRAITES

Les unités en défense obligées de retraiter doivent reculer vers une case contrôlée contiguë. Elles ne peuvent pas faire retraite dans une case qui n'est pas contrôlée, sauf si celle-ci est libre de toute présence ennemie. Les unités qui font retraite doivent respecter les règles d'empilement à la fin de leur mouvement. Si la seule case contiguë disponible ne permet pas un tel empilement, les unités qui font retraite sont déplacées vers la case contrôlée directement reliée la plus proche et qui satisfait aux conditions d'empilement, même si cette case se situe plus loin. Si une unité ne peut pas

faire retraite, notamment car elle est encerclée par des unités ennemis, elle est éliminée et placée sur la partie « remplacements » du réservoir de forces du joueur concerné.

18.7 AVANCE APRÈS COMBAT

Toutes les unités participant à une offensive doivent occuper la case libérée si elles remportent l'offensive. C'est la raison pour laquelle l'attaquant doit soigneusement réfléchir à l'avance aux unités qu'il décide d'engager dans son offensive pour ne pas laisser un vide derrière lui dans son dispositif. Il est parfois plus prudent de n'attaquer qu'avec 2 unités pour garder le contrôle de la case de départ. Les unités blindées survivantes de l'attaquant peuvent ensuite exploiter la percée en occupant une case adverse contiguë libre de toute présence ennemie, si le joueur le souhaite.



19.0 RETRANCHEMENTS

Un retranchement ne compte pas pour l'empilement. Un seul retranchement peut être placé sur une même case. S'il joue la carte « Génie-combat » pendant la phase « événements » au lieu de la jouer pendant la phase de combat, le joueur actif peut placer 2 marqueurs « Retranchement » sur deux cases contrôlées et ravitaillées de son choix. Une fois qu'un joueur a perdu le contrôle d'une case à la suite d'un combat, le marqueur retranchement présent sur place est éliminé.

20.0 CONTRÔLE

En fonction du scénario, certains joueurs peuvent contrôler certaines unités alliées. Pour refléter les réalités géopolitiques actuelles, les règles suivantes s'appliquent :

- Le joueur turc contrôle les unités de l'Armée syrienne libre (rebelles syriens), de même que les milices sunnites et Al Sham actives en Syrie.
- Le joueur turc (ou saoudien dans les scénarios 8 & 11) contrôle les unités de l'Armée irakienne libre, de même que les milices sunnites et Al Sham actives en Irak.
- Le joueur iranien garde toujours le contrôle de l'armée libanaise et des unités du Hezbollah (iranien et libanais) où qu'elles se trouvent.
- Les unités de l'armée régulière libanaise (pas le Hezbollah) ne peuvent s'empiler et combattre qu'avec des unités iraniennes et syriennes.
- Dans les scénarios où sont présents à la fois un joueur iranien et un joueur syrien, le joueur syrien doit demander la permission au joueur iranien (qui est libre d'accepter ou non) pour déplacer ou engager au combat les unités du Hezbollah empilées avec des unités syriennes.
- Les milices chiites sont contrôlées par le joueur iranien si elles sont empilées avec des pions iraniens ou libanais ; elles sont contrôlées par le joueur irakien si elles sont empilées avec des unités irakiennes ; elles sont contrôlées par le joueur syrien si elles sont empilées avec des unités syriennes ; elles ne peuvent jamais s'empiler avec des unités russes.

- Les unités russes ne peuvent pas s'empiler et combattre avec des unités iraniennes, sauf dans les scénarios où l'Iran et la Russie sont contrôlés par un même joueur.
- Dans les scénarios 10 et 11, le joueur russe garde toujours le contrôle des troupes russes, ce qui veut dire que le joueur syrien ne peut pas les activer pendant sa phase de jeu, même si elles sont empilées avec ses propres troupes (sauf dans le cas du jeu optionnel à 2 joueurs).
- Les unités irakiennes et syriennes ne peuvent jamais s'empiler et combattre ensemble, même dans les scénarios où ces deux pays sont contrôlés par un même joueur.
- Le joueur israélien contrôle les unités jordanienes dans le scénario 10, mais les unités israéliennes, turques et jordanienes ne peuvent jamais s'empiler et combattre ensemble, même dans les scénarios où ces trois pays sont contrôlés par un même joueur.
- Personne ne peut s'empiler ou combattre avec Daech ; mais un joueur peut prendre ponctuellement le contrôle de Daech en jouant une carte EI.
- Les unités kurdes de factions différentes (KDP, PKK & PYD) ne peuvent ni s'empiler, ni combattre ensemble, sauf si cela est autorisé par le scénario.
- Personne ne peut s'empiler ou combattre avec des peshmergas kurdes, à moins que cela ne soit prévu par le scénario.

21.0 CAVEATS

Pour éviter une troisième guerre mondiale (qui pourrait être déclenchée par l'activation de l'Article 5 du traité de l'OTAN ou par une attaque directe entre États dotés de la bombe atomique) et pour respecter les contraintes géopolitiques locales, les joueurs doivent respecter les contraintes suivantes :

- Les unités russes n'ont pas le droit d'attaquer ou de bombarder des unités israéliennes déployées en Israël et sur le plateau du Golan ; elles ne peuvent attaquer ou bombarder des unités israéliennes en Syrie ou au Liban que si Israël s'est emparé de Damas.
- Les unités israéliennes n'ont pas le droit d'attaquer ou de bombarder des unités russes tant que celles-ci n'ont pas attaqué ou bombardé des unités israéliennes.
- Les unités russes n'ont pas le droit d'attaquer ou de bombarder des unités turques en Turquie, ni de pénétrer en Turquie.
- Les unités turques n'ont pas le droit d'attaquer ou de bombarder des unités russes tant que celles-ci n'ont pas attaqué ou bombardé des unités turques déployées en Irak ou en Syrie.
- Les unités russes n'ont pas le droit d'attaquer ou de bombarder des unités US, françaises et britanniques, et vice versa.
- Les unités turques, US, françaises et britanniques n'ont pas le droit de s'attaquer ou de se bombarder mutuellement.

22.0 TENSION INTERNATIONALE

L'échelle de tension internationale reflète les tensions croissantes pouvant conduire à l'intervention au sol de troupes américaines et à l'envoi de contingents russes supplémentaires au Moyen-Orient. Quand elle s'applique, cette règle autorise les joueurs à rajouter les cartes « Haute Tension » dans le jeu (voir règle 8.3) dès que la tension internationale atteint le niveau 5. Chaque scénario indique le niveau de tension au début de la partie. Quand la tension atteint le niveau 10, les États-Unis interviennent massivement et la Russie accroît son engagement au Moyen-Orient. Chaque joueur prend un échelon de renforts (ou de remplacements) gratuits lorsque la tension atteint le niveau 6, puis le niveau 10.

Les joueurs peuvent influencer le niveau de tension internationale en jouant certaines cartes (y compris leur « Joker spécial ») ou en réalisant certaines actions :

- La première fois que la Russie attaque une unité turque en Irak ou en Syrie : +2
- La première fois que des unités iraniennes et israéliennes s'affrontent au sol : +2
- La première fois que des unités iraniennes et saoudiennes (ou arabes alliées) s'affrontent au sol : +2
- La première fois que des unités contrôlées par le joueur syrien, irakien ou iranien entrent en Turquie ou attaquent le territoire turc : +2
- La première fois que des unités israéliennes s'emparent de Damascus : +2
- La première fois que des unités israéliennes s'emparent de Beyrouth : +1
- La première fois que des unités russes et iraniennes s'affrontent ou se bombardent : +1
- La première fois que des unités iraniennes et turques s'affrontent ou se bombardent : +1
- La première fois que des unités turques s'emparent d'Alep : +1
- +1 chaque fois que Daech s'empare d'une des cases suivantes : Baghdad, Karbala, Najaf, Aleppo, Damascus, ou une case du territoire turc.

22.1 EFFETS DE LA TENSION INTERNATIONALE

- **Niveau 5** : Rajouter les cartes « Haute Tension » aux deux piles « Appuis » et « Événements », puis les mélanger.
- **Niveau 6** : Tous les joueurs reçoivent immédiatement l'échelon suivant de renforts (ou de remplacements) supplémentaires (voir règle 15).
- **Niveau 10** : Les États-Unis interviennent massivement au sol (voir règle 27.1) ; la Russie reçoit automatiquement tous les renforts qu'elle n'aurait pas encore touché et elle remet à pleine puissance ses unités réduites déjà en jeu ; si le joueur russe a déjà joué sa carte « Joker spécial », il la récupère pour pouvoir l'utiliser à nouveau. Tous les autres joueurs reçoivent un échelon de renforts (ou de remplacements).

23.0 COUP D'ÉTAT

Un coup d'état militaire peut survenir en Irak ou/et en Syrie, soit lors de la mise en place de certains scénarios, soit en jouant l'une ou l'autre des deux cartes événements concernées. Un joueur ne peut pas jouer une carte « Coup d'état » avant le Tour 3 ; dès que la carte est jouée, le niveau de tension internationale augmente de +1 et la carte est définitivement retirée du jeu.

