



FITNA

GUERRE GLOBALE AU MOYEN-ORIENT

SCÉNARIOS

1 - GUERRE CIVILE EN SYRIE 2012-2013 (scénario d'initiation pour joueurs, 6 tours).....	2
2 - LA LUTTE CONTRE DAECH 2014-2015 (3-4 joueurs; 6 tours)	3
3 - LE KREMLIN CONTRE ATTAQUE Intervention russe en Syrie et rébellion du PKK en Turquie : 2015-2016 (3-4 joueurs; 6 turns)	5
4 - L'EFFONDREMENT DE DAECH : 2017-2018 2017-2018 (3 joueurs; 9 tours)	7
5 - L'IRAK ENVAHIT DE NOUVEAU LE KOWEIT (2 joueurs; 6 tours).....	9
6 - LE REVEIL DU SULTAN à INTERVENTION TURQUE EN IRAK ET EN SYRIE (3 joueurs; 9 tours)..	11
7 - LE COMBAT POUR L'INDEPENDANCE KURDE (4 joueurs; 9 tours).....	13
8 - GUERRE LIMITEE ENTRE L'IRAN ET L'ARABIE SAOUDITE (2 joueurs; 9 tours).....	15
9 - TSAHAL VS HEZBOLLAH : ISRAEL ATTAQUE LE LIBAN ET LA SYRIE (2 joueurs; 6 tours).....	17
10 - GUERRE REGIONALE EN SYRIE IMPLIQUANT ISRAEL, L'IRAN, LA RUSSIE ET LA TURQUIE APRES LE RETRAIT US (5 joueur; 6 tours)	19
11 - FITNA : LA GUERRE GLOBALE AU MOYEN-ORIENT (la campagne complète; 6 joueurs; 12 tours)	22



PIERRE RAZOUX

SCENARIO 1 : LA GUERRE CIVILE EN SYRIE (2012-2013)

Ce scénario tutoriel permet aux joueurs de se familiariser avec les mécanismes de jeu en simulant la première phase décisive de la guerre civile syrienne, avant l'intervention des acteurs extérieurs dans le conflit. Il s'agit essentiellement de la lutte pour la survie du régime de Bachar el-Assad face à la volonté de la rébellion d'expulser son clan du pouvoir !

NOMBRE DE JOUEURS

2 joueurs représentant le régime syrien et les rebelles syriens.

DUREE

6 tours (une année).

- Les unités kurdes en Irak (PDK) et en Turquie (PKK) ne sont pas représentées. Les unités kurdes du PYD en Syrie et les unités de Daech sont activées par des cartes « Événements ».
- Les joueurs n'utilisent que la partie nord de la carte et jouent seulement en Syrie ; ils ne peuvent pas entrer dans un autre pays à l'exception des deux cases de Beqaa et de Baalbek (au Liban) sur lesquelles les unités du Hezbollah libanais peuvent se déplacer.
- Le joueur rebelle utilise le réservoir de forces turc.

REGLES SPECIALES

- La règle de tension internationale ne s'applique pas. Pas de cartes « Joker spécial ».
- Les unités de Daech et les peshmergas kurdes disposent d'appuis limités (voir règle 8.1). La Turquie offrant son soutien au joueur rebelle, celui-ci peut utiliser toutes les cartes appuis suivantes : 1-2, 3-4, 5-6, 9-11, 17-18, 20-21 et 23. Les renforts rebelles sont placés en Syrie sur des cases contrôlées ou vides de toute autre présence ennemie.
- Retirer les cartes suivantes : 2x *Close Air Support* (#14-15), 2x *Air Strikes* (#35-36), *Cyber War* (#37), *Terrorist Campaign* (#38), *Fake News* (#40), *Strikes on IS* (#47-49), 1x *Reinforcements* (#54), *Rebellion in Hejaz* (#65), *Houthi Insurgency* (#66), *Coup in Iraq* (#68), *Qatar Ban* (#69), *UN Sanctions hit Iran* (#70), *Successful Negotiations* (#71), *Oil Price Collapses*

(#72), *Oil Price Picks Up* (#73), *PKK Rebellion* (#75), *Border Incident* (#77), *Ramadan Cease Fire* (#78), *Raid on Fordow* (#79), *Third Intifada* (#80), *Israel under Pressure* (#81), *Tea Party at the White House* (#93) all *High Tension [HT]* cards (#28-33 & #82-90).

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Les cases contrôlées par les Kurdes ou Daech ne comptent pour aucun joueur.
- **Joueur syrien** (ayant l'initiative, soutenu par la Russie et l'Iran) :
 - **Prérequis** : Contrôler Damascus, Tartus, Latakia & Aleppo.
 - **Victoire mineure** : Contrôler 13 cases en Syrie.
 - **Victoire majeure** : Éliminer toutes les unités rebelles et contrôler 15 cases en Syrie.
 - **Victoire décisive** : Éliminer toutes les unités rebelles et de Daech et contrôler 18 cases en Syrie.
- **Joueur rebelle** (2e joueur, soutenu par la Turquie, la Jordanie et l'Arabie saoudite) :
 - **Victoire mineure** : Contrôler 6 cases en Syrie.
 - **Victoire majeure** : Contrôler 7 cases en Syrie dont Aleppo ou Damascus.
 - **Victoire décisive** : Contrôler 8 cases en Syrie dont Aleppo et Damascus.

DEPLOIEMENT

- **Joueur syrien** (contrôle l'armée syrienne + unités du Hezbollah + joker syrien) :

- *Damascus* :
 - Rep Guard Div (6-6-4),
 - 4th Arm Div (8-8-5),
 - 76th Mech Bde (2-3-5)
- *Qatana* :
 - 1st Arm Div (6-5-4)
- *Quneitra* :
 - 7th Mech Div (4-6-4),
 - 61nd Mech Bde (2-2-5),
 - 90th Mech Bde (2-2-5)
- *Baalbek (Lebanon)* :
 - 2 x Lebanese Hezbollah (3-2-3)
- *Beqaa (Lebanon)* :
 - 2 x Lebanese Hezbollah (3-2-3)
- *Jebel Druze* :
 - 5th Mech Div (4-6-4)
- *Bir Basin* :
 - 3rd Arm Div (réduite : 3-3-4)
- *Homs* :
 - 11th Arm Div (réduite : 3-3-4),
 - 1 x Militia (2-2-3) [avec un marqueur Isolated]
- *Tartus* :
 - 10th Mech Div (4-6-4)
- *Latakia* :
 - 9th Arm Div (7-6-4),
 - 14th SF Div (5-5-3)
- *Aleppo* :
 - 15th SF Div (5-5-3),
 - 18th Arm Div (réduite : 3-3-4),
 - 1 x Militia (2-2-3)
- *Hasakah* :
 - 17th Mech Div (réduite : 2-3-4) [avec un marqueur Isolated]

• Joueur rebelle (contrôle l'armée syrienne libre, les milices sunnites & Al Sham + joker turc) :

- *Daraa* : 3 x Sunni militias (2-2-3)
- *Quseir* :
 - 2 x Al Sham militias (3-2-3) [avec un marqueur Isolated]
- *Hamah* :
 - 3 x Sunni militias (2-2-3)
- *Idlib* :
 - 1 x Free Syrian Army Mech Division (4-6-4),
 - 2 x Al Sham militias (3-2-3)
- *Jarabulus* :
 - 2 x Al Sham militia (3-2-3)
- *Palmyra* :
 - 2 x Sunni militias (2-2-3)
- **Réservoir de force rebelle – Renforts** :
 - 1e Échelon :
 - 1 x Free Syrian Army Mech Division (4-6-4)
 - Force d'intervention turque (quand la carte #74 est jouée comme un événement : 1st Mech Bde, 5th Arm Bde, 6th Corps) ;

- Armée syrienne libre (en cas de coup d'état en Syrie)

• Peshmergas kurdes :

- *Afrin* :

1x PYD [4]

- *Kobane* :

1x PYD [4], 1 mobile PYD (6-4-2)

- *Qamishli* :

1x PYD [4]

- *Malikya* :

1x PYD [4]

- Zone de remplacement kurde :

1 mobile PYD (6-4-2)

• **Daech** : [unités placées au hasard sur leur face drapeau :

Al Baghdadi n'est pas en jeu]

- Raqqa :

3 unités

Deir ez-Zor :

3 unités

- Zone de remplacement EI :

6 unités

CONDITIONS DE VICTOIRE

• Les cases contrôlées par les unités kurdes ou de Daech ne comptent pour aucun joueur.

• **Joueur syrien** (ayant l'initiative, soutenu par la Russie et l'Iran) :

- **Prérequis** : Contrôler Damascus, Tartus, Latakia & Aleppo.

- **Victoire mineure** : Contrôler 13 cases en Syrie.

- **Victoire majeure** : Éliminer toutes les unités rebelles et contrôler 15 cases en Syrie.

- **Victoire décisive** : Éliminer toutes les unités rebelles et de Daech et contrôler 18 cases en Syrie.

• **Joueur rebelle** (2e joueur, soutenu par la Turquie, la Jordanie et l'Arabie saoudite) :

- **Victoire mineure** : Contrôler 6 cases en Syrie.

- **Victoire majeure** : Contrôler 7 cases en Syrie dont Aleppo ou Damascus.

- **Victoire décisive** : Contrôler 8 cases en Syrie dont Aleppo et Damascus.

• **Joueur irakien** (3e joueur, soutenu par la coalition internationale et l'Iran) :

- **Prérequis** : Contrôler Basrah, Najaf, Karbala & Baghdad.

- **Victoire mineure** : Contrôler 18 cases en Irak.

- **Victoire majeure** : Contrôler 21 cases en Irak (dont Fallujah).

- **Victoire décisive** : Contrôler 24 cases en Irak (dont Fallujah & Mosul).

SCENARIO 2

LA LUTTE CONTRE DAECH (2014-2015)

Ce scénario simule à la fois la guerre civile en Syrie et le combat contre Daech à son extension maximale de l'été 2014 (prise de Mossoul et Raqqa) jusqu'à l'été 2015 et les premiers revers subis par le califat autoproclamé (IS).

NOMBRE DE JOUEURS

3 joueurs représentant la Syrie, les rebelles syriens et l'Irak.

DUREE

6 tours (une année).

• La coalition internationale occidentale est représentée à travers un certain nombre de cartes Événements qui peuvent être activées par l'ensemble des joueurs. Les peshmergas kurdes et les troupes de Daech sont également activés par des cartes Événements. Il n'y a pas de guérilla kurde active en Turquie dans ce scénario.

• Les joueurs ne jouent qu'en Syrie et en Irak et ne peuvent entrer dans aucun autre pays (pas même au Liban).

• Le joueur rebelle syrien utilise le réservoir de forces turc.

- Retirer les cartes suivantes : MOAB (#33), Rebellion in Hejaz (#65), Houthis Insurgency (#66), Qatar Ban (#69), UN Sanctions hit Iran (#70), Successful Negotiations (#71), Oil Price Collapses (#72), Oil Price Picks Up (#73), PKK Rebellion (#75), Raid on Fordow (#79), Third Intifada (#80), Israel under Pressure (#81), Carpet Bombing (#82), Operation Gulf Storm (#83), Ballistic Deterrence (#86), Boots on the Ground (#87), Tea Party at the White House (#93).

REGLE OPTIONNELLE

Dans le cas d'une partie à deux joueurs, le premier contrôle la Syrie et l'Irak ; le deuxième contrôle les rebelles syriens (et potentiellement les armées syrienne et irakienne libres). Chaque joueur ne reçoit qu'un seul joker (il en choisit la nationalité). Le joueur qui contrôle la Syrie et l'Irak a 5 cartes en main (au lieu de 4) pour compenser le fait qu'il lui faille jouer en même temps les unités de ces deux pays. Chaque fois qu'il prend un échelon de renforts ou de remplacements, il choisit si c'est au profit d'unités syriennes ou d'unités irakiennes.

REGLES SPECIALES

- **Tension internationale** : Niveau 1 ; les Caveats s'appliquent (Règle 21). Au niveau 10, les États-Unis interviennent en faveur du joueur irakien ; les Russes en faveur du joueur syrien.

- En cas de coup d'état en Syrie ou en Irak (cartes #67-68), le joueur rebelle syrien contrôle l'Armée syrienne libre et l'Armée irakienne libre.

- La Turquie offrant son soutien au joueur rebelle, celui-ci peut utiliser toutes les cartes appuis suivantes : 1-2, 3-4, 5-6, 9-11, 17-18, 20-21, 23 et 25-26.

DEPLOIEMENT

• **Joueur syrien** (contrôle le Hezbollah libanais + joker syrien) :

- *Damascus* :

Rep Guard Div (6-6-4),

4th Arm Div (8-8-5),

1x Lebanese Hezbollah (3-2-3)

- *Qatana* :

7th Mech Div (réduite : 2-3-4),

61st Mech Bde (2-2-5),

1x Lebanese Hezbollah (3-2-3)

- *Jebel Druze* :

5th Mech Div (réduite : 2-3-4)

- *Quseir* :

1st Arm Div (6-5-4),

76th Mech Bde (2-3-5),

1x Lebanese Hezbollah (3-2-3)

- *Homs* :
11th Arm Div (réduite : 3-3-4),
15th SF Div (réduite : 2-3-3),
1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3)

- *Palmyra* :
18th Arm Div (réduite : 3-3-4)

- *Tartus* :
3rd Arm Div (réduite : 3-3-4),
10th Mech Div (4-6-4),
1 x Militia (2-2-3)

- *Latakia* :
9th Arm Div (7-6-4),
14th SF Div (5-5-3),
1 x Militia (2-2-3)

- **Réservoir de force syrien – Remplacements :**
17th Mech Div (4-6-4),
90th Mech Bde (2-2-5)

• **Joueur rebelle** (contrôle l'armée syrienne libre et les milices sunnites & Al Sham + l'armée irakienne libre le cas échéant + joker turc) :

- *Daraa* :
3 x Sunni militias (2-2-3)
- *Quneitra* :
1 x Al Sham militia (3-2-3),
1 x Sunni militia (2-2-3)
- *Hamah* :
1 x Al Sham militia (3-2-3),
2 x Sunni militias (2-2-3)
- *Idlib* :
1 x Free Syrian Army Mech Division (réduite : 2-3-4),
2 x Al Sham militias (3-2-3)
- *Aleppo* :
1 x Al Sham militia (3-2-3),
2 x Sunni militias (2-2-3)

- **Réservoir de force -**

Renforts :

- 1e Échelon :
1 x Free Syrian Army Mech Div (4-6-4),
1 x Al Sham militia (3-2-3)
- Force d'intervention turque (quand la carte #74 est jouée comme un événement :
1st Mech Bde, 5th Arm Bde, 6th Corps) ;
- Armée syrienne libre & Armée irakienne libre (en cas de coups d'état en Syrie et en Irak)

• **Joueur irakien** (contrôle les milices chiïtes + le Hezbollah iranien + Al Qods IRG Division + joker irakien) :

- *Baghdad* :
9th Arm Div (8-8-4),

- Presidential Guard Div (5-4-4),
1 x Shia militia (2-2-3)

- *Tikrit* :
3rd Infantry Div (réduite : 2-2-3),
1 x Iranian Hezbollah militia (3-2-3)

- *Samarra* :
5th Infantry Div (réduite : 2-2-3)

- *Baqubah* :
4th Mech Div (6-6-4)

- *Ramadi* :
6th Infantry Div (réduite : 2-2-3) [avec un marqueur Isolated]

- *Nukhayb* :
7th Infantry Div (réduite : 2-2-3)

- *Karbala* :
1st Mech Div (6-6-4),
2 x Shia militia (2-2-3)

- *Najaf* :
2 x Shia militias (2-2-3)

- *Shabakah* :
8th Infantry Div (4-4-3)

- *Busayah* :
10th Infantry Div (4-4-3)

- *Basra* :
17th SF Div (4-5-3)

- *Al Faw* :
Marine Bde (2-3-3)

- **Réservoir de force iranien**

Remplacements :

- 4 x Iraqi Infantry divisions (2nd, 11th, 12th & 14th)

Renforts :

- 1e Échelon :
1 x Iranian Hezbollah militia (3-2-3),
3 x Shia militias (2-2-3)
- 2e Échelon :
Iranian Al Qods IRG Div (6-6-3)

• **Peshmergas kurdes :**

- *Afrin* :
1 x PYD [4]
- *Kobane* :
1 x PYD [réduite : 2]
- *Qamishli* :
1 x PYD [4]
- *Malikya* :
1 x PYD [4]
- *Hasakah* :
2 mobile PYD (6-4-2 + 1 réduite : 3-2-2)
- *Erbil* :
1 x KDP [4],
1 x KDP (réduite : 2-2-2)
- *Kirkuk* :
1 x KDP [4],
1 x KDP (réduite : 2-2-2)
- *Rawanduz* :
1 x KDP [4]

- *Sulaymaniah* :
1 x KDP [4]

• **Daech** : [unités placées au hasard sur leur face drapeau]

En Irak :

- *Mosul* :
Al Baghdadi (6-4-4) + 3 unités
- *Sinjar* :
2 unités
- *Al Qaim* :
1 unité
- *Hadithah* :
2 unités
- *Fallujah* :
3 unités
- *Al Rutbah* :
1 unité
- *H3* :
1 unité

En Syrie :

- *Deir ez-Zor* :
2 unités
- *Raqqa* :
unités
- *Jarabulus* :
1 unité
- *Bir Basin* :
1 unité
- **Zone de remplacement EI** :
les 3 unités restantes.

