TWILIGHT STRUGGLE

THE COLD WAR



2nde Edition

De Jason Matthews & Ananda Gupta

LIVRET DES REGLES

TABLE DES MATIERES

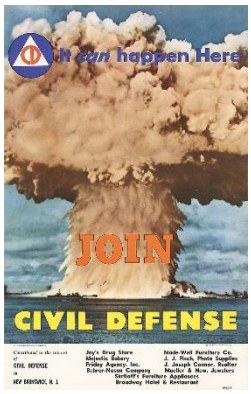
1. Introduction	1	9. La Chine	10
2. Matériel	1	10. Marquage des points et victoire	11
3. Installation du jeu	3	11. Jeu en tournois	12
4. Séquence de jeu	3	Exemple de jeu détaillé	13
5. Jeu des cartes	5	Historique des cartes	22
6. Opérations	5	Notes du concepteur	39
7. Evènements	8	Règles optionnelles	41
8. Statut DEFCON et Opérations Militaires	9		

Traduction française : Philippe Jaranto

UGG (Udo Grebe Gamedesign),Bergheimer Str. 36, 50181 Bedburg

www.ugg.de *sous licence de* GMT Games LLC

INTRODUCTION



"Aujourd'hui le clairon nous appelle à nouveau. Ce n'est pas un appel à prendre les armes, bien que nous ayons besoin d'armes. Ce n'est pas un appel à la bataille, bien que nous soyons engagés dans la bataille, mais c'est un appel à porter le fardeau d'une longue lutte crépusculaire" — John F Kennedy - discours d'investiture, janvier 1961

En 1945, d'improbables alliés terrassaient la bête nazie, tandis que les armes les plus dévastatrices de l'humanité mettaient à genou le fier empire japonais dans une tempête de feu. Là où se tenaient plusieurs grandes puissances, il n'en reste plus que deux. Le monde eut à peine le temps de reprendre son souffle avant qu'un nouveau conflit ne menace. Contrairement aux affrontements titanesques des précédentes décennies, celui-ci ne fut essentiellement pas mené par des soldats et des chars, mais par des espions et des politiciens, des scientifiques et des intellectuels, des artistes et des traîtres.

Twilight Struggle est un jeu pour deux joueurs qui simule les quarante-cinq ans de d'intrigue, de prestige, et occasionnellement de flambées de violence entre l'Union Soviétique et les Etats Unis. Le monde entier est le théâtre sur lequel ces deux titans combattent pour rendre le monde conforme à leurs propres idéaux et à leur manière de vivre. Le jeu commence parmi les ruines de l'Europe quand les deux nouvelles 'superpuissances' s'affrontèrent sur les débris de la Seconde Guerre Mondiale, et se termine en 1989, quand seuls les Etats Unis demeurèrent debout.

La base du système de Twilight Struggle hérite des Card Driven classiques tels que We the People et Hannibal : Rome vs Carthage. C'est un jeu tout aussi rapide et peu complexe. Les Cartes Evénement couvrent un grand nombre d'événements historiques, des conflits arabo-israéliens de 1948 et de 1967, au Vietnam et au mouvement pacifique US, en passant par la crise des missiles cubains et d'autres incidents de la sorte qui menèrent le monde au bord de l'annihilation nucléaire. Les mécanismes internes simulent la prestigieuse course à l'espace tout comme les tensions nucléaires, avec la possibilité que la guerre nucléaire mette fin à la partie.

Ces règles sont organisées en plusieurs chapitres, dont certains sont subdivisés en sous-chapitres (Par exemple 2.1 et 2.2). A plusieurs reprises dans les règles, vous trouverez des références aux chapitres et sous-chapitres que vous êtes en train de lire.

De plus, les termes qui ont un sens particulier dans ces règles, comme 'Influence' ou

'Affrontement' sont écrits avec une majuscule pour faire référence au contexte particulier des règles.

MATERIEL

Une boîte complète de Twilight Struggle contient :

- Une carte 22" par 34"
- Une planche de pions
- Un livret de règles
- Deux aides de jeu
- 104 cartes
- Deux dés à six faces

2.1 LA CARTE

"De Stettin dans la Baltique à Trieste dans l'Adriatique, un rideau de fer s'est abattu sur le continent." – Winston Churchill

2.1.1 La carte est divisée en six Régions : l'Europe, l'Asie, l'Amérique Centrale, l'Amérique du Sud, l'Afrique et le Moyen Orient. Une Région est un groupe de nations géopolitiquement connectées, la plupart du temps proches géographiquement. L'Europe est divisée en deux sous-régions, l'Europe de l'Est et l'Europe de l'Ouest. Deux pays historiquement neutres (Autriche et Finlande) ont la caractéristique d'appartenir à la fois à l'Europe de l'Est et à l'Europe de l'Ouest. L'Asie comprend également une sous-région, le Sud-Est Asiatique. Les cases de pays comprises dans une même Région partagent la même couleur. Les sous-régions ont des nuances de la même couleur.

NOTES DE CONCEPTION : Bien que ce soit géographiquement incorrect, le Moyen Orient inclut la Libye et l'Egypte pour des raisons politiques, tandis que le Canada et la Turquie sont inclus dans la Région Europe.

2.1.2 Tout événement, règle, action ou carte faisant référence à l'"Europe" ou l'"Asie" inclut les sous- régions associées.



Europe de l'Ouest



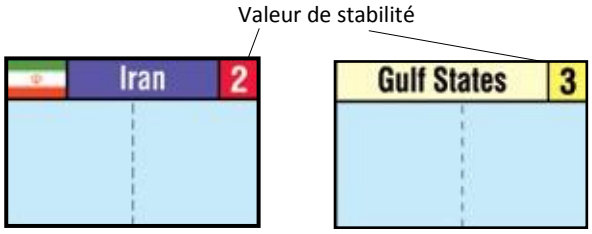
Europe de l'Est



2.1.3 Chaque case sur la carte représente un pays ou un ensemble de pays

Pays d'Affrontement **Pays sans d'Affrontement**

(considéré comme un pays). Chaque pays possède un Chiffre de Stabilité qui représente sa stabilité générale, son indépendance et sa puissance.



2.1.4 Etats d'Affrontement.
Tandis que la plupart des pays ont leur nom écrit sur fond blanc, les pays d'Affrontement opèrent de la même manière que les autres cases mais font l'objet de règles spéciales concernant le Marquage des Points (cf. 10.1) et les tentatives de Coup d'Etat (6.3). Leur nom est sur fond violet pour les reconnaître facilement.

2.1.5 Il y a deux zones sur la carte qui représentent la localisation géographique des Etats Unis et de l'Union Soviétique. Elles n'entrent pas en jeu en ce qui concerne les Marqueurs d'Influence, mais sont considérées comme "pays adjacents contrôlés" en ce qui concerne les événements et les Réalignements (6.2.2).

2.1.6 Les pays sont connectés entre eux par les lignes noires, rouges et marron de la carte. Les lignes marron représentent les connexions à l'intérieur d'une même Région. Les lignes pointillées rouges représentent les connexions entre les pays de régions différentes. Les lignes noires indiquent les connexions entre les pays et les superpuissances. Un pays est considéré comme étant adjacent à tous les autres pays auxquels il est connecté.

NOTE DE CONCEPTION : Etre adjacent n'est pas uniquement une considération géographique. Plusieurs pays qui ont une frontière physique commune n'ont pas de connexion dans le jeu. Ce n'est pas une erreur d'impression mais cela fait partie de la mécanique du jeu et de la situation politique de l'époque.

2.1.7 Contrôle des pays : Chaque pays sur la carte est considéré comme étant Contrôlé par l'un des joueurs, ou Non Contrôlé. Un pays est considéré comme étant Contrôlé par un joueur si :

- Le joueur possède dans le pays au moins autant de points d'Influence que le chiffre de Stabilité du pays, et…
- L'Influence du joueur dans le pays dépasse celle de que possède son adversaire dans ce pays d'un nombre au moins égal au chiffre de Stabilité du pays.

EXEMPLE : Pour Contrôler Israël (Stabilité 4), un joueur doit avoir au moins 4 points d'Influence en Israël, et doit avoir au moins 4 points d'Influence en plus que son adversaire en Israël.

2.2 LES CARTES

2.2.1 Il y a 103 cartes utilisées par le jeu (la carte n°104 est une aide de jeu). Chaque carte possède une valeur de Points Opérationnels, un Titre d'Evénement et une Description d'Evénement. Certaines cartes sont titrées MARQUAGE DE POINTS [SCORING], et doivent être jouées au tour où elles ont été tirées.

2.2.2 Chaque carte possède un symbole pour indiquer quelle superpuissance est associée à son Evénement, comme suit :

- Les cartes avec une étoile rouge sont associées à l'URSS.
- Les cartes avec une étoile blanche sont associées aux USA.
- Les cartes avec une étoile rouge et blanche ne sont associées à aucun camp.

(Cf. 5.2 concernant l'effet de jouer des cartes dont l'Evénement est associé à la superpuissance de votre adversaire).

2.2.3 Les cartes peuvent être jouées de deux manières différentes, en tant qu'Evénement ou en tant qu'Opérationnelle.

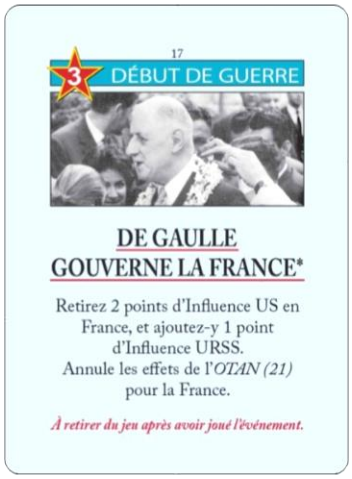
2.2.4 De nombreuses cartes possèdent un astérisque à la suite de leur titre d'Evénement. Quand ces cartes sont jouées en tant qu'Evénement, elles sont retirées du jeu de manière permanente.

2.2.5 Les cartes qui possèdent leur titre d'Evénement souligné sont placées face visible à côté du plateau de jeu jusqu'à ce qu'elles soient annulées (ou que le jeu se termine).

NOTE DE JEU : Les joueurs peuvent également indiquer le jeu d'Evénements soulignés à l'aide des marqueurs correspondants. Ceux-ci peuvent être placés dans la case des Evénements En Cours [Events in Effect].

2.2.6 Les cartes qui sont défaussées (pas définitivement retirées du jeu) sont empilées face visible à côté de la pile des cartes à tirer (la pioche).





2.3 LES MARQUEURS

Le jeu inclut divers marqueurs pour aider au jeu :





INSTALLATION DU JEU

3.1 Mélangez les cartes de type "Début de guerre" et distribuez à chaque joueur 8 cartes. De plus, placez la "Carte Chine" [China Card] face visible devant le joueur soviétique. Les joueurs peuvent examiner leurs cartes avant de déployer leurs marqueurs d'Influence initiaux.

3.2 Le joueur soviétique se déploie en premier. L'URSS place un total de 15 points d'Influence dans les pays suivants :

- 1 en Syrie,
- 1 en Irak,
- 3 en Corée du Nord,
- 3 en Allemagne de l'Est,
- 1 en Finlande,
- et 6 n'importe où en Europe de l'Est.

3.3 Le joueur US se déploie en second, en plaçant un total de 23 points d'Influence dans les pays suivants :

- 1 en Iran,
- 1 en Israël,
- 1 au Japon,
- 4 en Australie,
- 1 aux Philippines,
- 1 en Corée du Sud,
- 1 au Panama,
- 1 en Afrique du Sud,
- 5 au Royaume Uni,
- et 7 n'importe où en Europe de l'Ouest.

3.4 Placez les marqueurs US et soviétique de Course à l'Espace à gauche de l'Echelle de Course à l'Espace. Chaque joueur place son marqueur OP Militaires [Military OP] dans la case 0 de leur échelle d'Opérations Militaires respective. Placez le marqueur de Tour dans la première case de l'Echelle des Tours. Placez le marqueur DEFCON dans la case 5 de l'Echelle DEFCON. Enfin, placez le marqueur de VP dans la case 0 de l'Echelle des Points de Victoire.

SEQUENCE DE JEU

4.1 Twilight Struggle se joue en dix tours. Chaque tour présente entre trois et cinq années et implique le jeu de six ou sept cartes de la part de chaque joueur. Au début du jeu, chaque joueur reçoit huit cartes de la pile des cartes "Début de guerre". Au début du tour 4, la pile des cartes "Milieu de guerre" est mélangée avec la pioche et la main des joueurs passe à neuf cartes. Au début du tour 8, les cartes "Fin de guerre" sont mélangées avec la pioche.

4.2 Le Joueur en Phase est le joueur dont le Round d'Actions est en train d'être joué.

4.3 Quand il n'y a plus de cartes restantes dans la pioche, mélangez toutes les cartes défaussées pour reformer une nouvelle pioche. Notez que les cartes avec un astérisque (*) jouées comme Evénement sont retirées du jeu dès qu'elles sont jouées, et qu'elles ne sont pas réintégrées dans la nouvelle pioche.

4.3.1 Distribuez toutes les cartes restant dans la pioche avant de re-mélanger, sauf aux tours 4 et 8 (cf. 4.4).

4.4 Quand vous passez des cartes "Début de guerre" aux "Milieu de guerre" ou des "Milieu de guerre" aux "Fin de guerre", n'ajoutez pas les cartes défaussées à la pioche. A la place, ajoutez les cartes "Milieu de guerre" ou "Fin de guerre" (selon ce qui convient) à la pioche existante que vous re-mélangez.

Les cartes défaussées ainsi ignorées restent en l'état pour le moment, mais seront réintégrées dans la pioche lors du prochain mélange.

4.5 Un tour de jeu de Twilight Struggle possède la structure suivante :

A. Augmentez le statut DEFCON B. Distribuez les cartes
B. Phase de Premier Evénement
C. Rounds d'Actions
D. Vérifiez le Statut des Opérations Militaires
E. Révélez la Carte Conservée (tournois uniquement)
F. Retournez la "Carte Chine"
G. Avancez le marqueur de Tour
H. Marquage de Points final (uniquement après le tour 10)

A. Augmentez le statut DEFCON : Si le statut DEFCON est inférieur à 5, augmentez-le de 1 (vers la Paix).



B. Distribuez les cartes : Chaque joueur reçoit suffisamment de cartes pour ramener sa main à 8 cartes aux tours 1 à 3. Aux tours 4 à 10, les joueurs reçoivent suffisamment de cartes pour ramener leur main à 9 cartes. La "Carte Chine" ne compte jamais dans ce total.

