

PLAYBOOK



LABYRINTH

THE WAR ON TERROR, 2001 – ?

Un jeu conçu par Volko Ruhnke

TABLE DES MATIERES

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 1. Tutoriel : exemple de partie à 2 joueurs | 5. Contexte des Evènements |
| 2. Exemple de partie en solitaire | 6. Remerciements |
| 3. Guide des Opérations | 7. Résumé des évolutions du Prestige |
| 4. Note du concepteur | 8. Liste des Cartes |

Version au 11/12/2010



© 2010 GMT Games, LLC - P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 - www.GMTGames.com

© 2010 GMT Games, LLC

Un tutoriel pour une partie à 2 joueurs

Par Joel Toppen

Ce tutoriel présente les aspects les plus importants d'une partie à 2 joueurs exposés dans les sections des règles 1 à 8 des Règles du Jeu. Nous recommandons vivement QUE LES NOUVEAUX JOUEURS COMMENCENT ICI !

Ce tutoriel est conçu non seulement pour fournir des exemples de partie, mais aussi pour vous apprendre le jeu de façon interactive et illustrée. Il est conçu pour vous mettre, vous le joueur, en situation de jeu avec le moins de prise de tête possible. Pour tirer le meilleur parti de ce tutoriel, il vous faudra avoir le jeu en face de vous de façon à pouvoir déplacer les pions pendant que vous suivrez le tutoriel.

Commençons en détachant (soigneusement) les pions et en les classant. On place les marqueurs « *Poor/Islamist Rule* » et « *Fair/Good* » dans un tas. Ce sont les marqueurs de Gouvernance qu'on va utiliser pour enregistrer la Gouvernance des pays Musulmans. De ce stock, on place un marqueur de Gouvernance « *Poor* » dans la case « *Adversary* » de la Lybie et de l'Iraq. On place un marqueur de Gouvernance « *Poor* » dans la case « *Ally* » en Arabie Saoudite. On place un marqueur « *Fair* » dans la case « *Adversary* » de la Syrie, la case « *Ally* » des Etats du Golf, et la case « *Neutral* » du Pakistan. On place un marqueur de Gouvernance « *Islamist Rule* » dans la case « *Adversary* » de l'Afghanistan.

Puis on met les marqueurs de Posture « *Hard/Soft* » dans un tas à part. Ce sont les marqueurs de Posture qu'on va utiliser pour suivre les Postures des pays non musulmans.

Puis, on récupère les six marqueurs de Complot WMD. On en place trois sur le plateau de jeu dans la case « *Pakistani Arsenal* » et trois dans la case « *Loose Nuke, HEU, & Kazakh Strain* ». On place les six marqueurs de Complot terroriste qui restent avec les nombres 1, 2, et 3 au dos dans la case « *Available Plots* » sur le plateau de jeu.

Maintenant, on met les marqueurs « *Aid/besieged* » dans un tas à part de côté. On place un de ces marqueurs du côté « *Besieged Regime* » en Somalie. De même, on met les marqueurs « *Cadre* » et « *Regime Change* » dans des tas à part de côté.

Maintenant, on place quelques marqueurs essentiels sur la carte :

- On place les marqueurs « *Reserve* » US (étoilé) et « *Jihadist* » (croissant) dans la case « 0 » du tableau « *Reserves* » qui convient sur le plateau de jeu.
- On place le marqueur bleu « *Good Resources* » dans la case « 0 » et le marqueur vert « *Islamist Resources* » dans la case « 1 » sur le tableau « *Victory* » du plateau de jeu.
- On place le marqueur « *Fair/Good Countries* » dans la case « 3 » et le marqueur « *Poor/Islamist Countries* » dans la case « 4 » sur le tableau « *Victory* » du plateau de jeu.
- On place le marqueur « *Troops* » dans la case « *Low intensity* » sur le tableau « *Troops* » du plateau de jeu.
- On place le marqueur « *Jihadist Funding* » dans la case « 9 » sur le tableau « *Funding* » du plateau de jeu.
- On place le marqueur « *Card* » dans la case *Jihadist Action Phase* « *Card 1* » et le marqueur « *Deck* » dans la case « *1 Deck* » sur le Tableau « *Play Sequence* » du plateau de jeu.
- On place le marqueur « *US Prestige* » dans la case « 7 » sur le tableau « *US Prestige* » du plateau de jeu.
- On place le marqueur de Posture US du côté « *US Hard* » dans la case « *Hard* » sur le tableau « *US GWOT Relations* » du plateau de jeu.
- On place le marqueur « *World Posture* » du côté « *World Hard* » dans la case « 1 » sur le tableau « *US GWOT Relations* » du plateau de jeu.

Tous les marqueurs qui restent sont des marqueurs d'Evènement qui servent d'aide-mémoire quand un Evènement est joué. On met ces marqueurs dans un tas de côté pour les utiliser plus tard.

Maintenant, mettons ces jolis petits bouts de bois sur le plateau de jeu ! Les cylindres noirs sont des Cellules djihadistes. Les cubes couleur bronze sont des troupes US. On place cinq cubes de Troupes dans les cases « *Overstretch* » et « *War* » sur le tableau « *Troops* » du plateau de jeu. On place un cube de Troupes dans la case « *Low intensity* » sur le tableau « *Troops* ». On place deux cubes de Troupes en Arabie Saoudite et les deux cubes de troupes restant dans les Etats du Golfe. De même, on place cinq cylindres de Cellules dans les cases « *Ample* » et « *Moderate* » sur le tableau « *Jihadist Funding* » du plateau de jeu. On place une Cellule dans la case « *Tight* » du tableau « *Jihadist Funding* » du plateau de jeu. On place les quatre Cellules qui restent en Afghanistan, face Croissant cachée. Veuillez noter que seuls quinze cubes et quinze cylindres sont utilisés dans le jeu et qu'ils restent en permanence sur le plateau de jeu.

Les cubes/cylindres en excédent doivent être utilisés pour remplacer les pions endommagés ou égarés.

Enfin, préparons les cartes pour la partie. Vous noterez que dans ce jeu, à la différence d'autres jeux à cartes d'activation, les deux joueurs vont tirer leurs cartes d'une même pioche.

Pour ce tutoriel, on récupère les cartes suivantes pour constituer la main d'ouverture du Djihadiste : *Mossad & Shin Bet* (#22), *Sharia* (#28), *Hijab* (#35), *Abu Sayyaf* (#57), *Opium* (#72), « *Axis of Evil* » (#78), *Leak* (#85), *Wahhabism* (#95), et *Hizb Ut-Tahrir* (#100).

De même, on récupère les cartes suivantes pour constituer la main d'ouverture US : *Moro Talks* (#4), *Ethiopia Strikes* (#15), *Libyan WMD* (#39), *Pakistani Offensive* (#42), *Gaza War* (#63), *HEU* (#65), *Saddam* (#92), *Iran* (#104), et *Jaysh al-Mahdi* (#106).

Paré ! La partie est maintenant prête pour le scénario « **Let's Roll** » présenté au dos des Règles du Jeu.

Maintenant que la partie est en place, jetons un œil sur le plateau de jeu.

Merci de vous arrêter ici et de lire les sections 4.1-4.4 du livret de règles.