SCENARIO 3

LE KREMLIN CONTRE-ATTAQUE

INTERVENTION RUSSE EN SYRIE ET

REBELLION DU PKK EN TURQUIE (2015-2016)

Ce scénario simule l'intervention militaire directe de la Russie en Syrie en septembre 2015 pour sauver le régime syrien et stopper la progression de Daech vers le Liban et la côte méditerranéenne, mais aussi la rébellion générale du PKK en Turquie après l'effondrement des négociations entre les dirigeants kurdes et le gouvernement islamo-conservateur turc. Il démontre la complexité géopolitique du jeu entre les principaux acteurs régionaux, de même que les efforts irakiens pour regagner les territoires perdus grâce à l'assistance de l'Irak et de la coalition internationale.

NOMBRE DE JOUEURS

3 joueurs représentant la Syrie, la Turquie et l'Irak.

DUREE DU JEU

6 tours (une année).

- La coalition internationale occidentale est représentée à travers un certain nombre de cartes Événements qui peuvent être activées par l'ensemble des joueurs. Les peshmergas kurdes et les troupes de Daech sont également activés par des cartes Événements.
- Les joueurs ne jouent qu'en Syrie, en Irak et en Turquie et ne peuvent entrer dans aucun autre pays.

REGLES SPECIALES

- **Tension internationale** : Niveau 2 ; les Caveats s'appliquent (Règle 21). Au niveau 10, les États-Unis interviennent en faveur du joueur irakien.
- Le joueur turc ne peut entrer en Syrie ou en Irak qu'après avoir éradiqué le PKK et regagné le contrôle de la totalité des cases du PKK en Turquie. Les rebelles syriens et les milices sunnites et Al Sham peuvent entrer en Turquie tant qu'elles restent ou transitent par des cases frontalières. En cas de coup d'état en Syrie ou en Irak (cartes #67-68), le joueur turc contrôle l'Armée syrienne libre et l'Armée irakienne libre. Les renforts iraniens sont placés sur des cases contrôlées en Irak.
- Retirer les cartes suivantes : *Rebellion in Hejaz* (#65), *Houthi Insurgency* (#66), *Qatar Ban* (#69),

UN Sanctions hit Iran (#70), *Successful Negotiations* (#71), *Oil Price Collapses* (#72), *Oil Price Picks Up* (#73), *Euphrates Shield* (#74), *PKK Rebellion* (#75), *Raid on Fordow* (#79), *Third Intifada* (#80), *Israel under Pressure* (#81), *Operation Gulf Storm* (#83), *Ballistic Deterrence* (#86) & *Tea Party at the White House* (#93).

REGLE OPTIONNELLE

Dans le cas d'une partie à deux joueurs, le premier contrôle la Syrie et l'Irak ; le deuxième contrôle la Turquie (et potentiellement l'armée irakienne libre et l'armée syrienne libre). Chaque joueur ne reçoit qu'un seul joker (il en choisit la nationalité). Le joueur qui contrôle la Syrie et l'Irak a 5 cartes en main (au lieu de 4) pour compenser le fait qu'il lui faille jouer en même temps les unités de ces deux pays. Chaque fois qu'il prend un échelon de renforts ou de remplacements, il choisit si c'est au profit d'unités syriennes ou d'unités irakiennes.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Les cases contrôlées par les unités kurdes ou de Daech ne comptent pour aucun joueur.
- **Joueur syrien** (ayant l'initiative, soutenu par la Russie et l'Irak) :

Regles Optionnelles pour Scenarios 2, 3 & 4

Un joueur supplémentaire peut jouer Daech (Califat islamique autoproclamé/IS). Dans ce cas, il convient de retirer toutes les cartes Daesh (#50-53). Ce nouveau joueur joue après le joueur irakien. Les règles normales s'appliquent : il prend 4 cartes en main et obtient des points d'opération (OPP) en jouant ses cartes. À l'exception du pion Al Baghdadi, il ne peut déplacer ses unités qu'en lançant (et remportant) des offensives. Il dispose toutefois de son mouvement stratégique qui lui permet de déplacer librement une unité (même une qui ne peut pas normalement se déplacer). Le déploiement initial reste le même, sauf que le joueur Daech peut secrètement choisir les pions qu'il met sur les cases requises, avant de les tourner sur leur face drapeau. Il reçoit des remplacements en jouant des cartes Renforts (chacune de ces cartes lui permet de remettre en jeu 3 unités détruites ; Al Baghdadi compte pour 2 unités ou 1 unité si le pion est sur sa face réduite).

Le joueur Daech dispose d'un joker marqué du drapeau du califat et ne peut utiliser que des cartes appuis comprenant le symbole ● Il ne peut jouer comme événements que les cartes suivantes : *Mukhabarat* (#39), *Fake News* (#40), *Peshmerga* (#43-46), *Reinforcements* (#54-63), *Coup in Syria* (#67) et *Coup in Iraq* (#68). Le joueur Daech ne peut ni bouger, ni combattre pendant le tour au cours duquel un autre joueur a joué la carte *Counter-Insurgency* (#27) en tant qu'événement.

CONDITIONS DE VICTOIRE DU JOUEUR DAECH :

- Prérequis** : Contrôler Raqqa, Mosul, 2 gisements pétroliers et sécuriser un accès avec les frontières de la Turquie ou de l'Arabie saoudite (pour recevoir des armes, de la logistique et des combattants).
- Victoire mineure** : Contrôler 14 cases en Syrie et en Irak.
- Victoire majeure** : Contrôler 16 cases en Syrie et en Irak (dont au moins l'une de ces trois villes : Aleppo, Baghdad, Karbala).
- Victoire décisive** : Contrôler 18 cases en Syrie et en Irak (dont au moins Aleppo et Baghdad).

- **Prérequis** : Contrôler Damascus, Tartus, Latakia & Aleppo.
- **Victoire mineure** : Contrôler 13 cases en Syrie.
- **Victoire majeure** : Éliminer toutes les unités rebelles et contrôler 15 cases en Syrie.
- **Victoire décisive** : Éliminer toutes les unités rebelles et de Daech et contrôler 18 cases en Syrie.

- **Joueur turc** (2e joueur) :
 - **Prérequis** : Contrôler l'ensemble du territoire turc (rébellion du PKK anéantie).
 - **Victoire mineure** : Contrôler 5 cases en Syrie (y compris avec les milices et les rebelles)
 - **Victoire majeure** : Contrôler 6 cases en Syrie ou 5 cases en Syrie et Dahuk en Irak.
 - **Victoire décisive** : Contrôler 7 cases en Syrie et en Irak (dont Aleppo ou Mosul).
- **Joueur irakien** (3e joueur, soutenu par la coalition internationale et l'Iran) :
 - **Prérequis** : Contrôler Basrah, Najaf, Karbala & Baghdad.
 - **Victoire mineure** : Contrôler 21 cases en Irak.
 - **Victoire majeure** : Contrôler 24 cases en Irak (dont Mosul).
 - **Victoire décisive** : mêmes conditions que pour une victoire majeure + contrôler soit Kirkuk, soit 1 case en Turquie, soit 2 cases en Syrie.

MISE EN PLACE DEPLOIEMENT

- **Joueur syrien** (contrôle les troupes russes + Hezbollah libanais et iranien + joker syrien + carte joker spécial Russie) :
 - **Damascus** :
 - Republican Guard Div (6-6-4),
 - 1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3),
 - 1 x Iranian Hezbollah (3-2-3)
 - **Qatana** :
 - 1st Arm Div (réduite : 3-3-4),
 - 76th Mech Bde (2-3-5),
 - 1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3)
 - **Jebel Druze** :
 - 5th Mech Div (réduite : 2-3-4),
 - 15th SF Div (réduite : 2-3-3)
 - **Quneitra** :
 - 3rd Arm Div (réduite : 3-3-4),
 - 7th Mech Div (réduite : 2-3-4),
 - 1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3)
 - **Quseir** :
 - 10th Mech Div (réduite : 2-3-4),
 - 1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3),
 - 1 x Militia (2-2-3)
 - **Homs** :
 - 4th Arm Div (réduite : 4-4-5),
 - 14th SF Div (réduite : 2-3-3),
 - 1 x Iranian Hezbollah (3-2-3)
 - **Tartus** :

- 205th Russian Mech Bde (4-4-5),
- 810th Russian Mar Bde (4-4-5), (3-2-3),
- 1 x Militia (2-2-3)
- **Latakia** :
 - 9th Arm Div (réduite : 3-3-4),
 - 22nd Russian Para Reg (3-3-A),
 - 56th Russian Para Bde (4-4-A)
- **Réservoir de force syrien** :
- Remplacements** :
 - 11th Arm Div (6-5-4),
 - 17th Mech Div (4-6-4),
 - 18th Arm Div (6-5-4),
 - 61st Mech Bde (2-2-5),
 - 90th Mech Bde (2-2-5)
- Renforts** :
 - 1e Échelon :
 - 6th Russian Arm Bde (6-5-5),
 - 1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3)
 - 2e Échelon :
 - 7th Russian Mech Div (8-10-5)

• **Joueur turc** (contrôle les milices et les rebelles syriens le cas échéant + joker turc) :

- **Daraa** : 3 x Sunni militias (2-2-3)
- **Hamah** :
 - 2 x Al Sham militias (3-2-3),
 - 1 x Sunni militia (2-2-3)
- **Idlib** :
 - 1 x Free Syrian Army Mech Division (4-6-4),
 - 2 x Al Sham militias (3-2-3)
- **Aleppo** :
 - 1 x Al Sham militia (3-2-3),
 - 2 x Sunni militias (2-2-3),
 - 1 x Retranchement
- **Iskanderun** :
 - 1st Mech Bde (2-3-5)
- **Ceyhan** :
 - 5th Arm Bde (4-4-5),
 - SF Bde (2-3-3)
- **Gazantiep** :
 - 6th Mech Corps (8-8-3)
- **Urfa** :
 - 7th Mech Corps (8-8-3)
- **Mardin** :
 - 8th Mech Corps (8-8-3)
- **Dyrbakir** :
 - 172nd Arm Bde (4-4-5),
 - 2nd Para Bde (2-3-A)
- **Erzurum** :
 - 9th Mech Corps (8-8-3)
- **Réservoir de force turc**
- Renforts** :
 - 1e Échelon :
 - 1st Para Bde (2-3-A),
 - 15th Mech Div (6-6-4),
 - 28th Mech Bde (2-3-5)

- 2e Échelon :
 - 2nd Arm Bde (4-4-5),
 - 52nd Arm Div (10-8-4),
 - 66th Mech Bde (2-3-5)
- Armées syrienne libre & Armée irakienne libre (en cas de coups d'état en Syrie et en Irak)

• **Joueur irakien** (contrôle les milices chiïtes et la division Al Quds IRG + joker irakien) :

- **Baghdad** :
 - 9th Arm Div (8-8-4),
 - Presidential Guard Div (5-4-4),
 - 17th SF Div (4-5-3)
- **Hadithah** :
 - 5th Infantry Div (4-4-3)
- **Tikrit** :
 - 1st Mech Div (6-6-4),
 - Iranian Al Quds IRG Div (réduite : 3-3-3),
 - 1 x Shia militia (2-2-3)
- **Samarra** :
 - 4th Mech Div (réduite : 3-3-4)
- **Baqubah** :
 - 6th Infantry Div (réduite : 2-2-3)
- **Nukhayb** :
 - 7th Infantry Div (4-4-3)
- **Karbala** :
 - 2 x Shia militias (2-2-3)
- **Najaf** :
 - 2 x Shia militias (2-2-3)
- **Shabakah** :
 - 8th Infantry Div (4-4-3)
- **Busayah** :
 - 10th Infantry Div (4-4-3)
- **Basra** :
 - 11th Infantry Div (4-4-3)
- **Al Faw** :
 - Marine Bde (2-3-3)
- **Réservoir de force irakien**
- Remplacements** :
 - 4 x Iraqi Infantry divisions (2nd, 3rd, 12th & 14th)
- Renforts** :
 - 1e Échelon :
 - 3 x Shia militias (2-2-3)

• **Peshmergas kurdes** :

- **Bitlis** :
 - 1 x PKK [4]
- **Batman** :
 - 1 x PKK [4],
 - 1 x mobile PKK (5-4-2)
- **Sirnak** :
 - 1 x PKK [4]
- **Van** :
 - 1 x PKK [4]

- *Hakkari* :
1x PKK [4]
- *Dahuk* :
1x mobile PKK (4-3-2)
- *Kobane* :
1x PYD [réduite : 2],
1 mobile PYD (réduite : 3-2-2)
- *Afrin* :
1x PYD [4]
- *Qamishli* :
1x PYD [4]
- *Malikya* :
1x PYD [4]
- *Hasakah* :
1 mobile PYD (6-4-2)
- *Rawanduz* :
1x KDP [4]
- *Erbil* :
1x KDP [4],
1 mobile KDP (réduite : 2-2-2)
- *Sulaymaniah* :
1x KDP [4]
- *Kirkuk* :
1x KDP [4],
1 mobile KDP (réduite : 2-2-2)
- **Zone de remplacement kurde** :
1x PKK [4]

• **Daech** : [unités placées au hasard sur leur face drapeau]

En Irak :

- *Mosul* :
4 unités + 1x Retranchement
- *Sinjar* :
2 unités
- *Al Qaim* :
1 unité
- *Ramadi* :
2 unités
- *Fallujah* :
2 unités
- *Al Rutbah* :
1 unité
- *H3* :
1 unité

En Syrie :

- *Raqqa* :
Al Baghdadi (6-4-4)
+ 3 unités + 1x Retranchement
- *Deir ez-Zor* :
2 unités
- *Palmyra* :
1 unité
- *Jarabulus* : 1 unité
- *Bir Basin* : 1 unité

Zone de remplacement EI :

les 3 unités restantes.

SCENARIO 4

L'EFFONDREMENT DE DAECH (2017-2018)

Ce scénario simule les batailles pour la libération de Mossoul, Raqqa et Deir ez-Zor en Irak et en Syrie, rendues possibles par l'effondrement progressif de l'organisation djihadiste après que la Turquie, l'Arabie saoudite et la Jordanie aient contrôlé plus hermétiquement leurs frontières. Les acteurs régionaux peuvent désormais envisager l'écrasement de Daech (IS), mais aussitôt que cet objectif est atteint, leurs objectifs contradictoires entraînent des risques de confrontation directe entre eux, les forçant à prendre des décisions cruciales, comme dans la vraie vie.

NOMBRE DE JOUEURS

3 joueurs représentant l'Irak, la Turquie et la Syrie

DUREE DE JEU

9 tours (18 mois).

- **La coalition internationale occidentale est représentée à travers un certain nombre de cartes Événements qui peuvent être activées par l'ensemble des joueurs. Les peshmergas kurdes et les troupes de Daech sont également activés par des cartes Événements.**
- **Les joueurs ne jouent que sur la partie nord de la carte et doivent rester en Syrie, dans le nord de l'Irak et en Turquie ; ils ne peuvent entrer dans aucun autre pays.**
- **La rébellion kurde est terminée en Turquie (le PKK a perdu la guerre des villes en 2016).**

REGLES SPECIALES

- **Tension internationale** : Niveau 1 ; les Caveats s'appliquent (Règle 21). Au niveau 10, les États-Unis interviennent en faveur du joueur irakien.

• La US Marine Expeditionary Unit (MEU) et le 13e régiment français RDP sont contrôlés quand cela s'avère nécessaire par le joueur contrôlant ponctuellement les peshmergas kurdes. De fait, ces deux unités peuvent s'empiler et combattre ensemble avec n'importe quelle unité kurde du PYD (offensivement et défensivement). Elles ne peuvent être attaquées ni par des troupes turques, ni par des troupes russes (et vice-versa). Cette règle illustre le soutien discret des États-Unis et de la France au PYD kurde.

Si la carte Entente Cordiale (#84) est jouée, les unités françaises (moins le 13e RDP) et britanniques rejoignent le camp irakien. Les renforts iraniens sont placés sur des cases contrôlées en Irak.

• **Retirer les cartes suivantes** : *Rebellion in Hejaz* (#65), *Houthi Insurgency* (#66), *Coup in Iraq* (#68), *Qatar Ban* (#69), *UN Sanctions hit Iran* (#70), *Successful Negotiations* (#71), *Oil Price Collapses* (#72), *Oil Price Picks Up* (#73), *Euphrates Shield* (#74), *PKK Rebellion* (#75), *Raid on Fordow* (#79), *Third Intifada* (#80), *Israel under Pressure* (#81), *Operation Gulf Storm* (#83), *Ballistic Deterrence* (#86) & *Tea Party at the White House* (#93).

