DEFCON 1

FLORIAN DUMONT

FAQ

FAQ ET CLARIFICATIONS DU 26/11/2023

RAPPELS/PRÉCISIONS

Cette rubrique concerne des points de règles qui peuvent facilement être oubliés ou qui nécessitent parfois une clarification.

STATUTS DES ZONES ET INTERACTIONS

BLOC NON JOUÉ

Le tableau au dos du livret **TECHNOLOGIES** stipule que le **territoire capitale** d'un **BLOC** ne peut jamais être déstabilisé : **c'est vrai mais uniquement pour les BLOCS joués**.

- Une **zone principale** (**territoire capitale** compris) est considérée comme **neutre** si le **BLOC** de cette couleur n'est pas joué. On parle de **zone principale neutre** : cela vaut aussi pour le territoire capitale.
- Toutes les zones principales neutres peuvent donc être déstabilisées même si une unité est présente dessus **quel que soit son niveau** y compris un **BUNKER**.

Attention ! Une prise de contrôle d'une zone principale neutre entraîne une modification **DEFCON**.

- Ce sont les jetons **INSTABILITÉ I/II** neutres qu'il faut utiliser pour les **BLOCS** non joués et non ceux du **BLOC** en question.

AMÉLIORATIONS

Il est possible de faire plusieurs améliorations sur la même unité, cependant chaque amélioration unitaire doit être valide.

Pour faire passer une unité de **force 1** (○) à **3** (○○○), c'est-à-dire 2 améliorations, il faut posséder dans sa réserve une unité de **force 2** (○○) (○ > ○○ > ○○○).

REDÉPLOIEMENTS À L'AIDE D'UN SATELLITE

Le redéploiement supplémentaire grâce à un jeton **SATELLITE** (🛰) en mode **reconnaissance** est un redéploiement **bonus**.

Cependant un redéploiement doit être **intégralement** realisé avant de poursuivre par un second redéploiement **bonus**.

Autrement dit, une unité de **force 2** (○○) ou **3** (○○○), ne peut pas utiliser 2 ponts maritimes consécutifs même avec l'aide d'un redéploiement **bonus** puisque elle ne se déplace que d'une zone à chaque redéploiement.

PROTECTIONS POLITIQUES

Il est possible de mettre un marqueur **PROTECTION POLITIQUE** sous une unité terrestre : dans ce cas, la technologie **TERRORISME** détruit l'unité sans déstabiliser la zone.

CARTES MISSIONS

La défausse de cartes **MISSION** est uniquement possible lorsqu'on est le **BLOC** actif lors des phases 1 à 5 avec toutes votre main.

La défausse de 3 cartes **MISSION** permet de prendre 3 cubes **R&D**.

Lors d'une récompense de carte **MISSION** *(§ J.2)*.

- Si on n'a plus en stock l'unité, il est possible de placer un niveau inférieur à la place.
- Si la récompense est la possibilité de lancer une nouvelle attaque et qu'on ne peut pas ou ne veut pas la faire, il est possible de déstabiliser une zone adjacente à la zone conquise à la place, dans le respect des règles de déstabilisation.
- De même, si la récompense est une prise de contrôle d'une zone, il est possible de déstabiliser cette zone au lieu d'en prendre le contrôle, dans le respect des règles de déstabilisation.
- Si la récompense est une nouvelle attaque, gratuite, il est possible, exceptionnellement, de réattaquer avec la même unité.
- Si la récompense est de placer/défausser un marqueur déstabilisation, il est possible de défausser un marqueur de déstabilisation appartenant à un autre bloc. Sous réserve d'éligibilité (adjacence/influence naturelle sur la zone).
- Lorsque la récompense parle de placer un marqueur **CONTRÔLE**, **c'est 1 seul**, parmi la liste possible. Certaines zones ne sont accessibles qu'à partir de **DEFCON 2**.

MODES DE JEU

STRATÉGIQUE

À moins de 5 joueurs, n'oubliez pas de défausser les cartes **OBJECTIF** qui ciblent les **BLOCS** non joués *(§ K.1.1 page 20)*.

CERCLE DE LA MORT

En cercle de la mort, votre objectif vous oblige à attaquer un des 2 **BLOCS** pour gagner mais vous pouvez également vous en prendre librement à l'autre **BLOC** de toutes les manières autorisées par les règles. La partie reste libre.

VARIANTE CERCLE DE LA MORT

Pour gagner, vous devez **aussi** contrôler votre zone **CAPITALE**, même s'il n'y a aucune unité : comme dans le mode **STRATÉGIQUE**.