Terminé ? Excellent ! Comme vous l'avez vu dans le livret des règles, il y a à la base trois sortes de pays dans le jeu : Musulmans, non Musulmans et puis on a l'Iran qui est un pays spécial dans ce jeu. On distingue aisément les pays Musulmans par la présence d'un tableau d'Alignement alors que les pays non Musulmans ont seulement une case de Posture.

Vous aurez peut-être remarqué lors de la mise en place que le marqueur « *Islamist Resources* » a été placé dans la case « 1 » du tableau « *Victory* ». Ceci est dû à l'Afghanistan (qui a une valeur de ressources de 1) qui est sous *Islamist Rule*. En comptant la totalité des pays avec une Gouvernance *Poor* et *Islamist Rule*, on trouve qu'il y a quatre pays de ce type – d'où le placement du marqueur « *Poor/Islamist Countries* » sur le tableau « *Victory* ». De même, il y a trois pays à Gouvernance *Fair* et aucun pays musulman à Gouvernance *Good*, et donc le marqueur « *Good/Fair Countries* » est placé sur la case « 3 » sur le tableau « *Victory* ». Remarquez bien que les pays non Musulmans ont un niveau de Gouvernance fixe et ne sont pas pris en compte d'aucune façon dans le tableau « *Victory* ».

En parlant des pays non Musulmans, on remarquera qu'actuellement un seul pays a une Posture: Israël qui est toujours *Hard* (voir 4.3.3). A cet instant il y a 1 pays qualifié de *Hard* et 0 *Soft* sur la carte. La différence entre les deux postures est de 1 *Hard*, et donc le marqueur « *US GWOT Relations* » est sur la case « 1 *Hard* » sur le tableau « *US GWOT Relations* ».

Maintenant, jetons un œil aux tableaux « *Troops* » et « *Funding* ». Mais d'abord, on s'arrête ici et on lit la section 4.7.

Dorénavant vous savez comment les différents tableaux et cases fonctionnent. Le concept le plus important dans le jeu est sans doute comment les cubes de Troupes et les cylindres de Cellules sont placés et retirés de leur tableau : ils sont retirés de gauche à droite et remplacés de droite à gauche, sans qu'aucune case ne contienne plus de cinq Troupes ou Cellules. Il est important de remarquer que le positionnement des marqueurs « *Troops* » et « *Jihadist Funding* » déterminent combien de cartes vont être distribuées aux joueurs. A cet instant, les deux joueurs vont recevoir une main de 9 cartes puisque le niveau des Troupes est encore dans la case « *Low Intensity* » - la case la plus à gauche avec moins de cinq cubes de Troupes ; et le Financement est maximisé à « 9 » sur le Tableau « *Funding* ».

Enfin, avant de vous lancer, veuillez vous arrêter ici et lire la section 5 du livret de règles. Ne vous inquiétez pas ; ce n'est pas une section trop longue.

Maintenant vous savez comment marche la séquence de jeu. A la différence de la plupart des jeux à cartes d'activation, dans ce jeu chaque joueur va jouer deux cartes pendant son impulsion. Ceci permet aux joueurs de mettre en oeuvre des combinaisons de cartes à la fois amusantes et intéressantes. Maintenant commençons la partie !

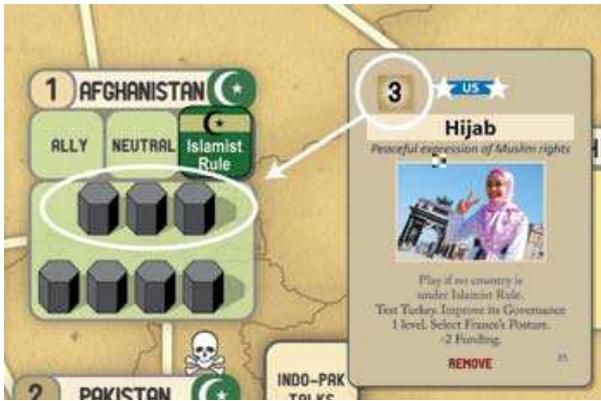
Carte djihadiste N°1:

Chacune des cartes du jeu a deux informations clés : un Evènement qui est soit Associé au Camp US, soit Associé au djihadiste, soit non Associé ; et une valeur d'Opérations (OPS) de 1 à 3. A chaque fois qu'une carte est jouée, le joueur doit annoncer si il l'utilise pour son Evènement ou pour sa valeur d'OPS. (On remarquera que l'Evènement de la carte *US Election* est singulier en ce que, lorsqu'elle est jouée, à la fois la valeur d'OPS et l'Evènement sont utilisés). Si une carte est utilisée pour sa valeur d'OPS et que l'Evènement de cette carte est Associé à l'autre joueur,

l'Évènement va se déclencher. Cela veut dire que les deux joueurs doivent soigneusement planifier la façon dont ils jouent leurs cartes afin de minimiser les dégâts que des Évènements Associés à leur adversaire peuvent infliger. Merci de s'arrêter ici et de lire la section 4.10 et la section 6 dans le livret de règles.

La première tâche dans l'agenda djihadiste consiste à recruter plus de Cellules. La section 8.0 du livret des règles contient toutes les règles régissant les Opérations djihadistes. Merci de vous arrêter ici et de lire les sections 8.1 et 8.2.

Tout va bien ! Vous voilà un expert sur la façon dont marchent les Opérations de Recrutement ! En ce moment la Gouvernance de l'Afghanistan est sous *Islamist Rule*. Cela veut dire que le joueur djihadiste n'aura pas à lancer un dé contre la Gouvernance de ce pays pour recruter des Cellules à partir du tableau « *Funding* » ; la tentative de Recrutement réussit automatiquement. Le joueur djihadiste joue *Hijab* (#35) qui est un Évènement US et annonce son intention d'utiliser sa valeur d'OPS pour Recruter en Afghanistan. L'Évènement est un Évènement Associé au camp US, mais les Pré-conditions de l'Évènement le rendent injouable et donc l'Évènement ne se déclenche pas. Les trois OPS sont utilisés pour Recruter en Afghanistan. Trois Cellules sont déplacées du tableau « *Funding* » vers l'Afghanistan où elles sont placées sur leur face Dormantes (face croissant caché ; face vierge au dessus).



Le joueur djihadiste utilise ses trois OPS pour placer trois Cellules en Afghanistan. Les Cellules débutent comme Cellules Dormantes.

Hijab est alors défaussée. On remarque que si l'Évènement s'était déclenché, la carte aurait été définitivement retirée du jeu.

Le marqueur « *Card* » est avancé sur le tableau « *Sequence of Play* » sur la case Jihadist « *Card 2* ».



Carte djihadiste N°2 :

Pour son second coup, le djihadiste décide de Déplacer des Cellules d'Afghanistan. Merci de vous arrêter ici et de lire la section 8.3. Maintenant vous devriez avoir une idée de comment marche une Opération de Déplacement.

A chaque fois qu'une carte est utilisée pour des Opérations, on doit dépenser tous les OPS pour mener la même Opération. En d'autres termes, on ne peut pas utiliser 1 OP pour un déplacement et puis 2 OPS pour des Recrutements avec la même carte (voir 8.1). En outre, on doit annoncer dès le départ ce qu'on a l'intention de faire avec les OPS et où on a l'intention de mener l'Opération avant de résoudre toute sous-partie de l'Opération.