REGLE OPTIONNELLE

Dans le cas d'une partie à deux joueurs, le premier contrôle la Syrie et l'Irak ; le deuxième contrôle la Turquie et les rebelles syriens (et potentiellement l'armée irakienne libre). Chaque joueur ne reçoit qu'un seul joker (il en choisit la nationalité). Le joueur qui contrôle la Syrie et l'Irak a 5 cartes en main (au lieu de 4) pour compenser le fait qu'il lui faille jouer en même temps les unités de ces deux pays. Chaque fois qu'il prend un échelon de renforts ou de remplacements, il choisit si c'est au profit d'unités syriennes ou d'unités irakiennes.

CONDITIONS DE VICTOIRE

• Les cases contrôlées par les unités kurdes ou de Daech ne comptent pour aucun joueur.

• **Joueur irakien** (ayant l'initiative, soutenu par la coalition internationale et l'Iran) :

- **Victoire mineure** : Regagner le contrôle de toutes les cases irakiennes (sauf celles du KDP).

- **Victoire majeure** : Regagner le contrôle de toutes les cases irakiennes + 1 case du KDP

- **Victoire décisive** : mêmes conditions que pour une victoire majeure + contrôler soit 1 case en Turquie, soit 2 cases en Syrie.

• **Joueur turc** (2e joueur) :

- **Prérequis** : Contrôler l'ensemble du territoire turc.

- **Victoire mineure** : Contrôler 5 cases en Syrie (y compris avec les milices et les rebelles)

- **Victoire majeure** : Contrôler 6 cases en Syrie ou 5 cases en Syrie et Dahuk en Irak.

- **Victoire décisive** : Contrôler 7 cases en Syrie et en Irak (dont Aleppo ou Mosul).

• **Joueur syrien** (3e joueur, soutenu par la Russie et l'Iran) :

- **Prérequis** : Contrôler Damascus, Tartus, Latakia & Aleppo.

- **Victoire mineure** : Contrôler 13 cases en Syrie.

- **Victoire majeure** : Éliminer toutes les milices et les unités rebelles et contrôler 15 cases en Syrie.

- **Victoire décisive** : Éliminer toutes les milices, les unités rebelles et les unités de Daech et contrôler 18 cases en Syrie.

DEPLOIEMENT

• **Joueur irakien** (contrôle les milices chiites et les unités iraniennes + joker irakien ; les unités irakiennes en garnison la partie sud de la carte ne sont pas représentées dans ce scénario) :

- **Tikrit** :

9th Arm Div (8-8-4),
17th SF Div (4-5-3),
1 x Shia militia (2-2-3)

- **Hadithah** :

1st Mech Div (6-6-4),
1 x Shia militia (2-2-3)

- **Ramadi** :

4th Mech Div (6-6-4),
1 x Shia militia (2-2-3)

- **Al Rutbah** :

6th Infantry Div (4-4-3)

- **H3** :

7th Infantry Div (4-4-3)

- **Réservoir de force irakien**

Remplacements :

3 x Iraqi Infantry divisions (11th, 12th & 14th)

Renforts:

- 1e Échelon :

Iranian Al Quds IRG Div (6-6-3),
Iranian 33rd & 65th Airborne Bdes (3-4-A)

- 2e Échelon :

Iraqi 2nd & 3rd Infantry Div (4-4-3),
2 x Shia militias (2-2-3)

• **Joueur turc** (contrôle les milices sunnites & Al Sham et les rebelles syriens + joker turc) :

- **Iskenderun** :

2nd Arm Bde (4-4-5)

- **Ceyhan** :

SF Bde (2-3-3)

- **Gazantep** :

2nd Para Bde (2-3-A),
1st Mech Bde (2-3-5)

- **Jarabulus** :

6th Mech Corps (8-8-3),
5th Arm Bde (4-4-5),
1 x Sunni militia (2-2-3)

- **Dahuk** :

172nd Arm Bde (4-4-5),
28th Mech Bde (2-3-5)

- **Urfa** :

1st Para Bde (2-3-A)

- **Mardin** :

7th Mech Corps (8-8-3)

- **Sirnak** :

8th Mech Corps (8-8-3)

- **Idlib** :

1 x Free Syrian Army Mech Division (réduite : 2-3-4),
2 x Al Sham militias (3-2-3)

- **Bir Basin** :

2 x Al Sham militias (3-2-3)

- **Daraa** :

3 x Sunni militias (2-2-3)

- **Réservoir de force turc**

Renforts :

- 1e Échelon :

15th Mech Div (6-6-4),
66th Mech Bde (2-3-5)

- 2e Échelon :

2 x Al Sham militias (3-2-3)

- Armée syrienne libre : (en cas de coup d'état en Syrie)

• **Joueur syrien** (contrôle les unités russes + Hezbollah iranien et libanais + joker syrien + joker spécial de la Russie) :

- **Damascus** :

Rep Guard Div (6-6-4),
90th Mech Bde (2-2-5),
1 x Iranian Hezbollah militia (3-2-3)

- **Qatana** :

1st Arm Div (6-5-4),
1 x Lebanese Hezbollah militia (3-2-3)

- **Quneitra** :

3rd Arm Div (réduite : 3-3-4),
7th Mech Div (réduite : 2-3-4),
1 x Lebanese Hezbollah militia (3-2-3)

- **Jebel Druze** :

5th Mech Div (réduite : 2-3-4),
15th SF Div (5-5-3)

- **Quseir** :

1 x Lebanese Hezbollah militia (3-2-3),
76th Mech Bde (2-3-5)

- **Homs** :

11th Arm Div (réduite : 3-3-4),
14th SF Div (5-5-3),
1 x Militia (2-2-3)

- **Hamah** :

18th Arm Div (réduite : 3-3-4),
61st Mech Bde (2-2-5),
1 x Militia (2-2-3)

- **Aleppo** :

4th Arm Div (réduite : 4-4-5),
1 x Iranian Hezbollah militia (3-2-3),
1 x Lebanese Hezbollah militia (réduite : 2-1-3)

- **Tartus** :

10th Mech Div (4-6-4),
Russian 810th Marine Bde (4-4-5)

- **Latakia** :

9th Arm Div (7-6-4),
Russian 56th Para Bde (4-4-A)

- **Réservoir de force syrien**

Remplacements :

17th Mech Div (4-6-4)

Renforts :

- 1e Échelon :

22nd Russian Para Reg (3-3-A),
205th Russian Mech Bde (4-4-5),

- 2e Échelon :

3 x Shia militias (2-2-3)

• **Peshmergas kurdes** :

- **Kobane** :

1 x PYD [4],
1 mobile PYD (6-4-2),
US MEU Regiment (3-4-6)

- **Hasakah :**
1 mobile PYD (6-4-2),
13th French RDP Para Reg (3-3-A)
- **Qamishli :**
1 x PYD [4]
- **Malikya :**
1 x PYD [4]
- **Afrin :**
1 x PYD [4]
- **Rawanduz :**
1 x KDP [4]
- **Erbil :**
1 x KDP [4],
1 mobile KDP (réduite : 2-2-2)
- **Kirkuk :**
1 x KDP [4],
1 mobile KDP (4-3-2)

• **Daech :** [unités placées au hasard sur leur face drapeau]

- **Raqqa :**
Al Baghdadi (6-4-4)
+ 3 unités
+ 1 x Retranchement
- **Deir ez-Zor :**
2 unités
- **Palmyra :**
2 unités
- **Al Qaim :**
2 unités
- **Sinjar :**
2 unités
- **Mosul :**
4 unités
+ 1 x Retranchement

Zone de remplacement EI :

les 9 unités restantes (placées sur leur face drapeau).

SCENARIO 5

L'IRAK ENVAHIT DE NOUVEAU LE KOWEÏT

Profitant de la chute de Daech, de l'effondrement de la résistance kurde, de la chute des prix pétroliers, de la marginalisation de l'Arabie saoudite, du retrait US de Syrie et du chaos régnant au Moyen-Orient, le nouveau pouvoir nationaliste irakien décide d'envahir à nouveau le Koweït pour ressouder les Irakiens autour d'une vieille aspiration commune consistant à reprendre le contrôle de ce pays considéré comme la 19e province d'Irak.

NOMBRE DE JOUEURS

2 joueurs représentant l'Irak et la coalition internationale dirigée par les États-Unis et l'Arabie saoudite ; l'Iran et la Russie restent neutres pour des considérations géopolitiques.

DUREE

6 tours (1 an).

• **Les peshmergas kurdes d'Irak (PDK) et Daech sont activés par des cartes Événements.**

• **Les joueurs jouent uniquement en Irak, au Koweït, en Arabie saoudite et en Jordanie ; ils ne peuvent pas entrer en Turquie, en Syrie ou en Iran.**

REGLES SPECIALES

La règle de tension internationale ne s'applique pas ; la plupart des cartes de haute tension sont ajoutées aux piles événements et appuis (voir ci-dessous).

Le joueur irakien reçoit gratuitement 4 points d'opération au tour 1. Il ne peut pas jouer la carte Cyber War (#37) en tant qu'événement. **Si le joueur irakien ne contrôle pas au moins une case koweïtienne à la fin de sa phase de jeu du tour 1, il perd automatiquement la partie.**

Les États-Unis interviennent automatiquement au tour 1 (voir Règle 27.1). Le joueur représentant la coalition internationale reçoit gratuitement (sans dépenser de cartes) l'ensemble des renforts US aux tours 1 et 2, de même que le joker US (comme un bonus supplémentaire) et la carte de joker spécial US. Pour tous les autres renforts, il doit jouer des cartes Renforcements.

Dans ce scénario, Baghdad, Basrah et Mosul sont considérés comme des sources de ravitaillement pour le joueur irakien. H5 (en Jordanie) constitue une source de ravitaillement

supplémentaire pour le joueur représentant la coalition internationale.

Retirer les cartes suivantes : *Chemical Weapons* (#19), *Area-Denial Strategy* (#29), *Humanitarian Truce* (#34), *Terrorist Campaign* (#38), *Israeli-Lebanese War* (#41), *Israel Strikes Syria* (#42), *all Strikes on IS* (#47-49), *No-Fly Zone* (#64), *Coup in Syria* (#67), *Coup in Iraq* (#68), *UN Sanctions hit Iran* (#70), *Successful Negotiations* (#71), *PKK Rebellion* (#75), *Strikes on Syria* (#76), *Border Incident* (#77), *Raid on Fordow* (#79), *Third Intifada* (#80), *Israel under Pressure* (#81), *Operation Gulf Storm* (#83), *Boots on the Ground* (#87), *Naval Incident* (#88), *US-Russia Summit* (#89) & *Tea Party at the White House* (#93).

CONDITIONS DE VICTOIRE

• Les cases contrôlées par les peshmergas kurdes ou par Daech ne comptent pour aucun joueur.

• **Joueur irakien** (ayant l'initiative) :

- **Prérequis :** Contrôler Baghdad.

- **Victoire mineure :** Contrôler 2 objectifs et 2 gisements pétroliers, de même que Najaf et Karbala.

- **Victoire majeure :** Contrôler 3 objectifs et 3 gisements pétroliers, de même que Najaf et Karbala.

- **Victoire décisive :** même conditions que pour une victoire majeure + contrôler 1 case au Koweït.

• **Joueur représentant la Coalition internationale** (2e joueur) :

- **Prérequis** : Libérer le Koweït.
- **Victoire mineure** : Contrôler 10 cases en Irak (dont 1 objectif ou bien Najaf et Karbala).
- **Victoire majeure** : Contrôler 13 cases en Irak (dont 2 objectifs)
- **Victoire décisive** : Contrôler 16 cases en Irak (dont 3 objectifs)

DEPLOIEMENT

• **Joueur iraquien** (contrôle les milices chiïtes + joker irakien) :

- *Baghdad* :
Presidential Guard Div (5-4-4),
1 x Shia militia (2-2-3)
- *Al Faw* :
Marine Bde (2-3-3),
17th SF Div (4-5-3)
- *Basra* :
1st Mech Div (6-6-4),
4th Mech Div (6-6-4),
9th Arm Div (8-8-4)
- *Busayah* :
3rd Infantry Div (4-4-3),
5th Infantry Div (4-4-3),
1 x Retranchement
- *Shabakah* :
10th Infantry Div (4-4-3),
11th Infantry Div (4-4-3),
1 x Retranchement
- *Nukhayb* :
8th Infantry Div (4-4-3),
12th Infantry Div (4-4-3),
1 x Retranchement
- *Al Rutbah* :
7th Infantry Div (4-4-3)
- *Najaf* :
1 x Shia militia (2-2-3)
- *Karbala* :
1 x Shia militia (2-2-3)
- *Fallujah* :
6th Infantry Div (4-4-3)
- *Ramadi* :
1 x Shia militia (2-2-3)
- *Al Qaim* :
1 x Shia militia (2-2-3)
- *Samarra* :
1 x Shia militia (2-2-3)
- *Tikrit* :
1 x Shia militia (2-2-3)
- *Mosul* :
14th Infantry Div (4-4-3)
- *Kirkuk* :
2nd Infantry Div (4-4-3)
- *Sinjar* :
1 x Shia militia (2-2-3)

- **Réservoir de force irakien** – Pas de renforts, pas de remplacements

• **Joueur représentant la Coalition internationale** (contrôle les unités US, saoudiennes et arabes alliées + jokers saoudien et US + carte joker spécial US) :

- **Au Koweït** (Armée koweïtienne) :
- *Jahrah* :
15th Arm Bde (4-4-4),
6th Mech Bde (2-3-4)
- *Kuwait City* :
SF Para Bde (2-2-3),
Guard Bde (1-2-3)
- *Mina Saud* :
35th Arm Bde (4-4-4), 2
6th Mech Bde (2-3-4)
- **En Arabie saoudite** (Armée saoudienne) :
- *King Khalid Military City* :
Para Bde (2-2-A)
- *Nisab* :
12th Arm Bde (4-4-4),
8th Mech Bde (2-3-4)
- *Rafha* :
45th Arm Bde (4-4-4),
20th Mech Bde (2-3-4)
- *Badanah* :
11th Mech Bde (2-3-4)
- *Turayf* :
6th Mech Bde (2-3-4)
- **Réservoir de force saoudien – Renforts** :
- Renforts US au Tour 1 :
75th Para Reg (3-3-A),
MEU Reg (3-4-6),
1st/82 Para Bde (4-4-A),
1st & 2nd US Para Bde [101st AB] (4-4-A),
3rd Arm Reg (6-5-6)
- Renforts US au Tour 2 :
1st & 2nd Marine Expeditionary Bde [MEB]
(6-6-6),
1st Arm Bde [3rd MD] (8-6-6),
2nd & 3rd Mech Bdes [3rd MD] (5-5-6)
- 1e Échelon :
Armée saoudienne :
4th Arm Bde (4-4-4),
2nd Mech Bde (2-3-4),
7th NG Mech Bde (2-2-4),
10th Mech Bde (2-3-4);
Alliés arabes :
UAE SF Bde (2-2-A),
EGY SF Para Bde (2-3-A),
30th JOR Para Bde (2-3-3)
- 2e Échelon :

Armée saoudienne :

- 1st NG Arm Bde (4-4-4),
- 3rd NG Mech Bde (2-2-4),
- 5th NG Mech Bde (2-2-4),
- 9th NG Mech Bde (2-2-4);

Alliés arabes :

- 1st UAE Arm Bde (5-4-5),
- 2nd UAE Mech Bde (3-3-5)

- 3e Échelon :

Alliés arabes :

- 21st EGY Arm Div (10-8-4),
- 3rd JOR Arm Div (10-8-5),
- 1st JOR Mech Div (6-8-5),
- 3rd UAE Arm Bde (5-4-5),
- 4th UAE Mech Bde (3-3-5),
- 1st QAT Arm Bde (4-4-4)

- 4e Échelon :

Alliés arabes :

- 4th YEM Arm Div (8-6-4),
- 1st OMN Arm Bde (4-4-4),
- 1st BAH Mech Bde (2-2-4),
- 2nd QAT Mech Bde (2-3-4)

Force d'intervention turque (carte Euphrates Shield #74 sur Dahuk) :

- 1st Mech Bde (2-3-5),
- 5th Arm Bde (4-4-5),
- 6th Corps (8-8-3)

Force d'intervention occidentale (carte Entente Cordiale #84) :

- 2nd FR Arm Bde (6-5-6),
- 13th FR (RDP)
- Para Regiment (3-3-A),
- UK 3 Cdo Bde (4-5-5),
- UK 16 Air Asslt Bde (4-4-A)

• **Peshmergas kurdes** :

- *Erbil* :
1 x KDP [4]
- *Rawanduz* :
1 x KDP [4]
- *Sulaymaniah* :
1 x KDP [4]
- *Kurdish Replacements Pool* :
1 x KDP [4],
2 mobile KDP (4-3-2)

• **Daech** :

- Zone de remplacement EI** (face drapeau pour ne pas voir leur valeur) :
6 unités (choisies au hasard) –
Al Baghdadi n'est pas en jeu.