C. Phase de Premier Evénement [Headline] : Chaque joueur sélectionne secrètement une carte de leur main. Ceci fait, ils révèlent leur carte simultanément. Ces cartes sont appelées 'Cartes de Premier Evénement' et leur Evénement se produit lors de cette phase (et si le titre de l'Evénement porte un astérisque, elles sont retirées du jeu normalement). Pour déterminer quel Evénement s'applique en premier, regardez la valeur Opérationnelle de chaque carte ; c'est sa valeur de Premier Evénement. La carte de Premier Evénement ayant la plus grande valeur est jouée en premier. En cas d'égalité, l'Evénement du joueur US prend effet en premier.

- Les cartes de Marquage de Points peuvent être jouées durant la phase de Premier Evénement. Cependant, elles sont considérées comme ayant une valeur de Premier Evénement de zéro (0) et son toujours jouées en second. Si les deux joueurs choisissent une carte de Marquage de Points comme carte de Premier Evénement, celle du joueur US est jouée en premier.
- Les joueurs doivent jouer un Premier Evénement, que celui-ci aide son camp ou non.

NOTE : Si vous jouez un Evénement adverse pendant la Phase de Premier Evénement, votre adversaire applique le texte de l'Evénement comme s'il avait lui- même joué la carte. Cependant, le joueur de la carte de Premier Evénement est considéré comme étant le 'Jouer en Phase' en ce qui concerne le statut de DEFCON (cf.8.1.3).

- La "Carte Chine" ne peut pas être jouée pendant la Phase de Premier Evénement.
- Sauf si le Premier Evénement stipule une disponibilité de Points Opérationnels, aucun des joueurs ne reçoit de Points Opérationnels des cartes jouées pendant la Phase de Premier Evénement.

D. Rounds d'Actions : Il y six Rounds d'Actions aux Tours 1 à 3 et sept Rounds d'Actions du tour 4 au tour 10. Les joueurs jouent leurs cartes en alternance, une par Round d'Actions, pour un total de six cartes aux Tours 1 à 3, et sept cartes aux Tours 4 à 10. Le joueur soviétique joue toujours son Round d'Actions en premier, suivi du joueur US. Toutes les actions requises par chaque carte doivent être résolues avant que le joueur suivant n'entame son Round d'Actions en jouant une carte. Le joueur qui effectue son Round d'Actions est appelé le "Joueur en Phase".

- En général, un joueur aura une carte de reste après la fin de tous les Rounds d'Actions. Cette carte est considérée comme "Conservée", et pourra être jouée lors de Rounds suivants. Les cartes de Marquage de Points ne peuvent jamais être conservées.
- Si un joueur n'a plus assez de cartes pour effectuer le nombre d'actions requis pour le tour, il ne fait rien d'autre pendant que son adversaire termine le tour.

E. Phase de Vérification des Opérations Militaires : Chaque joueur détermine s'il est pénalisé en termes de Points de Victoire pour n'avoir pas effectué assez d'Opérations Militaires pendant le tour (cf. 8.2). Chaque joueur remet ensuite son marqueur d'Opérations Militaires à zéro.

F. Révélez la Carte Conservée : Lors d'un tournoi ou d'un jeu en compétition, les deux joueurs doivent révéler leurs cartes conservées à leur adversaire pour s'assurer que toutes les cartes de Marquage de Points requises ont été jouées pendant le tour. Puisque cela annule un certain secret dans le jeu, il n'est pas obligatoire d'utiliser cette règle dans un environnement non compétitif.

G. Retournez la "Carte Chine" : Si la "Carte Chine" a été transmise face cachée pendant le tour, retournez là.

H. Avancez le marqueur de Tour : Déplacez le marqueur de Tour sur le tour suivant.

Si c'est la fin du tour 3, mélangez les cartes "Milieu de guerre" avec la pioche. Si c'est la fin du tour 7, mélangez les cartes "Fin de guerre" avec la pioche

I. Marquage de Points final : À la fin tour 10, effectuez un Marquage de Points Final comme décrit dans les règles de Marquage de Points.

JEU DES CARTES

5.1 Les cartes peuvent être jouées de deux manières différentes : en tant qu'Evénement ou en tant qu'Opérationnelles. En général, les joueurs conservent une carte en main à la fin du tour. Toutes les autres cartes servent à des Evénements ou à des Opérations.

Les joueurs ne peuvent pas passer leur tour en refusant de joueur une carte, ou en se défaussant d'une carte de leur main.

5.2 Evénements associés à votre adversaire : Si un joueur joue une carte en Opérationnel et que l'Evénement de cette carte n'est associé qu'à son adversaire, l'Evénement se produit également (et la carte, si elle possède un astérisque après son titre, est retirée).

NOTE : Quand vous jouez une carte en Opérationnel et qu'elle déclenche un Evénement associé à votre joueur adverse, celui-ci accomplit l'Evénement comme si c'était lui qui l'avait joué.

- Le Joueur en Phase décide toujours si l'Evénement se produit avant ou après la résolution des Opérations.
- Si le jeu d'une carte déclenche un Evénement adverse, mais que cet Evénement ne peut pas se produire à cause d'une carte pré-requise qui n'a pas encore été jouée, ou d'une condition spécifiée sur la carte qui n'est pas remplie, l'Evénement ne se produit pas. Dans ce cas, les cartes avec un astérisque (*) retournent dans la défausse et ne sont donc pas retirées du jeu.
- Si le jeu d'une carte déclenche un Evénement adverse, mais que le jeu de cet Evénement est interdit par le jeu d'une autre carte, l'Evénement ne se produit pas et la carte n'est jouée que pour ses Points Opérationnels.
- Si le jeu d'une carte déclenche un Evénement adverse, mais que le jeu de cet Evénement est sans effet, l'Evénement est quand même considéré comme étant joué et la carte sera retirée si elle possède un astérisque.

EXEMPLE 1 : Le joueur soviétique joue la carte 'OTAN' avant que les cartes 'Plan Marshall' ou 'Pacte de Varsovie' n'aient été jouées. Le joueur soviétique utilise les 4 Points Opérationnels mais les USA ne peuvent pas jouer l'Evénement 'OTAN'. Cependant, bien qu'elle comporte un astérisque, la carte 'OTAN' n'est pas retirée du jeu. Elle est placée dans la défausse pour être re-mélangée et pourra être jouée plus tard.

EXEMPLE 2 : Le joueur US joue 'Guerre Israélo- arabe' pour 2 Points Opérationnels. Cependant, lors de son Round d'Actions précédent, il a joué les 'Accords de Camp David' ce qui interdit le jeu de la carte 'Guerre Israélo-arabe' en tant qu'Evénement. Le joueur US utilise ses 2 Points Opérationnels mais le joueur soviétique ne bénéficie pas de l'Evénement et la carte n'est pas retirée du jeu.

EXEMPLE 3 : Le joueur soviétique joue 'Alliance pour le Progrès' ; cependant, le joueur US ne contrôle aucun pays d'Affrontement en Amérique Centrale ou du Sud. Néanmoins, l'Evénement est considéré comme étant joué et la carte est retirée du jeu après le Round du joueur soviétique.

5.3 Quand une carte jouée en tant qu'Evénement requiert le jeu ou la défausse d'une autre carte d'une valeur spécifique, une carte de valeur supérieure convient toujours.

EXEMPLE : La carte 'Bourbier' requiert que le joueur US se défausse d'une carte de 2 Points Opérationnels. Si l'Américain joue une carte de 3 Points Opérationnels, l'obligation est respectée.

5.4 Quand un Evénement oblige un joueur à se défausser d'une carte, l'Evénement de la carte défaussée n'est pas joué. Cette règle s'applique également aux cartes de Marquage de Points.

5.5 Excepté ce qui est marqué dans la règle 10.1.5, le texte d'une carte qui contredit les règles écrites prend le pas sur celles-ci.

OPERATIONS

Les Opérations peuvent être utilisées : pour placer des marqueurs d'Influence, pour effectuer des jets de Réalignement, pour tenter des Coups d'Etat, ou pour tenter d'avancer dans la Course à l'Espace. Quand une carte est jouée en tant que carte Opérationnelle, le joueur doit choisir d'utiliser tous les Points Opérationnels pour l'une des options suivantes : Placement de marqueurs, jets de Réalignement, tentative de Coup d'Etat ou Course à l'Espace.

6.1 PLACER DES MARQUEURS D'INFLUENCE

"Chacun impose son propre système aussi loin que son armée peut aller" – Joseph Staline

6.1.1 Les marqueurs d'Influence sont placés un à la fois. Cependant, tous les marqueurs doivent être placés avec, ou de manière adjacente à, des marqueurs amis qui étaient déjà en place au début du Round d'Actions du joueur en phase. Exception : les marqueurs placés suite à un Evénement ne sont pas sujets à cette restriction, sauf si cela est spécifiquement précisé sur la carte. Si la somme

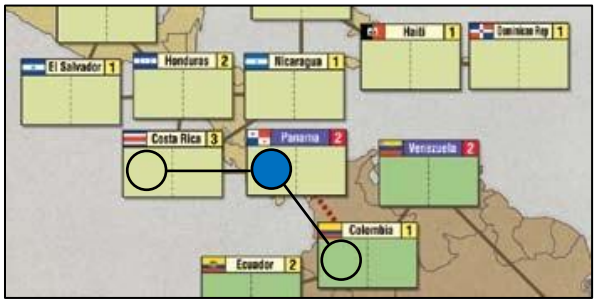
d'Influence est suffisante pour acquérir le contrôle du pays, placez le marqueur du côté sombre.

6.1.2 Cela coûte un (1) Point Opérationnel pour placer un marqueur d'Influence dans un pays sous Contrôle ami ou Non Contrôlé. Cela coûte deux (2) Points Opérationnels pour placer un marqueur d'Influence dans un pays sous Contrôle ennemi. Si le statut de Contrôle d'un pays change pendant le placement des marqueurs, les marqueurs supplémentaires placés pendant ce même Round d'Actions coûtent moins cher.



EXEMPLE : Le joueur US possède 2 marqueurs d'Influence en Turquie et le joueur soviétique n'en a aucun. De ce fait, les USA contrôlent la Turquie. Le joueur soviétique utilise une carte de 4 Points Opérationnels pour placer des marqueurs d'Influence. Quand il place des marqueurs en Turquie, le premier lui coûte 2 Points Opérationnels. Cependant, après le placement de ce premier marqueur d'Influence soviétique, les USA n'excèdent plus l'Influence soviétique en Turquie de son chiffre de Stabilité de 2, ce qui fait qu'un deuxième ou troisième marqueur d'Influence soviétique ne coûterait qu'1 Point Opérationnel par marqueur. Si le joueur US avait commencé avec seulement 1 marqueur d'Influence en Turquie, il n'aurait pas contrôlé ce pays. De ce fait, tout placement d'Influence soviétique n'aurait coûté qu'1 Point Opérationnel par marqueur.

6.1.3 Les marqueurs d'Influence peuvent être placés dans plusieurs régions et plusieurs pays à concurrence du nombre de Points Opérationnels de la carte jouée.



EXEMPLE : Le joueur US possède déjà des marqueurs au Panama et en Corée du Sud. Il utilise une carte de 3 Points Opérationnels pour placer plus d'Influence. Le joueur US peut placer des marqueurs d'Influence à la fois au Costa Rica et en Colombie. Cependant, il ne peut pas en placer au Costa Rica puis au Nicaragua. D'un autre côté, puisque des marqueurs d'Influence sont déjà présents, il peut utiliser tout Point Opérationnel restant pour renforcer la Corée du Sud ou ses pays voisins.

6.1.4 Les marqueurs d'Influence peuvent toujours être placés dans tout pays adjacent (connecté) à la zone de superpuissance du Joueur en Phase.

6.1.5 Les marqueurs d'Influence sont traités comme de la monnaie. Les joueurs peuvent 'diviser' un gros marqueur en plusieurs plus petits n'importe quand. De plus, le nombre de marqueurs d'Influence inclus dans le jeu n'est pas une limite absolue. De petits jetons, des pièces de monnaie ou des blocs de bois peuvent combler une pénurie de marqueurs.

6.1.6 Si un joueur possède deux marqueurs ou plus dans un pays, placez le plus gros au-dessus. Les marqueurs d'Influence peuvent être inspectés à tout moment.

6.2 JETS DE REALIGNEMENT

6.2.1 Les jets de Réalignement servent à réduire l'Influence ennemie dans un pays. Pour tenter un jet de Réalignement, le joueur n'a pas besoin d'avoir de l'Influence dans le pays ciblé ou dans un pays adjacent – bien que cela augmente grandement les chances de succès. Quand il utilise une carte pour des jets de Réalignement, le joueur résout chaque jet avant de déclarer la cible suivante. Les pays peuvent faire l'objet d'un Réalignement plus d'une fois par Round d'Actions.

6.2.2 Cela coûte un Point Opérationnel pour effectuer un jet de Réalignement. Chaque joueur jette un dé et celui qui obtient le plus haut score retire la différence entre les deux dés de l'Influence que possède son adversaire dans le pays ciblé. Deux jets égaux sont considérés comme un match nul, et aucun marqueur n'est retiré. Chaque joueur modifie son jet de dé comme suit :

- +1 pour chaque pays contrôlé adjacent
- +1 si il a plus d'Influence dans le pays ciblé que son adversaire

- +1 si votre superpuissance est adjacente au pays ciblé

Plus tôt





Plus tard

EXEMPLE : Le joueur US désigne la Corée du Nord pour un Réalignement. Il y a 3 points d'Influence soviétique en Corée du Nord alors que les USA n'en possèdent aucun. Le joueur US n'a aucun modificateur – il ne contrôle aucun pays adjacent et possède moins d'Influence en Corée du Nord que les Soviétiques. Le joueur soviétique reçoit un +1 parce que la Corée du Nord est adjacente à l'URSS et un +1 parce qu'il a plus d'Influence dans ce pays que les USA. Le joueur américain a de la chance et jette un 5 alors que le joueur soviétique jette un 2 qui est transformé en un 4. Le résultat est que l'URSS doit retirer un point d'Influence de la Corée du Nord.