Le djihadiste décide de jouer *Wahhabism* pour ses 3 OPS. L'Opération annoncée est un Déplacement. Trois Cellules vont se déplacer à partir de l'Afghanistan. Une Cellule va au Pakistan, une Cellule va en Russie, et une Cellule va aux Philippines. Puisque le Pakistan est adjacent à l'Afghanistan, la Cellule qui se déplace au Pakistan arrive saine et sauve. Si c'était une Cellule Active (croissant face visible), elle basculerait en Dormante mais comme elle était déjà Dormante elle reste Dormante.



Une carte à 3 OPS est utilisée pour déplacer trois Cellules à partir de l'Afghanistan.

Maintenant traitons les Cellules voyageant vers la Russie ou les Philippines. Mais d'abord, arrêtez-vous ici et lisez la section 4.9 dans le livret des règles, avec une attention particulière à la règle 4.9.4.

Deux des trois pays de destination sont non Définis : la Russie et les Philippines. On va commencer par les Philippines. Jetez un œil à l'Aide de jeu djihadiste et référez vous à la Table « *Initial Test* ». Puisque les Philippines sont un pays non Musulman, on va tester la Posture des Philippines. Regardez alors la Table des Postures. Le seul modificateur de dé (DRM *Die Roll Modifier*) à cette table est un +1 qui s'appliquerait lorsqu'on teste la Posture US. Aucun DRM ne va s'appliquer à ce jet de dé de test. Un dé est lancé et le résultat est un « 2 » qui fait que les Philippines adoptent une Posture *Soft*. Le GWOT mondial est ajusté immédiatement. Puisqu'il y a maintenant 1 pays non Musulman *Soft* et 1 autre *Hard*, le marqueur « *World GWOT* » se décale dans la case « 0 » sur le tableau « *US World GWOT* ».



Puisque les Philippines ne sont pas adjacentes à l'Afghanistan, la Cellule se déplaçant à partir de l'Afghanistan doit jeter un dé contre la Gouvernance du pays de destination, en faisant un jet de dé inférieur ou égal au niveau de Gouvernance pour déterminer si la Cellule arrive saine et sauve, ou non. Les Philippines ont une Gouvernance *Fair* et donc les Cellules qui s'y déplacent doivent faire un jet de dé de 1 ou 2 pour réussir leur arrivée. Le dé est un « 1 » et donc la Cellule arrive saine et sauve.

Finalement, on résout le voyage de la Cellule en Russie. Puisque la Russie est non Définie on doit la tester comme on l'a fait pour les Philippines. Le dé de test est un « 5 » et donc la Russie est Définie avec une Posture *Hard*. Le marqueur « *World GWOT* » revient sur la case « 1 *Hard* » sur le tableau « *US World GWOT* ».

Comme les Philippines, la Russie n'est pas adjacente à l'Afghanistan et donc la Cellule qui y voyage doit jeter un dé pour sa survie. La Gouvernance de la Russie est également *Fair* donc 1 ou 2 sont nécessaires. Le dé est un « 6 ». La Cellule est éliminée et retourne au tableau « *Funding* ». On la place dans la case la plus à droite avec moins de cinq Cellules (laissant neuf Cellules sur le tableau « *Funding* »).

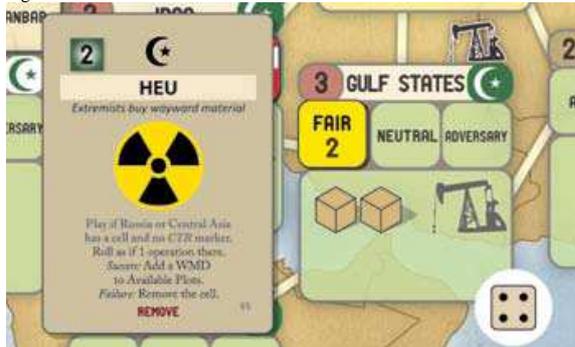


Le marqueur « *Card* » est avancé sur le tableau « *Sequence of Play* » sur la case US « *Card 1* ».

Carte US N°1 :

Souhaitant consolider ses affaires dans le Golfe avant de traiter l'Afghanistan, les US ouvrent le bal en jouant la carte *HEU* pour ses OPS. Puisque ni la Russie ni l'Asie Centrale n'ont à ce moment-là de Cellules, les Pré-conditions de l'Évènement ne sont pas remplies et l'Évènement ne

se déclenche pas. Le joueur US annonce son intention d'utiliser les OPS pour mener une Opération de Guerre Idéologique dans les Etats du Golfe. Veuillez vous arrêter ici et lire la section 7.1 et la section 7.2. du livret des règles.



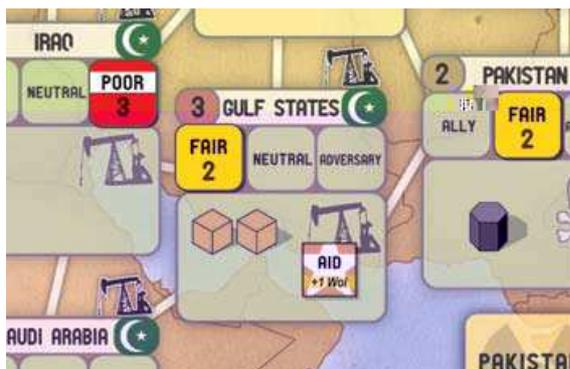
Le joueur US mène une Opération de Guerre Idéologique contre les Etats du Golfe. Il faut un « 5 » pour un succès, mais un « 4 » est jeté. L'opération échoue mais on place un marqueur Aid.

Comme vous l'avez remarqué dans les règles, les OPS sont utilisés de façon très différente par les US et par les djihadistes. Pour mener une Opération dans un pays, le joueur US doit jouer une carte avec une valeur d'OPS supérieure ou égale au niveau de Gouvernance du pays. Puisque les Etats du Golfe ont une gouvernance **Fair**, une carte avec au moins 2 OPS doit être utilisée pour y mener une Opération.

Maintenant, menons cette Opération de Guerre Idéologique. Prenez l'Aide de Jeu du joueur US et regardez le résumé des Opérations de Guerre Idéologique (*War of Ideas*). Puisque le pays ciblé est un pays Musulman on utilisera la partie du résumé pour les pays Musulmans. Ensuite, on va jeter un dé, consulter la Table « *War of Ideas* », et ajouter tous les DRM qui s'appliquent. Pour obtenir un succès, un jet de dé de 5 ou plus est nécessaire. Dans le cas présent deux DRM s'appliquent : le +1 pour un prestige US élevé (*High*) (voir le tableau du prestige US sur le plateau de jeu), et le -1 pour une tentative d'amélioration de Gouvernance en **Good** (le pays est actuellement un **Ally Fair**). Le dé donne un « 4 ». Les DRM s'annulent l'un l'autre et donc le résultat final est « 4 » ; un cran en dessous d'un succès.

L'Opération de Guerre Idéologique est un échec mais tout n'est pas perdu. Puisque la tentative a échoué d'un cran un marqueur « Aid » est placé dans les Etats du Golfe. Tant que le marqueur « Aid » restera dans les Etats du Golfe, les futures Opérations de Guerre Idéologique y auront un DRM de +1 pour cette *Aid*.

Le marqueur « Card » est avancé sur le tableau « *Sequence of Play* » sur la case US « *Card 2* ».



Un marqueur « Aid » fournit un DRM de +1 pour tous les prochains jets de dés de Guerres idéologique.