23.1 FORCES LOYALES

Lorsque survient un coup d'état, les unités d'élite identifiées par le symbole « L » restent loyales au régime et n'ont pas besoin de tester leur loyauté (voir cartes # 67 & 68). Les autres unités doivent lancer un dé pour tester leur loyauté ; en cas d'échec, elles peuvent être soit éliminées (après s'être débandées), soit rejoindre la rébellion. Dans ce cas, elles sont remplacées sur la carte par une unité équivalente de l'Armée syrienne libre ou de l'Armée irakienne libre. Les milices restent loyales au régime et n'ont pas à jeter de dé. Les deux unités de milices syriennes font partie intégrante de l'armée syrienne et restent loyales au régime.

23.2 COUP D'ÉTAT EN SYRIE

Si un joueur joue la carte #67 pendant les scénarios 1, 2, 4, 6, 7, 9, 10 & 11, un coup d'état militaire survient en Syrie (lire le contexte sur la carte). Le joueur syrien lance un dé pour chaque unité qui doit tester sa loyauté :

- 1-2 :** L'unité rejoint la rébellion ;
- 3-4 :** L'unité est éliminée du jeu ;
- 5-6 :** L'unité reste loyale.

Lorsque plusieurs unités situées sur une même case rejoignent des camps différents, celle qui a la valeur de défense la plus élevée demeure sur la case et l'autre doit reculer sur la case contiguë alliée la plus proche libre de toute présence ennemie. En cas d'égalité, la force loyale garde le contrôle de la case. Les unités éliminées à la suite du coup d'état sont placées dans la partie « remplacements » du réservoir de forces du joueur syrien et peuvent être remises en jeu à travers la règle des remplacements.

23.3 COUP D'ÉTAT EN IRAK

Les scénarios 8 et 11 débutent par un coup d'état en Irak (lire la carte pour le contexte). Cet évènement peut également survenir si un joueur joue la carte #68 lors des scénarios 2, 3, 6 & 7. Le joueur irakien ou iranien lance un dé pour chaque unité qui doit tester sa loyauté :

- 1-2 :** L'unité rejoint la rébellion ;
- 3-4 :** L'unité est éliminée du jeu ;
- 5-6 :** L'unité reste loyale.

Lorsque plusieurs unités situées sur une même case rejoignent des camps différents, celle qui a la valeur de défense la plus élevée demeure sur la case et l'autre doit reculer sur la case contiguë alliée la plus proche libre de toute présence ennemie. En cas d'égalité, la force loyale garde le contrôle de la case. Les unités éliminées à la suite du coup d'état sont placées dans la partie « remplacements » du

réservoir de forces du joueur irakien et peuvent être remises en jeu à travers la règle des remplacements.

24.0 GUERRE AU LIBAN

Si l'un des joueurs joue la carte #41 lors des scénarios 1, 2, 3, 4, 6 & 7, Israël lance une offensive au Liban pour tenter d'éradiquer le Hezbollah. Les unités israéliennes et libanaises ne sont pas déployées sur la carte, mais le joueur actif lance le dé pour chaque unité du Hezbollah libanais déployée sur la carte :

- 1-2 :** Pas d'effet ;
- 3 :** L'unité est réduite ;
- 4-6 :** L'unité est éliminée et retirée du jeu.

Cette carte ne peut pas être jouée au Tour 1 ; elle accroît le niveau de tension internationale de +2.

25.0 DAECH EI

Pour des raisons éthiques, Daech (Califat islamique autoproclamé ou EI) n'est pas représenté par un joueur dans le jeu. À la place, les unités de Daech sont activées à travers des cartes événements pour refléter le fait que cette organisation peut être manipulée par l'ensemble des acteurs régionaux, comme dans la réalité. Chaque scénario précise la présence ou non de troupes de Daech dans le jeu, ainsi que leur déploiement initial.

25.1 PIONS DAECH

Les pions de Daech ne peuvent s'empiler et combattre qu'avec d'autres pions Daech (25 en tout). À l'exception du pion « Al Bagdadi » (représentant l'état-major de Daech et sa division d'élite) qui a 2 niveaux de perte, tous les autres pions Daech n'ont qu'un seul niveau de perte pour refléter leur piètre résilience. Les pions Daech sont toujours placés face retournée sur la carte pour cacher leur potentiel de combat, afin de refléter leur capacité à se fondre dans la population et maintenir un certain niveau d'incertitude. Même lorsqu'il prend le contrôle de Daech, un joueur ne peut pas regarder la valeur de combat des pions Daech, sauf après avoir déclaré une offensive et avant de résoudre celle-ci. Une fois le combat terminé, les pions Daech survivants sont de nouveau retournés pour cacher leur valeur de combat.

La valeur de combat des pions Daech oscille entre 6-4 et 1-2 pour refléter la qualité très variable des djihadistes et de leur armement. Il existe 3 leurre « Daech » qui sont retirés du jeu une fois qu'ils sont retournés pour participer à un combat. Le pion « Al Bagdadi » se déplace et combat comme une unité normale en dépensant des points d'opération. Tous les autres pions Daech n'ont pas de facteur de mouvement, raison pour laquelle ils ont un symbole « X » à la place du facteur de mouvement ; ces pions ne peuvent se déplacer qu'en lançant une offensive sur une case contiguë occupée par des pions n'appartenant pas à Daech. En cas de victoire, ils occupent cette nouvelle case. Sinon, ils retournent sur leur case d'origine. Cette règle reflète le niveau d'organisation locale et tribale de Daech.

Tous les pions de Daech (à l'exception d'Al Baghdadi) sont éliminés dès qu'ils subissent un niveau de perte. Ils

peuvent néanmoins retraiter à la suite d'un combat. Les pions éliminés sont placés sur le réservoir de forces de Daech. Ils peuvent revenir en jeu lorsqu'un joueur joue la carte d'activation de Daech et remet en jeu 3 unités de Daech précédemment détruites.

25.2 ACTIVATION DE DAECH

Un joueur peut activer Daech et manipuler ses pions ponctuellement en jouant l'une des cartes « Daech [IS] » (#50 à 53) pendant sa phase « Événements ». Il pioche 3 pions au hasard (face retournée) dans le réservoir de forces de Daech et les place sans regarder leur valeur sur une ou plusieurs cases contrôlées par Daech ou non-occupée et contenant un symbole Daech (zones tribales sunnites délaissées par les pouvoirs en place et favorables aux thèses de Daech). Si le pion « Al Bagdadi » n'est pas encore en jeu, le joueur activant Daech peut choisir de le mettre en jeu et ne piocher qu'un seul autre pion ; s'il est réduit, il peut décider de le remettre à plein potentiel et ne piocher que 2 autres pions.

Le joueur prenant le contrôle de Daech reçoit 2 points d'opération pour chaque gisement pétrolier contrôlé par Daech sur la carte ; *par exemple, si Daech contrôle 3 gisements pétroliers, il recevra 6 points d'opération (3 x 2)*. Il peut ensuite utiliser ces points pour déplacer le pion Al Bagdadi (1 point d'opération) et lancer des offensives en suivant la règle normale. Si Daech ne contrôle aucun gisement pétrolier, le joueur manipulant Daech peut toujours déplacer le pion « Al Bagdadi » et lancer 1 offensive.

25.3 RESTRICTIONS LIÉES AU COMBAT

De par leur nature djihadiste et l'absence de soutien international, les pions Daech engagés au combat ne peuvent être appuyés que par des cartes comportant le symbole « ● ».

25.4 RAVITAILLEMENT DE DAECH (VOIR RÈGLE 14.8)

25.5 LUTTE ANTI-INSURRECTIONNELLE

Une carte Daech peut être contrée (la carte est perdue si elle a été jouée) par un autre joueur qui joue immédiatement la carte #27 « *Lutte anti-insurrectionnelle* » ; dans ce cas, plus aucune carte Daech ne peut être jouée (sauf pour les points d'opération) jusqu'à la fin du tour de jeu.

25.6 RETOUR À LA NORMALE

Après avoir activé Daech et résolu toutes ses offensives, le joueur actif reprend le cours normal de son tour de jeu. Il peut jouer d'autres cartes événements, puis activer ses propres unités.

26.0 PESHMERGAS KURDES

Les Kurdes ne sont pas représentés par un joueur à part entière (sauf dans le scénario 7). Ils sont activés par des cartes, comme Daech, reflétant le fait qu'ils sont largement manipulés et instrumentalisés par les acteurs régionaux comme par les acteurs globaux. Chaque scénario précise la présence

ou non de troupes kurdes, de même que leur déploiement sur la carte. Les cases contrôlées par les Kurdes contiennent un symbole vert et jaune identifiant précisément la faction kurde considérée : KDP pour les Kurdes d'Irak ; PYD pour les Kurdes de Syrie ; PKK pour les Kurdes de Turquie. Des unités d'une faction kurde ne peuvent pas se déplacer ou se ravitailler sur une case d'une autre faction kurde (sauf dans le scénario 7). Les joueurs ne peuvent pas se déplacer à travers des zones kurdes occupées par des peshmergas, sauf si cela est explicitement prévu par le scénario. Corrélativement, les unités kurdes ne peuvent pas s'empiler (et donc combattre) avec des pions d'autres nationalités, sauf si cela est explicitement prévu par le scénario.