6.2.3 Aucun point d'Influence ne peut être ajouté à un pays suite à un jet de Réalignement.

6.3 TENTATIVES DE COUP D'ETAT

6.3.1 Un Coup d'Etat représente des opérations militaires de faible envergure pour changer la composition du gouvernement d'un pays ciblé. Un joueur qui tente un Coup d'Etat n'a pas besoin d'avoir de l'Influence dans le pays ciblé ou dans un pays adjacent pour le faire. Cependant, votre adversaire doit posséder des marqueurs d'Influence dans le pays ciblé pour pouvoir y tenter un Coup d'Etat.

6.3.2 Pour résoudre un Coup d'Etat, multipliez le chiffre de Stabilité du pays ciblé par deux (x2). Jetez ensuite un dé auquel vous ajoutez les Points Opérationnels de la carte. Si ce jet de dé modifié est supérieur au double du chiffre de Stabilité, le Coup d'Etat est un succès, sinon il a échoué. Si le Coup d'Etat a réussi, retirez du pays ciblé un nombre de marqueurs d'Influence adverses égal à la différence. S'il n'y a pas assez de marqueurs d'Influence adverses à retirer, placez des marqueurs d'Influence amis pour combler le manque.

6.3.3 Déplacez le marqueur sur l'Echelle des Opérations Militaires d'un nombre de cases égal à la valeur Opérationnelle de la carte jouée.

EXEMPLE : Le joueur US joue une carte de 3 Points Opérationnels pour tenter un Coup d'Etat au Mexique. Le joueur US n'a pas d'Influence dans ce pays; le joueur soviétique y possède 2 points d'Influence. Tout d'abord, le joueur US ajuste le marqueur sur l'Echelle des Opérations Militaires pour indiquer qu'il a dépensé 3 points en Opérations Militaires ce tour-ci (cf. 8.2). Il jette ensuite le dé et obtient un 4 auquel il ajoute son chiffre Opérationnel (3) pour obtenir un 7. Il soustrait alors deux fois la valeur de Stabilité du Mexique (2 x 2 = 4) à son résultat et obtient un total final de 3. C'est le nombre de marqueurs d'Influence qu'il doit retirer/ajouter au Mexique. D'abord, il doit retirer les 2 marqueurs d'Influences soviétiques, puis il place 1 marqueur d'Influence US.

6.3.4 Tout Coup d'Etat dans un pays d'Affrontement dégrade le statut DEFCON d'un niveau (vers la guerre nucléaire).

6.3.5 Les cartes qui stipulent qu'un joueur peut tenter un "Coup d'Etat gratuit" dans une région particulière peuvent ignorer les restrictions géographiques imposées par le niveau de DEFCON actuel (cf. 8.1.5). Cependant, un "Coup d'Etat gratuit" qui a lieu dans un pays d'Affrontement diminue toujours le DEFCON comme décrit en 6.3.4.

6.4 LA COURSE À L'ESPACE

"Nous allons dans l'espace parce que quoi que l'humanité doive entreprendre, les hommes libres doivent le partager... Je crois que cette nation doit s'engager à atteindre l'objectif, avant que la décennie ne se soit achevée, de débarquer un homme sur la lune et de le ramener sans risque sur la terre " – John F. Kennedy

6.4.1 L'Echelle de Course à l'Espace possède un marqueur pour chaque superpuissance. Des Points Opérationnels peuvent être dépensés par une superpuissance pour essayer de bouger son marqueur dans la case suivante de l'échelle. Pour cela, jouez une carte ayant une valeur Opérationnelle au moins égale au chiffre indiqué dans la case de l'échelle où vous voulez avancer. Jetez le dé : si le score tombe dans l'intervalle inscrit dans la case ciblée de l'échelle, déplacez votre marqueur dans celle-ci.

6.4.2 Un joueur ne peut joueur qu'1 carte par tour pour essayer d'avancer dans la Course à l'Espace. Exception : Les Capacités Spéciales de l'Echelle de Course à l'Espace et certains Evénements peuvent altérer cette limitation d'une carte, ou faire avancer le marqueur de la superpuissance sur l'Echelle de Course à l'Espace.

6.4.3 Avancer le long de l'Echelle de Course à l'Espace résulte en l'acquisition de Points de Victoire, d'une capacité spéciale, ou des deux. Cinq cases de l'Echelle de Course à l'Espace sont marquées par deux chiffres séparés par une barre oblique, par exemple Orbite Lunaire possède les chiffres 4/2. Le chiffre de gauche est le nombre de Points de Victoire attribué au premier joueur qui atteint cette case; le chiffre de droite est le nombre de Points de Victoire attribué au second joueur qui atteint cette case. Les Points de Victoire obtenus sont appliqués immédiatement. Tous les Points de Victoires de la Course à l'Espace sont cumulatifs.

6.4.4 Les capacités spéciales ne sont attribuées qu'au premier joueur qui atteint la case. L'effet est immédiatement annulé dès que le second joueur atteint la case.

- Quand il atteint la case 2 (Animal dans l'Espace), le joueur est autorisé à joueur deux cartes de Course à l'Espace par tour (au lieu d'une seule).
- Quand il atteint la case 4 (Homme dans l'Espace), le joueur adverse devra choisir et révéler son Premier Evénement avant que le joueur qui a un 'Homme dans l'Espace' choisisse son Premier Evénement. Quand il atteint la case 6 (Sortie dans l'Espace), le joueur peut se défausser de sa carte Conservée à la fin du tour.
- Quand il atteint la case 8 (Eagle/Bear s'est Posé), le joueur peut jouer huit (8) Rounds d'Actions par tour.

Les effets de ces capacités spéciales sont immédiats et cumulatifs.

EXEMPLE : Le joueur soviétique réussit à atteindre la case 2. Il peut jouer une seconde carte de Course à l'Espace pendant son Round d'Actions suivant. Si le joueur soviétique parvient à la case 4 avant que le joueur US n'ait atteint la case 2, il peut jouer deux cartes de Course à l'Espace par tour et obliger le joueur US à lui révéler son Evénement de Phase de Premier Evénement avant de choisir le sien.

6.4.5 Quel que soit le texte de la carte, un événement défaussé pour faire un jet de Course à l'Espace n'est pas appliqué. La carte est placée dans la défausse.

NOTE DE CONCEPTION : La Course à l'Espace est votre 'soupape de sécurité'. Si vous avez une carte dont l'Evénement avantage grandement votre adversaire et que vous ne voulez pas que cela se produise, vous pouvez l'employer dans la Course à l'Espace (à condition qu'elle possède suffisamment de Points Opérationnels pour qu'elle soit utilisable dans une tentative de progression).

6.4.6 Si un joueur atteint la dernière case de la Course à l'Espace, aucune autre carte ne peut plus être jouée dans la Course à l'Espace par ce joueur jusqu'à la fin de la partie.

EVENEMENTS

"Ambassadeur Zorin, niez-vous que l'URSS a placé et place encore des sites de missiles de portée moyenne – et intermédiaire - à Cuba ? Oui ou non ? N'attendez pas la traduction ! Oui ou non ?" – Adlai Stevenson, Ambassadeur américain aux Nations Unies.

7.1 Un joueur peut jouer une carte en tant qu'Evénement au lieu de la jouer en Opérationnel. Si l'Evénement est associé à sa superpuissance, ou aux deux superpuissances, il s'applique comme indiqué par le texte de la carte.

7.2 La carte de Marquage de Points du Sud-Est Asiatique possède un astérisque après le titre de son Evénement, et est la seule carte de Marquage de Points qui soit retirée après son jeu.

7.3 Evénements permanents : Certaines cartes Evénement ont leur titre souligné, par exemple Pouvoir des Fleurs. Ceci indique que les effets de ces Evénements durent jusqu'à la fin du jeu. Quand de telles cartes sont jouées en tant qu'Evénement, placez-les à côté du plateau de jeu, de manière visible pour les deux joueurs, ou placez leur marqueur correspondant sur l'Echelle des Tours afin de se rappeler de leurs effets.

7.4 Certaines cartes Evénement modifient la valeur Opérationnelle des cartes qui suivent. Ces modificateurs sont à appliquer comme un tout, et peuvent modifier la 'Carte Chine'.

EXEMPLE : Le joueur US joue l'Evénement de la carte Menace/Purge Rouge pendant la Phase de Premier Evénement. Normalement, toutes les cartes soviétiques devraient soustraire un à leur valeur Opérationnelle. Cependant, pour sa carte de Premier Evénement, l'URSS joue Le Vietnam se Révolte. Cet Evénement octroie au joueur soviétique +1 à toutes les opérations jouées en Asie du Sud-Est. Pour son premier Round, l'URSS choisit la 'Carte Chine'. Il joue tous les points en Asie pour 5 Points Opérationnels. Ce nombre est modifié par la carte Le Vietnam se Révolte qui donne au joueur soviétique 6 Points Opérationnels. Cependant, la carte US Menace/Purge Rouge ramène le total à 5 Points Opérationnels.

7.4.1 Les Evénements qui modifient la valeur Opérationnelle d'une carte ne s'appliquent qu'à un seul joueur. Le modificateur n'est pas transférable à son adversaire parce qu'on a pris une carte dans la main de celui-ci.

EXEMPLE : Le joueur soviétique a joué 'Doctrine de Brejnev' en tant qu'Evénement, et reçoit donc un modificateur de +1 en valeur Opérationnelle à toutes ses cartes. Si le joueur US vole une de ses cartes, par exemple en jouant 'Ventes de Céréales aux Soviétiques', le joueur US ne bénéficie pas du modificateur de +1 en valeur Opérationnelle pour cette carte.

7.4.2 Les événements qui modifient la valeur Opérationnelle des cartes jouées par la suite le font dans tous les cas.

EXEMPLE 1 : Si le joueur soviétique a joué 'Menace/Purge Rouge' contre le joueur US, et que le joueur US a joué une carte de 2 Points Opérationnels pour tenter un Coup d'Etat, il n'ajoutera que 1 à son jet de Coup d'Etat, et recevra 1 point d'Opérations Militaires.

EXEMPLE 2 : Si le joueur soviétique a joué 'Doctrine de Brejnev' plus tôt dans le tour, il peut jouer une carte de 1 Point Opérationnel pour effectuer le jet de dé requis par 'Piège à Ours'.

EXEMPLE 3 : Si le joueur US a joué 'Containment' plus tôt dans le tour, il peut ensuite jouer la carte 'CIA Créée' et utiliser 2 Points Opérationnels.

7.5 Si un Evénement devient injouable à cause de son annulation ou d'une restriction du fait d'une autre carte Evénement, la carte Evénement injouable peut encore servir pour sa valeur Opérationnelle.

7.6 Evénements de guerre : Il y a 5 événements de "Guerre" dans les cartes : Guerre de Corée, Guerre Israélo-Arabe, Guerre Indo-Pakistanaise, Guerre de Brousse, et Guerre Iran-Irak. Ces événements peuvent être joués même s'il n'y a aucun point d'Influence d'un quelconque joueur dans le payas attaquant ou attaqué. S'il n'y a aucune Influence en jeu dans la guerre, le joueur qui a joué l'événement reçoit quand même des Points de Victoire en cas de succès, et les points d'Opérations Militaires que ce soit un succès ou non (cf. 8.2.4)

STATUT DEFCON ET OPERATIONS MILITAIRES

"Quel jeu étrange. Le seul moyen de gagner est de ne pas jouer." – 'Joshua' l'ordinateur du N.O.R.A.D. dans 'Wargames'.

8.1 L'échelle DEFCON

8.1.1 Le statut DEFCON mesure la tension nucléaire dans le jeu. Le niveau DEFCON commence le jeu à son niveau de 'paix' maximum de 5. Il peut baisser et remonter à cause d'Evénements et d'actions de la part des joueurs, mais si, à n'importe quel moment, il descend à 1, la partie se termine immédiatement.

8.1.2 Le statut DEFCON ne peut jamais augmenter au-delà de 5. Tout Evénement qui ferait aller le statut DEFCON plus haut que 5 n'a aucun effet DEFCON.

8.1.3 Si le niveau 1 du statut DEFCON est atteint, la guerre nucléaire est déclenchée et le jeu se termine immédiatement. Le Joueur en Phase est responsable du positionnement du marqueur de statut sur DEFCON 1 et il perd la partie.

EXEMPLE : Le joueur US joue Jeux Olympiques, et le statut DEFCON est à 2. L'URSS boycotte les jeux. Le statut DEFCON passe au niveau 1 et la guerre nucléaire est déclenchée. Le joueur US, étant le Joueur en Phase, a perdu.

8.1.4 Toute tentative de Coup d'Etat dans un pays d'Affrontement dégrade le statut DEFCON d'un niveau.

8.1.5 Les conséquences des niveaux de DEFCON sont indiquées sur l'Echelle DEFCON et sont reproduites ici :

- DEFCON 5 : Aucun effet
- DEFCON 4 : Aucun jet de Réalignement ou de
- Coup d'Etat n'est permis en Europe
- DEFCON 3 : Aucun jet de Réalignement ou de Coup d'Etat n'est permis en Europe ou en Asie
- DEFCON 2 : Aucun jet de Réalignement ou de Coup d'Etat n'est permis en Europe, en Asie ou au Moyen Orient
- DEFCON 1 : Fin du jeu. Le joueur responsable du passage du statut au niveau 1 (le Joueur en Phase) perd la partie.

NOTE DE JEU : Les joueurs peuvent placer un marqueur de Restriction DEFCON dans les régions concernées pour se rappeler qu'aucun jet de Réalignement ou de Coup d'Etat n'y sont permis.

8.1.6 Phase d'augmentation du statut DEFCON. Au début de chaque tour où le statut DEFCON est inférieur à 5, augmentez le statut DEFCON de 1.

8.1.7 Augmentation & Dégradation. Dans tous les cas, quand les règles ou les cartes indiquent "d'augmenter" le statut DEFCON, cela signifie de déplacer le marqueur DEFCON vers un chiffre DEFCON supérieur, alors que "dégrader" signifie déplacer le marqueur DEFCON vers un chiffre DEFCON inférieur.

8.2 Opérations Militaires Requises

"Restreint ? Pourquoi êtes-vous aussi attaché à sauver leurs vies ? Le principe est de buter ces salopards. A la fin de la guerre, s'il reste deux Américains et un seul Russe encore vivants, nous aurons gagné." – Gén. Thomas Power, US Strategic Air Command.