Carte US N2 :

La première tentative de Guerre idéologique dans les Etats du Golfe a échoué, mais le joueur US a obtenu un marqueur « Aid », et donc le joueur US décide de donner à la Guerre Idéologique une seconde chance. Il joue *Ethiopia Strikes* pour sa valeur d'OPS et annonce qu'il va lancer une Guerre idéologique dans les Etats du Golfe. La seule différence à présent est qu'il y aura un DRM net de +1 (+1 pour Prestige élevé (*High*), -1 pour basculer vers **Good**, et +1 pour *Aid*). Le dé est lancé et le résultat est un « 6 » ; plus qu'assez pour un succès. Regardez à nouveau le résumé « *War of Ideas* » sur l'Aide de Jeu US. Veuillez remarquer que le camp US ne peut améliorer la Gouvernance que d'un **Ally**. Si un pays est défini par un Alignement **Neutral**, le succès d'une Guerre idéologique

basculera l'Alignement en **Ally**. La Guerre idéologique ne peut pas être utilisée dans un pays avec un Alignement **Adversary**. Puisque le succès a conduit à améliorer la Gouvernance en **Good**, tous les marqueurs « *Regime Change* », « *Besieged Regime* », et « *Aid* » sont retirés. Dans le cas présent, le marqueur « *Aid* » est retiré. Finalement, le marqueur « *Good Resources* » sur le tableau « *Victory* » est décalé sur la case « 3 » puisque les Etats du Golfe ont une valeur de Ressources de « 3 ».



Résolution des Complots:

Le marqueur « Card » est avancé sur le tableau « *Sequence of Play* » sur la case US « *Resolve Plot* ». A ce moment-là on résout tous les Complots non résolus sur le plateau de jeu. Actuellement il n'y a pas de Complot et donc on peut remettre le marqueur « Card » sur la case Jihadist « *Card 1* » sur le tableau « *Sequence of Play* ».

Carte djihadiste N1:

Pour leur coup suivant, les djihadistes décident de mettre la pression aux US en Asie du Sud-Est en jouant *Abu Sayyaf* pour son désagréable Evènement. D'après le texte de l'Evènement une Cellule est placée aux Philippines à partir du tableau « *Funding* » (laissant 8 Cellules dans le tableau « *Funding* »). Puisque les Philippines ont déjà été définies, on n'a pas besoin de le faire à nouveau. Mais comme *Abu Sayyaf* est un Evènement à effets permanents on doit placer un Marqueur d'Evènement (on remarque qu'un tel Evènement a le mot « Mark » sur la carte pour rappeler aux joueurs de placer un marqueur d'Evènement). Un marqueur d'Evènement peut être placé dans la case « *Event in Play* » sur le plateau de jeu. Certains Evènements, cependant, ont un impact géographique et donc ont une case près du – ou des – pays qu'ils impactent. On place le marqueur dans la case « *Abu Sayyaf* » qui convient au dessus l'espace Philippines sur le plateau de jeu.



L'Evènement *Abu Sayyaf* fait placer une cellule aux Philippines et le marqueur d'Evènement *Abu Sayyaf* dans sa case.

Enfin, *Abu Sayyaf*, puisque jouée en tant qu'Evènement, est définitivement retirée du jeu – elle ne peut être jouée comme Evènement qu'une seule fois. On la met de côté ; sans la défausser.

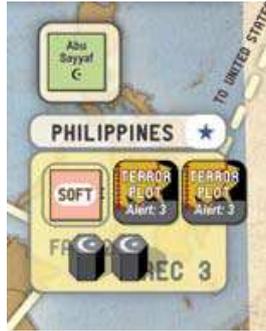
Le marqueur « Card » est avancé sur la case Jihadist « *Card 2* » sur le tableau « *Sequence of Play* ».

Carte djihadiste N2:

Le djihadiste veut maintenant frapper le Prestige US en Complotant dans les Philippines. Veuillez vous arrêter ici et lire la section 8.5 des règles du jeu.

Tout est clair ? Excellent ! Maintenant vous voilà capable de tramer des Complots sans perdre de temps ! De par l'Evènement *Abu Sayyaf*, le joueur US perd un de Prestige (-1) pour chaque Complot placé – non résolu ! - dans les Philippines à moins que le nombre de Troupes ne dépasse celui des Cellules dans les Philippines. (On remarque aussi que *Abu Sayyaf* permet de fait au camp US de se déployer dans les Philippines même si ce n'est pas un pays Musulman ; on en dira plus sur le Déploiement ultérieurement). Il se trouve que le djihadiste détient un Evènement dangereux Associé au camp US: *Sharia*. Ne souhaitant pas que cet Evènement se déclenche, le joueur djihadiste joue *Sharia* et annonce son intention de l'utiliser pour un Complot. Puisque c'est la première tentative de Complot djihadiste du Tour, l'Evènement ne se déclenche pas (voir 8.5.3). C'est l'une des méthodes que peut utiliser le joueur djihadiste pour « étouffer » un Evènement associé aux US.

Les djihadistes annoncent qu'ils vont utiliser les deux OPS pour Comploter aux Philippines. On remarquera que seuls deux OPS pourraient être utilisés pour Comploter aux Philippines puisque les djihadistes n'ont que deux Cellules dans ce pays. Jetant le dé contre la Gouvernance **Fair** des Philippines, le joueur djihadiste doit faire un score de 1 ou 2 pour placer un marqueur « Plot ». Deux dés (un pour chaque OP) sont lancés et le résultat est une paire d'As – chanceux ! Deux marqueurs « Terror Plot » sont placés face cachée par les djihadistes. Le joueur djihadiste regarde les marqueurs « Plot », choisit en secret deux marqueurs Plot « 2 » et les place face cachée aux Philippines. On remarque que – puisqu'une carte 2-OPS a été jouée, seuls des marqueurs Plot « 1 » et « 2 » pourraient être choisis.



Puis, conformément à l'Évènement *Abu Sayyaf*, les US perdent deux points de Prestige (-2) ; un pour chaque marqueur « Plot » placé. Le marqueur « Prestige » se déplace de « 7 » à « 5 » sur le tableau « US Prestige ». La carte *Sharia* est ensuite mise dans la case « 1st Plot » en bas à gauche du plateau de jeu comme aide-mémoire du fait que le joueur djihadiste a utilisé sa capacité de « premier complot » pour « étouffer » un Évènement.

Le marqueur « Card » est avancé sur le tableau « Sequence of Play » sur la case US « Card 1 ».



Carte US N°1:

Piqué au vif par ce coup, le joueur US opte pour l'utilisation de la carte *Moro Talks* pour contrer *Abu Sayyaf*. D'après l'Évènement, le joueur djihadiste perd 1 point de Financement et l'Évènement *Abu Sayyaf* est Bloqué (voir 6.2.8). Le marqueur « Jihadist Funding » est déplacé de la case « 9 » à la case « 8 » sur le tableau « Funding ». Pour indiquer que cet Évènement a été joué, on retourne le marqueur d'Évènement « *Abu Sayyaf* » du côté Moro Talk. La carte *Moro Talks* est ensuite retirée définitivement du jeu.

Le marqueur « Card » est avancé sur le tableau « Sequence of Play » sur la case US « Card 2 ».