26.1 PIONS KURDES

Les 20 pions kurdes représentent les forces vives des peshmergas (« combattants » en langue kurde) des 3 factions représentées dans le jeu. Les unités immobiles (facteur de défense entre crochets) représentent des garnisons qui ne peuvent pas attaquer et qui ne peuvent se déplacer que par le résultat de combats après avoir été attaquées. Les garnisons qui ne peuvent pas faire retraite sont éliminées lorsqu'elles subissent un résultat DR. Les unités mobiles représentent de petites divisions de peshmergas bien armés et bien entraînés. Les pions kurdes éliminés sont replacés dans le réservoir de forces kurdes et peuvent être remis en jeu via les cartes « Peshmergas ».

26.2 ACTIVATION DES KURDES

Un joueur peut activer les combattants kurdes et manipuler ses pions ponctuellement en jouant l'une des cartes « Peshmergas » (#43 à 46) pendant sa phase « Événements ». Il choisit une unité dans le réservoir de forces kurdes et la remet en jeu sur une case contrôlée de la faction correspondante (KDP, PYD ou PKK) ; ou bien il remet à pleine puissance deux unités réduites déjà présentes sur la carte. Il dispose ensuite de 4 points d'opération pour déplacer les pions kurdes mobiles et lancer des offensives, en suivant les règles habituelles de planification, de mouvement et de combat. Les unités kurdes d'affiliation différentes ne peuvent ni s'empiler, ni combattre ensemble (sauf dans le scénario 7), compte tenu des rivalités incessantes entre leurs chefs.

26.3 RESTRICTIONS LIÉES AU COMBAT

Les combattants kurdes ne peuvent bénéficier que d'appuis limités, à savoir les cartes « Appuis » comportant le symbole « ● ». Ils peuvent néanmoins bénéficier d'appui aérien rapproché si un joueur accepte d'effectuer des missions à leur profit. Sauf dans le scénario 7, les unités kurdes d'une faction particulière ne peuvent ni se déplacer sur le territoire d'autres factions kurdes (cases identifiées par le nom de cette faction), ni faire retraite sur le territoire d'autres factions kurdes ; si elles sont contraintes de faire retraite et n'ont pas de case disponible de leur propre faction, elles sont alors éliminées.

26.4 RAVITAILLEMENT DES KURDES

Voir règle 14.7

26.5 RIVALITÉ KURDE

Un joueur peut contrer la carte « Peshmergas » en jouant immédiatement la carte #24 « Rivalité kurde ». Dans ce cas, plus aucun autre joueur ne peut jouer de carte « Peshmergas » jusqu'à la fin du tour de jeu. Notez bien que la carte « Rivalité kurde » n'a aucun effet sur la carte #75 « Rébellion du PKK » qui peut malgré tout être jouée.

26.6 RETOUR À LA NORMALE

Après avoir activé les Kurdes et résolu toutes ses offensives, le joueur actif reprend le cours normal de son tour de jeu. Il peut jouer d'autres cartes événements, puis activer ses propres unités.

26.7 RÉBELLION DU PKK

Lors de la mise en place des scénarios 3 et 7 ou si un joueur joue en cours de partie la carte #75 « Rébellion du PKK », le PKK déclenche une insurrection générale en Turquie. Dans ce cas, le joueur qui joue la carte # 75 place une garnison du PKK sur chaque case kurde « PKK » de Turquie non-occupée par une unité de l'armée turque. Il place ensuite les deux unités mobiles de peshmergas du PKK (5-4-2 & 4-3-2) sur la ou les cases de son choix contrôlées par le PKK et non-occupées par l'armée turque. Les autres garnisons sont placées sur le réservoir de forces kurdes. Sauf dans le cas du scénario 7 où un joueur particulier tient le rôle du joueur kurde, les unités du PKK sont ensuite activées via les cartes « Peshmergas » comme toutes les autres unités combattantes kurdes. Cela veut dire concrètement que le joueur qui joue la carte « Rébellion du PKK » doit également jouer une carte « Peshmergas » pour pouvoir lancer des offensives durant le même tour de jeu.

Dès que le joueur turc contrôle toutes les cases labellisées « PKK » en Turquie, la rébellion cesse et les pions du PKK sont définitivement retirés du jeu, sauf ceux qui ont trouvé refuge en Syrie ou en Irak. Mais ils ne peuvent plus alors revenir en jeu s'ils sont éliminés.

26.8 PYD & KDP

Compte-tenu de leur très forte emprise locale, les unités kurdes du PYD (en Syrie) et du KDP (en Irak) peuvent réapparaître sur une case sous l'emprise de leur faction dès qu'un joueur joue une carte « Peshmergas » et si cette case n'est occupée par aucune autre unité.

27.0 ENGAGEMENT DES ÉTATS-UNIS

Le fait qu'il n'y ait pas de prime abord de joueur américain dans le jeu retrace la politique de désengagement militaire du Moyen-Orient affichée par l'administration américaine du président Trump, même si le scénario 5 postule l'engagement immédiat des forces armées américaines au côté de la coalition internationale. En application de la règle 33, les joueurs peuvent toutefois s'entendre pour créer eux-mêmes un scénario prévoyant l'implication immédiate des États-Unis dans le jeu.

27.1 INTERVENTION MILITAIRE US

Les unités US interviennent directement dans le jeu lorsque :

- 1) **Le Koweït est attaqué (scénario 5)** – Les forces US sont placées sous le contrôle du joueur tenant le rôle de la coalition internationale ;
- 2) **La Jordanie est attaquée** – Les forces US passent sous contrôle du joueur saoudien (scénarios 8 & 11) ou du joueur israélien (scénario 10) ;
- 3) **La case d'Haïfa (ou de Netanya) en Israël est attaquée ou occupée par des unités non-israéliennes** – Les forces US passent sous contrôle du joueur israélien ;
- 4) **La case d'Incirlik en Turquie (Base US) est attaquée ou occupée** – Les forces US passent sous contrôle du joueur turc ;
- 5) **La tension internationale atteint le niveau 10** – Dans ce cas, les forces US passent sous contrôle :
 - du joueur irakien dans les scénarios 2, 3 & 4 ;
 - du joueur turc dans le scénario 6 ;
 - du joueur saoudien dans les scénarios 8 & 11 ;
 - du joueur israélien et du joueur turc dans le scénario 10 (voir détails dans le scénario 10).

Le joueur contrôlant les forces US pioche immédiatement 2 cartes (bonus) et reçoit le Joker US et le Joker spécial US avec lequel il lance immédiatement des frappes aériennes massives contre 4 cases contrôlées par l'adversaire (dans le respect des caveats). Il place ensuite les 6 unités suivantes sur des cases contrôlées et ravitaillées sur la carte : 75 Para Rgt (3-3 A), MEU Rgt (3-4-6), 1 Para Bde [82 AB Div] (4-4 A), 1 & 2 Para Bde [101st AB Div] (4-4 A), 3 Arm Rgt (6-5-6). Le tour suivant, il reçoit automatiquement les renforts suivants : 1 & 2 MEB (6-6-6), 1 Arm Bde [3 MD] (8-6-6), 2 & 3 Mec Bde [3 MD] (5-6-6). Le ravitaillement US est détaillé dans la règle 14.10.

27.2 APPROBATION DES ÉTATS-UNIS À L'USAGE DE CERTAINES CARTES

Pour pouvoir jouer les cartes #33 « Appui aérien – Mère de toutes les bombes » et #82 « Tapis de bombes », le joueur actif doit obtenir l'approbation des États-Unis (à moins qu'il ne contrôle lui-même les États-Unis). Il lance un dé et compare le résultat en fonction de sa nationalité et de la situation :

- **N'importe qui attaquant Daech** : Approbation sur un résultat de 1-5 ;
- **Joueur israélien** : Approbation sur un résultat de 1-4 ;
- **Joueur turc** : Approbation sur un résultat de 1-3 ;
- **Joueur saoudien** : Approbation sur un résultat de 1-2.

Le test échoue automatiquement dans tous les autres cas de figure ou pour tout autre joueur. Si le joueur concerné n'obtient pas l'approbation des États-Unis, il perd la carte qui est défaussée.