8.2.1 A la fin de chaque tour, chaque joueur doit avoir joué un certain nombre d'Opérations Militaires. Ne pas remplir cette contrainte donne des Points de Victoire à son adversaire. Le nombre d'Opérations Militaires requis à chaque tour est égal au chiffre du statut DEFCON. Si moins d'Opérations Militaires ont été menées, l'adversaire gagne 1 VP par point d'Opérations Militaires manquant.

EXEMPLE : A la fin du tour, le joueur US a dépensé deux points en Opérations Militaires. Si le niveau de DEFCON est alors à 4, le joueur soviétique gagne 2 Points de Victoire.

8.2.2 Les tentatives de Coup d'Etat et les Evénements de guerre sont des Opérations Militaires. Les jets de Réalignement ne sont pas considérés comme étant des Opérations Militaires.

8.2.3 Quand des Points Opérationnels sont joués pour un Coup d'Etat, ou quand une carte d'Evénement de guerre est jouée (ex : Guerre Israélo-arabe, Guerre de Corée, etc.), le Joueur en Phase déplace son marqueur sur l'Echelle des Opérations Militaires d'un nombre de cases égal à la valeur Opérationnelle de la carte.

8.2.4 Si un joueur utilise une carte pour ses Points Opérationnels, et qu'il déclenche ainsi un Evénement de guerre associé à son adversaire, le marqueur d'Opérations Militaires de celui-ci est déplacé sur l'Echelle des Opérations Militaires selon ce qui est indiqué sur la carte.

EXEMPLE : Le joueur US utilise la carte 'Guerre Israélo-arabe' pour ses Points Opérationnels, ce qui déclenche également l'Evénement de guerre (car il est associé au joueur de l'Union Soviétique). En plus de l'accomplissement de l'Evénement comme indiqué sur la carte, le joueur soviétique déplace son marqueur d'Opérations Militaires de deux cases sur l'Echelle des Opérations Militaires.

8.2.5 Les Evénements qui permettent d'effectuer gratuitement un jet de Coup d'Etat ne comptent pas dans les Opérations Militaires requises.

LA CHINE

9.1 Le rôle de la Chine dans la Guerre Froide est simulé de manière abstraite par la 'Carte Chine'. Les deux joueurs peuvent jouer la 'Carte Chine' comme si elle faisait partie de leur main normale. La 'Carte Chine' ne compte pas dans la limite du nombre de cartes en main.

9.2 Chaque jeu de la 'Carte Chine' compte pour l'une des Actions (6 ou 7) permises au joueur pendant un tour. En conséquence, les joueurs peuvent se retrouver avec plus de cartes restant dans leur main que d'habitude si la 'Carte Chine' est jouée.

9.3 Quand la 'Carte Chine' est jouée, elle passe immédiatement au joueur adverse, face cachée. Elle ne peut pas être jouée à nouveau par l'adversaire ce tour- ci. A la fin du tour, elle est retournée face visible, prête à être jouée par l'adversaire.

9.4 Si la 'Carte Chine' est transmise suite à un Evénement, elle est donnée face visible et peut être utilisée par le nouveau possesseur pendant le même tour.

9.5 La 'Carte Chine' ne peut pas être jouée : Pendant la Phase de Premier Evénement Si elle empêche le jeu d'une carte de Marquage de Points, ni Comme carte défaussée requise par un Evénement

9.6 Pour bénéficier du bonus de +1 en Points Opérationnels indiqué sur la 'Carte Chine', tous les Points Opérationnels de celle-ci doivent être dépensés en Asie (y compris en Asie du Sud-Est).

9.7 La valeur Opérationnelle de la 'Carte Chine' peut être modifiée par d'autres cartes Evénement.

9.8 Le jeu de la 'Carte Chine' ne peut jamais être obligé par des Evénements ou par une pénurie de cartes pendant les Rounds d'Actions.

MARQUAGE DES POINTS ET VICTOIRE

Le but du jeu est de marquer des Points de Victoire (VP). Les Points de Victoire Régionaux sont marqués par l'Influence géographique exercée sur les six Régions. Les VP peuvent également être gagnés par le jeu de certains Evénements. Chaque Région possède sa propre carte de 'Marquage de Points'. Jouer une carte de Marquage de Points fait marquer des Points de Victoire, basés sur la somme d'Influence que chaque superpuissance exerce dans cette Région au moment où la carte est jouée.

Note de jeu : Essayer de jouer des cartes de Marquage de Points en coïncidence avec un pic d'Influence de votre superpuissance dans une Région est souvent un facteur crucial pour gagner la partie.

10.1 Marquer des Points

10.1.1 Les termes suivants sont utilisés pendant les Marquages de Points régionaux :

Présence : Une superpuissance a une Présence dans une Région si elle contrôle au moins un pays dans cette Région.

Domination : Une superpuissance obtient la Domination d'une Région si elle contrôle plus de pays dans cette Région que son adversaire, et qu'elle contrôle plus de Pays d'Affrontement dans cette Région que son adversaire. Une superpuissance doit contrôler au moins un pays de non-Affrontement et un pays d'Affrontement dans une Région pour obtenir la Domination de cette Région.

Contrôle : Une superpuissance a le Contrôle d'une Région si elle contrôle plus de pays dans cette Région

que son adversaire, et qu'elle contrôle tous les pays d'Affrontement de cette Région.

10.1.2 Les joueurs marquent des points supplémentaires pendant le Marquage des Points régionaux comme suit :

- +1 VP par pays qu'ils contrôlent dans la Région qui est adjacent à la superpuissance ennemie.
- +1 VP par pays d'Affrontement qu'ils contrôlent dans la Région.
- Les Points de Victoire sont alors cumulés pour les deux joueurs, et la différence nette entre les deux scores est marquée sur l'Echelle des Points de Victoire.

EXEMPLE : L'URSS joue la carte de Marquage de Points en Amérique Centrale. L'URSS contrôle Cuba, Haïti et la République Dominicaine. Les Etats Unis contrôlent le Guatemala et ont 1 point d'Influence au Panama. Le joueur soviétique marque donc des points pour la Domination de l'Amérique Centrale (3 VP) +1 VP pour le Contrôle d'un pays d'Affrontement (Cuba) +1 VP parce que Cuba est adjacente à la nation mère de son adversaire, pour un total de 5 VP. Les Etats Unis reçoivent 1 VP pour leur Présence en Amérique Centrale car ils contrôlent le Guatemala. Parce que les Etats Unis n'ont qu'un point d'Influence au Panama ils ne le contrôlent pas, et de ce fait ne contrôlent aucun pays d'Affrontement. C'est pourquoi le joueur soviétique marque des points de Domination. Il contrôle plus de pays d'Affrontement (Cuba) et plus de pays tout court. Il remplit également la condition "au moins un pays de non-Affrontement" grâce au Contrôle d'Haïti ou de la République Dominicaine. Ayant calculé les Points de Victoires respectifs, 5 VP pour l'URSS et 1 VP pour les USA, vous soustrayez les VP américains aux VP soviétiques et déplacez le marqueur de VP de 4 cases sur l'échelle en direction de la victoire soviétique.

10.1.3 Jouer certaines cartes Evénement peut entraîner le marquage de Points de Victoire.

10.1.4 Des Points de Victoire peuvent être marqués à cause de l'échec de votre adversaire à effectuer le nombre requis d'Opérations Militaires pendant le tour (8.2).

10.1.5 Un joueur ne peut pas être obligé de conserver une carte de Marquage de Points à cause d'un événement.

10.2 L'Echelle des Points de Victoire

10.2.1 L'Echelle des Points de Victoire possède un panel de points allant de US-20 (victoire automatique US) à URSS-20 (victoire automatique soviétique). Au début de la partie, placez le marqueur VP au centre de l'échelle dans la case marquée Au Départ [At Start]. Cette case représente zéro point ou l'équilibre parfait entre les deux camps. Cette case compte quand le score des joueurs est ajusté.

EXEMPLE : Si le marqueur de points se trouve dans la case URSS–1 et que le joueur US marque 2 VP, le marqueur bouge de deux cases et est placé dans la case US-1.

10.2.2 Quand une carte stipule que le joueur 'gagne' un Point de Victoire, cela signifie que le marqueur de VP bouge d'autant de cases en faveur de ce joueur. Par exemple, si le marqueur de VP se trouve dans la case 10 (les USA sont en train de gagner) et que le joueur case 8 de l'échelle des VP.

10.2.3 Si les deux joueurs gagnent des Points de Victoire par le jeu d'une même carte ou d'un même Evénement, n'appliquez que la différence des Points de Victoire obtenus.

10.3 Victoire

10.3.1 Victoire automatique : Il y a plusieurs manières d'obtenir une victoire automatique à Twilight Struggle :

- Dès l'instant où un joueur atteint un score de 20 VP, la partie se termine et ce joueur est le gagnant. NOTE : Tous les gains de VP (des deux joueurs) enregistrés lors d'un Evénement ou d'une carte de Marquage de Points doivent d'abord être appliqués avant de déterminer la victoire automatique.
- Si un camp contrôle l'Europe, il gagne quand la carte de Marquage de Points en Europe est jouée.
- Guerre nucléaire : Un joueur peut également gagner dès l'instant où son adversaire a amené le niveau de DEFCON sur 1.

10.3.2 Victoire de fin de partie. Si aucun camp n'a obtenu une quelconque victoire automatique à la fin du tour 10, on marque les points pour chaque Région comme si leur carte de Marquage de Points avait tout juste été jouée (ces nouveaux VP sont ajoutés au score actuel). L'Asie du Sud-Est n'est pas comptée séparément : elle est incluse dans le calcul de l'Asie. Le score de chaque Région doit être calculé avant de déterminer la victoire finale. Atteindre 20 VP ne compte pas comme une victoire automatique lors du calcul de la fin du tour 10 ; cependant, le Contrôle de l'Europe attribut une victoire automatique au joueur qui l'exerce, quels que soient les autres scores.

Une fois que toutes les Régions ont été calculées, la victoire va au joueur qui a accumulé le plus de VP. Si le marqueur VP se trouve sur un nombre positif, les USA gagnent; si le marqueur VP se trouve sur un nombre

négatif, l'URSS gagne. Si le marqueur VP est sur zéro, la partie se termine sur un match nul.

11.0 JEU EN TOURNOIS

Ces règles sont optionnelles et ne sont pas requises lors des parties 'amicales'. Elles sont là simplement pour guider une partie compétitive de Twilight Struggle lors d'un tournoi.

11.1.1 Lors d'un tournoi, toutes les cartes Conservées à la fin du tour sont révélées à l'adversaire. Cela empêche la conservation accidentelle ou délibérée de cartes de Marquage de Points.

11.1.2 Tout joueur conservant une carte de Marquage de Points lors de la Phase de Révélation des Cartes Conservées est considéré comme ayant accidentellement déclenché une guerre nucléaire et perd immédiatement.

11.1.3 Pour assurer l'équilibre du jeu lors d'un tournoi, tirez un joueur au hasard. Ce joueur mise des Points de Victoire pour jouer la superpuissance de son choix. Son adversaire peut alors surenchérir avec une mise supérieure. Une fois que les deux joueurs ne surenchérissent plus, ajustez l'Echelle des Points de Victoire pour refléter la mise gagnante. Seule la mise gagnante est retirée des Points de Victoire, l'autre mise n'étant pas prise en compte.

11.1.4 Lors d'un tournoi, le joueur soviétique reçoit la première carte de chaque donne. La distribution va et vient entre les joueurs jusqu'à ce qu'ils aient complété leur main. Un joueur peut recevoir plusieurs cartes d'affilée lors d'une distribution s'il nécessite plus de cartes que son adversaire.

Cf. page 40 pour les règles optionnelles

EXEMPLE DE JEU DETAILLE

Donne d'ouverture :

USSR (8 + 1 cartes) : GUERRE DE COREE, OTAN, MARQUAGE DE POINTS EN ASIE, ABDICATION ROUMAINE, TRANSFUGES, DE GAULLE DIRIGE LA FRANCE, SCIENTIFIQUE NAZI CAPTURE, PLAN QUINQUENNAL, l'URSS démarre également avec la CARTE CHINE.

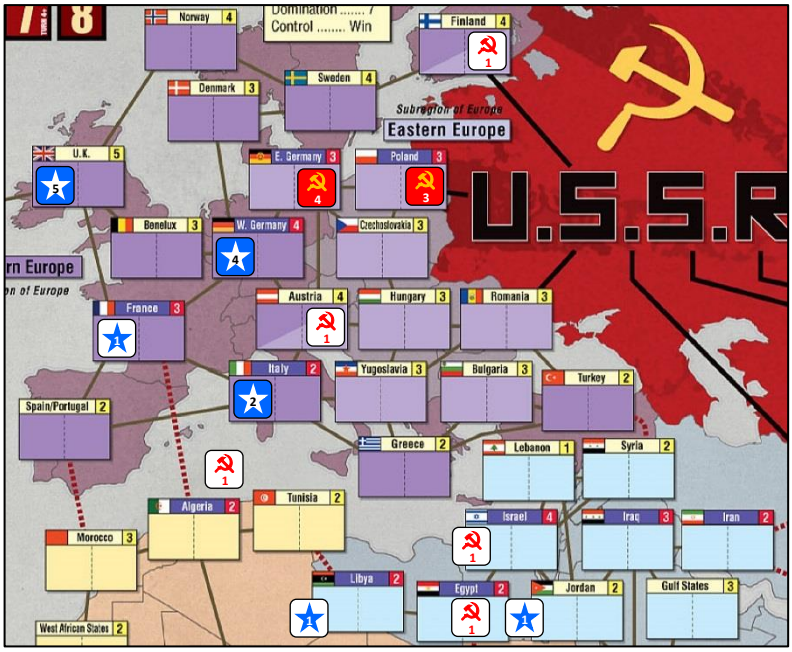
Commentaire : Jolie main s'il peut prendre la tête en Asie et au Moyen Orient. Le mieux est de jouer OTAN dès le début du tour pour minimiser les chances que le joueur US ne joue le Plan Marshall et ainsi oblige l'événement OTAN à se produire.

USA (8 cartes) : FIDEL, DOCTRINE DE TRUMAN, NASSER, ROUGES INDEPENDANTS, PACTE DE DEFENSE MUTUELLE US/JAPON, DUCK AND COVER, MARQUAGE DE POINTS EN EUROPE, JEUX OLYMPIQUES.