Carte US N°2:

Le joueur US a maintenant une décision difficile à prendre : il peut utiliser une carte pour Alerter sur l'un des Complots aux Philippines mais, ce faisant, il ne pourra se débarrasser que d'un des deux Complots. Quoiqu'il arrive, l'un de ces Complots va s'exécuter lors de la phase de Résolution des Complots qui vient et donc, quoi qu'il arrive, le Financement djihadiste va revenir en « 9 » sur le tableau « Funding ». Décision difficile, mais c'est l'essence même de ce jeu. Pragmatique, le joueur US décide de ne pas tenir compte des Complots aux Philippines et à la place il décide de mettre en œuvre un Changement de Régime en Afghanistan. L'Opération « Enduring Freedom » a le feu vert ! Merci de vous arrêter ici et de lire la section 7.3 qui régit les Opérations de Déploiement – le Changement de Régime étant une forme spéciale de Déploiement.

Tout est prêt ? Ok, on y va !

On remarque que le Changement de Régime en Afghanistan est le seul possible puisque, (a) l'Afghanistan est sous Gouvernance **Islamist Rule** ; (b) le camp US a une Posture **Hard** ; et (c) suffisamment de Troupes sont disponibles. Le joueur US doit jouer une carte 3-OPS pour mener cette Opération. Il joue la carte *Libyan WMDs* pour les 3 OPS et annonce son intention de mettre en œuvre un Changement de Régime en Afghanistan. On Déploie en Afghanistan six cubes de Troupes à partir du tableau « Troops ». Le marqueur « Troops » est alors déplacé dans la case la plus à droite avec moins de cinq Troupes, dans ce cas, la case « War » sur le tableau « Troops ». On remarque que lors d'un Déploiement toutes les troupes se déployant doivent venir du même endroit (d'un pays ; ou du tableau « Troops » qui représente de fait les Etats-Unis). On remarque aussi qu'un plus grand nombre de Troupes auraient pu être déployées,

mais que si plus de Troupes avaient été déployées le marqueur « Troops » se serait déplacé sur la case « Overstretch ». Se souvenir que la position du marqueur « Troops » régit le nombre de cartes distribuées à la fin du tour. Aller jusqu'en **Overstretch** est un coup dangereux et donc avec sagesse le joueur US envoie le minimum de Troupes requis pour un Changement de Régime : six Troupes.

Puis, les quatre Cellules en Afghanistan deviennent Actives. On retourne les quatre cylindres de façon à ce que leur face « Active » (i.e. avec croissant) soit visible. On place un marqueur « Regime Change » en Afghanistan du côté vert. Lorsque les joueurs estiment que la partie n'est pas près de se terminer, ils peuvent sauter l'étape de fin de tour et mettre le marqueur « Regime Change » sur son côté couleur bronze, puisqu'on va bientôt de toute façon le retourner. (Voir la remarque du 4.8.2). Mais par respect du détail, on va utiliser le côté vert.



Ensuite, l'Alignement de l'Afghanistan change en **Ally** et le joueur US doit lancer un dé pour en déterminer la Gouvernance. En utilisant la table de Gouvernance sur l'Aide de Jeu du joueur US, on lance un seul dé. Le joueur US a de la chance et fait un « 5 ». L'Afghanistan devient **Ally** avec une Gouvernance **Fair**. Le marqueur « Fair/Good Countries » est déplacé sur la case « 4 » du tableau « Victory » (il y a dorénavant quatre pays du même type sur le plateau de jeu) alors que le marqueur « Poor/Islamist Countries » est remis dans la case « 3 » - les marqueurs changent de fait de place.

Vous pensez peut-être, « Bigre ! Un Changement de Régime c'est méchamment puissant ! » Ouais, mais c'est une arme à double tranchant :

- Les Opérations de Recrutement des djihadistes dans un pays en Changement de Régime réussissent automatiquement.
- Les US ne peuvent pas se Déployer en partant d'un pays en Changement de Régime à moins d'avoir un excédent de cinq Troupes par rapport au nombre de Cellules dans le pays - Ainsi, les Troupes sont coincées, ce qui, à son tour, impacte la taille de la main.
- Le camp US ne peut pas mener de Guerre Idéologique dans un pays en Changement de Régime à moins d'avoir un excédent de cinq Troupes par rapport au nombre de Cellules dans le pays – et comme un pays est défini par un Changement de Régime jusqu'à ce que sa Gouvernance devienne **Good**, mettre un terme à un Changement de Régime peut être une entreprise qui prend du temps.
- Le camp US, après avoir mené un Changement de Régime, doit aussi faire un test du Prestige qui a une forte probabilité de faire baisser le Prestige US. En fait, c'est ce qu'on va faire tout de suite.

Consultez maintenant la Table « Prestige » sur l'Aide de Jeu US. Un seul dé est lancé. Le résultat est un « 6 ». Veinard ! Le Prestige US va monter plutôt que descendre. La variation du Prestige US est déterminée ensuite en lançant deux dés. Le plus faible des deux dés détermine l'amplitude de la variation. Le joueur US fait un « 4 » et un « 1 ». Le Prestige US va monter du plus petit de ces deux dés : il monte de 1. Le marqueur « US Prestige » est déplacé du « 5 » au « 6 » sur le tableau « Prestige ».



Résolution des Complots :

Le marqueur « Card » est avancé sur le tableau « Sequence of Play » jusqu'à la case US « Resolve Plot ». On a deux Complots à résoudre aux Philippines. Chaque Complot est révélé l'un après l'autre par le joueur djihadiste. Les deux Complots sont des Complots à « 2 ». Le premier est révélé et résolu. Regardez maintenant la Table « Unblocked Plots » sur l'Aide de Jeu djihadiste. Puisque le Complot est dans un pays non Musulman autre que les Etats-Unis, on va n'utiliser que cette partie de la table. D'abord, la valeur numérique du Complot est ajoutée au Financement djihadiste – dans le cas présent, le Financement djihadiste va gagner deux (+2). Puisque le marqueur « Jihadist Funding » ne peut pas se positionner au-delà de « 9 » sur le tableau « Funding », on ne tient pas compte de l'excédent de Financement. On déplace le marqueur « Jihadist Funding » dans la case « 9 » sur le tableau « Funding ». Ensuite, on doit tester avec un dé la Posture des Philippines. Un seul dé est lancé et on

consulte la Table « Posture ». Le dé est un « 2 » et les Philippines restent *Soft*. Le marqueur « Plot » retourne dans la case « Available Plot » sur le plateau de jeu.

Maintenant on résout le second Complot de la même manière. Il n'y a pas d'ajustement au Financement djihadiste puisque le Financement est actuellement à son maximum de « 9 ». Un nouveau dé de Posture est lancé pour le second Complot. Cette fois on fait un « 6 ». La Posture des Philippines change en *Hard* ! A présent il y a trois pays *Hard* et aucun *Soft* et donc le marqueur « World GWOT » est mis dans la case « 3 Hard » sur le tableau « US World GWOT ». Le Complot s'est retourné contre les djihadistes.

Le marqueur « Card » est remis dans la case Jihadist « Card 1 » sur le tableau « Sequence of Play ».

Carte djihadiste N°1:

Maintenant les djihadistes ont une lourde décision à prendre. Ils ont quatre Cellules actives en Afghanistan. L'Afghanistan est sous gouvernance *Fair* qui rend les Cellules Actives particulièrement vulnérables. Décidant que les Cellules y mourront probablement, le joueur djihadiste choisit de lancer un Djihad. Les Djihads se présentent sous deux formes : Djihad Majeur et Mineur. Merci de vous arrêter ici et de lire la section 8.4 des règles du jeu.