VARIANTE CHOC FRONTAL

Cartes **OBJECTIF** : piochez 3 cartes **OBJECTIF** et gardez-en 2 comme dans le mode **STRATÉGIQUE**.

PHASES

PHASE POLITIQUE 2

Lorsqu'un coup d'État est réussi :

- il est possible d'y faire apparaître 1 unité **DIVISION MOTORISÉE** de sa réserve *(§ 2.2.5 et 2.3)*.
- Si vous prenez le contrôle d'une zone adverse et qu'un missile est placé dans le silo associé à cette zone, ce missile est détruit.

Il n'est pas possible de faire une déstabilisation via un pont maritime mais **uniquement** via une adjacence terrestre ou grâce à influence naturelle.

Les zones d'un **territoire capitale** (***USA I***, ***II*** et ***III***, ***ROSSIYA I***, ***II*** et ***III***, ***IRĀN I***, ***II*** et ***III***, ***FRANCE I***, ***II*** et ***III***, ***HÉBĚI I***, ***II*** et ***III***) ne peut pas être déstabilisée si le **BLOC** est joué sauf si un **BLOC** tiers en a pris le contrôle.

La formulation *(§ F.2.1 page 5)* concernant la possibilité de reprendre le contrôle de ses zones principales peut porter à confusion : vous pouvez tenter de reprendre le contrôle d'une de vos zones principales **sous contrôle adverse** en faisant un coup d'État selon les règles habituelles **car vous avez PAR DÉFINITION de l'influence naturelle sur toutes vos zones principales**.

Il n'est par contre **jamais possible d'être à l'initiative d'un coup d'état sur une de ses propres zones destabilisées**. C'est uniquement lorsqu'un autre **BLOC** tente de prendre le contrôle de la zone par coup d'état que vous avez l'opportunité, en remportant la lutte d'influence *(§ 2.3)*.

Le seule moyen de restabiliser une zone en **INSTABILITÉ II** est d'attaquer sa propre zone *(§ 5.2.6)*. Losqu'une zone est en **INSTABILITÉ I**, certaines récompenses de mission ou l'utilisation de la **CIA** de l'Alliance Atlantique permettent de restabiliser la zone.

TABLEAU DE SYNTHÈSE DES OPÉRATIONS POSSIBLES SELON LE NIVEAU DEFCON

▲ : entraîne une modification **DEFCON** si l'opération réussie.

ZONE CIBLE	DÉSTABILISATION	COUP D'ÉTAT / + MISE	BOMBARDEMENT	ATTAQUE
Zone secondaire **neutre**	DEFCON 5	DEFCON 5	DEFCON 5	DEFCON 5
Zone secondaire **contrôlée adverse**	DEFCON 5	DEFCON 5 ▲	DEFCON 5	DEFCON 5 ▲
Zone principale **neutre**	DEFCON 5	DEFCON 5 ▲	DEFCON 5	DEFCON 5 ▲
Zone d'un **territoire capitale adverse**	IMPOSSIBLE	IMPOSSIBLE	DEFCON 2	DEFCON 2 ▲
Autre zone principale **adverse**	DEFCON 5	DEFCON 5 ▲	DEFCON 2	DEFCON 2 ▲
Zone **INSTABLE (I/II)** que **vous contrôlez**	IMPOSSIBLE	IMPOSSIBLE	IMPOSSIBLE	DEFCON 5
Zone maritime **occupée adverse**	IMPOSSIBLE	IMPOSSIBLE	IMPOSSIBLE	DEFCON 4 ▲

Conditions :

- influence naturelle ou adjacence terrestre (pas via pont maritime) à une zone que vous contrôlez.
- La zone visée ne doit pas contenir de marqueur **PROTECTION POLITIQUE**.
- La zone visée ne doit pas contenir de d'unité d'un **BLOC adverse** joué.

Conditions :

- **INSTABILITÉ II**,
- influence naturelle.
- Vous **ne pouvez pas** faire un coup d'État sur un territoire que **vous** contrôlez.

Rappels :

Zone **principale** : zone à la couleur d'un **BLOC**.
Zone **secondaire** : zone de couleur grise.
Zone **neutre** : zone qui n'appartient à aucun **BLOC** joué.

Considérez toujours une zone **principale** contrôlée par un **BLOC** adverse comme étant **secondaire**.

Considérez toujours toutes les unités d'un **BLOC non joué** comme étant **neutres**.

PHASE PRODUCTION 3

Il est possible de remplacer une unité existante uniquement si la nouvelle a une force plus élevée *(§ 3.1.1)*.