Commentaire : Ce n'est pas une main désastreuse pour les USA, mais ce n'en est pas une bonne non plus. Les cartes Fidel et Nasser ne sont jamais bonnes, et Nasser peut être particulièrement gênant étant donné la présence de la carte de Marquage de Points au Moyen Orient dans les mains du joueur soviétique. De plus, il ne possède pas beaucoup de cartes avec des valeurs Opérationnelles décentes.

Déploiement initial

URSS, le joueur place son influence en Pologne (3), en Allemagne de l'Est (1), en Autriche (1), et en Yougoslavie (1).



US, le joueur place la sienne en Italie (2), en Allemagne de l'Ouest (4), et en France (1).

Commentaire : Le placement de l'URSS n'est pas optimal. Il est à la fois prudent et inutilement risqué. Il est prudent dans l'ajout d'influence en Allemagne de l'Est confinant ainsi plus fermement cet espace sous son contrôle. Il est risqué car si l'événement Rouges Indépendants est joué, il offre au joueur US une occasion en or de percer en Europe de l'Est. Bien qu'elle représente certains avantages d'accès, je pense que l'Autriche est un coup inutile. Le contrôle de l'Autriche octroie un DRM de + 1 pour les jets de Réalignement en Allemagne de l'Ouest et l'Italie mais comme il faut un minimum de 4 points d'Influence pour en obtenir le contrôle, l'URSS ferait mieux d'utiliser son énergie à essayer de s'emparer de la Tchécoslovaquie pour protéger les pays d'Affrontement que sont l'Allemagne de l'Est et la Pologne.

Le placement US est standard.

Tour 1

Phase de Premier Evénement

USA : PACTE DE DEFENSE MUTUELLE US/JAPON. Le joueur US ajoute 3 points d'Influence au Japon, pour le contrôle. L'URSS ne peut plus effectuer de Coup d'Etat ou de Réalignement au Japon.

URSS : GUERRE DE COREE. Le DEFCON diminue à 4, l'URSS jette un 4, – 1 pour le Japon sous contrôle US, raté. L'URSS ajoute 2 points d'Opérations Militaires.

Commentaire : La phase de Premier Evénement assure qu'un certain nombre événements seront joués pendant la partie. Dans notre cas, les USA sont bien inspirés. En jouant le pacte de Défense Mutuelle US/Japon, ils prennent le contrôle du japon. Puisque sa valeur opérationnelle est supérieure à celle de la Guerre de Corée, elle est jouée en premier. L'URSS fait un jet de dé pour la Guerre de Corée avec un modificateur de –1 à ses 50% de chance de succès initiaux. Le modificateur s'applique pour chaque pays sous contrôle US adjacent à la Corée du Sud. La carte Guerre de Corée du joueur soviétique est alors jouée. Il jette un 4 (il a besoin d'un 5 ou d'un 6), et il n'y a aucune

conséquence négative pour le joueur US. Très historique finalement. Néanmoins, la carte de guerre donne à l'URSS 2 des points d'Opérations Militaires requis.

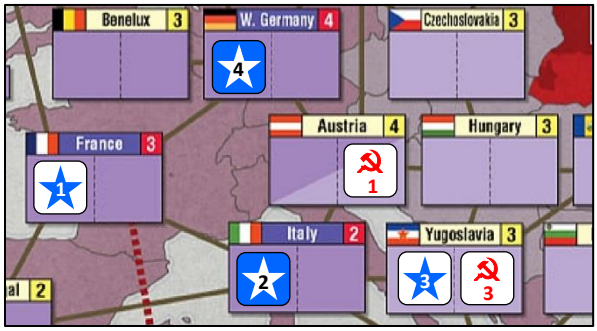
Rounds d'Actions

URSS 1 : OTAN - 4 Points Opérationnels (prérequis non remplis) pour placer de l'Influence : 2 en Yougoslavie pour le contrôle, et 2 en Corée du Sud.

Commentaire : La carte OTAN est sans danger pour le soviétique; la carte US ne peut pas prendre effet car aucun des événements requis, le Plan Marshall ou le Pacte de Varsovie, n'a été joué. Donc les Russes jouent quelques Points Opérationnels pour prendre le contrôle de la Yougoslavie, et placent quelque Influence en Corée du Sud. La carte OTAN est placée dans la défausse pour être mélangée plus tard dans la pioche.

USA 1: ROUGES INDEPENDANTS comme événement. 3 points d'Influence en Yougoslavie, désormais Non Contrôlée.

Commentaire : Avec l'URSS qui joue légèrement en faveur des USA, ceux-ci jouent maintenant les Rouges Indépendants, qui leur permettent de concurrencer le niveau d'Influence soviétique dans une liste de pays limitrophes d'Europe de l'Est. Les USA gagnent 3 points d'Influence en Yougoslavie, annulant le contrôle soviétique.



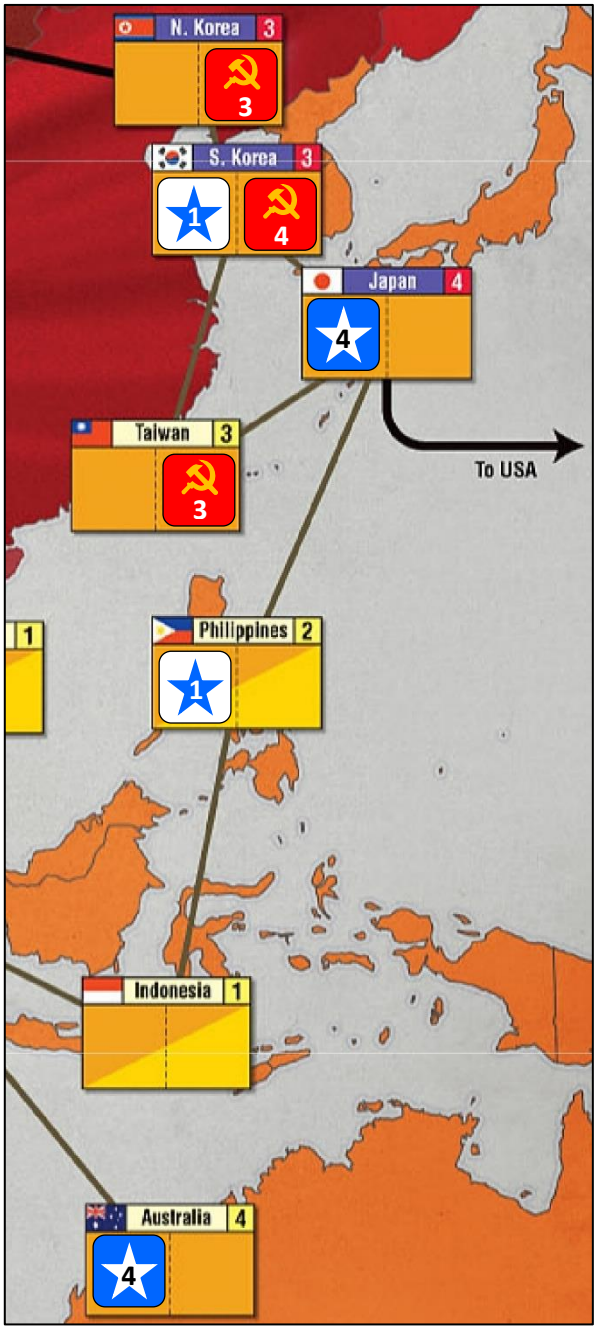
Les USA se battent pour la Yougoslavie avec l'événement Rouges Indépendants.

URSS 2 : CARTE CHINE - 4 Points Opérationnels (jouer tous les Points Opérationnels en Asie les augmente à 5) pour placer de l'Influence : 2 en Corée du Sud pour le contrôle, et 3 à Taiwan pour le contrôle. La CARTE CHINE passe, face cachée, au joueur US.

Commentaire : L'URSS engage la Carte Chine. Puisqu'elle utilise les 4 Points Opérationnels en Asie, elle dispose en tout de 5 Points Opérationnels. Elle s'en sert pour prendre le contrôle de la Corée du Sud et de Taiwan grâce à l'Influence. Des sonneries d'alarme devraient résonner dans la tête du joueur US. Il va y avoir des débats au Congrès à ce propos.

USA 2 : DOCTRINE TRUMAN comme événement. Retirez toute Influence soviétique de Yougoslavie. Les USA contrôlent la Yougoslavie.

Commentaire : Il commet une gaffe. Au lieu de voir une prise de pouvoir soviétique évidente en Asie, il poursuit ses efforts en Yougoslavie. Cela fait maintenant 2 cartes dépensées pour gagner un pays d'un niveau de stabilité de 3. Oui, le joueur US détient la carte Marquage de Points en Europe, mais la Yougoslavie ne va pas vraiment l'aider sur cette voie. Il devrait plutôt être en train de s'emparer des pays de l'Asie du Sud-Est pour empêcher une Domination soviétique quand la carte de Marquage de Points va arriver.



Situation après le jeu de Marquage de Points en Asie (URSS 3).

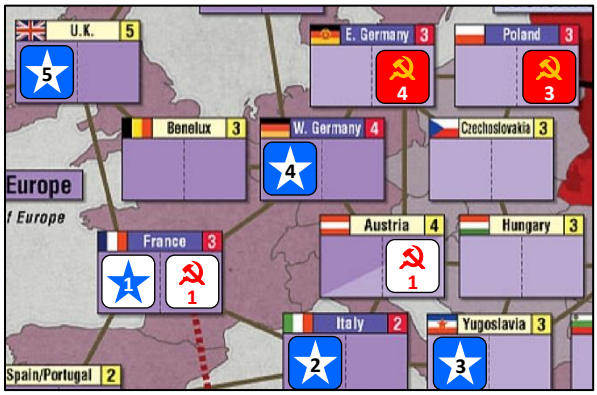
URSS 3 : MARQUAGE DE POINTS EN ASIE, l'URSS possède la Domination et 2 pays d'Affrontement qui lui rapportent 9 VP. Les USA ont une Présence et 1 pays d'Affrontement soit 4 VP. Le total est de 5 VP pour l'URSS.

Commentaire : Surprise! (pour personne sauf pour le joueur US). L'URSS gagne facilement 5 points. Si vous ne faites pas attention aux plans de votre adversaire, vous êtes CONDAMNE dans ce jeu.

USA 3 : DUCK AND COVER - 3 Points Opérationnels pour placer de l'Influence : 2 en France pour le contrôle, et 1 en Israël.

Commentaire : "Bien, tout n'est pas perdu" pense le joueur US. "Je vais prouver mon engagement au peuple américain par un énorme succès en Europe." Il renonce aux Points de Victoire de l'événement Duck and Cover pour le contrôle de la France.

URSS 4 : DE GAULLE DIRIGE LA FRANCE comme événement. Il retire 2 points d'Influence US et ajoute 1 point d'Influence soviétique en France. La France est désormais Non Contrôlée.



Commentaire : Maintenant, c'est au tour de l'Américain de jouer en fonction des russes. Les Soviétiques répondent avec De Gaulle Dirige la France. C'est comme un cancer au cœur de l'Europe.

USA 4 : JEUX OLYMPIQUES - 2 Points Opérationnels pour un Coup d'Etat en Irak. Le DEFCON diminue à 3. Les USA jettent un 3. Le total est de 5 – 6 = – 1 c'est sans effet. Les USA ajoutent 2 aux Opérations Militaires.

Commentaire : Renonçant à tous les Points de Victoire possibles, les USA optent pour un Coup d'Etat en Irak. Tel une prédiction, il échoue. Au moins, le DEFCON est descendu à 3 (empêchant les tentatives de Coup d'Etat en Europe et en Asie), et les USA reçoivent 2 points d'Opérations Militaires pour la peine.

URSS 5 : PLAN QUINQUENNAL - 3 Points Opérationnels — Opérations en premier. L'URSS utilise ses Points Opérationnels pour effectuer un Coup d'Etat en Iran. Le DEFCON passe à 2. L'URSS jette un 6, le total est de 9 – 4 = 5. Les USA retirent 1 point d'Influence et l'URSS en ajoute 4, pour le contrôle. L'USSR ajoute 3 points d'Opérations Militaires, qui sont désormais à 5. Les USA appliquent l'événement, la carte tirée au hasard étant l'ABDICATION ROUMAINE et il n'y a aucun effet.

Commentaire : L'URSS, au moins, sait comment organiser un coup d'état! Leur tentative en Iran résulte en le contrôle soviétique du pays. Le DEFCON est désormais à 2 (empêchant des tentatives de Coup d'Etat en Europe, en Asie et au Moyen Orient). L'URSS a maximisé ses Opérations Militaires requises.

USA 5 : MARQUAGE DE POINTS EN EUROPE, les USA ont une Présence (3 VP) et 2 pays d'Affrontement. L'URSS a une Présence (3 VP) et 2 pays d'Affrontement. Le total est donc de 0 VP.

Commentaire : Avec une once de désespoir, les USA abandonnent leur rêve de domination européenne. Les deux joueurs contrôlant chacun 2 pays d'Affrontement, ils ne bénéficient que d'une présence en Europe. Le jeu de la carte événement aboutit à un score de VP nul.

URSS 6 : SCIENTIFIQUE NAZI CAPTURE comme événement. L'URSS avance d'une case dans la Course à l'Espace et gagne 2 VP. Le score est donc de 7 VP soviétiques.

Commentaire : Ceci permet d'avancer dans la case Spoutnik en Orbite sur l'Echelle de Course à l'Espace sans jeter le dé. Les Russes gagnent deux autres Points de Victoire.

USA 6 : FIDEL - 2 Points Opérationnels dans la Course à l'Espace. DR = 2, succès. Les USA avancent d'une case dans la Course à l'Espace et gagnent 1 VP. Le score est de 6 VP soviétiques.

Commentaire : Les USA contrent en utilisant l'événement Fidel pour le jet de dé. Les cartes comportant les événements de votre adversaire qui servent à jeter le dé sur l'Echelle de Cours à l'Espace ne déclenchent pas leur événement. Dans notre cas, les USA réussissent. Pour être le second joueur à lancer un satellite, il reçoit 1 Point de Victoire.

Cartes Conservées :

L'**URSS** conserve TRANSFUGES,

Les **USA** conservent NASSER.

Vérification des Statuts des Opérations Militaires

Le niveau actuel du DEFCON est de 2. Les Opérations Militaires soviétiques sont à 5, les américaines sont à 2, donc aucun joueur ne subit de pénalité. Les Opérations Militaires des deux joueurs sont remises à 0.