Maintenant vous savez comment fonctionne un Djihad. A plus d'un titre, un Djihad est le pendant d'une Opération de Guerre Idéologique US. C'est le principal outil du joueur djihadiste pour dégrader la Gouvernance d'un pays.

Le joueur djihadiste joue la carte *Axis of Evil* et annonce son intention d'utiliser deux des OPS de la carte pour un Djihad Mineur en Afghanistan et un OP pour un Djihad au Pakistan. Pour le Djihad en Afghanistan on lance deux dés contre la Gouvernance de l'Afghanistan : un « 6 » et un « 2 ». Le « 6 » est un échec. La Cellule menant cette Opération est éliminée et renvoyée dans le tableau « Funding » (il y a dorénavant 9 Cellules sur le tableau « Funding »). Le « 2 » est un succès ! La Cellule qui mène cette Opération est mise en position Active – toutes les Cellules en Afghanistan sont déjà Actives et donc il n'y a là aucune conséquence. En regardant la Table « Jihad » sur l'Aide de Jeu du joueur djihadiste vous verrez qu'un succès dégrade la Gouvernance du pays d'un niveau, mais pas jusqu'à *Islamist Rule* – il faut une Opération de Djihad Majeur. La Gouvernance de l'Afghanistan est dégradée en *Poor*. On remarquera que le succès d'un Djihad Mineur ne change pas l'Alignement mais seulement la Gouvernance. Les marqueurs « Fair/Good Countries » et « Poor/Islamist Countries » échangent à nouveau leur place sur le tableau « Victory ».

Ensuite, la Cellule au Pakistan mène un Djihad Mineur et fait un « 1 ». La Gouvernance du Pakistan est dégradée à *Poor* et la Cellule Dormante qui a mené l'Opération devient Active. Le marqueur « Poor/Islamist Countries » est déplacé de la case « 4 » à la « 5 » ; le marqueur « Fair/Good Countries » passe de la case « 3 » à la case « 2 » sur le tableau « Victory ».

Le marqueur « Card » est avancé sur le tableau « Sequence of Play » sur la case Jihadist « Card 2 ».

Carte djihadiste N°2:

Pour sa prochaine action, le joueur djihadiste joue la carte *Opium* pour son Evènement. D'après le texte, trois Cellules sont placées faces Dormantes en Afghanistan à partir du Tableau « Funding » (laissant six Cellules sur le Tableau « Funding »).

Le marqueur « Card » est avancé sur le tableau de « Sequence of Play » sur la case US « Card 1 ».

Carte US N°1:

Les US ne peuvent pas déclencher de Guerre Idéologique en Afghanistan avant d'y avoir éliminé certaines des Cellules. Souvenez-vous, pendant un Changement de Régime, les US doivent avoir un excédent de cinq Troupes par rapport au nombre de Cellules dans ce pays. Et donc une Opération de Démantèlement semble s'imposer aux US. Merci de vous arrêter ici et de lire la section 7.4 des règles du jeu.

Prêt à Démanteler quelques combattants d'Al-Qaïda ? A l'instant présent, pour mener une quelconque Opération en Afghanistan avec une carte, il faut jouer une carte 3-OPS (puisque la Gouvernance est *Poor* ; le joueur US doit jouer une carte OPS dont la valeur est supérieure ou égale à la Gouvernance du pays visé). Les US choisissent de jouer la carte *Saddam* pour ses 3 OPS. L'Evènement djihadiste est jouable et cet Evènement se déclenche. Les US peuvent choisir si l'Evènement se déclenche avant ou après que les US résolvent leurs Opérations. Dans ce cas-ci, il déclenche

d'abord l'Evènement. L'effet de l'Evènement, néanmoins, est vide de sens puisque le Financement djihadiste est déjà au maximum à « 9 ».

Maintenant jetez un œil à la Table « Disrupt » (Démantèlement) sur l'Aide de Jeu US. Puisque l'Opération de Démantèlement est menée dans un pays avec plus de 2 Troupes, deux choses vont se produire : d'abord, deux Cellules vont être concernées ; et en second lieu, le Prestige US va être augmenté de +1. Pour chaque Cellule concernée, le joueur US peut soit faire qu'une Cellule Dormante devienne Active, soit renvoyer une Cellule Active vers le tableau « Funding ». Les US choisissent cette dernière voie, éliminant deux Cellules et les renvoyant vers le tableau « Funding » (il y a dorénavant 8 Cellules dans ce tableau). Le marqueur du Prestige US est déplacé de la case « 6 » à la case « 7 », mettant à nouveau les US dans la tranche de Prestige « High ». Veuillez remarquer que le bénéfice de +1 de Prestige pour un Démantèlement dans un pays avec des Troupes va avec la réalisation de l'Opération de Démantèlement ; tant qu'au moins une Cellule ou un cadre est touché, le bénéfice de +1 de Prestige s'applique.



Le marqueur « Card » est avancé sur le tableau « Sequence of Play » sur la case US « Card 2 ».

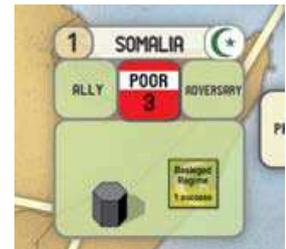
US Carte N°2:

Ne souhaitant pas que les djihadistes mettent en place un Etat islamique au Pakistan – qui fournirait au joueur djihadiste l'Arsenal WMD Pakistanais (voir 8.4.5) – le joueur US joue la carte *Iran* pour son Evènement. Puisque le Pakistan est un pays musulman Partiellement-Shiite (cercle vert avec une étoile blanche et un croissant) l'Evènement peut y être utilisé. La Cellule au Pakistan est éliminée et renvoyée au tableau « Funding » (dorénavant 9 Cellules sur le Tableau). Puisque la dernière Cellule a été retirée par un Evènement, un marqueur « Cadre » est placé dans ce pays – un marqueur « Cadre » est également placé lorsque la dernière Cellule est retirée par une Opération de Démantèlement (voir 4.8.4).

Il n'y a pas de Complot à résoudre et donc le marqueur « Card » est remis sur le tableau « Sequence of Play » sur la case Jihadist « Card 1 ».

Carte djihadiste N°1:

Ne souhaitant pas se voir cerné, le djihadiste décide de tenter sa chance et essaye d'introduire une Cellule en Somalie. Il joue la carte *Hizb Ut-Tahrir* pour son 1 OPS et annonce son intention de Déplacer la Cellule solitaire d'Afghanistan en Somalie.



Puisque la Somalie est actuellement non définie, il faut tout d'abord la tester. Un seul dé est lancé et on consulte la Table « Governance » sur l'Aide de Jeu djihadiste. Le dé est un « 3 » et la Somalie est définie avec un marqueur de Gouvernance « Poor » et son Alignement positionné à *Neutral*. Le marqueur « Poor/Islamist Countries » est déplacé de la case « 5 » à la case « 6 » sur le tableau « Victory ».

Puis, comme la Somalie n'est pas adjacente à l'Afghanistan, le pays d'où la Cellule se Déplace, on doit lancer un dé contre la Gouvernance du pays de destination. Le dé est un « 2 », la Cellule qui arrive saine et sauve est placée face Dormante. On remarque que, si le joueur djihadiste l'avait voulu, il aurait pu utiliser l'unique OP pour se Déplacer sur place et simplement retourner la Cellule Active en Afghanistan face Dormante.