SCENARIO 6

LE REVEIL DU SULTAN

INTERVENTION TURQUE EN IRAK ET EN SYRIE

Profitant de l'effondrement de Daech, de l'engagement de Baghdad contre les Kurdes irakiens, du retrait US de Syrie et du chaos régnant au Moyen-Orient, le pouvoir nationaliste turc (néo-ottoman) décide de pousser ses pions au Moyen-Orient pour reconquérir d'anciens territoires ottomans en Syrie et en Irak. L'offensive turque provoque cependant l'intervention militaire directe de la Russie et de l'Iran. Les États-Unis soutiennent discrètement le PYD kurde syrien et n'interviennent pas tant que le conflit reste sous contrôle. Israël et les pays arabes observent le conflit de loin et espèrent la défaite de l'ensemble des belligérants.

NOMBRE DE JOUEURS

3 joueurs représentant la Turquie, la Syrie et l'Irak.

DUREE

9 tours (18 mois).

- Les Peshmergas kurdes et les troupes de Daech sont activés par des cartes Événements.
- Les joueurs utilisent la partie nord de la carte et ne jouent qu'en Syrie, en Turquie et dans la partie nord de l'Irak.

REGLES SPECIALES

Tension internationale : Niveau 2 ; les Caveats s'appliquent (Règle 21). Au niveau 10, les États-Unis interviennent en faveur du joueur turc. Le joueur turc reçoit gratuitement 4 points d'opération au tour 1. La US Marine Expeditionary Unit (MEU) est contrôlée par le joueur contrôlant ponctuellement les peshmergas kurdes. Cette unité peut s'empiler et combattre avec n'importe quelle unité kurde du PYD (offensivement et défensivement). Elle ne peut être attaquées ni par des troupes turques, ni par des troupes russes (et vice-versa). Cette règle reflète le soutien discret des États-Unis aux Kurdes syriens du PYD. Si la carte *Entente Cordiale* (#84) est jouée, les unités françaises et britanniques rejoignent le camp irakien. Les renforts iraniens sont placés sur des cases contrôlées dans la partie nord de l'Irak. Les milices sunnites et Al Sham qui arrivent en renfort sont placées en Syrie ou en Irak sur des cases

contrôlées par le joueur turc ou vides de toute présence ennemie, ou bien en Turquie sur des cases frontalières avec ces deux pays.

Retirer les cartes suivantes : *MOAB* (#33), *Terrorist Campaign* (#38), *all Strikes on IS* (#47-49), *2 x Daesh* (#52-53), *No-Fly Zone* (#64), *Rebellion in Hejaz* (#65), *Houthi Insurgency* (#66), *Qatar Ban* (#69), *UN Sanctions hit Iran* (#70), *Successful Negotiations* (#71), *Oil Price Collapses* (#72), *Oil Price Picks Up* (#73), *Euphrates Shield* (#74), *Raid on Fordow* (#79), *Third Intifada* (#80), *Israel under Pressure* (#81), *Carpet Bombing* (#82), *Operation Gulf Storm* (#83), *Ballistic Deterrence* (#86) & *Tea Party at the White House* (#93).

REGLE OPTIONNELLE

Dans le cas d'une partie à deux joueurs, le premier contrôle la Turquie et les rebelles syriens (et potentiellement l'armée irakienne libre) ; le second contrôle la Syrie et l'Irak. Chaque joueur ne reçoit qu'un seul joker (il en choisit la nationalité). Le joueur qui contrôle la Syrie et l'Irak a 5 cartes en main (au lieu de 4) pour compenser le fait qu'il lui faille jouer en même temps les unités de ces deux pays. Chaque fois qu'il prend un échelon de renforts ou de remplacements, il choisit si c'est au profit d'unités syriennes ou d'unités irakiennes.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- **Joueur turc** (ayant l'initiative) :
 - **Prérequis :** Contrôler l'ensemble du territoire turc.
 - **Victoire mineure :** Contrôler 5 cases en Syrie (y compris avec les milices et les rebelles)
 - **Victoire majeure :** Contrôler 6 cases en Syrie ou 5 cases en Syrie et Dahuk en Irak.
 - **Victoire décisive :** Contrôler 7 cases en Syrie et en Irak (dont Aleppo ou Mosul).
- **Joueur syrien** (2e joueur joueur, soutenu par la Russie et l'Iran) :
 - **Prérequis :** Contrôler Damascus, Tartus, Latakia & Aleppo.
 - **Victoire mineure :** Contrôler 15 cases en Syrie.
 - **Victoire majeure :** Expulser l'armée turque de Syrie et contrôler 18 cases en Syrie.
 - **Victoire décisive :** Contrôler l'ensemble de la Syrie, y compris les 4 cases du PYD.
- **Joueur irakien** (3e joueur, soutenu par l'Iran) :
 - **Victoire mineure :** Regagner le contrôle de toutes les cases irakiennes (sauf celles du KDP).
 - **Victoire majeure :** Regagner le contrôle de toutes les cases irakiennes + Kirkuk (sauf Erbil, Rawanduz et Sulaymaniah)
 - **Victoire décisive :** mêmes conditions que pour une victoire majeure + contrôler soit 1 case en Turquie, soit 2 cases en Syrie.

DEPLOIEMENT

- **Joueur turc** (contrôle les milices sunnites & Al Sham, les rebelles syriens et irakiens le cas échéant + joker turc) :
 - *Iskenderun :* 66th Mech Bde (2-3-5)
 - *Ceyhan :* 1st Para Bde (2-3-A)
 - *Gaziantep :* 2nd Arm Bde (4-4-5)
Jarabulus: 6th Mech Corps (8-8-3), 5th Arm Bde (4-4-5), 1st Mech Bde (2-3-5)
 - *Urfa :* SF Bde (2-3-3)
 - *Mardin :* 7th Mech Corps (8-8-3)

- *Batman* :
8th Mech Corps (8-8-3)
- *Bitlis* :
9th Mech Corps (8-8-3)
- *Sirnak* :
2nd Para Bde (2-3-A)
- *Dahuk* :
172nd Arm Bde (4-4-5),
28th Mech Bde (2-3-5)

- *Idlib* :
1 Free Syrian Army Mech Div
(réduite : 2-3-4),
2 x Al Sham militias (3-2-3)

Réservoir de force turc – Renforts:

- **1e Échelon** :
52nd Arm Div (10-8-4),
2 x Al Sham militias (3-2-3),
1 x Sunni militia (2-2-3)
- **2e Échelon** :
15th Mech Div (6-6-4),
2 x Al Sham militias (3-2-3),
1 x Sunni militia (2-2-3)
Armée syrienne libre & Armée irakienne
libre (en cas de coup d'état en Syrie et
en Irak)

• **Joueur syrien** (contrôle les troupes russes + Hezbollah iranien et libanais + joker syrien + carte joker spécial de la Russie) :

- *Damascus* :
Rep Guard Div (6-6-4),
76th Mech Bde (2-3-5),
1 x Iranian Hezbollah militia (3-2-3)
- *Qatana* :
1st Arm Div (6-5-4)
- *Quneitra* :
3rd Arm Div (6-5-4),
1 x Lebanese Hezbollah militia (3-2-3)
- *Daraa* :
7th Mech Div (réduite : 2-3-4)
- *Jebel Druze* :
5th Mech Div (réduite : 2-3-4)
- *Quseir* :
61st Mech Bde (2-2-5),
1 x Lebanese Hezbollah militia (3-2-3)
- *Homs* :
11th Arm Div (réduite : 3-3-4),
14th SF Div (5-5-3),
1 x Militia (2-2-3)
- *Hamah* :
18th Arm Div (réduite : 3-3-4),
1 x Lebanese Hezbollah militia (3-2-3),
1 x Militia (2-2-3)
- *Tartus* :
10th Mech Div (4-6-4),
810th Russian Marine Bde (4-4-5)

- *Latakia* :
9th Arm Div (7-6-4),
56th Russian Para Bde (4-4-A)
- *Aleppo* :
4th Arm Div (réduite : 4-4-5),
1 x Iranian Hezbollah militia (3-2-3),
1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3),
1 x Retranchement

- *Palmyra* :
90th Mech Bde (2-2-5)

- *Deir ez-Zor* :
15th SF Div (5-5-3)

Réservoir de force syrien

– Remplacements :

- 17th Mech Div (4-6-4)

Renforts :

- **1e Échelon** :
205th Russian Mech Bde (4-4-5),
22nd Russian Para Regiment (3-3-A)
- **2e Échelon** :
6th Russian Arm Bde (6-5-5),
7th Russian Airborne Mech Div (8-10-5)

• **Joueur irakien** (contrôle les milices chiïtes et les troupes iraniennes + joker irakien + carte joker spécial de l'Iran) [les troupes irakiennes en garnison dans la partie sud de l'Irak n'apparaissent dans ce scénario] :

- *Mosul* :
9th Arm Div (réduite : 4-4-4),
12th Infantry Div (réduite : 2-2-3)
- *Kirkuk* :
17th SF Div (4-5-3)
- *Tikrit* :
1st Mech Div (6-6-4)
- *Sinjar* :
1 x Shia militia (2-2-3)
- *Haditha* :
1 x Shia militia (2-2-3)
- *Ramadi* :
1 x Shia militia (2-2-3)
- *Al Qaim* :
1 x Shia militia (2-2-3)
- *Al Rutbah* :
7th Infantry Div (4-4-3)

Réservoir de force irakien –

Renforts:

- **1e Échelon** :
Presidential Guard Div (5-4-4),
2nd Infantry Div (4-4-3),
4th Mech Div (6-6-4),

Iranian forces :

- 33rd Para Bde (3-4-A),
Al Quds IRG Div (6-6-3),
23rd Infantry Div (5-5-3),

- 2 x Shia militias (2-2-3)

- **2e Échelon** :

Iranian forces :

- 65th Para Bde (3-4-A),
1st & 2nd IRG Arm Div (8-8-4),
7th IRG Mech Div (6-5-4),
2 x Shia militias (2-2-3)

• **Peshmergas kurdes** :

- *Kobane* :
1 x PYD [4]
- *Qamishli* :
1 x PYD [4]
- *Malikya* :
1 x PYD [4]
- *Hasakah* :
1 x mobile PYD (6-4-2)
- *Afrin* :
1 x PYD [réduite : 2]
- *Raqqa* :
1 x mobile PYD (6-4-2),
US MEU Regiment (3-4-6)
- *Rawanduz* :
1 x KDP [4]
- *Erbil* :
1 x KDP [4],
1 x mobile KDP (4-3-2)
- *Sulaymaniah* :
1 x KDP [4],
1 x mobile KDP (4-3-2)

Réservoir de force kurde –

Remplacements :

- 1 x KDP [4];
PKK guerillas (en cas d'activation de la
carte#75 PKK Rebellion) :
6 x PKK Garrisons [4],
2 x PKK mobile units (5-4-2 & 4-3-2)

• **Daech** :

Zone de remplacement EI (face
drapeau pour ne pas voir leur valeur) :
9 unités (choisies au hasard) –
Al Baghdadi n'est pas en jeu.

SCENARIO 7

LE COMBAT POUR L'INDEPENDANCE KURDE

À la suite de l'effondrement de Daech et profitant de l'impulsion donnée par la victoire d'un nouveau référendum sur l'indépendance des Kurdes d'Irak, les différentes factions kurdes parviennent à s'entendre pour déclarer l'indépendance du Kurdistan en profitant de la poursuite de la guerre civile en Syrie, de troubles en Irak et du maintien de prix élevés du pétrole. Contre toute attente, les dirigeants du PKK (en Turquie), du PYD (en Syrie) et du KDP (en Irak) unissent leurs forces et lancent une insurrection générale dans ces trois pays en appelant à l'indépendance d'un grand Kurdistan unifié. La coalition internationale se retire d'Irak pour ne pas avoir à choisir un camp et les États-Unis se retirent de Syrie, retirant par la même leur protection au PYD. La Russie refuse d'intervenir et choisit de ne défendre que ses positions en Syrie. L'Iran soutient militairement l'Irak en envoyant un corps expéditionnaire pour éviter la contagion de la rébellion dans ses propres provinces kurdes.

NOMBRE DE JOUEURS

4 joueurs représentant les Kurdes, la Turquie, la Syrie et l'Irak.

DUREE

9 tours (18 mois).

Les troupes de Daech sont activées par des cartes Événements. Les joueurs ne jouent qu'en Syrie, en Turquie et en Irak.

REGLES SPECIALES

- La règle de tension internationale ne s'applique pas. Pas de cartes « Joker spécial ».
- L'ensemble des règles relatives aux peshmergas kurdes s'appliquent (voir Règle 26).
- Contrairement aux autres scénarios, les peshmergas kurdes sont joués par un joueur à part entière qui détient 4 cartes en main, obtient des points d'opération (OPP) en jouant ses cartes et dispose de son mouvement stratégique qui lui permet de déplacer librement une unité (même une garnison tant que celle-ci se déploie sur une case de sa faction). Il reçoit des remplacements en jouant des cartes Renforcements (chacune de ces cartes lui permet de remettre en jeu 1 unité détruite ou de remettre à pleine puissance deux unités réduites).
- Le joueur kurde reçoit gratuitement 4 points d'opération au tour 1 (arsenal et logistique accumulés grâce à l'aide occidentale et israélienne durant les années précédentes).

- Les deux unités russes déployées à Tartus et Latakia ne peuvent pas bouger et ne peuvent pas être attaquées. Les renforts iraniens sont placés sur des cases contrôlées en Irak.

Retirer les cartes suivantes : *Kurdish Rivalry* (#24), all 6 *High Tension Assets cards* (#28-33), *Terrorist Campaign* (#38), all *Peshmerga* (#43-46), all *Strikes on IS* (#47-49), 1 x *Daesh* (#53); *No-Fly Zone* (#64), *Rebellion in Hejaz* (#65), *Houthi Insurgency* (#66), *Qatar Ban* (#69), *UN Sanctions hit Iran* (#70), *Successful Negotiations* (#71), *Oil Price Collapses* (#72), *Oil Price Picks Up* (#73), *Euphrates Shield* (#74), *PKK Rebellion* (#75), *Border Incident* (#77), *Raid on Fordow* (#79), *Third Intifada* (#80), *Israel under Pressure* (#81), *Carpet Bombing* (#82), *Operation Gulf Storm* (#83), *Entente cordiale* (#84), *Air Campaign* (#85), *Ballistic Deterrence* (#86), *Boots on the Ground* (#87), *Naval Incident* (#88), *US-Russia Summit* (#89) & *Tea Party at the White House* (#93).

REGLE OPTIONNELLE

Dans le cas d'une partie à deux joueurs, le premier contrôle les Kurdes (et son joker) ; le deuxième contrôle la Turquie, la Syrie et l'Irak (ainsi que

deux jokers de son choix). Le joueur qui contrôle la Turquie, la Syrie et l'Irak a 5 cartes en main (au lieu de 4) pour compenser le fait qu'il lui faille jouer en même temps les unités de ces trois pays. Chaque fois qu'il prend un échelon de renforts ou de remplacements, il choisit si c'est au profit d'unités turques, syriennes ou irakiennes.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- **Joueur kurde** (ayant l'initiative) :
 - **Victoire mineure** : Contrôler 7 cases kurdes.
 - **Victoire majeure** : Contrôler toutes les cases kurdes en Turquie, Syrie et Irak (à l'exception d'Afrin en Syrie).
 - **Victoire décisive** : Contrôler toutes les cases kurdes en Turquie, Syrie et Irak, de même que Jarabulus (en Syrie), Dahuk et Mosul (en Irak).
- **Joueur turc** (2e joueur) :
 - **Prérequis** : contrôler la totalité du territoire turc (rébellion du PKK écrasée).
 - **Victoire mineure** : Contrôler 2 cases kurdes (PYD) en Syrie.
 - **Victoire majeure** : Contrôler toutes les cases kurdes du PYD en Syrie.
 - **Victoire décisive** : Contrôler toutes les cases kurdes du PYD en Syrie, de même que Jarabulus (en Syrie) et Dahuk (en Irak).
- **Joueur syrien** (3e joueur) :
 - **Prérequis** : Contrôler Damascus et Aleppo.
 - **Victoire mineure** : Contrôler tout le territoire syrien + 2 cases kurdes (PYD) de Syrie.
 - **Victoire majeure** : Contrôler tout le territoire syrien + les 4 cases kurdes (PYD) de Syrie.
 - **Victoire décisive** : mêmes conditions que pour victoire majeure + 2 cases en Turquie ou en Irak (ou bien 1 case en Turquie et 1 case en Irak).
- **Joueur irakien** (4e joueur, soutenu par l'Iran) :
 - **Prérequis** : Contrôler 22 cases en Irak (dont les 3 objectifs).
 - **Victoire mineure** : Contrôler Kirkuk et Erbil.
 - **Victoire majeure** : Contrôler la totalité du territoire irakien + les 4 cases kurdes (KDP) d'Irak.
 - **Victoire décisive** : mêmes conditions

que pour victoire majeure + 2 cases en Turquie ou en Syrie (ou bien 1 case en Turquie et 1 case en Syrie).