(PHASE NUCLÉAIRE) 4

Attention ! La **A-BOMB** (**BOMBE A**) ne détruit pas la ressource, contrairement à la **H-BOMB** (**BOMBE H**) et **TSAR BOMBA** (**BOMBE TSAR**) *(§ 4.1.4 page 13)*.

Il est possible d'utiliser une **BOMBE-H** sur un territoire avec une seule zone.

Si la **BOMBE H** est utilisée sur un territoire avec au moins 2 zones, elle cible obligatoirement 2 zones, **même si la deuxième est la vôtre**. Même chose pour la **BOMBE TSAR**.

Le fait de détruire une unité maritime avec une bombe nucléaire ne déclenche ni **LOW**, ni **PERIMETR**.

Les sous-phases étant telles qu'il n'est pas possible de lancer un missile nucléaire fraîchement créé *(4.1 Lancement des missiles et 4.2 Création de nouveaux missiles)*.

PHASE OPÉRATIONS 5

Un bombardement *(§ 5.1.1)* peut viser plusieurs unités, tant qu'il y a adjacence, pas forcément sur le même territoire dans la limite de la puissance du bombardement.

Si l'on souhaite faire plusieurs bombardements (max un seul par unité navale et par tour), il n'est pas obligatoire qu'ils soient faits simultanément avec chaque unité navale.

Les unités neutres peuvent être bombardées.

Une zone neutre qui possède un marqueur **INSTABILITÉ I** ne peut pas être bombardée.

N'entraîne pas de modification **DEFCON** *(§ F.1)*.

Cas particulier pour la RPC avec **HAI YING-2**, vu que c'est une unité navale qui est bombardée et donc détruite, cela **entraîne** une modification **DEFCON**.

Il est impossible, même avec la technologie **TOMAHAWKS** de l'Alliance Atlantique, de bombarder un **QG**. Pour détruire un **QG**, il vous faudra conquérir la zone avec une **ARMÉE BLINDÉE** accompagné d'au moins un **LANCEUR TACTIQUE** ou bien utiliser un missile nucléaire.

COMBAT

Si vous prenez le contrôle d'une zone adverse et qu'un missile est placé dans le silo associé à cette zone, ce missile est détruit.

PLATEAU MONDE

Le positionnement de ***HAWAÏ*** fait que les zones maritimes ***P3*** et ***P4*** ne sont pas adjacentes, de même pour les zones maritimes ***P2*** et ***P5*** qui ne sont pas adjacentes.

TECHNOLOGIES COMMUNES

LOW

Vous pouvez répliquer immédiatement contre votre agresseur avec n'importe lequel de vos missiles, du moment qu'un de vos territoires est pris pour cible par une frappe nucléaire (ce n'est pas obligatoirement la zone avec le missile qui répliquera).

LOW déclenche **LOW** : si vous répliquez avec la technologie **LOW**, votre cible peut répliquer également si elle possède la technologie **LOW**.

Pour faire plus simple, la technologie **LOW** vous permet de lancer vos bombes nucléaires en même temps que votre adversaire si vous êtes ciblé. Vous ne pouvez vous en prendre qu'à cette adversaire. Cette technologie vous permet surtout d'utiliser une éventuelle ogive qui aurait dû être détruite par la frappe de votre adversaire.

MOUVEMENT DES NON-ALIGNÉS (MNA)

Pour bien comprendre les interactions entre le **PANCHSHEEL** et les capacités spéciales du **MNA**, il faut tout simplement en comprendre la philosophie et distinguer les opérations sous pavillon (attaques, bombardements) et les opérations clandestines (terrorisme, bombe sale, récompense de missions...). Le **PANCHSHEEL** empêche toute agressivité "officielle", mais les groupuscules affiliés au **MNA** n'y sont pas tenus...

Donc n'oubliez pas que :

TECHNOLOGIES

TERRORISME

- La zone ciblée n'a pas besoin de contenir une unité **DIVISION MOTORISÉE** adverse.
- **N'entraine pas** de modification **DEFCON**.
- Cette technologie peut être utilisée **même si PANCHSHEEL** a été activée ce tour.

BIOHAZARD

- **Entraine** une modification **DEFCON**.
- Ne déclenche ni **LOW**, ni **PERIMETR**.
- Détruit le **KOTIN**.
- Ne détruit ni la ressource, ni les missiles nucléaires.
- Se crée durant la phase 3 ou 5 mais peut être lancée durant n'importe quelle phase de joueur actif. **Un seul** jeton **BIOHAZARD** peut être utilisée par tour.
- L'unité détruite peut être reconstruite.