28.0 INTERVENTION RUSSE

Historiquement, la Russie est intervenue directement en Syrie en septembre 2015 pour éviter l'effondrement du régime syrien de Bachar el-Assad. C'est pourquoi des unités russes sont déployées dans les scénarios 3, 4, 6, 9, 10 & 11

avec la possibilité d'engager des renforts supplémentaires russes. À moins que le scénario ne le précise autrement, le joueur syrien contrôle les unités russes présentes dans le jeu. Elles doivent tracer une ligne de ravitaillement vers Tartus ou Latakia. Quand la tension internationale atteint le niveau 10, la Russie accroît son engagement au Moyen-Orient. Le joueur contrôlant les forces russes pioche une carte et reçoit automatiquement sur Tartus ou Latakia tous les renforts qui ne seraient pas encore en jeu ou qui auraient été préalablement détruits ; toutes les unités russes réduites sont remises à plein potentiel. S'il a déjà joué le Joker spécial russe, ce joueur peut le reprendre pour le rejouer à nouveau. Le ravitaillement des unités russes est détaillé dans la règle 14.9.

29.0 ALLIANCES

FITNA est principalement conçu comme un jeu multi-joueurs. C'est cette dimension de négociation permanente, calquée sur la réalité, qui fait ressortir tout l'intérêt du jeu et donne aux joueurs l'impression de s'immerger dans la peau des acteurs locaux. Dans les scénarios prévus pour plusieurs joueurs, la meilleure façon de gagner consiste généralement à nouer des alliances avec d'autres joueurs, comme dans la réalité. Deux ou trois joueurs peuvent ainsi gagner au détriment des autres s'ils s'allient intelligemment, même ponctuellement. En revanche, tous les joueurs peuvent perdre ! La logique n'est donc pas celle d'un jeu à somme nulle. Deux joueurs peuvent échanger chacun une carte (et une seule) pendant leur phase « Événements » à condition de l'annoncer aux autres joueurs. Ils n'ont pas en revanche à indiquer de quelle carte il s'agit. Ils doivent bien sûr être d'accord tous les deux pour procéder à un tel échange.

30.0 BROUILLARD DE LA GUERRE

Pour refléter le brouillard de la guerre, les joueurs ne sont pas autorisés à consulter la composition d'une pile adverse. Ils n'en découvrent la valeur réelle qu'après avoir lancé une offensive à son encontre ou après avoir joué une carte « Drones armés » (#91-92).

31.0 COMMENT GAGNER

Un joueur gagne le jeu en atteignant les conditions de victoire décrites dans chaque scénario. En cas de doute sur l'identité du joueur qui contrôle une case, c'est le joueur dont les unités ou les milices disposent du plus grand nombre de points de défense déployées dessus qui contrôle cette case. Les conditions de victoire ont été définies pour coller le plus près possible à la réalité géopolitique. Lorsque deux joueurs jouent un scénario conçu pour plusieurs joueurs (en suivant les modalités prévues par le scénario), ils doivent atteindre le même niveau de victoire (mineure, majeure, décisive) pour l'ensemble des pays qu'ils contrôlent pour que ce niveau soit validé. Si un joueur obtient une victoire mineure avec l'un des pays qu'il contrôle et une victoire décisive avec

l'autre pays qu'il contrôle, il n'obtient globalement qu'une victoire mineure. En d'autres termes, un joueur ne peut pas « sacrifier » l'un des pays qu'il contrôle au détriment des autres (*par exemple Israël au détriment de la Turquie ou bien l'Irak au détriment de la Syrie*).

Alternativement, les joueurs peuvent s'entendre pour déterminer le niveau de victoire de manière plus simple (même si cette méthode est moins réaliste) en calculant et additionnant des points de victoire de la manière décrite ci-dessous.

31.1 CALCUL DES POINTS DE VICTOIRE (PV)

Lorsqu'ils sont d'accord pour appliquer cette méthode, les joueurs additionnent la valeur en PV de chaque case contrôlée sur le champ de bataille principal où se déroule le scénario : Irak, Syrie, Liban et Koweït le cas échéant. Les cases de leur propre pays ne ramènent pas de points à un joueur (sauf pour le joueur syrien ou irakien qui se bat sur son territoire). Les cases effectivement contrôlées par les Kurdes ou par Daech à la fin du jeu ne comptent pour personne.

- **Cité religieuse** (Karbala & Najaf) : 4 PV
 - **Objectif** (case entourée de rouge) : 3 PV
 - **Gisement pétrolier** : 2 PV (Mosul, en tant qu'objectif et gisement pétrolier, ne compte que pour 3 PV).
 - **Toutes les autres cases** : 1 PV
 - **Bonus iranien** : Si le joueur iranien parvient à établir une ligne de communication ininterrompue (cases contiguës et ravitaillées) entre le territoire iranien et une case côtière méditerranéenne : +10 PV
 - **Bonus saoudien** : Si le joueur saoudien parvient à établir une ligne de communication ininterrompue (cases contiguës et ravitaillées) entre les territoires saoudien et turc : +10 PV
- Les joueurs comparent ensuite le total de leurs PV. Le niveau de victoire dépend de la différence entre eux :
- **Victoire décisive** : 15 PV de plus que vos adversaires ;
 - **Victoire majeure** : 10 PV de plus que vos adversaires ;
 - **Victoire mineure** : 5 PV de plus que vos adversaires.
- Tout autre résultat est considéré comme un match nul.

32.0 SCÉNARIOS

Les joueurs peuvent sélectionner un scénario de durée variable (entre 6 et 12 tours de jeu, comme indiqué dans le livret de scénarios). Un scénario de 6 tours dure généralement 2-3 heures ; la campagne en 12 tours peut durer 6 heures. Chaque scénario précise les règles spéciales, les conditions de victoire et le déploiement des unités (y compris les renforts). Tous les scénarios peuvent être joués à 2 joueurs, même ceux prévus pour 3 joueurs ou plus. Il est fortement recommandé de commencer par le scénario tutoriel 1 pour se familiariser avec les mécanismes du jeu, même si ceux-ci sont simples et fluides.

33.0 CRÉEZ VOUS-MÊME VOTRE PROPRE SCÉNARIO !

Pour tous ceux qui souhaitent explorer le champ des possibles et adapter les scénarios proposés à l'évolution géopolitique de la

région, il vous suffit de sélectionner les cartes et pions de votre choix. Dans FITNA, vous disposez de toutes les forces (y compris les milices) présentes dans cette partie du Moyen-Orient, vous n'avez qu'à choisir vos acteurs et faire votre marché ! Les joueurs trouveront aisément toutes les informations nécessaires sur Internet pour créer leur propre scénario crédible et définir des conditions cohérentes de victoire. Vous pouvez aussi vous connecter au site Internet de Nuts! Publishing <https://www.nutspublishing.com> pour télécharger les règles mises à jour et nouveaux scénarios.

34.0 NOTES DU CONCEPTEUR

Mon expertise professionnelle du Moyen-Orient, ma longue expérience de joueur de même que l'expérience acquise dans la publication de mon wargame *Bloody Dawns : The Iran-Iraq War (Aurores sanglantes - La guerre Iran-Irak)* chez High Flying Dices Game en 2017 m'ont énormément aidé dans la conception de FITNA, notamment pour m'assurer que ce wargame reste fluide et très réaliste. La principale difficulté fut de trouver le meilleur système de jeu pour reproduire à la fois la lutte contre Daech, les guerres civiles en Irak et en Syrie, et les conflits majeurs qui pourraient survenir demain dans la région, du Levant au Golfe persique. Ce fut un vrai défi, mais le résultat est à la hauteur de vos attentes ! Après plusieurs tentatives, j'ai décidé d'opter pour un wargame piloté par des cartes de niveau « grande stratégie », avec une carte « point-à-point » et des tours de 2 mois. Le système des cartes entretient le suspense et contraint les joueurs à faire des choix difficiles et à prioriser et coordonner soigneusement leurs actions. J'ai conçu Fitna avec deux idées maîtresses en tête : créer un jeu simple et fluide pour permettre aux joueurs, même débutants, de se concentrer sur la stratégie et la recherche d'alliances ; mettre les joueurs dans la peau des acteurs régionaux pour leur donner les clés leur permettant de déchiffrer par eux-mêmes la réalité des rapports de force et des enjeux géopolitiques sur le terrain. Fitna se veut donc plus un « warteau » (wargame de plateau) accessible à tous qu'un wargame traditionnel.