Le marqueur « Card » est avancé sur le tableau « Sequence of Play » sur la case Jihadist « Card 2 ».



Carte djihadiste N°2:

La Somalie est une belle cible pour un Djihad Majeur puisqu'elle est déjà définie par un marqueur « *Besieged Regime* ». Avec cela en tête, le joueur djihadiste utilise sa carte suivante pour recruter en Somalie. La carte *Mossad & Shin Bet* est jouée pour ses 2 OPS. La Pré-condition de l'Évènement n'est pas remplie (il n'y a pas de Cellule en Israël, en Jordanie ou au Liban) et donc l'Évènement ne se déclenche pas). Les deux tentatives de Recrutement vont avoir lieu en Somalie : un « 2 » et un « 3 » sont tirés – encore une fois le djihadiste lance bien les dés ! Deux Cellules sont recrutées en Somalie. Avec trois Cellules en Somalie, les US ont un nouveau paquet d'ennuis !

Le marqueur « *Card* » est avancé sur le tableau « *Sequence of Play* » sur la case US « *Card 1* ».

Carte US N°1:

Les US décident de maintenir le cap et de se focaliser sur l'Afghanistan, jouant la carte *Jaysh al-Mahdi* pour son Évènement. La minorité chiite en Afghanistan partage le sort des US ! L'Afghanistan est un pays Partiellement-Shiite avec à la fois des Cellules et des Troupes présentes et donc l'Évènement y est jouable. Deux Cellules sont renvoyées dans le Tableau « *Funding* » (dorénavant 9 Cellules dans le tableau). On remarque que Dormante ou Active, les statuts n'ont eu aucune influence sur cet Évènement !

Le marqueur « *Card* » est avancé sur le tableau « *Sequence of Play* » sur la case US « *Card 2* ».

Carte US N°2:

Voulant maintenir la pression sur l'Afghanistan, les US jouent maintenant la carte *Pakistani Offensive* pour sa valeur de 3-OPS. Les US déclarent une Opération de Guerre Idéologique en Afghanistan. C'est dorénavant possible puisqu'il y a six cubes de Troupes et seulement une Cellule dans le pays – un excédent de cinq Troupes sur les Cellules dans un pays en Changement de Régime.

Le seul DRM qui va s'appliquer est le +1 pour un Prestige US *High* – le marqueur « *US Prestige* » est sur la case « 7 » du tableau « *US Prestige* ». Le dé lancé est un « 4 » ce qui est juste assez avec le +1 DRM pour produire un résultat final de « 5 ». La Gouvernance de l'Afghanistan se décale à *Fair*. Le marqueur « *Fair/Good Countries* » monte de la case « 2 » à la case « 3 » et le marqueur « *Poor/Islamist Countries* » descend sur la case « 5 » sur le Tableau « *Victory* ».

Il n'y a pas de Complot à résoudre et donc le marqueur « *Card* » est remis sur le tableau « *Sequence of Play* » sur la case Jihadist « *Card 1* ».

Carte djihadiste N°1:

Avec leur dernière carte du tour, *Leak*, les djihadistes vont choisir une Opération de Recrutement. On remarque que les djihadistes ne peuvent pas conserver ou sauvegarder une carte d'un tour à l'autre. On remarque aussi que les US auront généralement l'opportunité de jouer la carte finale à chaque tour. C'est avec cette pensée en tête que le joueur djihadiste déclare son intention de Recruter une Cellule en Afghanistan et deux en Somalie. L'opération de Recrutement en Afghanistan est automatiquement un succès puisque le pays reste sous Changement de Régime. Une Cellule du tableau « *Funding* » est placée sur l'Afghanistan face Dormante.

Pour la Somalie cependant, le joueur djihadiste doit lancer les dés contre le niveau de Gouvernance du pays visé pour déterminer si l'Opération de Recrutement est un succès. Puisque deux tentatives ont été déclarées pour la Somalie, on lance deux dés. Les dés obtenus sont une paire de « 3 ». Deux Cellules du tableau « *Funding* » sont placées sur la Somalie faces Dormantes. Il reste six Cellules sur le tableau « *Funding* ».

Puisque le joueur djihadiste n'a plus de cartes, le marqueur « *Card* » est avancé sur le tableau « *Sequence of Play* » sur la case US « *Card 1* ».

Carte US N°1:

La carte finale US est *Gaza War*. Normalement, comme on le voit dans la règle 6.3.2.3, écarter une carte ne déclenche pas l'Évènement. Vous

pouvez vous rappeler que dans la section 5 du livret des règles, 5.2.4 pour être précis, le camp US a une option lorsqu'il lui reste une carte en main :

- Il peut la conserver dans sa main. Conserver la carte n'empêche pas le joueur US de la jouer plus tard dans ce même tour. Ou bien ...
- Il peut la jouer. Ou bien ...
- Il peut la défausser.

Si le joueur djihadiste avait encore une carte à jouer, le joueur US serait bien avisé de conserver sa carte au cas où le joueur djihadiste utiliserait l'une de ses cartes pour faire quelque chose nécessitant une réplique US. Mais dans le cas présent, puisque le joueur djihadiste a joué toutes ses cartes, le joueur US doit choisir entre jouer ou défausser la carte, ou la conserver pour le tour suivant. L'Évènement est un Évènement associé aux djihadistes et ses effets sont désagréables : elle ajoute +1 sur le tableau « *Jihadist Funding* » et entraîne la défausse d'une carte US (pas encore donnée à ce moment-là) et elle retire -1 de Prestige au tableau de « *Prestige US* » (une éventualité considérable puisque les US se retrouveraient sans ce joli +1 DRM pour la Guerre Idéologique si le marqueur « *US Prestige* » reculait sur la case « 6 » du tableau « *US Prestige* »). Le joueur US choisit la voie de la raison et se défausse de la carte. Ceci, incidemment, est la principale manière qu'ont les US « d'étouffer » un évènement djihadiste pour empêcher son déclenchement.

Puisque les deux joueurs n'ont plus de carte et qu'il n'y a pas de Complot à résoudre, le tour touche à sa fin. Maintenant regardez la séquence « *End of Turn* » sous le tableau « *Victory* » sur le plateau de jeu. En commençant par le haut, on va appliquer chacune des étapes :

1. Le marqueur « *Jihadist Funding* » est reculé d'une case ; le marqueur se déplace dans la case « 8 » sur le tableau « *Funding* », mais puisqu'il est toujours dans la tranche « *Ample* » le joueur djihadiste va bénéficier d'une main de 9 cartes au prochain tour.

2. Puis, les US perdent 1 de Prestige si il y a un pays sous *Islamiste Rule*. Il n'y a pas de pays sous *Islamist Rule* actuellement et donc cette étape est sans effet. Mais remarquez bien que l'effet pourrait être considérable. Il est facile pour un nouveau joueur de ne pas tenir compte de pays à faible valeur de ressource comme la Somalie, mais considérez l'effet à la fin d'un tour d'une Somalie sous *Islamist Rule* : -1 de Prestige à chaque tour ! Ce peut être incapacitant si les US ne s'en occupent pas.

3. Puis, les US gagnent 1 de Prestige si la Posture mondiale GWOT est la même que celle des US tout en se trouvant sur la case « 3 » sur le tableau « *US GWOT Relations* » du plateau de jeu. Puisque c'est justement le cas actuellement les US gagnent 1 de Prestige, déplaçant le marqueur « *US Prestige* » sur la case « 8 » sur le tableau « *US Prestige* ». Les US s'approchent à une case d'un très puissant DRM « *High Prestige* » pour la Guerre Idéologique.