DEPLOIEMENT

• **Joueur kurde** (contrôle le joker kurde) :

- *Kobane* :
1 x PYD [4]
- *Malikya* :
1 x PYD [4]
- *Qamishli* :
1 x PYD [4]
- *Afrin* :
1 x PYD [réduite : 2]
- *Raqqa* :
1 x mobile PYD (6-4-2)
- *Hasakah* :
1 x mobile PYD (6-4-2)
- *Mardin* :
1 x PKK [4]
- *Bitlis* :
1 x PKK [4]
- *Batman* :
1 x PKK [4],
1 x mobile PKK (5-4-2)
- *Sirnak* :
1 x PKK [4]
- *Van* :
1 x PKK [4]
- *Hakkari* :
1 x PKK [4]
- *Dahuk* :
1 x mobile PKK (4-3-2)
- *Erbil* :
1 x KDP [4],
1 x mobile KDP (4-3-2)
- *Rawanduz* :
1 x KDP [4]
- *Kirkuk* :
1 x KDP [4],
1 x mobile KDP (4-3-2)
- *Sulaymaniah* :
1 x KDP [4]

• **Joueur turc** (contrôle les rebelles syriens et les milices Al Sham + joker turc) :

- *Iskenderun* :
2nd Arm Bde (4-4-5),
28th Mech Bde (2-3-5)
- *Ceyhan* :
5th Arm Bde (4-4-5),
1st Mech Bde (2-3-5)
- *Gazantiep* :
6th Mech Corps (8-8-3),
1st Para Bde (2-3-A)

- *Urfa* :
7th Mech Corps (8-8-3),
SF Bde (2-3-3)

- *Diyarbakir* :
8th Mech Corps (8-8-3),
172nd Arm Bde (4-4-5)

- *Erzurum* :
9th Mech Corps (8-8-3)

- *Idlib* :
3 x Al Sham militias (3-2-3)

Réservoir de force turc – Renforts :

- **1e Échelon** :
52nd Arm Div (10-8-4),
2nd Para Bde (2-3-A)
- **2e Échelon** :
15th Mech Div (6-6-4),
66th Mech Bde (2-3-5)
Armée syrienne libre & Armée irakienne libre (en cas de coups d'état en Syrie et en Irak)

• **Joueur syrien** (contrôle les garnisons russes + joker syrien) :

- *Damascus* :
Rep Guard Div (6-6-4),
76th Mech Bde (2-3-5)
- *Qatana* :
1st Arm Div (6-5-4)
- *Quneitra* :
3rd Arm Div (6-5-4)
- *Daraa* :
7th Mech Div (réduite : 2-3-4)
- *Jebel Druze* :
5th Mech Div (réduite : 2-3-4)
- *Quseir* :
61st Mech Bde (2-2-5)
- *Hom s* :
11th Arm Div (réduite : 3-3-4),
1 x Militia (2-2-3)
- *Hamah* :
10th Mech Div (réduite : 2-3-4),
18th Arm Div (réduite : 3-3-4),
1 x Militia (2-2-3)
- *Tartus* :
810th Russian Marine Bde (4-4-5)
- *Latakia* :
56th Russian Para Bde (4-4-A)
- *Aleppo* :
14th SF Div (5-5-3),
9th Arm Div (7-6-4)
- *Jarabulus* :
4th Arm Div (réduite : 4-4-5)
- *Palmyra* :
90th Mech Bde (2-2-5)
- *Deir ez-Zor* :
15th SF Div (5-5-3)

Réservoir de force syrien –

Remplacements :

- 17th Mech Div (4-6-4)

• **Joueur irakien** (contrôle les milices chiïtes et les unités iraniennes + joker irakien) :

- *Mosul* :
9th Arm Div (réduite : 4-4-4),
1st Mech Div (6-6-4)
- *Tikrit* :
2nd Infantry Div (4-4-3)
- *Baqubah* :
4th Mech Div (6-6-4)
- *Samarra* :
12th Infantry Div (réduite : 2-2-3)
- *Baghdad* :
Presidential Guard Div (5-4-4)
- *Fallujah* :
6th Infantry Div (4-4-3)
- *Haditha* :
1 x Shia militia (2-2-3)
- *Ramadi* :
1 x Shia militia (2-2-3)
- *Najaf* :
5th Infantry Div (4-4-3)
- *Karbala* :
2 x Shia militias (2-2-3)
- *Al Rutbah* :
7th Infantry Div (4-4-3)
- *Nukhayb* :
8th Infantry Div (4-4-3)
- *Shabakah* :
10th Infantry Div (4-4-3)
- *Busayah* :
11th Infantry Div (4-4-3)
- *Basra* :
17th SF Div (réduite : 2-3-3)
- *Al Faw* :
Marine Bde (2-3-3)

Réservoir de force irakien –

Remplacements :

- 14th Infantry Div (4-4-3)

Renforts iraniens :

- **1e Échelon** :
33rd & 65th Para Bdes (3-4-A),
Al Quds IRG Div (6-6-3),
2 x Shia militias (2-2-3)
- **2e Échelon** :
23rd Infantry Div (5-5-3),
1st IRG Arm Div (8-8-4)

• **Daech** :

Zone de remplacement EI (face drapeau pour ne pas voir leur valeur) :
12 unités (choisies au hasard) –
Al Baghdadi n'est pas en jeu.

SCENARIO 8

GUERRE LIMITEE ENTRE L'IRAN ET L'ARABIE SAOUDITE

Plusieurs mois après la désintégration de Daech, la fin de la guerre civile en Syrie et le retrait de l'assistance étrangère à Bagdad, le gouvernement irakien échoue à mettre en place les réformes promises à la population. La situation intérieure se détériore gravement. À la suite de combats entre les milices chiïtes, l'armée régulière et la minorité sunnite, le Premier ministre irakien est assassiné et la faction chiïte la plus radicale prend le pouvoir, lançant d'importantes purges au sein des forces de sécurité. Le pouvoir saoudien, soutenu par le Conseil de coopération du Golfe, organise une tentative de coup d'état à Bagdad et envoie son armée en Irak, provoquant l'intervention militaire directe des forces armées iraniennes dans ce même pays. Israël et la Syrie (rivale traditionnelle de l'Irak) n'interviennent pas directement, préférant regarder le match de loin. La Turquie prépare une force expéditionnaire au cas où. La Russie et les États-Unis observent attentivement l'évolution de la situation sur place, se préparant à intervenir militairement en faveur de leurs alliés respectifs au cas où leurs lignes rouges soient franchies. Ce scénario est idéal pour les tournois.

NOMBRE DE JOUEURS

2 joueurs représentant l'Arabie saoudite et l'Irak. La règle de Tension internationale s'applique et pilote l'intervention éventuelle de la Russie et des États-Unis.

DUREE

9 tours (18 mois).

Les Peshmergas kurdes et les troupes de Daech sont activés par des cartes Événements.

Les joueurs ne jouent qu'en Irak, en Iran, en Arabie saoudite et potentiellement au Koweït ; ils ne peuvent entrer dans aucun autre pays. Le Koweït peut être envahi par l'Irak ou par l'Iran, mais cette agression entraîne l'intervention automatique des États-Unis (voir Règle 27) ; les forces américaines sont alors contrôlées par le joueur saoudien qui prend également le contrôle des unités koweïtiennes. Le joueur saoudien ne peut pas entrer au Koweït ou tracer une ligne de ravitaillement à travers ce pays tant qu'il n'a pas été envahi.

REGLES SPECIALES

- **Tension internationale** : Niveau 3. Les Caveats s'appliquent (Règle 21). Au niveau 10, les États-Unis interviennent en faveur du joueur saoudien ; la Russie intervient alors en faveur du joueur iranien.
- Le tour 1 débute par le coup d'état en Irak (voir Règle 23.3 ou Carte #68).

Le joueur saoudien reçoit 4 points d'opération gratuitement et peut s'il le souhaite utiliser en plus la règle du dépôt stratégique (voir Règle 11), auquel cas il ne joue aucune carte pour les points d'opération mais dispose de 6 points d'opérations pour ce tour.

- Les milices sunnites qui arrivent en renfort sont placées en Irak sur des cases contrôlées par le joueur saoudien ou vides de toute présence ennemie.

- Renforts iraniens : les brigades parachutistes, les unités du Hezbollah et les milices chiïtes sont placées en Irak sur n'importe quelle case contrôlée par le joueur iranien ; les autres renforts sont placés en Iran.

- **Retirer les cartes suivantes** : 2 x *Truck Bombing Attack* (#5-6), 2 x *IEDs* (#17-18), *Chemical Weapons* (#19), *Missile for the Brave* (#22), *Severe Winter* (#23), *Kurdish Rivalry* (#24), *Counter Insurgency* (#27), *Terrorist Campaign* (#38), *Fake News* (#40), *Israeli-Lebanese War* (#41), *Israel Strikes Syria* (#42), 1 x *Peshmerga* (#45), *all Strikes on IS* (#47-49), 1 x

Daesh (#53), 2 x *Reinforcements* (#62-63), *No-Fly Zone* (#64), *Coup in Syria* (#67), *Coup in Iraq* (#68), *Euphrates Shield* (#74), *PKK Rebellion* (#75), *Strikes on Syria* (#76), *Border Incident* (#77), *Raid on Fordow* (#79), *Third Intifada* (#80), *Israel under Pressure* (#81), *Boots on the Ground* (#87) & *Tea Party at the White House* (#93).

REGLE OPTIONNELLE

Les joueurs peuvent s'entendre pour inverser les rôles. Dans ce cas, à la suite du coup d'état en Irak, c'est le joueur iranien qui a l'initiative et qui joue en premier ; il reçoit gratuitement 4 OPP et peut s'il le souhaite utiliser la règle du Dépôt stratégique s'il ne joue aucune carte pour les points d'opérations.

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, chacun des deux joueurs calcule ses points de victoire (PV) en additionnant la valeur de chaque case contrôlée en Irak (et au Koweït s'il a été envahi) ; les cases contrôlées par les peshmergas kurdes ou Daech ne comptent pour aucun joueur ; dans ce scénario de guerre limitée, les belligérants ne cherchent pas à conquérir de territoire à l'intérieur du pays adverse (Iran pour l'Arabie saoudite et vice-versa) :

• **Cité religieuse** (Karbala & Najaf) : 4 PV

• **Objectif** (case encadrée 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** : Etablir une ligne de communication valide (cases successives contrôlées et ravitaillées) reliant le territoire iranien à la frontière syrienne : +10 PV

• **Bonus saoudien** : Etablir une ligne de communication valide (cases successives contrôlées et ravitaillées) reliant le territoire saoudien à la frontière turque : +10 PV

Les deux joueurs comparent ensuite leur nombre de PV. Le niveau de victoire dépend de la différence entre eux :

• **Victoire mineure** : 5 PV de plus que votre adversaire ;

- **Victoire majeure** : 10 PV de plus que votre adversaire ;
 - **Victoire décisive** : 15 PV de plus que votre adversaire.
- Tout autre résultat est considéré comme un statu quo.

DEPLOIEMENT

- **Joueur saoudien** (contrôle l'Armée irakienne libre, les Alliés arabes et les milices sunnites + joker saoudien) :

- *King Khalid Military City* :
Para Bde (2-2-A)

- *Nisab* :
45th Arm Bde (4-4-4),
8th Mech Bde (2-3-4),
20th Mech Bde (2-3-4)

- *Rafha* :
1st NG Arm Bde (4-4-4),
3rd NG Mech Bde (2-2-4),
5th NG Mech Bde (2-2-4)

- *Badanah* :
12th Arm Bde (4-4-4),
2nd Mech Bde (2-3-4),
6th Mech Bde (2-3-4)

Réservoir de force saoudien – Renforts :

- **1e Échelon** :
4th Arm Bde (4-4-4);

Alliés arabes :
UAE SF Bde (2-2-A),
EGY SF Para Bde (2-3-A),
30th JOR Para Bde (2-3-3),
2 x Sunni militias (2-2-3)

- **2e Échelon** :
10th Mech Bde (2-3-4),
11th Mech Bde (2-3-4);

Alliés arabes :
1st UAE Arm Bde (5-4-5),
2nd UAE Mech Bde (3-3-5),
1st QAT Arm Bde (4-4-4),
3rd JOR Arm Div (10-8-5),
2 x Sunni militias (2-2-3)

- **3e Échelon** :
7th NG Mech Bde (2-2-4),
9th NG Mech Bde (2-2-4);

Alliés arabes :
2nd QAT Mech Bde (2-3-4),
3rd UAE Arm Bde (5-4-5),
4th UAE Mech Bde (3-3-5),
21st EGY Arm Div (10-8-4),
2 x Sunni militias (2-2-3)

- **4e Échelon** :
Alliés arabes :
1st BAH Mech Bde (2-2-4),
1st OMN Arm Bde (4-4-4),
1st JOR Mech Div (6-8-5),
4th YEM Arm Div (8-6-4),

2 x Sunni militia (2-2-3)
- Armée irakienne libre (en fonction des résultats du coup d'état)
- Force d'intervention occidentale :
(carte Entente Cordiale #81) :
2nd FR Arm Bde (6-5-6),
13th FR (RDP)
Para Regiment (3-3-A),
UK 3 Cdo Bde (4-5-5),
UK 16 Air Asslt Bde (4-4-A)
- Forces US (voir Règle 27)

- **Joueur iranien** (contrôle l'Armée irakienne et les milices chiïtes + joker iranien + carte joker spécial de l'Iran) :

- *Abadan* :
92nd Arm Div (7-6-4)

- *Bandar Khomeiny* :
64th Infantry Div (4-5-3)

- *Ahvaz* :
88th Arm Div (7-6-4),
58th Infantry Div (4-5-3)

- *Dezful* :
2nd IRG Arm Div (8-8-4),
7th IRG Mech Div (6-5-4)

- *Khorramabad* :
35th Mech Div (5-5-4)

- *Kermanshah* :
28th Mech Div (5-5-4)

- *Qasr-e-Shirin* :
16th Arm Div (7-6-4)

- *Marivan* :
1 x IRG Infantry Div (4-4-3)

- *Mahabad* :
1 x IRG Infantry Div (4-4-3)

Armée irakienne (avant le coup d'état) :

- *Al Faw* :
Marine Bde (2-3-3)

- *Basra* :
17th SF Div (4-5-3)

- *Rumailah* :
4th Mech Div (6-6-4)

- *Busayah* :
11th Infantry Div (4-4-3),
1 x Retranchement

- *Shabakah* :
10th Infantry Div (4-4-3),
1 x Retranchement

- *Nukhayb* :
8th Infantry Div (4-4-3),
1 x Retranchement

- *Nasiriya* :
12th Infantry Div (4-4-3)

- *Najaf* :
5th Infantry Div (4-4-3),
1 x Shia militia (2-2-3)

- *Karbala* :
2 x Shia militias (2-2-3)
- *Al Rutbah* :
7th Infantry Div (4-4-3)
- *Fallujah* :
6th Infantry Div (4-4-3)
- *Baghdad* :
Presidential Guard Div (5-4-4),
1 x Shia militia (2-2-3)
- *Samarra* :
2nd Infantry Div (4-4-3)
- *Ramadi* :
14th Infantry Div (4-4-3)
- *Tikrit* :
3rd Infantry Div (4-4-3)
- *Mosul* :
1st Mech Div (6-6-4),
1 x Shia militia (2-2-3)
- *Kirkuk* : 9th Arm Div (8-8-4)

Réservoir de force iranien – Renforts :

- **1e Échelon** :
33rd Para Bde (3-4-A),
23rd Infantry Div (5-5-3),
29th Infantry Div (5-5-3),
Al Quds IRG Infantry Div (6-6-3),
2 x Iranian Hezbollah militias (3-2-3),
2 x Shia militias (2-2-3)

- **2e Échelon** :
65th Para Bde (3-4-A), 1st IRG Arm Div (8-8-4), 30th Infantry Div (4-5-3), 40th Infantry Div (4-5-3), 2 x IRG Infantry Div (4-4-3), 1 x Shia militia (2-2-3)

- **3e Échelon** :
55th Para Bde (3-4-A), 81st Arm Div (7-6-4), 84th Mech Div (5-5-4), 2 x IRG Infantry Div (4-4-3)

Forces russes (voir Règle 28)

Koweïtiens :

- *Jahrah*: 15th Arm Bde (4-4-4),
6th Mech Bde (2-3-4)
- *Kuwait City* : SF Para Bde (2-2-3),
Guard Bde (1-2-3)
- *Mina Saud* : 35th Arm Bde (4-4-4),
26th Mech Bde (2-3-4)

Peshmergas kurdes :

- *Erbil* : 1 x KDP [4],
1 x mobile KDP (4-3-2)
- *Sulaymaniah* :
1 x KDP [4], 1 x mobile KDP (4-3-2)
- *Rawanduz* : 1 x KDP [4]

Remplacements : 1 x KDP [4]

- **Daech** :

Zone de remplacement EI (face drapeau pour ne pas voir leur valeur) :
12 unités (choisies au hasard) –
Al Baghdadi n'est pas en jeu.