CARTES Les cartes introduisent un aspect ludique, un élément de surprise et d'imprévisibilité, de même qu'une dimension pédagogique. Elles forcent les joueurs à prendre des décisions difficiles, comme dans la vraie vie, et assurent qu'aucune partie ne ressemblera à la précédente. Avec 4 cartes en main, une stratégie prudente consiste à tirer 2 cartes « Appuis » et 2 cartes « Événements ». Chaque joueur pourra ensuite en jouer une en tant qu'évènement, une pour dépenser des points d'opérations, et 2 pour influencer les combats de l'un ou l'autre des joueurs ou pour contrer une carte de l'adversaire. N'oubliez pas que si vous jouez vos cartes avant votre tour, il ne vous en restera plus assez pour faire ce que vous souhaiteriez faire pendant votre tour de jeu. Jouer votre pion Joker au bon moment peut faire la différence entre la victoire et la défaite ! C'est souvent prudent de garder votre joker jusqu'au dernier tour de jeu, car c'est souvent pendant ce tour crucial que beaucoup d'événements ou de rebondissements surviennent. La carte # 37 « Guerre cybernétique » est une carte très puissante rappelant par bien des aspects la version moderne de la blitzkrieg, notamment en début de partie, mais n'oubliez pas qu'elle peut se retourner contre vous si votre adversaire réussit à mobiliser ses hackers ; vous pourriez alors perdre vous aussi une carte ! Lisez bien les instructions de chaque

carte avant de la jouer, car certaines sont soumises à des conditions d'emploi spécifiques. Les cartes Jokers spéciaux introduisent une véritable dimension de dissuasion conventionnelle dans le jeu. Faites très attention avant de les utiliser car une fois jouée, vous ne pourrez plus menacer vos adversaires de l'utiliser ; de fait, cette carte peut avoir un effet boomerang dévastateur si l'un d'entre eux joue à son tour sa carte « Joker spécial » contre vous. En début de partie, une main équilibrée (pour les joueurs novices) consiste en 1 carte « Frappe aérienne » (si celle-ci est disponible) pour affaiblir la case principale que vous souhaitez attaquer en priorité, 2 cartes « Renforts » pour pouvoir prendre au moins un échelon de renforts et utiliser l'autre pour dépenser les 8 points d'opérations associés à cette carte, et 1 carte « Artillerie mobile » ou « Excellent commandement » qui ne peut pas être contrée.

STRATÉGIES Lisez bien les conditions de victoire de chaque scénario. Vous verrez que vous pouvez développer des stratégies différentes pour atteindre vos objectifs, notamment en fonction des alliances que vous nouerez. Il y a plusieurs manières en fait de gagner : multiplier les offensives militaires pour conquérir des objectifs est l'une d'entre elle, mais pas la seule. Vous pouvez aussi concentrer vos efforts sur la guerre économique et la guerre asymétrique (en jouant la bonne carte au bon moment) qui sont parfois plus payantes. Rappelez-vous que si vous ne laissez pas de garnisons sur une case Daech ou une case kurde, vos adversaires pourront générer des forces djihadistes ou des peshmergas kurdes dessus au pire moment pour vous. N'oubliez pas non plus que lorsqu'un adversaire n'a plus suffisamment de cartes en main, il est de facto désarmé ! Une stratégie payante consiste à faire monter dans un premier temps la tension internationale (sur l'échelle de tension internationale) pour pouvoir insérer les cartes « Haute tension » dans le jeu, puis de calmer et d'apaiser la situation pour éviter une intervention militaire massive des États-Unis qui bouleverse généralement la donne et peut annihiler votre stratégie.

Dans tous les cas, rappelez-vous que détruire des unités ennemis ne rapporte aucun point de victoire ; seule la conquête d'objectifs (tels que décrits dans le scénario) en rapporte ! Une stratégie cohérente vise donc à conquérir quelques cases clés ; mais pas à détruire des unités pour le plaisir de les détruire. Rappelez-vous aussi que les offensives sont toujours coûteuses, tout spécialement en termes de pertes. Lancer des offensives à outrance n'est une stratégie valide que si vous disposez de milices faciles à sacrifier et de cartes renforts & remplacements pour remettre en jeu vos propres pertes. Rappelez-vous que la meilleure manière de conquérir des territoires reste de constituer des piles de trois unités puissantes, car elles peuvent attaquer tant que vous disposez de points d'opération pour cela. De ce fait, faites en sorte de défendre les cases cruciales avec un nombre suffisant d'unités pour tenir face à des attaques répétées de l'adversaire. Souvenez-vous aussi que la carte # 90 « Conseil de sécurité de l'ONU » peut mettre un terme immédiat à la partie ; adaptez votre stratégie en conséquence. Enfin, maintenez le flou autour de vos intentions, particulièrement si vous nouez des alliances dans le jeu à plusieurs joueurs. La chance tient une place dans le jeu, comme dans la vraie vie, mais la façon la plus sûre de gagner consiste à miser sur la stratégie, sur l'expérience et sur des alliances solides. ●

CARTES D'APPUIS

1-2 COMMANDEMENT - Le joueur actif confie le commandement de ses forces à son meilleur général ; ne s'applique que pour l'offensive en cours ; 2 colonnes de décalage (en mode offensif ou défensif) sur la TRC.

3-4 INGÉNIEURS DE COMBAT - Le joueur actif utilise ses unités de génie-combat ; ne s'applique que pour l'offensive en cours ; 2 colonnes de décalage (en mode offensif ou défensif) sur la TRC ; si la carte est jouée pendant la phase Événements, le joueur peut placer deux pions retranchement sur 2 cases contrôlées et ravitaillées de son choix.

5-6 ATTAQUE AU CAMION PIÈGÉ - Le joueur actif manipule des djihadistes prêts à se sacrifier ; ne s'applique que pour l'offensive en cours ; 2 colonnes de décalage (en mode offensif seulement) sur la TRC ; ne peut être jouée qu'au profit de troupes Kurdes, de Daech ou de milices.

7-8 ARTILLERIE MOBILE - Le joueur actif concentre son artillerie mobile à proximité du champ de bataille ; ne s'applique que pour l'offensive en cours ; 2 colonnes de décalage (en mode offensif ou défensif) sur la TRC.

9 ORGUES DE STALINE (KATYUSHAS) - Le joueur actif concentre ses lance-roquettes multiples à proximité du champ de bataille ; ne s'applique que pour l'offensive en cours ; 3 colonnes de décalage (en mode offensif seulement) sur la TRC.

10-11 APPUI AÉRIEN RAPPROCHÉ (HÉLICOPTÈRES) - Le joueur actif engage ses escadrons d'hélicoptères de combat ; ne s'applique que pour l'offensive en cours ; 2 colonnes de décalage (en mode offensif ou défensif) sur la TRC.

12-15 APPUI AÉRIEN RAPPROCHÉ (AVIONS) - Le joueur actif engage ses escadrons de chasseurs bombardiers ; ne s'applique que pour l'offensive en cours ; 3 colonnes de décalage (en mode offensif ou défensif) sur la TRC.

16 ATTAQUE DE DIVERSION - Le joueur à l'offensive lance une attaque de diversion pour éloigner du champ de bataille une partie des blindés ennemis ; l'unité blindée (de chars) la plus puissante du défenseur ne participe pas à la bataille (son facteur de défense n'est pas pris en compte), mais en subit les effets ; en revanche, elle ne peut pas être choisie pour absorber un niveau de pertes ; pour que cette carte puisse être jouée, il faut qu'au moins une autre unité défende la case.

17-18 - IED (DISPOSITIFS EXPLOSIFS IMPROVISÉS)

- Le joueur actif utilise des IED pour défendre une case, même s'il ne contrôle pas celle-ci mais souhaite appuyer le joueur en défense ; 2 colonnes de décalage (en mode défensif seulement) sur la TRC ; s'applique sur une même case sélectionnée pour l'ensemble du tour.

19 ARMES CHIMIQUES - Le joueur Syrien ou celui contrôlant Daech (et aucun autre joueur) utilise des gaz neurotoxiques au profit de l'armée syrienne, de Daech ou de milices contrôlées par la Syrie ; ne s'applique que pour l'offensive en cours ; 3 colonnes de décalage (en mode offensif ou défensif) sur la TRC ; +1 sur l'échelle de tension internationale.

20 DIEU EST GRAND ! - Le joueur à l'offensive contrôlant un pays musulman ou une milice lance une attaque conduite par des troupes fanatisées ; ne s'applique que pour l'offensive en cours ; lors de la résolution de cette offensive, un résultat AR est transformé en EX ; un résultat EX est transformé en EX*.

21 CORRIDOR HUMANITAIRE - L'ONU et la Croix Rouge-Croissant Rouge imposent un corridor humanitaire pour évacuer des combattants encerclés ; lors de la résolution d'un combat, les résultats DR* et DS sont transformés en DR.

22 DES MISSILES POUR LES BRAVES - La CIA, le Mossad et plusieurs autres services secrets occidentaux livrent des missiles antichars et des missiles sol-air portatifs aux Kurdes ; le joueur contrôlant ponctuellement les combattants kurdes bénéficie de 1 colonne de décalage (en mode offensif et défensif) sur la TRC pour tous les combats impliquant des troupes kurdes ce tour.

23 HIVER SÉVÈRE - S'applique pendant le reste du tour ; toutes les unités (quel que soit le joueur qui les contrôle) situées sur une case de montagne bénéficient d'un bonus défensif supplémentaire de 1 colonne vers la gauche sur la TRC.

24 RIVALITÉ KURDE - Le joueur actif alimente les tensions entre les principaux chefs kurdes ; cette carte annule toutes cartes « Peshmerga » jusqu'à la fin du tour ; elle n'affecte toutefois pas la carte # 75 « Rébellion du PKK » qui peut être jouée le cas échéant.