Commentaire : Avec un DEFCON à 2, les joueurs doivent avoir joué au moins 2 Opérations Militaires

pendant le tour pour éviter une pénalité de Points de Victoire. L'URSS en a joué 5, les USA en ont joué 2. Les deux joueurs remplissent les conditions.

Retournement de la Carte Chine

Le joueur US peut utiliser la CARTE CHINE lors du tour à venir (il ne pouvait pas s'en servir plus tôt car elle lui avait été donnée face cachée quand elle a été jouée).

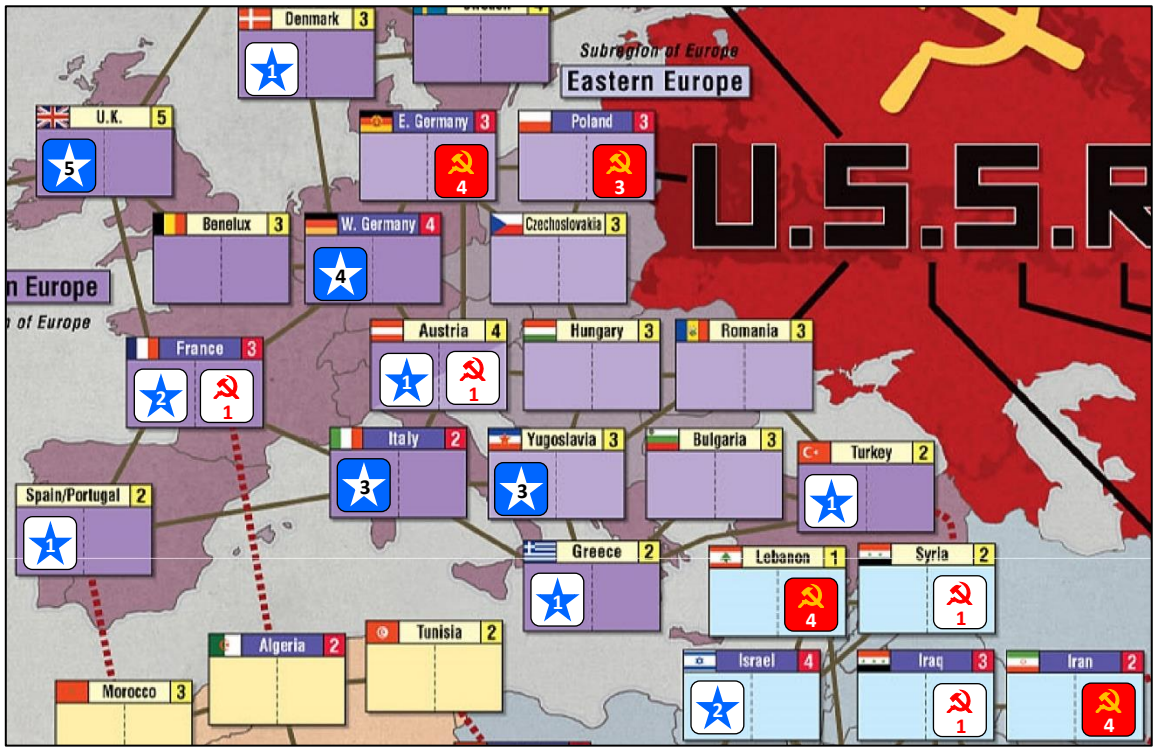
Tour 2

Augmentation du statut DEFCON

Le DEFCON remonte d'un niveau, à 3. Aucune tentative de Coup d'Etat n'est autorisée en Europe et en Asie.

Distribution des cartes

URSS (8 cartes) : GOUVERNEMENTS SOCIALISTES, GUERRE ISRAELO-ARABE, CRISE DE SUEZ, BLOCUS, LE VIETNAM SE REVOLTE, CREATION DU PACTE DE VARSOVIE, MARQUAGE DE POINTS AU MOYEN ORIENT et TRANSFUGES de la main précédente.



Commentaire : Une peut-être un peu trop bonne pour l'URSS. Ils ont le Plan Marshall et le Marquage de Points au Moyen Orient (très bien) mais US. Difficile à dire quand la pioche est pratiquement à 50/50.

USA (8 + 1 cartes) : GUERRE INDO-PAKISTANAISE, RESOLUTION DE FORMOSE, MENACE/PURGE ROUGE, COMECON, INSTABILITE EN EUROPE DE L'EST, CIA CREEE, PLAN MARSHALL, NASSER de la main précédente et la CARTE CHINE.

Commentaire : Une main décente. Il a beaucoup événements solides, et les bonnes valeurs opérationnelles qui vont avec. Le problème Nasser a été reporté au tour précédent, et il va devoir se débarrasser du COMECON.

Phase de Premier Evénement

URSS : GUERRE ISRAELO-ARABE, l'URSS jette un 2 et échoue. L'URSS gagne 2 points d'Opérations Militaires.

USA : CIA CREEE. L'URSS révèle sa main pour ce tour et les USA utilisent 1 Point Opérationnel pour placer de l'Influence au Liban, pour son contrôle.

Commentaire : Dans la longue tradition des cartes de guerre jouées par l'URSS, il fait un score misérable et rien ne se produit. Dans notre cas, il n'y avait même pas de modificateur négatif au jet de dé. Le jeu US de la phase de Premier Evénement est encore une fois bien inspiré. La carte CIA Créée l'avertit qu'un Marquage de Points au Moyen Orient va se produire. Il utilise le Point Opérationnel pour placer une Influence au Liban et en prend le contrôle. Cela bloque le jeu immédiat du

Marquage de Points au Moyen Orient de la part du Soviétique. Cependant, la carte Menace/Purge Rouge aurait également été une bonne option de Premier Evénement car elle aurait augmenté de un la valeur opérationnelle de toutes les cartes soviétiques jusqu'à la fin du tour.

Round d'Actions

URSS 1 : GOUVERNEMENTS SOCIALISTES – 3 Points Opérationnels pour un Coup d'Etat au Liban. L'URSS jette un 4. Le total est de 7 – 2 = 5. Les USA retirent 1 point d'Influence et l'URSS en ajoute 4, pour le contrôle. L'URSS gagne 3 points d'Opérations Militaires, désormais à 5.

Commentaire : Avec l'annonce du Marquage de Points au Moyen Orient, le joueur soviétique se lance tête baissée, utilisant l'un de ses meilleurs événements en opérationnel. Il effectue un Coup d'Etat au Liban retirant l'influence US, et ajoutant 4 marqueurs soviétiques. Puisque le Liban n'est pas un pays d'Affrontement, le DEFCON n'est pas affecté. Cependant, l'URSS monte également son marqueur d'Opérations Militaires à 5.

USA 1 : PLAN MARSHALL comme événement. Les USA ajoutent 1 point d'Influence en France, au Danemark, en Italie, en Turquie, en Grèce, en Espagne/Portugal, et en Autriche (cf. illustration en page 16). Cette carte permet le jeu de la carte OTAN comme événement.

Commentaire : Les membres du Sénat se demandent désormais ouvertement dans quel camp est le Président. Connaissant l'existence de la carte de Marquage de Points au Moyen Orient, sachant qu'aucun joueur ne possède celle de Marquage de Points en Europe, il ignore tout simplement la domination soviétique du Moyen Orient en jouant un événement qui pouvait facilement attendre. Malgré cela, il disperse 1 point d'Influence US dans 7 pays européens non contrôlés par l'URSS listés ci-dessus.

URSS 2 : MARQUAGE DE POINTS AU MOYEN ORIENT. L'URSS à une Domination (5 VP) et 1 pays d'Affrontement. Les USA n'ont rien. L'URSS marque 6

VP. Le score est désormais de 12 VP soviétiques

Commentaire : Gasp! La position US est dangereuse.

USA 2 : INSTABILITE EN EUROPE DE L'EST comme événement. Les USA retirent 1 point d'Influence soviétique de Pologne, maintenant Non Contrôlée, d'Allemagne de l'Est et d'Autriche.

Commentaire : Encore un événement européen ! Il doit vraiment être très confiant dans les chances d'obtenir la carte de Marquage de points en Europe lors du mélange du paquet de cartes entre le 2ème et le 3ème tour.

URSS 3 : CREATION DU PACTE DE VARSOVIE – 3 Points Opérationnels pour placer de l'Influence : 1 en Pologne, pour le contrôle, 1 en Allemagne de l'Est et 1 en Autriche.

Commentaire : L'URSS ne craint pas un Marquage de Points en Europe. Il place le Pacte de Varsovie dans la défausse en espérant que les USA auront à le jouer. Dans le même temps, il répare les dommages causés par l'Instabilité en Europe de l'Est avec les Points Opérationnels.

USA 3 : MENACE/PURGE ROUGE - 2 Points Opérationnels pour un Coup d'Etat en Irak. Le DEFCON descend à 2. Les USA jettent un 1. Le total est de 3 – 6 = –3 sans effet. Les USA gagnent 2 points d'Opérations Militaires.

Commentaire : Ayant besoin de quelques points d'Opérations Militaires, les USA tentent un nouveau coup d'état en Irak. Ils n'obtiennent pas le résultat escompté, mais ils diminuent le DEFCON à 2, et perçoivent les 2 points d'Opérations Militaires nécessaires.

URSS 4 : CRISE DE SUEZ - 3 Points Opérationnels pour placer de l'Influence : 3 en Hongrie, pour le contrôle.

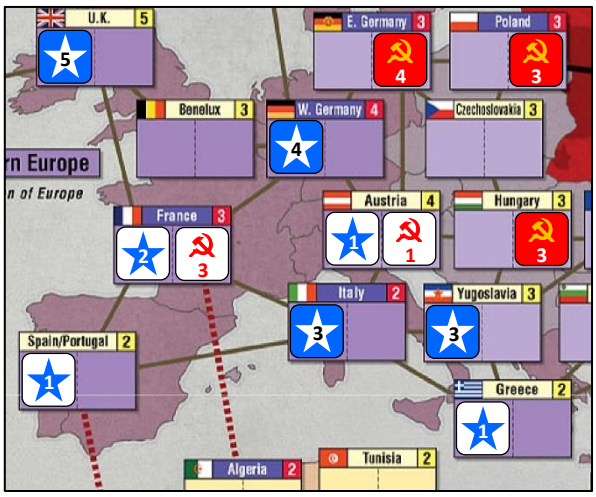
Commentaire : Afin de se protéger quelque peu, les Soviétiques réagissent finalement au jeu US en Europe et s'emparent de la Hongrie avec la carte Suez jouée en opérationnel.

USA 4 : COMECON - 3 Points Opérationnels dans la Course à l'Espace. Le joueur US jette un 1, réussi. Les USA avancent d'une case. Les USA peuvent désormais jouer 2 cartes dans la Course à l'Espace par tour.

Commentaire : Le joueur US prend la tête de la Course à l'Espace. Il peut désormais (à partir de ce tour) jouer 2 cartes sur l'Echelle de Cours à l'Espace au lieu de la limite normale d'une seule. Malheureusement, la carte Nasser ne possède pas assez de Points Opérationnels pour l'utiliser dans la course.

URSS 5 : LE VIETNAM SE REVOLTE - 2 Points Opérationnels pour placer de l'Influence : 2 en France.

Commentaire : Soudain, considérant la possibilité d'un Marquage de Points en Europe au tour suivant, les Soviétiques commencent à prendre l'Europe sérieusement en considération. Ils dépensent des Points Opérationnels pour augmenter leur influence en France.



USA 5 : GUERRE INDO-PAKISTANAISE comme événement. L'Inde envahit le Pakistan. Le joueur US jette un 3 sans effet. Les USA gagnent 2 points d'Opérations Militaires, maintenant à 4.

Commentaire : C'est la 3ème tentative de guerre échouée du joueur US en 2 tours. Le Pakistan envahit l'Inde. Il n'y avait aucun modificateur. Le joueur US rate le jet. Aucun effet, mais les USA gagnent d'autres points d'Opérations Militaires empêchant le jeu possible des Accords sur les essais Nucléaires de résulter en d'autres pertes de VP.

URSS 6 : BLOCUS comme événement. Le joueur US se défausse de la RESOLUTION DE FORMOSE pour briser le blocus, et de ce fait aucun retrait de l'Influence US en Allemagne de l'Ouest n'est requis.

Commentaire : L'événement Blocus requiert que le joueur US se défausse d'une carte de 3 Points Opérationnels ou qu'il perde toute Influence en Allemagne de l'Ouest. Le joueur US évite sagement cela en se défaussant de la carte Résolution de Formose.

USA 6: NASSER - 1 Point Opérationnel — Les opérations en premier. Le joueur US utilise le Point Opérationnel pour un jet de Réalignement en France. Il jette un 3 et l'URSS un 5. Le total est de 6 – 6 = 0 donc aucun effet. L'URSS applique alors l'événement et ajoute 2 points d'Influence en Egypte, pour le contrôle.

Commentaire : Le joueur US joue Nasser pour tenter un Réalignement en France. Avec le contrôle de l'Allemagne de l'Ouest, de l'Italie et de la Grande Bretagne, mais face à une plus grande Influence soviétique dans le pays ciblé, il obtient +2 à son jet de dé contre l'URSS. Il jette un 3, le Soviétique jette un 5. La France gaulliste demeure inchangée. Suite à cette tentative, l'évènement Nasser se produit octroyant aux Soviétiques deux points d'Influence (et également le contrôle) en Egypte.

Cartes conservées :

Les **USA** n'en ont aucune.

L'**URSS** conserve TRANSFUGES.

Vérification des Statuts des Opérations Militaires

Le niveau actuel de DEFCON est de 2. Les USA ont dépensé 4 points d'Opérations Militaires ce tour-ci, l'URSS 5. Les deux joueurs en ont joué suffisamment. Les Opérations Militaires sont remises à zéro.

Commentaire : Bien, au moins tout le monde a rempli ses contraintes d'opérations militaires. Evidemment, –12 n'est pas le score où le joueur US voulait être au tour 2, mais il est difficile de compatir étant donné la manière désastreuse dont il a géré le Moyen Orient.

Retournement de la Carte Chine

La CARTE CHINE n'a pas été jouée ce tour-ci et est déjà face visible du côté US.

Tour 3

Augmentation du statut DEFCON

Le niveau de DEFCON augmente à 3, aucun Coup d'Etat n'est permis en Europe et en Asie.