SCENARIO 9

TSAHAL VS HEZBOLLAH ñ ISRAËL ATTAQUE LE LIBAN ET LA SYRIE

À la suite du retrait américain de Syrie et des tensions croissantes entre Israël et l'Iran, le Premier ministre israélien, négligeant les avertissements américains, européens et russes, décide d'attaquer le Liban et la Syrie pour tenter d'éradiquer le Hezbollah et pour réduire l'influence de l'Iran dans ces deux pays. L'attaque surprise israélienne entraîne une confrontation militaire directe avec l'Iran. Les États-Unis, la Russie et les pays occidentaux – Europe en tête – frustrés de n'avoir pas été écoutés par le pouvoir israélien, décident de ne pas intervenir dans un premier temps et de laisser le gouvernement israélien face à ses propres responsabilités. La Turquie et les pays arabes regardent le conflit de loin, espérant la défaite à la fois d'Israël et de l'Iran. Ce scénario est idéal pour les tournois.

NOMBRE DE JOUEURS

2 joueurs représentant Israël d'une part, l'Iran, la Syrie et le Liban d'autre part

DUREE

6 tours(12 mois).

Les Peshmergas kurdes et les troupes de Daech sont activés par des cartes Événements. Les joueurs utilisent la partie nord de la carte et ne jouent qu'en Israël, en Syrie et au Liban ; ils ne peuvent entrer dans aucun autre pays (sauf pour le joueur iranien qui utilise Al Qaim et Sinjar en Irak comme points d'entrée de ses unités).

REGLES SPECIALES

- La règle de tension internationale ne s'applique pas. Les Caveats s'appliquent (voir Règle 21). Lors du tour 1, le joueur israélien reçoit 6 points d'opération gratuitement et peut s'il le souhaite utiliser en plus la règle du dépôt stratégique (voir Règle 11), auquel cas il ne joue aucune carte pour les points d'opération mais dispose de 8 points d'opérations pour ce tour.
- Les États-Unis n'interviennent au profit du joueur israélien (voir Règle 27) que si le joueur iranien occupe ou attaque Haïfa ou Netanya. La Russie n'intervient au profit du joueur iranien (voir Règle 28) que si le joueur israélien occupe Damascus.
- Les unités turques déployées en Syrie ne peuvent ni bouger, ni attaquer,

ni être attaquées. Les unités russes déployées en Syrie ne peuvent ni bouger, ni attaquer, ni être attaquées ; ces obligations sont levées une fois que la Russie intervient. Les milices sunnites & Al Sham (contrôlées par la Turquie) ne peuvent ni bouger, ni attaquer ; elles ne peuvent que se défendre si elles sont attaquées.

- Compte tenu de l'exiguïté du territoire israélien, les renforts israéliens peuvent être placés en surempilement sur Haïfa lors de leur tour d'arrivée, mais dans ce cas, seulement trois unités peuvent participer à une même offensive à partir de cette case. À la fin de la phase du joueur israélien, les unités en surempilement sur Haïfa sont retirées du jeu (démobilisées) et placées sur la case remplacement du réservoir des forces israéliennes.

- Renforts iraniens : les brigades parachutistes et les milices chiïtes sont placées sur n'importe quelle case contrôlée par le joueur iranien en Syrie ou au Liban ; les autres renforts sont placés sur Al Qaim ou Sinjar dans le nord de l'Irak.

- UNIFIL (FINUL en français) : L'UNIFIL représente la mission d'observateurs de l'ONU chargée de surveiller la frontière entre le Liban

et Israël depuis 1978. Cette mission est représentée dans le jeu par le marqueur « UNIFIL » déployé sur la case South Litani au Liban. Chaque attaque terrestre visant la case South Litani est pénalisée d'une colonne de décalage vers la gauche [-1], quel que soit l'agresseur, pour représenter la gêne que représente pour lui la présence de casques bleus sur le terrain. Cette pénalité ne s'applique pas aux attaques aériennes visant la case. Le joueur iranien (contrôlant les forces libanaises) peut renforcer la case South Litani sans remettre en cause la présence de ce marqueur. Si à un moment donné, le joueur israélien prend le contrôle de la case South Litani, le marqueur UNIFIL est définitivement retiré du jeu (l'ONU met fin à l'opération). La présence ou la suppression du marqueur UNIFIL n'a aucun impact sur les caveats, sur la règle de tension internationale, et sur les conditions de victoire.

- **Retirer les cartes suivantes** : 2 x *Truck Bombing Attack* (#5-6), 1 x *IEDs* (#17), *Severe Winter* (#23), *Kurdish Rivalry* (#24), *Counter-Insurgency* (#27), *Special Forces* (#30), *Close Air Support* (#32), *Mother of All Bombs* (#33), *Humanitarian Truce* (#34), *Terrorist Campaign* (#38), *Fake News* (#40), *Israeli-Lebanese War* (#41), *all Strikes on IS* (#47-49), 1 x *Peshmerga* (#43), 1 x *Daesh* (#52), 2 x *Reinforcements* (#62-63), *No-Fly Zone* (#64), *Rebellion in Hejaz* (#65), *Houthi Insurgency* (#66), *Coup in Iraq* (#68), *Qatar Ban* (#69), *Oil Price Collapses* (#72), *Oil Price Picks Up* (#73), *Euphrates Shield* (#74), *PKK Rebellion* (#75), *Border Incident* (#77), *Ramadan Cease-Fire* (#78), *Carpet Bombing* (#82), *Entente Cordiale* (#84), *Air Campaign* (#85), *Boots on the Ground* (#87), *Naval Incident* (#88) & *US-Russia Summit* (#89).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les cases contrôlées par les unités kurdes ou de Daech ne comptent pour aucun joueur.

- **Joueur israélien** (ayant l'initiative) :

- **Prérequis** : Contrôler Netanya, Haïfa & Golan Heights.

Atteindre 3 (**victoire mineure**),

4 (**victoire majeure**) ou 5 (**victoire**

décisive) des objectifs suivants :

- Contrôler les 4 cases suivantes : South Litani, Marjayun, Quneitra & Daraa ;
- Contrôler Beirut ou Damascus ;
- Avoir éliminé du jeu les 5 unités du Hezbollah libanais ;
- Expulser du Liban toutes les unités iraniennes ;
- Expulser de Syrie toutes les unités iraniennes.

• **Joueur irano-syrien** (2e joueur) :

- **Prérequis** : Contrôler Damascus, Aleppo, Tartus, Latakia & Raqqa. Atteindre 3 (**victoire mineure**), 4 (**victoire majeure**) ou 5 (**victoire décisive**) des objectifs suivants :

- Expulser du Liban toutes les unités israéliennes ;
- Expulser de Syrie toutes les unités israéliennes ;
- Contrôler une ligne ininterrompue de cases (contrôlées par des unités iraniennes ou syriennes) reliant Al Qaim ou Sinjar à Beirut ;
- Contrôler les 4 cases du PYD en Syrie ;
- Avoir éliminé du jeu toutes les unités de Daech et toutes les milices sunnites & Al Sham présentes au Liban et en Syrie.

DEPLOIEMENT

• **Joueur israélien** (contrôle le joker israélien + le joker spécial d'Israël + l'Armée syrienne libre si celle-ci est activée) :

- *Golan Heights* :
7th Arm Bde (6-6-5),
36th Arm Div (10-10-5),
210th Mech Div (10-10-5),
1 x Retranchement
- *Haifa* :
90th Arm Div (10-12-5),
91st Mech Div (8-10-5),
1st Mech Bde [Golani] (4-4-5)
- *Netanya* :
35th Para Bde (4-4-A),
Oz SF Bde (4-4-A)

Réservoir de force israélien – Renforts:

- **1e Échelon** :
162th Arm Div (10-12-5),
319th Arm Div (10-12-5),
317th Para Bde (3-4-A)
- **2e Échelon** :
340th Arm Div (10-12-5)
- Armée syrienne libre (en cas de

coup d'état en Syrie)

- Forces US (en cas d'intervention militaire directe – Voir Règle 27)

• **Joueur irano-syrien** (contrôle l'Armée libanaise, le Hezbollah, l'Armée syrienne, l'Armée iranienne et les milices chiïtes + joker iranien + cartes jokers spéciaux de l'Iran et du Hezbollah) :

Au Liban :

- *Beirut* :
1st Lebanese Mech Div (4-6-4),
2 x Lebanese Hezbollah (3-2-3)
- *Sidon* :
2nd Lebanese Mech Div (4-6-4),
1 x Retranchement
- *South Litani* :
1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3),
2 x Shia militia [Amal] (2-2-3),
marqueur UNIFIL, 1 x Retranchement
- *Marjayun* :
Lebanese SF Div (5-5-3),
1 x Retranchement
- *Beqaa* :
1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3)

En Syrie :

- *Damascus* :
Rep Guard Div (6-6-4),
1 x Iranian Hezbollah militia (3-2-3)
- *Qatana* :
1st Arm Div (6-5-4),
1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3),
1 x Retranchement
- *Quneitra* :
3rd Arm Div (6-5-4),
1 x Iranian Hezbollah (3-2-3),
1 x Retranchement
- *Daraa* :
5th Mech Div (4-6-4)
- *Jebel Druze* :
7th Mech Div (4-6-4)
- *Quseir* :
76th Mech Bde (2-3-5)
- *Homs* :
11th Arm Div (réduite : 3-3-4),
14th SF Div (5-5-3)
- *Hamah* :
10th Mech Div (4-6-4),
18th Arm Div (réduite : 3-3-4),
1 x Militia (2-2-3)
- *Latakia* :
9th Arm Div (7-6-4)
- *Aleppo* :
4th Arm Div (8-8-5),
61st Mech Bde (2-2-5),
1 x Militia (2-2-3)

- *Palmyra* :
90th Mech Bde (2-2-5)
- *Deir ez-Zor* :
15th SF Div (5-5-3)

Réservoir de force iranien/syrien – Remplacements syriens :

17th Mech Div (4-6-4)

Renforts iraniens :

- **1e Échelon** :
33rd & 65th Para Bdes (3-4-A),
Al Quds IRG Div (6-6-3),
23rd Infantry Div (5-5-3),
3 x Shia militias (2-2-3)
- **2e Échelon** :
1st & 2nd IRG Arm Div (8-8-4),
7th IRG Mech Div (6-5-4),
3 x Shia militias (2-2-3)

• **Forces étrangères et milices :**

- *Jarabulus* :
Turkish 6th Mech Corps (8-8-3),
5th Arm Bde (4-4-5),
1st Mech Bde (2-3-5)
- *Tartus* :
Russian 810th Marine Bde (4-4-5)
- *Latakia* :
Russian 56th Para Bde (4-4-A)
- *Idlib* :
3 x Al Sham militias (3-2-3)
- *Tripoli* :
3 x Sunni militias (2-2-3)
- **Renforts russes** (sur Tartus & Latakia en cas d'intervention directe de la Russie) :
6th Arm Bde (6-5-5),
7th Mech Div (8-10-5),
22nd Para Reg (3-3-A),
205th Mech Bde (4-4-5) + joker russe & joker spécial russe

• **Peshmergas kurdes :**

- *Afrin* :
1 x PYD [réduite : 2]
- *Kobane* :
1 x Kurdish PYD [4]
- *Qamishli* :
1 x PYD [4]
- *Malikya* :
1 x PYD [4]
- *Hasakah* :
1 x Kurdish mobile PYD (6-4-2)
- *Raqqa* : 1 x Kurdish mobile PYD (6-4-2)

• **Daech :**

Zone de remplacement EI (face drapeau pour ne pas voir leur valeur) :
6 unités (choisies au hasard) –
Al Baghdadi n'est pas en jeu.

SCENARIO 10

GUERRE REGIONALE EN SYRIE IMPLIQUANT ISRAEL, L'IRAN, LA RUSSIE ET LA TURQUIE

Profitant du regain de tensions entre les États-Unis et l'Iran, du retrait des troupes US de Syrie, mais aussi du chaos régional engendré par le choc des rivalités géopolitiques au Moyen-Orient exacerbé après l'effondrement de Daech (IS), le Premier ministre israélien décide d'attaquer par surprise le Liban et la Syrie pour éradiquer la présence sur place du Hezbollah, de l'Iran et des multiples milices islamiques radicales menaçant les intérêts d'Israël. En lançant une telle offensive terrestre, Israël ouvre la boîte de Pandore et provoque l'intervention militaire directe des acteurs régionaux qui ont intérêt à défendre ou renverser le régime syrien. Ce qui ne devait être qu'une campagne éclair contre le Hezbollah s'enlise rapidement en une guerre régionale en Syrie.

NOMBRE DE JOUEURS

5 joueurs représentant Israël, l'Iran, la Turquie, la Syrie et la Russie.

DUREE

6 tours (12 mois)

- Les Peshmergas kurdes et les troupes de Daech sont activés par des cartes Événements.
- Les joueurs utilisent la partie nord de la carte et ne jouent qu'en Israël, en Syrie, au Liban et en Turquie ; ils ne peuvent entrer dans aucun autre pays sauf dans deux cas : le joueur iranien utilise Al Qaim et Sinjar en Irak comme points d'entrée de ses unités ; le joueur israélien utilise le territoire jordanien comme point d'entrée de ses renforts jordaniens. Les forces irakiennes ne sont pas représentées car l'Irak (rival historique de la Syrie) regarde le conflit à distance sans intervenir.

REGLES SPECIALES

- Lors du tour 1, le joueur israélien reçoit 6 points d'opération gratuitement et peut s'il le souhaite utiliser en plus la règle du dépôt stratégique (voir Règle 11), auquel cas il ne joue aucune carte pour les points d'opération mais dispose de 8 points d'opérations pour ce tour.

- **Tension internationale** : Niveau 3. Les Caveats s'appliquent (Règle 21). Au niveau 10, les États-Unis interviennent de la manière suivante (dérogatoire des règles normales) :

- La 1re brigade para de la 82e AB Div (4-4-A) et les 2 brigades MEB

(6-6-6) débarquent à Beirut et prennent le contrôle de la capitale libanaise. Toutes les unités qui étaient déployées sur Beirut font retraite si elles le peuvent ou sont éliminées si elles ne peuvent pas retraire. Une fois sur place, ces 3 unités US tiennent Beirut jusqu'à la fin de la partie et cet objectif n'est de fait contrôlé par aucun joueur s'agissant des conditions de victoire ; ces unités ne bougent plus, ne peuvent pas attaquer et ne peuvent pas être attaquées.

- Les 1re et 2e brigades para de la 101e AB Div (4-4-A) sont déployées sur Haifa et Netanya en protection du territoire israélien ; elles ne bougent plus jusqu'à la fin de la partie, ne peuvent pas attaquer et ne peuvent pas être attaquées.

- Le régiment MEU (3-4-6) et le 75e régiment para (3-3-A) passent sous contrôle du joueur israélien et peuvent être déployés sur n'importe quelles cases ravitaillées contrôlées par ce même joueur israélien.

- Le 3e régiment blindé (6-5-6) et les 3 brigades de la 3e MD Div (2 x 5-6-6 & 1 x 8-6-6) passent sous contrôle du joueur turc et peuvent être déployées sur n'importe quelles cases ravitaillées contrôlées par ce même joueur turc.

- Toutes les unités US sont donc déployées sur la carte le tour de l'intervention. Les joueurs israélien et turc lancent chacun un dé ; celui qui obtient le résultat le plus élevé (en cas d'égalité ils relancent le dé) choisit s'il prend le marqueur joker US et s'il pioche 2 cartes bonus, ou bien s'il préfère prendre la carte joker spécial US et lancer des frappes aériennes à son profit ; l'autre joueur prend ce qu'il reste.

- Les renforts russes arrivent immédiatement sur Tartus & Latakia (voir Règle 28).

- Une fois qu'elles sont intervenues, les unités US ne peuvent attaquer aucune unité kurde.

- Compte tenu de l'exiguïté du territoire israélien, les renforts israéliens peuvent être placés en surempilement sur Haifa lors de leur tour d'arrivée, mais dans ce cas, seulement trois

unités peuvent participer à une même offensive à partir de cette case. À la fin de la phase du joueur israélien, les unités en surempilement sur Haifa sont retirées du jeu (démobilisées) et placées sur la case remplacement du réservoir des forces israéliennes.

Renforts iraniens : les brigades parachutistes et les milices chiites sont placées sur n'importe quelle case contrôlée par le joueur iranien en Syrie ou au Liban ; les autres renforts sont placés sur Al Qaim ou Sinjar dans le nord de l'Irak.

- UNIFIL (FINUL en français) : L'UNIFIL représente la mission d'observateurs de l'ONU chargée de surveiller la frontière entre le Liban et Israël depuis 1978. Cette mission est représentée dans le jeu par le marqueur « UNIFIL » déployé sur la case South Litani au Liban. Chaque attaque terrestre visant la case South Litani est pénalisée d'une colonne de décalage vers la gauche [-1], quel que soit l'agresseur, pour représenter la gêne que représente pour lui la présence de casques bleus sur le terrain. Cette pénalité ne s'applique pas aux attaques aériennes visant la case. Le joueur iranien (contrôlant les forces libanaises) peut renforcer la case South Litani sans remettre en cause la présence de ce marqueur.