25 SUPÉRIORITÉ AÉRIENNE - Le joueur actif engage ses escadrons de chasseurs pour conquérir la supériorité aérienne ; annule les effets de toutes les missions aériennes ennemis jusqu'à la fin du tour ; doit être jouée dès qu'un joueur adverse déclare une mission aérienne ; n'a pas d'effet contre les avions furtifs (Stealth) et les cartes « Joker spécial ».

26 PARAPLUIE ANTIAÉRIEN - Le joueur actif déploie ses batteries de missiles sol-air à proximité du champ de bataille ; annule les effets de toutes les missions aériennes ennemis jusqu'à la fin du tour ; doit être jouée dès qu'un joueur adverse déclare une mission aérienne ; n'a pas d'effet contre les avions furtifs (Stealth) et les cartes « Joker spécial ».

27 LUTTE ANTI-INSURRECTIONNELLE - Le joueur actif utilise ses drones pour cibler les dirigeants de Daech et désorganiser leurs offensives ; annule toutes cartes « Daech » jusqu'à la fin du tour.

28 LES RAPTOR NETTOIENT LE CIEL (CARTE HAUTE TENSION) - Les États-Unis déploient leur chasseurs furtifs F-22 Raptor pour conquérir la supériorité aérienne ; ne peut être jouée que par les joueurs US, israélien, turc et saoudien ; annule les effets de toutes les missions aériennes ennemis jusqu'à la fin du tour (y compris contre les avions furtifs) ; doit être jouée dès qu'un joueur adverse déclare une mission aérienne ; n'a pas d'effet contre les cartes « Joker spécial ».

29 BULLE A2AD (CARTE HAUTE TENSION) - La Russie déploie au Moyen-Orient plusieurs batteries de missiles sol-air S-400 ; ne peut être jouée que par les joueurs russe, syrien et iranien ; annule les effets de toutes les missions aériennes ennemis jusqu'à la fin du tour (y compris contre les avions furtifs) ; doit être jouée dès qu'un joueur adverse déclare une mission aérienne ; n'a pas d'effet contre les hélicoptères (qui volent trop bas) et les cartes « Joker spécial ».

30 FORCES SPÉCIALES (CARTE HAUTE TENSION) - La Russie et les Occidentaux déplacent discrètement leurs forces spéciales sur le terrain pour soutenir leurs alliés respectifs ; le joueur actif bénéficie de 2 colonnes de décalage en sa faveur (en mode offensif ou défensif) sur la TRC pour tous les combats se déroulant sur une case désignée jusqu'à la fin du tour (placer un marqueur correspondant dessus).

31 MISSILES DE CROISIÈRE (CARTE HAUTE TENSION) - Les États-Unis et la Russie lancent des frappes de missiles de croisière pour soutenir leurs alliés respectifs ; ne s'applique que pour l'offensive en cours ; 4 colonnes de décalage (en mode offensif ou défensif) sur la TRC.

32 APPUI-FEU RAPPROCHÉ (CARTE HAUTE TENSION) - Les États-Unis et la Russie engagent leurs A-10 et SU-25K pour soutenir leurs alliés respectifs ; ne s'applique que pour l'offensive en cours ; 4 colonnes de décalage (en mode offensif ou défensif) sur la TRC.

33 APPUI-FEU RAPPROCHÉ / MOAB (CARTE HAUTE TENSION) - Les États-Unis larguent plusieurs « Mères de toutes les bombes » (MOAB : les bombes conventionnelles les plus puissantes jamais construites) pour soutenir leurs alliés ; ne s'applique que pour l'offensive en cours ; 5 colonnes de décalage (en mode offensif ou défensif) sur la TRC ; requiert l'autorisation des États-Unis.

94-95 RECOL INTERDIT ! - Le commandant suprême interdit toute retraite et ordonne de défendre fanatiquement et à tout prix une case particulière ; placer un marqueur « No Retreat » sur la case concernée ; pendant toutes les offensives du tour de jeu en cours visant cette case, les résultats DR sont transformés en EX et les résultats DR* en EX*.

CARTES D'ÉVÉNEMENTS

34 TRÈVE HUMANITAIRE - Alarmé par le massacre de populations civiles, le conseil de sécurité de l'ONU impose une trêve humanitaire aux belligérants ; le joueur actif désigne une case sur la carte et pose dessus un marqueur « Trêve humanitaire » qui produit ses effets pendant 2 tours de jeu (retourner le marqueur sur l'autre face au 2e tour) ; pendant la durée de la trêve, aucun joueur ne peut attaquer cette case et aucune offensive ne peut être lancée à partir de cette case ; les mouvements sont néanmoins permis à travers cette case ; ne peut pas être jouée au Tour 1.

35-36 FRAPPES AÉRIENNES - Le joueur actif engage ses escadrons de chasseurs bombardiers pour frapper l'ennemi en profondeur ; il choisit une case sur la carte et lance un dé pour chaque unité militaire présente sur cette case (dans le respect des Caveats) : 1-2 = pas d'effet ; 3-4 = l'unité est réduite ; 5-6 = l'unité est éliminée ; le jet de dé est modifié par la valeur défensive de la case ciblée.

37 GUERRE CYBERNÉTIQUE - Le joueur actif lance une cyber-offensive contre l'un des autres joueurs ; il regarde la main de son adversaire et défausse 2 cartes ; en retour, le joueur visé lance ses hackers contre le joueur qui l'a attaqué et lance un dé : sur un 4, 5 ou 6, il pioche au hasard 1 carte dans sa main et la défausse.

38 CAMPAGNE TERRORISTE - Daech lance une vaste campagne d'attentats sanglants contre l'un de ses adversaires (même si Daech n'a plus d'unités présentes sur la carte) ; le joueur actif désigne le joueur visé par cette campagne d'attentats ; pendant son tour, celui-ci ne pourra attaquer que des unités de Daech (et aucune

autre unité – donc il ne peut lancer aucune attaque s'il n'y a plus d'unités de Daech sur la carte) ; ne peut pas être jouée au Tour 1.

39 SERVICES SECRETS - Le joueur actif regarde la main de l'un de ses adversaires ; il choisit une carte et la garde pour lui ; ne peut pas être jouée au Tour 1.

40 FAUSSES NOUVELLES - Le joueur actif manipule les médias et lance une vaste campagne de désinformation pour désorganiser ses adversaires ; il pioche au hasard une carte dans la main de chacun de ses adversaires et défausse ces cartes sans les regarder.

41 GUERRE ISRAËLO-LIBANAISE - Israël attaque le Sud-Liban pour tenter de détruire les infrastructures du Hezbollah libanais ; le joueur actif lance un dé pour chacune des unités du Hezbollah libanais encore en jeu : 1-2 = pas d'effet ; 3 = l'unité est réduite ; 4-6 = l'unité est éliminée ; +2 sur l'échelle de tension internationale ; ne peut pas être jouée au Tour 1 ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

42 ISRAËL FRAPPE LA SYRIE - À la suite de livraisons d'armes sophistiquées syriennes au Hezbollah, Israël lance des raids aériens punitifs en Syrie ; le joueur actif sélectionne 2 cases en Syrie et lance un dé pour chaque unité syrienne et du Hezbollah présente dessus : 1-2 = pas d'effet ; 3-4 = unité réduite ; 5-6 = unité éliminée ; le jet de dé est modifié par la valeur défensive de la case ciblée.

43-46 PESHMERGAS (KURDES) - Le joueur actif prend ponctuellement le contrôle des unités kurdes ; il remet en jeu une unité détruite ou remet à plein potentiel deux unités kurdes réduites ravitaillées ; il reçoit 4 OP pour bouger des unités kurdes et lancer des offensives ; voir la règle 26 pour plus de détails.

47-49 FRAPPES SUR DAECH - La communauté internationale lance une campagne de frappes aériennes contre Daech ; le joueur actif choisit une case et lance un dé pour chaque unité de Daech présente dessus : 1-2 = pas d'effet ; 3-6 = l'unité est détruite (ou réduite s'il s'agit d'Al-Bagdadi) ; le jet de dé est modifié par la valeur défensive de la case.

50-53 DAECH - Le joueur actif prend ponctuellement le contrôle de Daech ; il pioche au hasard 3 unités dans le réservoir de forces de Daech et les place sur n'importe quelle case contrôlée par Daech ; il reçoit 2 OPP pour chaque gisement pétrolier contrôlé par Daech pour bouger Al-Bagdadi et lancer des offensives (ou sinon il peut toujours bouger Al-Bagdadi et lancer 1 offensive) ; voir la règle 25 pour plus de détails.

54-63 RENFORTS - Le joueur actif pioche une carte dans l'une des piles de son choix et peut soit prendre un échelon de renforts (limité à un seul échelon par tour), soit remettre en jeu une unité préalablement détruite, soit remettre à pleine force deux unités réduites ravitaillées.