Distribution des cartes

NOTE : Il n'y a que 5 cartes de reste dans la pioche. Elles sont distribuées puis la défausse est mélangée et distribuée.

URSS (8 cartes) : CONTAINMENT, GUERRE INDO-PAKISTANAISE, MARQUAGE DE POINTS EN ASIE, RESOLUTION DE FORMOSE, GOUVERNEMENTS SOCIALISTES, JEUX OLYMPIQUES, DESTALINISATION, et TRANFUGES de la main précédente.

Commentaire : Deux évènements US cette fois-ci. Pas le genre d'événements US que le joueur américain aurait aimé qu'il ait à cet instant. Mais au moins le joueur soviétique a quelque chose à faire avec sa main.

US (8 + 1 cartes) : GUERRE ISRAELO-ARABE, OTAN, PLAN QUIQUENNAL, MARQUAGE DE POINTS AU MOYEN ORIENT, LE VIETNAM SE REVOLTE, INTERVENTION DE L'ONU, DECOLONISATION, ACCORD SUR LES ESSAIS NUCLEAIRES et la CARTE CHINE.

Commentaire : Houlà, ça va encore être un tour difficile pour les USA. Les cartes de Marquage de Points au Moyen Orient et en Asie sont de retour. Le joueur US ne s'est pas vraiment fixé dans ces régions. Cela va s'aggraver par la présence de la Guerre Israélo-Arabe dans sa main, rendant la situation au Moyen Orient encore pire.

Phase de Premier Evénement

USA : ACCORD SUR LES ESSAIS NUCLEAIRES, les USA gagnent 1 VP, le score est désormais de 11 VP soviétiques. Le niveau de DEFCON grimpe à 5.

URSS : GOUVERNEMENTS SOCIALISTES, L'URSS retire 2 points d'Influence US de France, maintenant Contrôlée par l'URSS, et 1 d'Allemagne de l'Ouest, maintenant Non Contrôlée.

Commentaire : Ayant soigneusement choisi ses cartes de Premier Evénement jusqu'ici, le joueur US rate le coche avec l'Accord sur les Essais Nucléaires. Il aurait pu être joué plus tard, et augmenter le DEFCON à 5 peut lui causer beaucoup de problèmes avec les Opérations Militaires par rapport au Point de Victoire qu'il a gagné. Le Soviétique joue très agressivement contre une position US dominante en Europe. Ayant déjà subi ce genre de manœuvre, le joueur US devrait réagir. Ce qui est triste pour le joueur US est que le Soviétique ne possède même pas la carte de Marquage de Points !!!

Round d'Actions

URSS 1 : MARQUAGE DE POINTS EN ASIE. A nouveau l'URSS marque 5 VP. Le score est maintenant de 16 VP soviétiques.

Commentaire : Il profite de l'occasion, aucun changement dans la position US n'ayant eu lieu depuis le dernier marquage de points. Prenez les VP tant que vous le pouvez. Les US ne vont pas tarder à réagir.

USA 1 : PLAN QUIQUENNAL comme événement. La carte tirée au hasard dans la main soviétique est CONTAINMENT, les USA bénéficient de +1 Points Opérationnels jusqu'à la fin du tour.

Commentaire : Avec une pioche heureuse dans la main soviétique grâce à l'événement du Plan Quinquennal, le joueur US tire "Containment" et applique immédiatement l'événement, octroyant à toutes les futures opérations US + 1 Point Opérationnel (pour un maximum de 4 points).

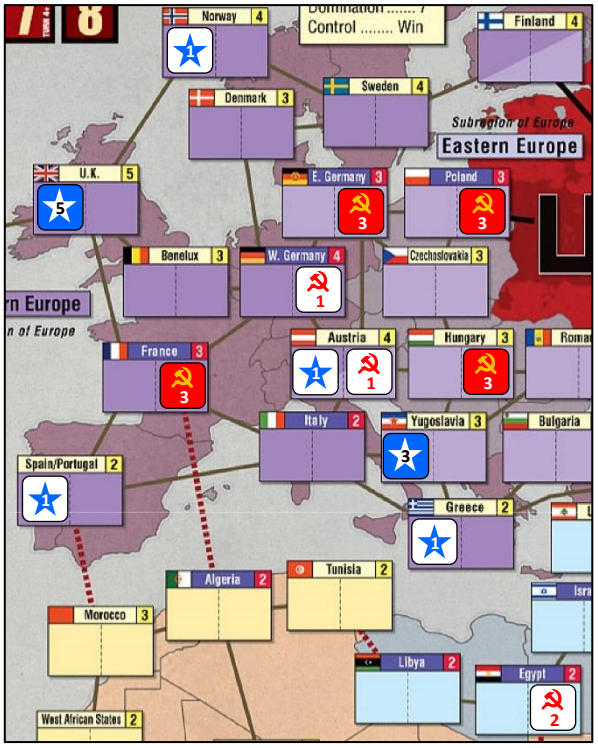
USRSS 2 : DESTALINISATION - 3 Points Opérationnels pour un Coup d'Etat en Italie. Le DEFCON passe à 4. L'URSS jette un 4. Le total est de 7 – 4 = 3. Les USA retirent toute leur Influence en Italie, désormais Non Contrôlée. L'URSS marque 3 points d'Opérations Militaires.

Commentaire : Profitant de la liberté retrouvée de faire un Coup d'Etat en Europe grâce à l'augmentation du DEFCON, les Soviétiques frappent l'Italie. Bien qu'ils n'en aient pas acquis le contrôle, ils ont réussi à supprimer toute influence US, la laissant neutre. Maintenant le joueur US réalise qu'il va se retrouver perdant face à une carte de Marquage de Points en Europe, ce qui l'effraie réellement.

USA 2 : LE VIETNAM SE REVOLTE - 3 Points Opérationnels (2 + 1 grâce au CONTAINMENT) — Les opérations en premier. Le joueur US utilise ses Points Opérationnels pour placer de l'Influence : 2 (le premier point coûte 2) en Egypte, désormais Non Contrôlée. L'URSS résout l'événement et ajoute 2 points d'Influence au Vietnam, pour le contrôle, et pour le reste du tour toutes les cartes soviétiques jouées en Asie du Sud-Est valent +1 Points Opérationnels.

Commentaire : En choisissant de régler un autre problème pressant, il tente d'accentuer sa position au Moyen Orient. En échange d'une plus forte influence soviétique au Vietnam (l'événement soviétique), et avec l'événement Nasser désormais derrière lui, le joueur US augmente son influence en Egypte pour la rendre Non Contrôlée.

URSS 3 : GUERRE INDO-PAKISTANAISE – 2 Points Opérationnels pour des jets de Réalignement. Premier Réalignement en Allemagne de l'Ouest, l'URSS jette un 6, les USA jettent un 2. Le total est de 8-3=5, les USA retirent toute leur Influence d'Allemagne de l'Ouest. Second Réalignement en Israël, l'URSS jette un 4, les USA jettent un 2. Le total est de 4-2=2. Les USA retirent toute leur Influence d'Israël.



Commentaire : Grace à un autre jet énorme, les Soviétiques (qui contrôlent désormais la France et l'Allemagne de l'Est) réalignent l'Allemagne de l'Ouest. Ils jettent un 6 +2 contre 2 + 1 pour les USA (modifié car ils possèdent plus d'influence en Allemagne de l'Ouest). Les Allemands de l'Ouest inaugurent l'ère de l'apaisement soviétique. Oh Winston Churchill, où êtes-vous quand on a besoin de vous? Même effet en Israël.

USA 3 : OTAN - 4 Points Opérationnels pour placer de l'Influence : 2 en Italie pour le contrôle, et 2 en Libye, pour le contrôle.

Commentaire : Avec le l'adhésion potentielle de l'OTAN en cas de désastre, il utilise la carte pour ses Points Opérationnels, rétablissant le contrôle US de l'Italie, et s'emparant de la Libye pour commencer (si l'on peut dire).

URSS 4 : JEUX OLYMPIQUES comme événement. Le joueur US choisit de ne pas boycotter. L'URSS jette un 1, le joueur US jette un 5. Les USA remportent les Jeux olympiques et marquent 2 VP. Le score est désormais de 14 VP soviétiques.

Commentaire : Le joueur soviétique aurait aimé semer les Américains par une victoire automatique. Les jeux Olympiques l'auraient amené à 2 points de la victoire. Le joueur US choisit de ne pas les boycotter. Il jette un cinq et le

Soviétique un 1 (modifié en un 3 car il est l'organisateur). LE JOUEUR US GAGNE, LE JOUEUR US GAGNE! C'est le "miracle sur la glace". Le score tombe à -14 Points de Victoire.

USA 4 : CARTE CHINE - 4 Points Opérationnels pour placer de l'Influence : 4 en Allemagne de l'Ouest, pour le contrôle. La CARTE CHINE passe, face cachée, au joueur soviétique.

Commentaire : Epris d'une nouvelle confiance en soi, le joueur US joue la Carte Chine (en la donnant face cachée au joueur soviétique, et qui n'est pas rejouable immédiatement) pour placer 4 Points d'Influence et reprendre l'Allemagne. La liberté est à nouveau en marche en Europe.

URSS 5 : RESOLUTION DE FORMOSE - 2 Points Opérationnels — Les opérations d'abord. L'URSS utilise les Points Opérationnels pour placer de l'Influence : 2 en Tchécoslovaquie. Le joueur US résout l'événement. S'il contrôle Taiwan, elle sera traitée comme un pays d'Affrontement en ce qui concerne le Marquage des Points.

Commentaire : Maintenant, les Russes commencent à s'inquiéter : le joueur US a peut-être la carte de Marquage de Points en Europe. Il est temps de consolider le rideau de fer ! Il met également la main sur la Tchécoslovaquie.

USA 5 : GUERRE ISRAELO-ARABE - 3 (2 + 1 grâce au CONTAINMENT) Points Opérationnels avec l'INTERVENTION DE L'ONU pour annuler l'effet, pour un Coup d'Etat en Egypte. Le DEFCON diminue à 3. Le joueur US jette un 3. Le total est de 6 – 4 = 2. L'URSS retire toute son Influence d'Egypte, désormais sous contrôle US. Les USA sont crédités de 3 points d'Opérations Militaires.

Commentaire : Wahou ! Même le Moyen orient est sensible au chant des sirènes du capitalisme. Les USA s'emparent du fragile contrôle de l'Egypte grâce à un Coup d'Etat. Malheureusement, ils n'ont pas d'autre Influence à utiliser. Ils utilisent également l'Intervention de l'ONU pour annuler l'événement de Guerre Israélo-Arabe.

URSS 6 : TRANSFUGES - 2 Points Opérationnels – L'événement en premier. Le joueur US gagne 1 VP, le score est désormais à 13 VP soviétiques. L'URSS dépense ses Points Opérationnels pour un Coup d'Etat en Egypte. Le DEFCON tombe à 2. L'URSS jette un 3. Le total est de 5 – 4 = 1. Le joueur US retire 1 point d'Influence, l'Egypte est maintenant Non Contrôlée. L'URSS gagne 2 points d'Opérations Militaires.

Commentaire : Les Soviétiques contre-attaquent en Egypte. Ils parviennent à retirer l'un des deux points d'Influence US, ce qui empêche le contrôle US de l'Egypte. Le niveau de DEFCON est à 2.

USA 6 : MARQUAGE DE POINTS AU MOYEN ORIENT. Les USA et l'URSS ont chacun une Présence et 1 pays d'Affrontement. Le total est de 0 VP.

Commentaire : L'URSS a arraché la victoire des mâchoires de la défaite. S'il avait conservé l'Egypte, le joueur US aurait gagné 1 VP. Au final, aucun Point de Victoire n'est marqué.

Cartes conservées :

Le joueur **US** n'en a aucune.

L'**URSS** conserve la DECOLONISATION.

Vérification des Statuts des Opérations Militaires

Le niveau DEFCON actuel est de 2. Les USA ont dépensé 3 points d'Opérations Militaires ce tour-ci, l'URSS en a dépensé 5. Les deux joueurs ont rempli les conditions requises. Les Opérations Militaires sont remises à 0.

Retournement de la Carte Chine

La CARTE CHINE est maintenant retournée face visible du côté soviétique.

Analyse de la situation

Bien que j'aie été un peu dur avec le jeu US, il s'est réellement amélioré au 3ème tour. Avec un peu plus de chance, le total de Points de Victoire aurait été de –11 à la fin du tour 3. Ce n'est pas encore gagné pour une victoire automatique US, mais la situation est assurément surmontable. C'est particulièrement vrai depuis que Fidel a été écarté, et les USA devraient prendre largement la tête de l'Amérique Centrale pendant que les Soviétiques cherchent un point d'entrée. De plus, la position US en Europe et au Moyen Orient a été renforcée, et la carte de Marquage de points en Asie est dans la défausse jusqu'à ce qu'elle soit réintégrée dans la pioche Midwar. Donc on peut envisager que la situation US s'arrange quelque peu dans un tour ou deux. Cependant, il suffit d'un très bon tour en faveur de l'URSS pour que nous parlions tous le Russe.

HISTORIQUE DES CARTES

DEBUT DE GUERRE

#1 - EVALUATION DES POINTS EN ASIE [ASIA SCORING] – Alors que l'Europe était l'enjeu de la Guerre Froide, l'Asie en était le champ de bataille. De la guerre civile chinoise à la guerre de Corée en passant par le Vietnam et l'Afghanistan, l'Asie était l'endroit où la Guerre Froide fut près d'éclater. Pour cette raison, l'Asie est la seconde région la plus significative dans le marquage des points.

#2 - EVALUATION DES POINTS EN EUROPE [EUROPE SCORING] – Certains historiens de la Guerre Froide voient l'ensemble de la confrontation, coûtant des millions de vies, des milliards de dollars et causant des conflits de par le monde, comme une lutte pour le futur de l'Allemagne. Bien que cette vue soit trop simpliste, il est clair que l'Europe est toujours restée au premier plan des stratégies et des attentions. Perdre en Europe signifie en fin de compte perdre la Guerre Froide.

#3 - EVALUATION DES POINTS AU MOYEN ORIENT [MIDEAST SCORING] – En 1946, Truman dû menacer d'envoyer des navires de guerre en Méditerranée pour obliger les Soviétiques à retirer leurs troupes d'Iran. De là débuta la Guerre Froide au Moyen Orient. Parce que cette région fournissait les économies occidentales avec sa force vitale – le pétrole - , elle fournissait également l'URSS avec une irrésistible opportunité de s'impliquer. Le soutien US à Israël donna aux Soviétiques une ouverture sur le monde arabe qu'ils exploitèrent à plusieurs reprises.