Si à un moment donné, le joueur israélien prend le contrôle de la case South Litani, le marqueur UNIFIL est définitivement retiré du jeu (l'ONU met fin à l'opération). La présence ou la suppression du marqueur UNIFIL n'a aucun impact sur les caveats, sur la règle de tension internationale, et sur les conditions de victoire.

Les milices et renforts Al Sham sont placés sur n'importe quelle case syrienne soit contrôlée par le joueur turc, soit non-occupée. Sinon, ils peuvent entrer en Turquie tant qu'ils restent ou transitent sur des cases frontalières avec la Syrie.

- **Retirer les cartes suivantes** : 1 x *Truck Bombing Attack* (#5), 1 x *IEDs* (#17), *Terrorist Campaign* (#38), *Israeli-Lebanese War* (#41), 2 x *Peshmerga* (#43-44), *all Strikes on IS* (#47-49), 2 x *Daesh* (#50-51), *Rebellion in Hejaz* (#65), *Houthi Insurgency* (#66), *Coup in Iraq* (#68), *Qatar Ban* (#69), *Oil Price Collapses* (#72), *Oil Price Picks Up* (#73), *Euphrates Shield* (#74), *Entente Cordiale* (#84).

REGLE OPTIONNELLE

Dans une partie à 2 joueurs, le 1er joueur contrôle l'Israël and Turkey ; the second contrôle l'Iran, la Syrie et la Russie (et l'armée libanaise). Chaque joueur reçoit 2 jokers (il choisit lesquels) et prend 5 cartes en main (au lieu de 4) pour compenser le fait qu'il lui faille jouer en même temps les unités de plusieurs pays. Chaque fois qu'il prend un échelon de renforts ou de remplacements, il choisit si c'est au profit d'unités d'un pays ou d'un autre (mais pas de chaque pays en même temps).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les cases contrôlées par les unités kurdes ou de Daech ne comptent pour aucun joueur.

• **Joueur israélien** (ayant l'initiative) :
- **Prérequis** : Contrôler Netanya, Haifa & Golan Heights.
Atteindre 2 (**victoire mineure**), 3 (**victoire majeure**) ou 4 (**victoire décisive**) des objectifs suivants :
- Contrôler les 4 cases suivantes : South Litani, Marjayun, Quneitra & Daraa ;

- Contrôler Beirut ou Damascus ;
- Éliminer du jeu les 5 unités du Hezbollah libanais ;
- Expulser du Liban toutes les unités iraniennes ;
- Expulser de Syrie toutes les unités iraniennes.

• **Joueur iranien** (2e joueur) :
Atteindre 2 (**victoire mineure**), 3 (**victoire majeure**) ou 4 (**victoire décisive**) des objectifs suivants :
- Contrôler Damascus ou s'assurer que la case est contrôlée par le joueur syrien ;
- Contrôler Beirut ;
- Contrôler une ligne ininterrompue de cases (contrôlées par des unités iraniennes ou syriennes) reliant la côte méditerranéenne à Al Qaim ou Sinjar ;
- Expulser toutes les unités israéliennes du Liban et de Syrie ;
- Éliminer du jeu toutes les unités de Daech et toutes les milices sunnites & Al Sham présentes au Liban et en Syrie.

• **Joueur turc** (3e joueur) :
- **Prérequis** : Contrôler l'ensemble du territoire turc (y compris les cases du PKK).
Atteindre 2 (**victoire mineure**), 3 (**victoire majeure**) ou 4 (**victoire décisive**) des objectifs suivants :
- Contrôler les 4 cases du PYD kurde en Syrie ;
- Contrôler Jarabulus et Idlib ;
- Contrôler Aleppo ;
- S'assurer que le joueur iranien ne contrôle pas une ligne ininterrompue de cases reliant la côte méditerranéenne à Al Qaim ou Sinjar ;
- S'assurer que les joueurs syrien et iranien ne contrôlent pas Damascus.

• **Joueur syrien** (4e joueur) :
- **Prérequis** : Contrôler 13 cases en Syrie (dont Damascus, Aleppo, Tartus & Latakia) ; les cases contrôlées par des unités russes et iraniennes comptent en faveur du joueur syrien.
Atteindre 2 (**victoire mineure**), 3 (**victoire majeure**) ou 4 (**victoire décisive**) des objectifs suivants :
- Expulser toutes les unités israéliennes de Syrie ;
- Éliminer toutes les unités de Daech et toutes les milices sunnites & Al Sham présentes en Syrie ;

- Contrôler les 4 cases du PYD kurde en Syrie ;
- Contrôler 3 cases au Liban ;
- Contrôler Iskenderun en Turquie.
• **Joueur russe** (5e joueur) :
- **Prérequis** : Contrôler Tartus & Latakia.
Atteindre 2 (**victoire mineure**), 3 (**victoire majeure**) ou 4 (**victoire décisive**) des objectifs suivants :
- Contrôler Tripoli au Liban ;
- Contrôler Damascus ou s'assurer que la case est contrôlée par le joueur syrien ;
- Contrôler une ligne ininterrompue de cases reliant Latakia à Damascus ;
- S'assurer que le joueur iranien ne contrôle pas une ligne ininterrompue de cases reliant la côte méditerranéenne à Al Qaim ou Sinjar ;
- Éliminer du jeu toutes les unités de Daech et toutes les milices sunnites & Al Sham présentes au Liban et en Syrie.

DEPLOIEMENT

• **Joueur israélien** (contrôle les forces jordaniennes + joker israélien + carte joker spécial d'Israël) :

- *Golan Heights* :
7th Arm Bde (6-6-5),
36th Arm Div (10-10-5),
210th Mech Div (10-10-5),
1 x Retranchement
- *Haifa* :
90th Arm Div (10-12-5),
91st Mech Div (8-10-5),
1st Mech Bde [Golani] (4-4-5)
- *Netanya* :
35th Para Bde (4-4-A),
Oz SF Bde (4-4-A)

Réservoir de force israélien – Renforts :

- **1e Échelon** :
162th Arm Div (10-12-5),
319th Arm Div (10-12-5),
317th Para Bde (3-4-A)
- **2e Échelon** :
340th Arm Div (10-12-5)
- **3e Échelon** (en Jordanie) :
1st JOR Mech Div (6-8-5),
3rd JOR Arm Div (10-8-5),
30th JOR Para Bde (2-3-3)

• **Joueur iranien** (contrôle l'Armée libanaise, le Hezbollah et l'Armée iranienne + joker iranien + cartes jokers spéciaux de l'Iran et du

Hezbollah) :

Au Liban :

- *Beirut* :
1st Lebanese Mech Div (4-6-4),
2 x Lebanese Hezbollah (3-2-3)
- *Sidon* :
2nd Lebanese Mech Div (4-6-4),
1 x Retranchement
- *South Litani* :
1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3),
2 x Shia militia [Amal] (2-2-3),
marqueur UNIFIL
- *Marjayun* :
Lebanese SF Div (5-5-3),
1 x Retranchement
- *Beqaa* :
1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3)

En Syrie :

- *Damascus* :
1 x Iranian Hezbollah militia (3-2-3)
- *Qatana* :
1 x Iranian Hezbollah (3-2-3)
- *Quneitra* :
1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3)

Réservoir de force iranien – Renforts :

- **1e Échelon** :
33rd & 65th Para Bdes (3-4-A),
Al Quds IRG Div (6-6-3),
23rd Infantry Div (5-5-3),
3 x Shia militias (2-2-3)
- **2e Échelon** :
1st & 2nd IRG Arm Div (8-8-4),
7th IRG Mech Div (6-5-4),
3 x Shia militias (2-2-3)

• Joueur turc (contrôle les milices sunnites & Al Sham + joker turc) :

- *Iskenderun* :
66th Mech Bde (2-3-5)
- *Ceyhan* :
172nd Arm Bde (4-4-5),
1st Para Bde (2-3-A)
- *Gaziantep* :
2nd Arm Bde (4-4-5)
- *Jarabulus* :
6th Mech Corps (8-8-3),
5th Arm Bde (4-4-5),
1st Mech Bde (2-3-5)
- *Urfa* :
2nd Para Bde (2-3-A)
- *Mardin* :
7th Mech Corps (8-8-3)
- *Bitlis* :
8th Mech Corps (8-8-3)
- *Sirnak* :
28th Mech Bde (2-3-5),

SF Bde (2-3-3)

- *Idlib* :
3 x Al Sham militias (3-2-3)
- *Tripoli* :
3 x Sunni militias (2-2-3)

Réservoir de force turc – Renforts:

- **1e Échelon** :
52nd Arm Div (10-8-4),
15th Mech Div (6-6-4),
2 x Al Sham militias (3-2-3)
 - **2e Échelon** :
9th Mech Corps (8-8-3),
1 x Al Sham militia (3-2-3)
- Armée syrienne libre (en cas de coup d'état en Syrie)

• Joueur syrien (contrôle le joker syrien) :

- *Damascus* :
Rep Guard Div (6-6-4)
- *Qatana* :
1st Arm Div (6-5-4),
1 x Retranchement
- *Quneitra* :
3rd Arm Div (6-5-4),
1 x Retranchement
- *Daraa* :
5th Mech Div (4-6-4)
- *Jebel Druze* :
7th Mech Div (réduite : 2-3-4)
- *Quseir* :
76th Mech Bde (2-3-5)
- *Homs* :
11th Arm Div (réduite : 3-3-4),
14th SF Div (5-5-3)
- *Hamah* :
10th Mech Div (4-6-4),
18th Arm Div (réduite : 3-3-4),
1 x Militia (2-2-3)
- *Latakia* :
9th Arm Div (7-6-4)
- *Aleppo* :
4th Arm Div (réduite : 4-4-5),
61st Mech Bde (2-2-5),
1 x Militia (2-2-3)
- *Palmyra* :
90th Mech Bde (2-2-5)
- *Deir ez-Zor* :
15th SF Div (5-5-3)

Réservoir de force syrien – Pas de renforts – Remplacements :

17th Mech Div (4-6-4)

• Joueur russe (contrôle le joker russe + carte joker spécial de la Russie) :

- *Tartus* :

810th Marine Bde (4-4-5)

- *Latakia* :

56th Para Bde (4-4-A)

Réservoir de force russe – Renforts :

- **1e Échelon** :
205th Mech Bde (4-4-5),
22nd Para Regiment (3-3-A)
- **2e Échelon** :
6th Arm Bde (6-5-5),
7th Airborne Mech Div (8-10-5)

• Peshmergas Kurdes :

- *Kobane* :
1 x PYD [4]
- *Qamishli* :
1 x PYD [4]
- *Malikya* :
1 x PYD [4]
- *Hasakah* :
1 x mobile PYD (6-4-2)
- *Raqqa* :
1 x mobile PYD (6-4-2)
- *Afrin* :
1 x PYD [reduced: 2]

Réservoir de force kurde – Renforts

: unités peshmerga du PKK (en cas d'activation de la carte #75 PKK Rebellion) :
6 x PKK [4],
2 x mobile PKK (5-4-2 & 4-3-2)

• Daech :

Zone de remplacement EI (face drapeau pour ne pas voir leur valeur) :
9 unités (choisies au hasard) –
Al Baghdadi n'est pas en jeu.

SCENARIO 11

FITNA ñ LA GUERRE GLOBALE AU MOYEN-ORIENT

Plusieurs mois après l'effondrement de Daech et la fin de la guerre civile en Syrie suivie du retrait US de Syrie et du retrait de l'assistance étrangère à Bagdad, le gouvernement irakien échoue à améliorer la situation intérieure et à honorer les promesses faites à la population. À la suite d'une recrudescence des combats entre armée régulière et milices chiïtes et sunnites, le Premier ministre irakien est assassiné. La faction chiïte la plus radicale prend le pouvoir et déclenche une purge dans l'armée. Les rebelles (Armée irakienne libre) appellent l'Arabie saoudite et la Turquie au secours. Le pouvoir saoudien, soutenu à la fois par les faucons au pouvoir aux Emirats Arabes Unis et par Israël, déclenchent une nouvelle tentative de coup d'état à Bagdad pour redonner le pouvoir aux sunnites et aux kurdes, provoquant l'intervention militaire directe de l'Iran en Irak. En Egypte, le Cheikh de l'université islamique d'Al-Azhar appelle à la guerre sainte contre les gouvernements chiïtes en place à Damas et Bagdad. Ses prêches radicaux sont relayés par d'anciens djihadistes impatients de revenir dans la région. La Turquie prend prétexte de cette croisade pour tenter d'éradiquer les Kurdes syriens et pour conquérir d'anciens territoires ottomans dans le nord de la Syrie et de l'Irak. La Russie réagit immédiatement en envoyant davantage de troupes au Levant pour défendre à la fois ses intérêts stratégiques dans la région et le régime syrien. Prenant avantage du chaos régional et profitant que la communauté internationale a les yeux rivés sur l'Irak et le nord de la Syrie, Israël attaque par surprise le Liban et la Syrie pour éradiquer le Hezbollah et les diverses milices islamiques radicales menaçant les intérêts israéliens dans la région, mais aussi pour expulser les forces iraniennes de Syrie et du Liban. Le régime iranien envoie un corps expéditionnaire en Syrie pour soutenir le régime syrien, défendre ses intérêts sur place et expulser l'armée israélienne de ce pays. Le pouvoir américain, ébranlé et incapable de s'entendre sur une stratégie claire et cohérente, décide de ne pas intervenir immédiatement dans ce qu'il perçoit comme une guerre de religion divisant le monde musulman. Les autorités américaines se préparent néanmoins à intervenir au cas où l'un des belligérants franchirait leurs lignes rouges. Ce qui ne devait être qu'une campagne éclair en Irak et en Syrie s'enlise bientôt en une guerre globale au Moyen-Orient.

NOMBRE DE JOUEURS

6 joueurs représentant l'Arabie saoudite, l'Iran, la Turquie, la Syrie, Israël et la Russie.

DUREE

12 tours (2 ans).

- Les Peshmergas kurdes et les troupes de Daech sont activés par des cartes Événements.

- Les joueurs peuvent se déplacer partout sur la carte. Personne (pas même le joueur saoudien) ne peut entrer au Koweït (ou tracer une ligne de ravitaillement à travers ce pays) tant que cet émirat n'a pas été envahi par l'Irak ou l'Iran, provoquant alors l'intervention immédiate des États-Unis aux côtés du joueur saoudien qui prend dans ce cas également le contrôle de l'armée koweïtienne.

REGLES SPECIALES

- **Tension internationale** : Niveau 3. Les Caveats s'appliquent (Règle 21). Au niveau 10, les États-Unis interviennent en faveur du joueur saoudien.

- Le tour 1 débute par le coup d'état en Irak (voir Règle 23.3 ou Carte #68).

Le joueur saoudien reçoit 4 points

d'opération gratuitement et peut s'il le souhaite utiliser en plus la règle du dépôt stratégique (voir Règle 11), auquel cas il ne joue aucune carte pour les points d'opération mais dispose de 6 points d'opérations pour ce tour.

- Les milices Al Sham présentes en Syrie peuvent entrer en Turquie tant qu'elles restent sur des cases frontalières avec la Syrie.

- Les milices sunnites et Al Sham qui arrivent en renfort en Irak sont placées sur des cases contrôlées par le joueur saoudien ou vides de toute présence ennemie.

- Compte tenu de l'exiguïté du territoire israélien, les renforts israéliens peuvent être placés en surempilement sur Haifa lors de leur tour d'arrivée, mais dans ce cas, seulement trois unités peuvent participer à une même offensive à partir de cette case. À la fin de la phase du joueur israélien, les unités en

surempilement sur Haifa sont retirées du jeu (démobilisées) et placées sur la case remplacement du réservoir des forces israéliennes.

- **Renforts iraniens** : les brigades parachutistes iraniennes sont placées en Irak, en Syrie ou au Liban sur n'importe quelle case contrôlée par le joueur iranien ; les milices chiïtes sont placées en Irak ou en Syrie sur n'importe quelle case contrôlée par le joueur iranien ; les autres renforts iraniens sont placés en Iran.

- **UNIFIL (FINUL en français)** : L'UNIFIL représente la mission d'observateurs de l'ONU chargée de surveiller la frontière entre le Liban et Israël depuis 1978. Cette mission est représentée dans le jeu par le marqueur « UNIFIL » déployé sur la case South Litani au Liban. Chaque attaque terrestre visant la case South Litani est pénalisée d'une colonne de décalage vers la gauche [-1], quel que soit l'agresseur, pour représenter la gêne que représente pour lui la présence de casques bleus sur le terrain. Cette pénalité ne s'applique pas aux attaques aériennes visant la case. Le joueur iranien (contrôlant les forces libanaises) peut renforcer la case South Litani sans remettre en cause la présence de ce marqueur. Si à un moment donné, le joueur israélien prend le contrôle de la case South Litani, le marqueur UNIFIL est définitivement retiré du jeu (l'ONU met fin à l'opération). La présence ou la suppression du marqueur UNIFIL n'a aucun impact sur les caveats, sur la règle de tension internationale, et sur les conditions de victoire.