64 ZONE D'INTERDICTION DE SURVOL - Alarmé par les atrocités commises par le régime syrien, le Conseil de sécurité de l'ONU impose une zone d'interdiction de survol de la Syrie à l'encontre de l'aviation syrienne (mettre un marqueur correspondant sur la carte) ; le joueur syrien ne peut lancer aucune mission aérienne ce tour ; la Russie et l'Iran ne peuvent pas réaliser de missions d'appui-feu au profit du joueur syrien ; ne peut pas être jouée au Tour 1 ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

65 RÉBELLION DANS LE HEDJAZ - À la suite de la confiscation du pouvoir par une partie de la famille régnante, la province saoudienne du Hedjaz se révolte et prête allégeance au Califat islamique ; le joueur actif pioche 1 carte au hasard dans la main du joueur saoudien et la défausse sans la regarder ; le joueur saoudien doit retirer du jeu de manière permanente 3 brigades saoudiennes à pleine puissance (il peut sélectionner des unités figurant dans ses renforts) ; ne peut pas être jouée avant le Tour 3 ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

66 INSURRECTION HOUTHIE - Les tribus houthies renversent le pouvoir yéménite et lancent une nouvelle insurrection au Yémen ; le joueur actif pioche 1 carte au hasard dans la main du joueur saoudien et la défausse sans la regarder ; le joueur saoudien doit retirer du jeu de manière permanente 3 brigades saoudiennes ou émiriennes à pleine puissance (il peut sélectionner des unités figurant dans ses renforts) ; ne peut pas être jouée avant le Tour 3 ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

67 COUP D'ÉTAT EN SYRIE - À la suite de conflits violents au sein du régime alaouite, Bachar el-Assad est assassiné et la faction la plus radicale s'empare du pouvoir, lançant une purge sanglante au sein de l'armée et du régime ; le joueur actif lance un dé pour chaque unité syrienne (à l'exception des unités d'élite fidèles au pouvoir et des milices) : 1-2 = l'unité rejoint la rébellion et est remplacée par une unité équivalente labellisée « Armée syrienne libre » ; 3-4 = l'unité, débandée, est éliminée ; 5-6 = l'unité reste loyale au nouveau pouvoir ; +1 sur l'échelle de tension internationale ; ne peut pas être jouée avant le Tour 3 ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

68 COUP D'ÉTAT EN IRAK - À la suite de violents affrontements entre milices chiites, le

Premier ministre irakien est assassiné et la milice chiite la plus radicale s'empare du pouvoir, lançant une purge sanglante au sein de l'armée et du gouvernement ; le joueur actif lance un dé pour chaque unité irakienne (à l'exception des unités d'élite fidèles au pouvoir et des milices) : 1-2 = l'unité rejoint la rébellion et est remplacée par une unité équivalente labellisée « Armée irakienne libre » ; 3-4 = l'unité, débandée, est éliminée ; 5-6 = l'unité reste loyale au nouveau pouvoir ; +1 sur l'échelle de tension internationale ; ne peut pas être jouée avant le Tour 3 ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

69 BLOCUS DU QATAR - À la suite d'allégations d'un rapprochement entre Doha et Téhéran, l'Arabie saoudite, l'Egypte et le Conseil de Coopération du Golfe érigent le blocus du Qatar ; Oman reste neutre ; le joueur actif pioche 1 carte au hasard dans la main du joueur saoudien et la défaisse sans la regarder ; le joueur saoudien doit retirer du jeu de manière permanente toutes les brigades qataries et omanaises (même celles en renfort) ; +1 sur l'échelle de tension internationale ; ne peut pas être jouée au Tour 1 ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

70 L'ONU DÉCRÈTE DE NOUVELLES SANCTIONS CONTRE L'IRAN

À la suite de l'accélération du programme balistique iranien et de la reprise de l'enrichissement nucléaire par Téhéran, le conseil de sécurité de l'ONU impose de nouvelles sanctions contre l'Iran ; le joueur iranien doit se défausser de 1 carte de son choix et ne peut plus garder en main que 3 cartes (au lieu de 4) jusqu'à ce que quelqu'un joue la carte # 71 ; +1 sur l'échelle de tension internationale ; ne peut pas être jouée au Tour 1 ; la carte est ensuite placée devant le joueur iranien.

71 NÉGOCIATION RÉUSSIE - Le gouvernement iranien trouve un compromis avec la communauté internationale, permettant la levée des sanctions imposées par l'ONU ; le joueur iranien pioche 2 cartes et peut de nouveau conserver 4 cartes dans sa main ; -2 sur l'échelle de tension internationale ; ne peut être jouée qu'après que la carte # 70 ait été jouée ; ces deux cartes sont alors retirées du jeu.

72 EFFONDREMENT DES PRIX PÉTROLIERS - A la suite de tensions au sein de l'OPEP et de l'accroissement brutal de la production, le prix du baril s'effondre, réduisant drastiquement la marge de manœuvre des pétromonarchies du Golfe ; le joueur saoudien doit se défausser de 1 carte de son choix et ne peut plus garder en main que 3 cartes (au lieu de 4) jusqu'à ce que quelqu'un joue la carte # 73 ; ne peut pas être jouée avant le Tour 3 ; la carte est ensuite placée devant le joueur saoudien.

73 REBOND DES PRIX PÉTROLIERS - L'OPEP s'entend sur la remontée des prix pétroliers ; le joueur saoudien pioche 2 cartes et peut de nouveau conserver 4 cartes dans sa main ; ne peut être jouée qu'après que la carte # 72 ait été jouée ; ces deux cartes sont alors retirées du jeu.

74 BOUCLIER DE L'EUPHRATE - La Turquie lance une offensive limitée en Syrie ou en Irak ; le joueur actif (cela ne peut pas être le joueur syrien ou irakien) place sur la case de Jarabulus ou Dahuk une pile constituée des 3 unités turques suivantes dont il prend le contrôle : 1re Brigade Mécanisée, 5e Brigade Blindée et 6e Corps ; toutes les unités initialement présentes sur cette case sont éliminées ; +1 sur l'échelle de tension internationale ; ne peut pas être jouée au Tour 1 ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

75 RÉBELLION DU PKK - Prenant avantage de la guerre en Irak et en Syrie, le PKK lance une insurrection générale kurde en Turquie ; le joueur actif déclenche la rébellion du PKK ; voir la règle 26.7 pour tous les détails ; ne peut pas être jouée au Tour 1 ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

76 FRAPPES EN SYRIE - Faisant suite à l'emploi d'armes chimiques par le régime syrien, les USA, le Royaume-Uni et la France lancent des frappes de représailles contre lui ; le joueur actif choisit 3 cases en Syrie et lance un dé pour chaque unité syrienne présente sur ces cases : 1-2 = pas d'effet ; 3-4 = l'unité est réduite ; 5-6 = l'unité est éliminée ; le jet de dé est modifié par la valeur défensive de la case ; +1 sur l'échelle de tension internationale ; ne peut pas être jouée au Tour 1.

77 INCIDENT FRONTALIER - L'aviation turque abat un aéronef de combat russe à sa frontière, provoquant le déploiement par l'OTAN de batteries de missiles sol-air Patriot en Turquie ; +2 sur l'échelle de tension internationale ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

78 CESSEZ-LE-FEU PENDANT LE RAMADAN - L'Organisation de coopération islamique impose un cessez-le-feu pendant le mois sacré du Ramadan ; jusqu'à la fin du tour, les joueurs représentant des pays musulmans (Iran, Irak, Syrie, Turquie, Arabie saoudite) ne peuvent lancer aucune offensive, sauf contre Daech et contre des milices ; -1 sur l'échelle de tension internationale ; ne peut pas être jouée au Tour 1 ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

79 RAID SUR FORDOW - Israël bombarde les installations nucléaires iraniennes ; le joueur israélien pioche 1 carte au hasard dans la main du joueur iranien et la défaisse sans la regarder ;

+2 sur l'échelle de tension internationale ; le joueur iranien reçoit immédiatement un échelon de renforts supplémentaires ; les conditions de victoire du joueur israélien sont rehaussées d'un niveau : pour obtenir une victoire marginale, il doit remplir 3 de ses conditions de victoire au lieu de 2, et ainsi de suite ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

80 TROISIÈME INTIFADA - Ne croyant plus en l'espoir d'une solution négociée et frustrés par le transfert de l'ambassade US à Jérusalem, les dirigeants palestiniens font alliance avec le Hamas et déclenchent une 3e insurrection populaire ; le joueur actif pioche 1 carte au hasard dans la main du joueur israélien et la défaisse sans la regarder ; le joueur israélien doit retirer de manière permanente du jeu 2 divisions à pleine puissance (il peut sélectionner des unités figurants dans ses renforts) ; ne peut pas être jouée avant le Tour 3 ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

81 ISRAËL SOUS PRESSION - À la suite du rejet de la création d'un État palestinien et de l'accélération de la construction de colonies en Cisjordanie, les États-Unis gèlent leur assistance militaire à Israël ; le joueur israélien doit se défausser de 1 carte de son choix et sa main est réduite de manière permanente à 3 cartes jusqu'à ce que la carte #93 (Tea Party à la Maison Blanche) soit jouée ; -1 sur l'échelle de tension internationale ; ne peut pas être jouée au Tour 1 ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

82 TAPIS DE BOMBES (CARTE HAUTE TENSION) - Les États-Unis engagent leurs bombardiers furtifs pour pilonner un de leurs adversaires ; le joueur actif choisit 1 case sur la carte et lance un dé pour chaque unité présente (en respectant les Caveats) : 1-2 = pas d'effet ; 3-4 = l'unité est réduite ; 5-6 = l'unité est éliminée ; aucun modificateur au dé ; requiert l'autorisation des États-Unis.