PANCHSHEEL

Ne permet aucune attaque terrestre ou naval, ni bombardement, ni attaque pour restabiliser une de ses propres zones mais n'empêche pas **TERRORISME**, **PIRATE**, **BIOHAZARD** ou **VIDYUT**.

VIDYUT

- Le **MNA** doit défausser 1 de ses unités navales, peu importe laquelle.
- **Entraine** une modification **DEFCON** puisqu'une unité navale adverse est détruite.

ISRO

Construction à 2 cases de distance sans aucune contrainte. Il est possible "d'enjamber" un navire ennemi pour construire une unité navale à 2 de distance.

CARTES MISSION

HYPERTERRORISM

Permet de prendre le contrôle de la zone ciblée uniquement à partir de **DEFCON 2**.

ARABIAN LIGHT

Les zones maritimes produisant du pétrole occupées par le **MNA** sont à prendre en compte.

PACTE DE VARSOVIE

TECHNOLOGIES

POLITIBURO

- À l'acquisition de la technologie ne piochez **qu'une seule carte**.
- Les prochaines fois que vous devrez piocher au moins une carte, **piochez-en une de plus** et replacez toute carte **MISSION** excédentaire (main limitée à 3 cartes) de votre choix **sous** votre pioche **MISSION** et non pas dans la défausse.

PERIMETR

Périmètre inclut la technologie **LOW**, en plus de tous ses autres effets.

ALLIANCE ATLANTIQUE

TECHNOLOGIE

CSS

L'usine peut être placée dans n'importe quelle zone que l'on contrôle, y compris une zone produisant déjà une ressource ou qui contient déjà une usine (cela vient en complément et n'écrase pas l'existant).

NAVY SEALS

L'unité **DIVISION MOTORISÉE** produite à l'occasion du **NAVY SEALS** ayant déjà attaqué, elle ne peut pas faire une autre attaque dans le même tour.

MK-ULTRA

Le **KOTIN** n'étant pas une unité classique, cette unité ne peut pas être retrogradée en une unité **CORPS MÉCANISÉ**.

STAR WARS

Cette technologie est à usage unique *(§ ERRATAS à la fin du document)*.

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Les unités spéciales (☆) ne peuvent être améliorées *(§ 3.2 p.12)*.

TECHNOLOGIE

PUISSANCE COLONIALE

L'unité améliorée n'est pas considérée comme nouvelle (sauf si **PUISSANCE COLONIALE** a été utilisée pour produire sur une zone vide une unité de force 1).

Si elle avait déjà précédemment attaquée lors de ce tour, elle ne peut pas faire une nouvelle attaque.

RÉPUBLIQUE POPULAIRE DE CHINE

TECHNOLOGIE

MAO ZHUXI YULU

Il faut qu'il existe au moins une influence naturelle d'un autre bloc sur la zone visée pour l'y envoyer. Sinon c'est impossible.

HAI YING-2

Entraine une modification **DEFCON**.

ERRATAS TUILES TECHNOLOGIE

MOUVEMENT DES NON-ALIGNÉS

VIDYUT

Souci d'impression : il manque les petits barils de pétrole à dépenser sur la tuile finale de **VIDYUT**.

PACTE DE VARSOVIE

PERIMETR

Il manque une précision : **PERIMETR** inclut la technologie **LOW**, en plus de tous ses autres effets.

ALLIANCE ATLANTIQUE

STAR WARS

Attention ! Cette technologie est à usage unique.

Une fois qu'elle a été utilisée retirez définitivement la tuile du jeu. Cependant, elle est toujours considérée comme développée pour certaines récompense comme pour la mission M9 Strategic Defense Initiative.

ERRATAS CARTES

ALLIANCE ATLANTIQUE

CARTE MISSION M11 : KOREAN WAR

Lire ***DONGBEI*** et non ***MANZHOU***.

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

CARTE MISSION M15 : UNIFICATION DU MAGHREB

C'est 5 zones qu'il faut avoir et non 4 car il y a 2 zones en ***ALGÉRIE***.

ERRATAS RÈGLES

PAGE 16 §5.2.1

La zone de redéploiement doit être contrôlée par son **BLOC** et non occupée par une unité adverse.

Les mots "par une unité adverse**" sont en trop** : la zone de redéploiement doit être contrôlée par son **BLOC** et non occupée.

PAGE 17 : EXEMPLE EN BAS DE LA PREMIÈRE COLONNE

Le **MNA** dépense 1 baril **PÉTROLE** et prend le contrôle de ***FRANCE II***. Ce n'est pas ***FRANCE II*** mais ***FRANCE III***.