- **Retirer les cartes suivantes** : 1 x *Truck Bombing Attack* (#5), *Terrorist Campaign* (#38), *Israeli-Lebanese War* (#41), *all Strikes on IS* (#47-49), *No-Fly Zone* (#64), *Coup in Iraq* (#68), *Euphrates Shield* (#74).

REGLES OPTIONNELLES

- Les joueurs peuvent s'entendre pour inverser les rôles. Dans ce cas, à la suite du coup d'état en Irak, c'est le joueur iranien qui a l'initiative et qui joue en premier ; il reçoit gratuitement 4 OPP et peut s'il le souhaite utiliser la règle du Dépôt stratégique s'il ne joue aucune carte pour les points d'opérations.

- Dans le cas d'une partie à deux joueurs, le premier contrôle l'Arabie saoudite, la Turquie et Israël ; le deuxième contrôle l'Iran (et l'armée libanaise), l'Irak, la Syrie et la Russie. Dans le cas d'une partie à trois joueurs, le premier contrôle l'Arabie

saoudite et la Turquie ; le second contrôle l'Iran (et l'armée libanaise), l'Irak et la Syrie ; le troisième contrôle Israël et la Russie. Dans les deux cas, chaque joueur reçoit 2 jokers (il choisit lesquels) et prend 5 cartes en main (au lieu de 4) pour compenser le fait qu'il lui faille jouer en même temps les unités de plusieurs pays. Chaque fois qu'il prend un échelon de renforts ou de remplacements, il choisit si c'est au profit d'unités d'un pays ou d'un autre (mais pas de chaque pays en même temps).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les cases contrôlées par les unités kurdes ou de Daech ne comptent pour aucun joueur.

• **Joueur saoudien** (ayant l'initiative) : Atteindre 3 (**victoire mineure**), 4 (**victoire majeure**) ou 5 (**victoire décisive**) des objectifs suivants :

- Contrôler l'ensemble du territoire saoudien ;
- Contrôler les 5 cases suivantes en Irak : Busayah, Shabakah, Nukhayb, Al Rutbah & H3 ;
- Contrôler Najaf et Karbala ;
- Contrôler Rumailah et Basra ;
- Contrôler Baghdad ;
- Contrôler une ligne ininterrompue de cases (contrôlées par des unités saoudiennes, arabes alliées ou turques) entre la frontière saoudienne et n'importe quelle case ravitaillée en Turquie contrôlée par le joueur turc.

• **Joueur iranien** (2e joueur) : Atteindre 3 (**victoire mineure**), 4 (**victoire majeure**) ou 5 (**victoire décisive**) des objectifs suivants :

- Contrôler Damascus et Beirut ou s'assurer que ces deux cases sont contrôlées par le joueur syrien ;
- Contrôler Baghdad, Mosul, Basra, Karbala et Najaf ou s'assurer que ces cases sont occupées par des unités régulières irakiennes ou des milices chiïtes ;
- Contrôler une ligne ininterrompue de cases (contrôlées par des unités iraniennes ou syriennes) reliant la côte méditerranéenne à la frontière iranienne ;
- Expulser toutes les unités israéliennes du Liban et de Syrie ;
- Expulser toutes les unités saoudiennes et arabes alliées d'Irak ;
- Éliminer du jeu toutes les unités de Daech et toutes les milices sunnites & Al Sham présentes en Irak et en Syrie.

• **Joueur turc** (3e joueur) : **Prérequis** : Contrôler l'ensemble du territoire turc (y compris les cases du PKK). Atteindre 2 (**victoire mineure**),

3 (**victoire majeure**) ou 4 (**victoire décisive**) des objectifs suivants :

- Contrôler les 4 cases du PYD kurde en Syrie ;
- Contrôler Jarabulus (en Syrie) et Dahuk (en Irak) ;
- Contrôler Mosul ou Aleppo ;
- S'assurer que les joueurs syrien et iranien ne contrôlent pas Damascus.
- S'assurer que le joueur iranien ne contrôle pas une ligne ininterrompue de cases reliant la côte méditerranéenne à la frontière iranienne.

• **Joueur syrien** (4e joueur) :

Prérequis : Contrôler 13 cases en Syrie (dont Damascus, Aleppo, Tartus & Latakia) ; les cases contrôlées par des unités russes et iraniennes comptent en faveur du joueur syrien.

Atteindre 2 (**victoire mineure**), 3 (**victoire majeure**) ou 4 (**victoire décisive**) des objectifs suivants :

- Expulser toutes les unités israéliennes de Syrie ;
- Éliminer toutes les unités de Daech et toutes les milices sunnites & Al Sham présentes en Syrie ;
- Contrôler les 4 cases du PYD kurde en Syrie ;
- Contrôler 3 cases au Liban ;
- Contrôler Iskenderun en Turquie ou 2 cases en Irak.

• **Joueur israélien** (5e joueur) :

Prérequis : Contrôler Netanya, Haifa & Golan Heights.

Atteindre 2 (**victoire mineure**), 3 (**victoire majeure**) ou 4 (**victoire décisive**) des objectifs suivants :

- Contrôler les 4 cases suivantes : South Litani, Marjayun, Quneitra & Daraa ;
- Contrôler Beirut ou Damascus ;
- Éliminer du jeu les 5 unités du Hezbollah libanais ;
- Expulser toutes les unités iraniennes de Syrie ;
- Expulser toutes les unités iraniennes du Liban.

• **Joueur russe** (6e joueur) :

Prérequis : Contrôler Tartus et Latakia. Atteindre 2 (**victoire mineure**),

3 (**victoire majeure**) ou 4 (**victoire décisive**) des objectifs suivants :

- Contrôler Tripoli au Liban ;
- Contrôler Damascus ou s'assurer que la case est contrôlée par le joueur syrien ;
- Contrôler une ligne ininterrompue de cases reliant Latakia à Damascus ;
- S'assurer que le joueur iranien ne contrôle pas une ligne ininterrompue de cases reliant la côte méditerranéenne à la frontière iranienne ;
- Éliminer du jeu toutes les unités de

Daech et toutes les milices sunnites & Al Sham présentes au Liban et en Syrie.

DEPLOIEMENT

• **Joueur saoudien** (contrôle l'Armée irakienne libre, les arabes alliés, les milices sunnites + joker saoudien) :

- *King Khalid Military City* :

Para Bde (2-2-A)

- *Nisab* :

45th Arm Bde (4-4-4), 8th Mech Bde (2-3-4),
20th Mech Bde (2-3-4)

- *Rafha* :

1st NG Arm Bde (4-4-4), 3rd NG Mech Bde (2-2-4), 5th NG Mech Bde (2-2-4)

- *Badanah* :

12th Arm Bde (4-4-4), 2nd Mech Bde (2-3-4),
6th Mech Bde (2-3-4)

Réservoir de force saoudien – Renforts :

- **1e Échelon** :

4th Arm Bde (4-4-4) ;

Alliés arabes :

UAE SF Bde (2-2-A), EGY SF Para Bde (2-3-A), 30th JOR Para Bde (2-3-3),
2 x Al Sham militia (3-2-3), 2 x Sunni militias (2-2-3)

- **2e Échelon** :

10th Mech Bde (2-3-4),
11th Mech Bde (2-3-4) ;

Alliés arabes :

1st UAE Arm Bde (5-4-5), 2nd UAE Mech Bde (3-3-5), 1st QAT Arm Bde (4-4-4),
3rd JOR Arm Div (10-8-5), 1 x Al Sham militia (3-2-3),
1 x Sunni militia (2-2-3)

- **3e Échelon** :

7th NG Mech Bde (2-2-4),
9th NG Mech Bde (2-2-4) ;

Alliés arabes :

2nd QAT Mech Bde (2-3-4),
3rd UAE Arm Bde (5-4-5),
4th UAE Mech Bde (3-3-5),
21st EGY Arm Div (10-8-4),
2 x Sunni militias (2-2-3)

- **4e Échelon** :

Alliés arabes :

1st BAH Mech Bde (2-2-4), 1st OMN Arm Bde (4-4-4), 1st JOR Mech Div (6-8-5),
4th YEM Arm Div (8-6-4)

Armée irakienne libre (en fonction des résultats du coup d'état en Irak)

Force d'intervention occidentale (carte #84 Entente Cordiale) :

2nd FR Arm Bde (6-5-6), 13th FR (RDP) Para Regiment (3-3-A), UK 3 Cdo Bde (4-5-5), UK 16 Air Asslt Bde (4-4-A)

Intervention US (voir Règle 27)

• **Joueur iranien** (contrôle les armées irakienne et libanaise, le Hezbollah et les milices chiïtes + joker iranien +

cartes jokers spéciaux de l'Iran et du Hezbollah) :

En Iran :

- *Abadan* : 92nd Arm Div (7-6-4)
- *Bandar Khomeiny* : 64th Infantry Div (4-5-3)
- *Ahvaz* : 88th Arm Div (7-6-4), 58th Infantry Div (4-5-3)
- *Dezful* : 2nd IRG Arm Div (8-8-4), 7th IRG Mech Div (6-5-4)
- *Khorramabad* : 35th Mech Div (5-5-4)
- *Kermanshah* : 28th Mech Div (5-5-4)
- *Qasr-e-Shirin* : 16th Arm Div (7-6-4)
- *Marivan* : 1 x IRG Infantry Div (4-4-3)
- *Mahabad* : 1 x IRG Infantry Div (4-4-3)

En Irak / Armée irakienne (avant le coup d'état) :

- *Al Faw* : Marine Bde (2-3-3)
- *Basra* : 17th SF Div (4-5-3)
- *Rumailah* : 4th Mech Div (6-6-4)
- *Nukhayb* : 8th Infantry Div (4-4-3), 1 x Retranchement
- *Busayah* : 11th Infantry Div (4-4-3), 1 x Retranchement
- *Shabakah* : 10th Infantry Div (4-4-3), 1 x Retranchement
- *Nasiriya* : 12th Infantry Div (4-4-3)
- *Najaf* : 5th Infantry Div (4-4-3), 1 x Shia militia (2-2-3)
- *Karbala* : 2 x Shia militias (2-2-3)
- *Al Rutbah* : 7th Infantry Div (4-4-3)
- *Fallujah* : 6th Infantry Div (4-4-3)
- *Baghdad* : Presidential Guard Div (5-4-4), 1 x Shia militia (2-2-3)
- *Samarra* : 2nd Infantry Div (4-4-3)
- *Ramadi* : 14th Infantry Div (4-4-3)
- *Tikrit* : 3rd Infantry Div (4-4-3)
- *Mosul* : 1st Mech Div (6-6-4), 1 x Shia militia (2-2-3)
- *Kirkuk* : 9th Arm Div (8-8-4)

Au Liban :

- *Beirut* : 1st Lebanese Mech Div (4-6-4), 2 x Lebanese Hezbollah (3-2-3)
- *Sidon* : 2nd Lebanese Mech Div (4-6-4), 1 x Retranchement
- *South Litani* : 1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3), 2 x Shia militia [Amal] (2-2-3), marqueur UNIFIL
- *Marjayun* : Lebanese SF Div (5-5-3), 1 x Retranchement
- *Beqaa* : 1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3)

En Syrie :

- *Damascus* : 1 x Iranian Hezbollah militia (3-2-3)

- *Qatana* : 1 x Iranian Hezbollah (3-2-3)
- *Quneitra* : 1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3)

Réservoir de force iranien – Renforts :

- 1e Échelon :

- 33rd & 65th Para Bdes (3-4-A), 23rd Infantry Div (5-5-3), 29th Infantry Div (5-5-3), Al Quds IRG Infantry Div (6-6-3), 1 x Shia militia (2-2-3)

- **2e Échelon** : 55th Para Bde (3-4-A), 1st IRG Arm Div (8-8-4), 30th Infantry Div (4-5-3), 40th Infantry Div (4-5-3), 2 x IRG Infantry Div (4-4-3)

- **3e Échelon** : 81st Arm Div (7-6-4), 84th Mech Div (5-5-4), 2 x IRG Infantry Div (4-4-3)

• Joueur turc (contrôle les milices Al Sham en Syrie et sunnites au Liban + joker turc) :

- *Iskenderun* : 66th Mech Bde (2-3-5)
- *Ceyhan* : 172nd Arm Bde (4-4-5), 1st Para Bde (2-3-A)
- *Gazantep* : 2nd Arm Bde (4-4-5)
- *Jarabulus* : 6th Mech Corps (8-8-3), 5th Arm Bde (4-4-5), 1st Mech Bde (2-3-5)
- *Urfu* : 2nd Para Bde (2-3-A)
- *Mardin* : 7th Mech Corps (8-8-3)
- *Bitlis* : 8th Mech Corps (8-8-3)
- *Sirnak* : 28th Mech Bde (2-3-5), SF Bde (2-3-3)
- *Idlib* : 3 x Al Sham militias (3-2-3)
- *Tripoli* : 3 x Sunni militias (2-2-3)

Réservoir de force turc – Renforts :

- 1e Échelon** : 52nd Arm Div (10-8-4), 15th Mech Div (6-6-4)
 - **2e Échelon** : 9th Mech Corps (8-8-3)
- Armée syrienne libre (en cas de coup d'état en Syrie)

• Joueur syrien (contrôle le joker syrien) :

- *Damascus* : Rep Guard Div (6-6-4)
- *Qatana* : 1st Arm Div (6-5-4), 1 x Retranchement
- *Quneitra* : 3rd Arm Div (6-5-4), 1 x Retranchement
- *Daraa* : 5th Mech Div (4-6-4)
- *Jebel Druze* : 7th Mech Div (réduite : 2-3-4)
- *Quseir* : 76th Mech Bde (2-3-5)
- *Homs* : 11th Arm Div (réduite : 3-3-4), 14th SF Div (5-5-3)
- *Hamah* : 10th Mech Div (4-6-4), 18th Arm Div (réduite : 3-3-4), 1 x Militia (2-2-3)
- *Latakia* : 9th Arm Div (7-6-4)
- *Aleppo* : 4th Arm Div (réduite : 4-4-5), 61st Mech Bde (2-2-5), 1 x Militia (2-2-3)
- *Palmyra* : 90th Mech Bde (2-2-5)

- *Deir ez-Zor* : 15th SF Div (5-5-3)

Réservoir de force syrien – Pas de renforts – Remplacements : 17th Mech Div (4-6-4)

• Joueur israélien (contrôle le joker israélien + carte joker spécial d'Israël) :

- *Golan Heights* : 7th Arm Bde (6-6-5), 36th Arm Div (10-10-5), 210th Mech Div (10-10-5), 1 x Retranchement
- *Haifa* : 90th Arm Div (10-12-5), 91st Mech Div (8-10-5), 1st Mech Bde [Golani] (4-4-5)
- *Netanya* : 35th Para Bde (4-4-A), Oz SF Bde (4-4-A)

Réservoir de force israélien – Renforts :

- **1e Échelon** : 162th Arm Div (10-12-5), 319th Arm Div (10-12-5), 317th Para Bde (3-4-A)
- **2e Échelon** : 340th Arm Div (10-12-5)

• Joueur russe (contrôle le joker russe + carte joker spécial de la Russie) :

- *Tartus* : 810th Marine Bde (4-4-5)
- *Latakia* : 56th Para Bde (4-4-A)

Réservoir de force russe – Renforts :

- **1e Échelon** : 205th Mech Bde (4-4-5), 22nd Para Regiment (3-3-A)
- **2e Échelon** : 6th Arm Bde (6-5-5), 7th Airborne Mech Div (8-10-5)

Koweïtiens :

- *Jahrah* : 15th Arm Bde (4-4-4), 6th Mech Bde (2-3-4)
- *Kuwait City* : SF Para Bde (2-2-3), Guard Bde (1-2-3)
- *Mina Saud* : 35th Arm Bde (4-4-4), 26th Mech Bde (2-3-4)

Peshmergas kurdes :

- Erbil* : 1 x KDP [4], 1 x mobile KDP (4-3-2)
- *Sulaymaniah* : 1 x KDP [4], 1 x mobile KDP (4-3-2)
- *Rawanduz* : 1 x KDP [4]
- *Kobane* : 1 x PYD [4]
- *Qamishli* : 1 x PYD [4]
- *Malikya* : 1 x PYD [4]
- *Afrin* : 1 x PYD [reduced: 2]
- *Raqqa* : 1 x mobile PYD (6-4-2)
- *Hasakah* : 1 x mobile PYD (6-4-2)

Réservoir de force kurde –

Remplacements :

- 1 x KDP [4];
- Renforts: peshmerga PKK (en cas d'activation de la carte #75 PKK Rebellion) :
- 6 x PKK [4],
 - 2 x mobile PKK (5-4-2 & 4-3-2);

• Daech :

- Zone de remplacement EI** (face drapeau pour ne pas voir leur valeur) : 12 unités (choisies au hasard) – Al Baghdadi n'est pas en jeu.