83 OPÉRATION TEMPÊTE DU GOLFE (CARTE HAUTE TENSION) - À la suite d'escarmouches dans le détroit d'Ormuz, l'US Navy lance de vastes représailles contre la marine iranienne ; le joueur actif pioche 2 cartes dans la main du joueur iranien et les défaisse sans les regarder ; +1 sur l'échelle de tension internationale ; ne peut pas être jouée au Tour 1 ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

84 ENTENTE CORDIALE (CARTE HAUTE TENSION) - La France et le Royaume-Uni interviennent côté-à-côte au Moyen-Orient en envoyant sur place des forces terrestres ; le joueur pro-occidental reçoit les unités suivantes en guise de renforts immédiats : 2e Brigade blindée et 13e RDP français ; 3e Brigade commando et

16e Brigade d'assaut aéromobile britanniques ; ne peut pas être jouée au Tour 1 ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

85 CAMPAGNE AÉRIENNE (CARTE HAUTE TENSION) - Les États-Unis ou la Russie lancent une campagne aérienne au profit de leurs alliés respectifs ; le joueur actif choisit 2 cases sur la carte et lance un dé pour chaque unité présente dessus (en respectant les Caveats) : 1-2 = pas d'effet ; 3-4 = l'unité est réduite ; 5-6 = l'unité est détruite ; le jet de dé est modifié par la valeur défensive de la case.

86 DISSUASION BALISTIQUE (CARTE HAUTE TENSION) - L'un des belligérants suivants (Israël, Iran ou Arabie saoudite) tire une volée de missiles balistiques équipés de têtes conventionnelles sur un objectif symbolique pour affirmer clairement sa stratégie de dissuasion vis-à-vis de ses adversaires ; il met la carte devant lui jusqu'à la fin du jeu ; aucun de ses adversaires (à l'exception des États-Unis ou de la Russie) ne peut plus attaquer son territoire national jusqu'à la fin de la partie (y compris par voie aérienne) ; +1 sur l'échelle de tension internationale.

87 DAVANTAGE DE TROUPES (CARTE HAUTE TENSION) - La Russie envoie davantage de troupes en Syrie pour protéger à la fois ses intérêts et le régime syrien ; le joueur russe pioche 1 carte et reçoit tous les renforts qu'il n'a pas encore touchés ; s'il a déjà tous ses renforts, il peut remettre en jeu 2 unités détruites ou remettre à plein potentiel 4 unités réduites ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

88 INCIDENT NAVAL (CARTE HAUTE TENSION) - L'aviation russe simule des attaques contre des navires américains présents en Méditerranée orientale ; +2 sur l'échelle de tension internationale ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

89 SOMMET USA-RUSSIE (CARTE HAUTE TENSION) - Les deux présidents américain et russe se rencontrent à Vienne pour faire baisser les tensions entre la Maison Blanche et le

Kremlin ; -3 sur l'échelle de tension internationale ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

90 CONSEIL DE SÉCURITÉ DE L'ONU (CARTE HAUTE TENSION) - Alarmé par les risques d'une guerre globale, le Conseil de sécurité de l'ONU se rencontre en urgence pour tenter de mettre un terme au conflit ; le joueur actif lance un dé : 1-2 = pas d'effet ; 3-4 = la partie se termine immédiatement ; 5-6 = la partie se termine à la fin du tour de jeu ; -1 sur l'échelle de tension internationale ; ne peut pas être jouée avant le Tour 4.

91-92 DRONES ARMES (UAVS) - Le joueur actif peut regarder la composition de 3 piles de pions adverses et attaquer 1 pion milice et un seul (sunnite, Al Sham, chiite, Daech) s'il en repère un à l'intérieur de l'une de ces trois piles ; il lance un dé : 1-2 : pas d'effet ; 3-4 : l'unité est réduite ; 5-6 : l'unité est détruite ; le jet de dé est modifié par la valeur de défense de la case ; les unités du Hezbollah iranien ou libanais, de même que le pion Al Bagdadi, protégés comme des unités régulières, ne peuvent pas être visés et attaqués.

93 TEA PARTY À LA MAISON BLANCHE - La carte est placée près du plateau du jeu ; Israël et l'Arabie saoudite obtiennent automatiquement l'autorisation des États-Unis quand ces deux pays jouent les cartes #33 et #82 ; les effets de la carte #81 (Israël sous pression) sont annulés de manière permanente, mais seulement si cette carte a déjà été jouée (elle ne peut plus être jouée après) ; +1 sur l'échelle de tension internationale ; ne peut pas être jouée avant le Tour 3.

CARTES "JOKER SPÉCIAL"

FRAPPES AÉRIENNES RUSSES - À tout moment pendant le jeu, le joueur russe choisit 2 cases sur la carte et lance un dé pour chaque unité présente dessus : 1-2 = pas d'effet ; 3-4 = l'unité est réduite ; 5-6 = l'unité est détruite ; le jet de dé est modifié par la valeur défensive de la case et par -1 si l'unité visée est israélienne (pour refléter l'efficacité du système israélien antimissiles Dôme d'acier) ; +1 sur l'échelle de tension internationale ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

le jet de dé est modifié par la valeur défensive de la case ; les Caveats s'appliquent ; +1 sur l'échelle de tension internationale ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

FRAPPES ISRAÉLIENNES MASSIVES - À tout moment pendant le jeu (scénarios 9, 10 & 11), le joueur israélien choisit 3 cases sur la carte et lance un dé pour chaque unité présente dessus : 1 = pas d'effet ; 2-4 = l'unité est réduite ; 5-6 = l'unité est détruite ; le jet de dé est modifié par la valeur défensive de la case ; les Caveats s'appliquent ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

CAMPAGNE AÉRIENNE US - Au moment où il intervient directement dans le jeu, le joueur américain choisit 4 cases sur la carte et lance un dé pour chaque unité présente dessus : 1 = pas d'effet ; 2-4 = l'unité est réduite ; 5-6 = l'unité est détruite ; le jet de dé est modifié par la valeur défensive de la case ; les Caveats s'appliquent ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

ARSENAL DU HEZBOLLAH - À tout moment pendant le jeu, le joueur iranien choisit 4 cases en Israël ou au Liban (il peut aussi cibler Quneitra, Qatana, Tartus, Quseir et Damascus en Syrie) et lance un dé pour chaque unité présente dessus : 1-2 = pas d'effet ; 3-6 = l'unité est réduite ; le jet de dé est modifié par la valeur défensive de la case et par -1 si l'unité visée est israélienne (pour refléter l'efficacité du système israélien antimissiles Dôme d'acier) ; +1 sur l'échelle de tension internationale ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

MISSILES BALISTIQUES IRANIENS - À tout moment pendant le jeu, le joueur iranien choisit 3 cases sur la carte et lance un dé pour chaque unité présente dessus : 1-2 = pas d'effet ; 3-6 = l'unité est réduite ; le jet de dé est modifié par la valeur défensive de la case et par -1 si l'unité visée est israélienne (pour refléter l'efficacité du système israélien antimissiles Fronde de David) ; +2 sur l'échelle de tension internationale ; la carte est retirée du jeu après avoir été jouée.

CRÉDITS

Concepteur du jeu : Pierre Razoux.

Développement et édition : Florent Coupeau, Thomas Pouchin (Nuts! Publishing).

English Translation: Angus Clarke

Infographie : Thomas Pouchin.

Maquette livrets : Olivier Revenu.

Graphisme Additionnel : Angelica Caradec.

Tests : Pierre Razoux, Florent Coupeau, Thomas Pouchin, Patrick Ruestchmann, Guillaume Levasseur, Guillaume Bouilleux, Sébastien de Peyret, Rémi Chabaud, Dominique Guillemin, Ronan Hill, Enguerrand Ducourtial, Christophe Maresca, Mathieu Catalan, Bastien Vandendyck, Etienne Dignat, Jean-Michel Millet, Emma Soubrier, Frédéric Campos, Christophe de Lajudie, Damien Wallaert, Antoine Pietri, Nicolas Mazzucchi, Nicolas Bronard, Pierre Haroche, Olivier Passot, Edouard Jolly, Marie Robin, Lina Ala-Eddine, Hervé Hamelin, Bernard Gourion, David Delbarre, Alice Rouquette, Jean-Michel Parrant, Bertrand Decoster, Cédric Mahieux.

Relectures : Laurent Closier, Florent Coupeau.