4. Maintenant on met les cartes des cases « *Lapsing Event* » et « *1st Plot* » du plateau de jeu dans la Défausse. Certains Évènements comme *GTMO* et *Oil Price Spike* n'ont un impact que pour un tour. On n'a vu aucun d'eux ce tour-ci, mais on a bien eu une carte jouée dans la case « *1st Plot* ». La carte *Sharia* est mis de la case « *1st Plot* » dans la défausse.

5. Puis, on remet les marqueurs « *Reserves* » à zéro. On ne les a pas utilisés ce tour-ci et donc cette étape est sans effet. On peut utiliser des Réserves pour augmenter la valeur d'OPS d'une carte. Un joueur peut, par exemple, jouer une carte à 1 OPS et mettre cet OP en réserve – sauvegardant de fait le point OP pour plus tard. Puis en jouant ultérieurement une carte, ce joueur peut jouer une autre carte à OPS et ajouter le montant des Réserves sauvegardées à la carte jouée (pour un maximum de 3 OPS) afin de mener un Opération. Voir 6.3.3 pour toutes les règles sur les Réserves.

6. Maintenant on distribue les nouvelles mains. Le marqueur US « *Troops* » est dans la case « *War* » sur le tableau « *Troops* » et donc les US vont recevoir 8 cartes. Le marqueur « *Jihadist Funding* » est dans la tranche « *Ample* » sur le tableau « *Funding* » et donc les djihadistes vont recevoir 9 cartes. On remarque que la position du marqueur « *Troops* » détermine le nombre de cartes à recevoir ; il ne détermine pas la « taille de la main ». Si, par exemple, les US avaient conservé leur dernière carte, ils recevraient quand même 8 cartes à ce moment-là. Ainsi, si les US avaient conservé une carte et si le marqueur « *Troops* » avait été sur la case « *Low intensity* » sur le tableau « *Troops* », ils auraient débuté le tour suivant avec 10 cartes en main.

7. Finalement, le marqueur vert « *Regime Change* » en Afghanistan est retourné du côté couleur bronze.

Ceci conclut le jeu d'un tour complet. Le marqueur « *Card* » revient dans la case Jihadist « *Card 1* » sur le tableau « *Sequence of Play* », prêt pour le prochain tour.

On remarquera qu'il n'y a pas dans Labyrinth de « compteur de tour » à proprement parler. La partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus assez de cartes dans la pioche pour permettre la distribution des mains. Lorsque cela se produit, le marqueur « Deck » est déplacé d'une case vers la case « End » sur le tableau « Play Sequence » et la pioche est remélangée. Si cela avait été le cas à l'étape 6 ci-dessus, le jeu se serait automatiquement arrêté et on aurait consulté les conditions de victoire en 2.3 – avant qu'on retourne le marqueur « Regime Change » placé à ce tour du vert au bronze.

Nous avons terminé un tour complet dans ce tutoriel, mais comme il y a une Opération importante que nous nous n'avons pas encore été capable de montrer, on va continuer la partie en jouant une carte de plus.

Carte djihadiste N°1:

Supposons que les djihadistes ont reçu au moins une carte à 3-OPS à la fin du tour précédent : *GTMO* (#114). Pour leur première carte jouée du tour suivant, les djihadistes jouent la carte *GTMO* pour sa valeur de 3-OPS et annoncent leur intention de déclencher un Djihad Majeur en Somalie. Regardez l'Aide de Jeu djihadiste et remarquez le résumé des Opérations de Djihad. Lorsqu'on mène un Djihad Majeur, il est important de se souvenir que cette Opération a une Pré-condition importante : le joueur djihadiste doit avoir un excédent de 5 Cellules sur le nombre de Troupes dans ce pays pour mener cette Opération. Puisqu'il y a actuellement cinq Cellules Actives et 0 Troupe en Somalie, cette Pré-condition est remplie.

Ensuite, toutes les Cellules dans le pays deviennent Actives. Enfin, comme pour un Djihad Mineur, un nombre de dé est lancé selon la valeur d'OPS de la carte jouée pour initier l'Opération. Dans le cas présent une carte à 3 OPS a été jouée et donc le joueur djihadiste obtient de lancer trois dés. Les dés vont être lancés contre la Gouvernance du pays visé. La Somalie a une Gouvernance **Poor** et donc 1, 2 ou 3 donne un succès : 4,5 ou 6 un échec. Trois dés sont lancés et les résultats sont 4,6 et 2. D'habitude, pour qu'un Djihad Majeur bascule de **Poor** en **Islamist Rule** (et souvenez-vous qu'un Djihad Majeur est la seule façon de basculer une Gouvernance en **Islamist Rule**), on doit obtenir deux succès avec les dés dans cette seule Opération (voir 8.4.2). Pour chaque échec aux dés, comme pour un Djihad Mineur, une Cellule est renvoyée vers le Tableau « Funding ». Si trois dés sont lancés dans un pays à Gouvernance **Poor** et que l'Opération échoue à faire basculer la Gouvernance en **Islamist Rule**, ceci constitue un Echec de Djihad Majeur, qui décale l'Alignement du pays visé d'une case vers « Ally ». Un Echec de Djihad Majeur n'est pas

un ratage complet pour autant, puisque les djihadistes obtiennent de placer un marqueur « Besieged regime » dans le pays – si il n'y en a pas déjà un.

Maintenant dans le cas présent, on a lancé trois dés mais deux ont été des échecs ; le « 4 » et le « 6 » ont chacun entraîné le retour d'une Cellule vers le tableau « Funding ». Seul le dé de « 2 » a été un succès. D'habitude ceci aurait été un Echec du Djihad Majeur mais comme la Somalie a débuté la partie avec un marqueur « Besieged Regime », il suffisait d'un seul succès aux dés pour réussir à basculer la Gouvernance en **Islamist Rule** (voir 8.4.3.2), et donc l'Opération est un succès !

On définit la Somalie avec un marqueur de Gouvernance **Islamist Rule** et on décale son Alignement sur « Adversary ». On retire le marqueur « Besieged Regime ». Puis on déplace le marqueur « Jihadist Resources » de la case « 0 » à la « 1 » sur le tableau « Victory ». Enfin, on augmente le Financement djihadiste de la valeur de Ressource du pays qui vient de basculer en **Islamist Rule** – dans le cas présent le Financement remonte de « 8 » à « 9 ».



Ceci termine notre tutoriel illustré de Labyrinth. Même si il nous a été possible de vous présenter presque toutes les règles du jeu, il y a certaines règles que nous n'avons pas pu intégrer dans ce Tutoriel. Les sections des règles qui suivent n'ont pas été traitées et nous vous encourageons vivement à les lire avant de continuer à jouer : sections des règles 1, 2, 3, et 4.5, 4.6 et 4.8.

A présent, j'encourage les joueurs à continuer de jouer la partie à partir du point qui suit :

- Trouver et défausser la carte *GTMO* qu'on a utilisée pour le Djihad Majeur de ce tour en Somalie.
- Distribuer 8 cartes aux US et 8 cartes aux Djihadistes.
- Continuer de jouer à partir de ce point pour construire sur ce qui a été appris
- le plus important : faites-vous plaisir !