#4 - DUCK AND COVER – (1950) Le Congrès américain vota la loi du Federal Civil Defense Act en réaction au premier test soviétique d'armes nucléaires en 1949. Duck and Cover est peut-être le plus mémorable des divers efforts de défense civile pour faire prendre conscience d'une attaque nucléaire. Ironiquement, de tels films ont peut-être aidé à accroître la possibilité d'une guerre nucléaire en rendant la possibilité d'un tel conflit "plausible" par le public.

#5 - PLAN QUINQUENNAL [FIVE YEAR PLAN] – (1946 – 1950) A partir des années 1920, l'Union Soviétique devient obsédée par la planification centralisée de son économie et de son développement industriel. Douze plans de la sorte furent adoptés par l'URSS pendant son histoire. Bien que les économistes diffèrent, il est largement admis que ces plans entraînèrent plus de désorganisations dans l'économie soviétique que de résolutions.

#6 - LA CARTE CHINE [THE CHINA CARD] – La République Populaire de Chine joua un rôle pivot pendant la Guerre Froide. Bien que l'influence de la RPC était limitée aux satellites d'Asie, le pays était important dans l'équilibre précaire des puissances hérité de l'après 2nde Guerre Mondiale. Bien que débutant comme alliée à l'URSS, la Chine devint un contrepoids à l'influence soviétique en Asie dans les derniers temps de la Guerre Froide.

#7 - GOUVERNEMENTS SOCIALISTES [SOCIALIST GOVERNMENTS] – (1947) Dès la fin de la 2nde Guerre Mondiale, les USA furent confrontés à des mouvements démocratiques de gauche au sein de leur sphère d'influence. L'Italie, sous de Gasperi, fut particulièrement controversée à cause des communistes et socialistes qui participaient au gouvernement. La CIA mit en place un large programme de propagande contre ces mouvements. Les gouvernements socialistes furent une nouvelle fois le sujet de préoccupation en France dans les années 1960, et avec le parti Travailliste de gauche au Royaume Uni.

#8 - FIDEL – (1959) Arrivé au pouvoir après avoir déposé un Batista corrompu, Castro désenchanta les USA une fois qu'il fut clair qu'il menait une révolution marxiste. Les Etats Unis effectuèrent plusieurs tentatives pour déposer ou assassiner Castro, dont le point d'orgue fut le désastre de l'invasion de la "Baie des Cochons". Finalement, la Cuba communiste soutint les gouvernements marxistes d'Angola et d'Ethiopie.

#9 - REVOLTE AU VIETNAM [VIETNAM REVOLTS] – (1946) Ho Chi Min essaya à plusieurs reprises d'obtenir l'appui de l'administration Truman pour obtenir l'indépendance. Ses lettres ne reçurent jamais de réponse. Le gouvernement français, avec le soutien des USA et de la Grande Bretagne,

essaya de rétablir sa colonie en Indochine. La tentative fut condamnée et mena au désastre de Dien Bien Phu.

#10 - BLOCUS [BLOCKADE] – Les Soviétiques tentèrent d'accentuer la pression sur les Alliés occidentaux pour les dissuader de créer un gouvernement allemand "occidental" indépendant dans leur zone. Le principal élément de pression fut le blocus de Berlin Ouest. En réponse, le Royaume Uni et les USA mirent en place un pont aérien à Berlin, qui fut à son paroxysme pendant la "Parade de Pâques" où un avion-cargo atterrissait à Berlin toutes les minutes.

#11 - GUERRE DE COREE [KOREAN WAR] – (1950- 1953) Déclenchée par une invasion nord-coréenne à travers le 38ème parallèle, la Guerre de Corée fut la première guerre sanctionnée par les Nations Unies. Il y eu 15 nations avec les Etats Unis et la Corée du Sud dont les forces tentèrent de défendre l'indépendance de la Corée du Sud. La campagne de Mac Arthur jusqu'au fleuve Yalu provoqua une réaction chinoise qui repositionna la guerre dans ses positions de départ sur le 38ème parallèle.

#12 - ABDICATION ROUMAINE [ROMANIAN ABDICATION] – (1947) Le roi Michel 1er, un monarchiste occidentalisé, fut obligé par la force d'abdiquer de son trône. La Roumanie fut dès lors proclamée République Démocratique Socialiste. Après la mort de son premier leader communiste, Georgiu- Dej, la Roumanie fut dirigée par Nicolae Ceausescu, tout juste derrière Staline en matière de cruauté envers son propre peuple.

#13 - GUERRE ISRAELO-ARABE [ARAB-ISRAELI WAR] – (1948 - 1949, 1956, 1967, 1968-1970, 1973, 1982) L'Etat d'Israël fut littéralement né de la guerre. Après la fin du mandat britannique, Israël entra en conflit avec ses voisins arabes. Israël gagna à chaque guerre, sauf lors de son invasion du Liban en 1982 d'où il dû se retirer. Un succès arabe fut près de se réaliser lors de l'attaque surprise de la guerre du Yom Kippour, qui là encore échoua finalement. Alors que l'intervention des superpuissances était constamment menacée par l'autre camp, le succès ou l'échec final des conflits dépendaient des compétences relatives des armées arabes et israéliennes.

#14 - CAEM [COMECON] – (1949 – 1991) Le Conseil pour l'Assistance Economique Mutuelle (COMECON) fut créé en réaction à l'accueil du Plan Marshall dans les satellites soviétiques en Europe de l'Est. Bien que mal organisé et dominé par les Soviétiques dans ses premières années, le COMECON remplit finalement le rôle de libéralisation du commerce et de rationalisation de l'industrie en Europe de l'Est.

#15 - NASSER – (1954 – 1970) Un des géants du mouvement pro-arabe, Gamal Abdel Nasser parvint au pouvoir grâce à un coup d'état militaire. Essayant de mener une course à l'indépendance pendant la Guerre Froide, il provoqua les gouvernements occidentaux en acceptant l'aide soviétique et en nationalisant les entreprises commerciales – le Canal de Suez étant l'exemple le plus significatif. L'Egypte, sous sa direction, fut considérée comme client soviétique qui pouvait servir de mandataire russe lors des guerres répétées contre Israël. Il mourut en fonction après 18 années de service, ayant déjoué les tentatives de plusieurs ennemis internes et internationaux.

#16 - FORMATION DU PACTE DE VARSOVIE [WARSAW PACT FORMED] – (1955) En réaction à ce qui fut perçu comme une agression occidentale lors de la création de l'OTAN, le Pacte de Varsovie était une alliance militaire dominée par les Russes qui incluait tous les états d'Europe de l'Est à l'exception de la Yougoslavie. Leurs tactiques et équipements furent intégrés dans l'alliance selon le modèle soviétique. L'Albanie se retira du Pacte en 1968.

#17 - DE GAULLE GOUVERNE LA FRANCE [DE GAULLE LEADS FRANCE] – (1958 – 1969) Fondateur de la Cinquième République française, le rôle de De Gaulle pendant la Guerre Froide est généralement considéré lors de sa seconde présidence. Bien que toujours allié occidental, De Gaulle essaya de placer la France dans une situation de voix indépendante au sein du camp occidental. Il développa une force nucléaire de dissuasion indépendante, se retira de la structure de commandement unifié de l'OTAN, et critiqua la politique US au Vietnam. Il continua à intensifier les relations commerciales et culturelles avec le bloc soviétique. Il chercha par tous les moyens à rendre à la France sa place d'acteur majeur au sein des affaires mondiales.

#18 - SCIENTIFIQUES NAZIS CAPTURES [CAPTURED NAZI SCIENTISTS] – (1945 – 1973) Sous le nom de code "Projet Trombone" aux Etats Unis, les vainqueurs de la Seconde Guerre Mondiale se ruèrent pour "recruter" d'ancien scientifiques nazis pour leurs propres projets de recherche. A l'Ouest, ces efforts consistaient à protéger les scientifiques contre les enquêtes pour crimes de guerre. Le cas le plus célèbre fut sans doute celui de Wernher von Braun qui est considéré comme le père du programme des missiles américains. On dit que Staline aurait été déconcerté par l'échec soviétique à acquérir cette technologie en premier.

#19 - DOCTRINE TRUMAN [TRUMAN DOCTRINE] – (1947) Avant une session du Congrès, le président annonça la nouvelle Doctrine Truman, initiant une ère d'intense intervention au nom de pays ayant des institutions économiques et politiques libérales. Truman déclara "Je crois que la politique des Etats Unis doit soutenir les peuples libres qui résistent aux tentatives d'assujettissement de la part de minorités armées ou de pressions extérieures". La Doctrine Truman provoqua le retrait du Royaume Uni de son rôle traditionnel de grande puissance au Proche Orient. L'effet immédiat de la doctrine fut une aide économique et militaire massive à la Grèce et à la Turquie.

#20 - JEUX OLYMPIQUES [OLYMPIC GAMES] – (1948, 1952, 1956, 1960, 1964, 1968, 1972, 1976, 1980, 1984, 1988) Le sport servit souvent de soupape dans l'intense compétition entre les superpuissances, et cette compétition, ne fut jamais aussi intense qu'aux Jeux Olympiques. Les Jeux servaient de laboratoire pour déterminer quelle société pouvait produire les plus grands progrès en termes d'accomplissement physique humain. Cela correspondait de manière élégante à l'idée communiste du "Nouvel Homme". Les Jeux reflétaient fréquemment la situation politique générale, comme lors de l'attaque terroriste de Munich, et devinrent un outil politique manifeste avec le boycott américain des jeux de Moscou en 1980, et le boycott soviétique des jeux de Los Angeles en 1984.

#21 - OTAN [NATO] – (1949) Seconde partie de la stratégie US pour reconstruire l'Europe, l'Organisation du Traité de l'Atlantique Nord (OTAN) devint synonyme d'opposition à l'Union Soviétique. Un dicton souvent répété à propos de l'OTAN l'illustre parfaitement : "L'OTAN a été créée pour maintenir les Soviétiques à l'extérieur, les Américains à l'intérieur, et les Allemands en bas".

#22 - INDEPENDANTISTES ROUGES [INDEPEDENT REDS] – (1948) Le Bureau d'Information Communiste, le COMINFORM, expulsa la Yougoslavie pour le refus du Maréchal Tito de se conformer aux désirs de Moscou. L'Albanie suivit finalement une ligne de conduite similaire, rompant avec la Yougoslavie puis avec l'URSS de Kroutchev. Bien que demeurant dans la structure soviétique, la Roumanie de Ceausescu testa également les limites de la patience de Moscou par des flambées occasionnelles d'indépendance et de nationalisme.

#23 - PLAN MARSHALL [PLAN MARSHALL] – (1947) Le 5 juin, le Secrétaire d'Etat George C. Marshall annonça au monde le plan de reconstruction de l'Europe entière. A cause de la pression soviétique, les états de l'Europe de l'Est n'y participèrent pas. Cependant, pour les 16 nations de l'Europe de l'Ouest qui le firent, le Plan Marshall fut la première étape de reconstruction et finalement de victoire de la Guerre Froide.

#24 - GUERRE INDO-PAKISTANAISE [INDO-PAKISTANI WAR] – (1947 – 1948, 1965, 1971) Dès l'indépendance de l'Inde vis à vis de la Grande Bretagne, les éléments musulmans et hindous de cette ancienne colonie ont été en conflit. Le Pakistan perdait traditionnellement lors de ces affrontements mais comptait sur les soutiens US et chinois pour maintenir une crédibilité militaire face à une capacité de défense indienne bien plus robuste.

#25 - ENDIGUEMENT [CONTAINMENT] – (1947) Terme lancé par le diplomate et soviétologue George Kennan, qui s'avéra être la pierre angulaire de la politique US envers l'Union Soviétique pendant les débuts de la Guerre Froide. Il fut rapidement mis en application dans la Doctrine Truman visant à "contenir" le Communisme dans les zones où il existait déjà.

#26 - CREATION DE LA CIA [CIA CREATED] – (1947) Afin de faire cesser les querelles interarmées qui minèrent le renseignement US pendant la 2nde Guerre Mondiale, le président Truman créa la première agence indépendante des

Etats Unis capable d'effectuer des analyses de renseignement et de mener des opérations secrètes. 40 années de jeu du chat et de la souris avec son homologue soviétique, le KGB, bâtirent sa légende et en firent certainement l'un des emblèmes de la Guerre Froide.

#27 - PACTE DE DEFENSE MUTUEL US/JAPON [US/JAPAN MUTUAL DEFENSE ACT] – (1951) Le 8 septembre, les Etats Unis étendirent discrètement leur parapluie nucléaire à leur ancien rival du Pacifique. De ce fait, cela calma les nerfs des voisins du Japon face à un pays remilitarisé apparaissant sur la scène mondiale. En échange, le Japon servit d'hôte à la présence avancée américaine en Asie. Le Japon devint en fait un porte-avion insubmersible lors des guerres de Corée et du Vietnam. Evidemment, la dépendance US des produits japonais pendant ces conflits contribua grandement à la reconstruction économique du pays et finalement à sa puissance économique.

#28 - CRISE DE SUEZ [SUEZ CRISIS] – (1956) Embarras parmi les Alliés, la Crise de Suez mit fin à tout doute concernant le fait que le vieux système de l'impérialisme des grandes puissances était mort. Menacés par la nationalisation du canal de Suez par Nasser, Israël, la France et le Royaume Uni conspirèrent pour infléchir la politique égyptienne par la baïonnette. Ils ne comprirent pas l'irritation d'Eisenhower suite à leur initiative secrète. Alors que l'opération commençait par un succès militaire, les trois puissances furent contraintes de se retirer sous la pression américaine.

#29 - SOULEVEMENT EN EUROPE DE L'EST – [EAST EUROPEAN UNREST] – (1956 – 1989) Illustrée le mieux par la tentative de Nagy pour retirer la Hongrie du Pacte de Varsovie et par le Printemps de Prague de 1968 en Tchécoslovaquie, les membres du Pacte de Varsovie cherchèrent fréquemment à rompre les rênes de Moscou. Si cela était pris en compte trop tard, du point de vue soviétique, les effets pouvaient être dévastateurs. Les chars soviétiques devinrent un symbole universel de la détermination soviétique à maintenir son emprise sur l'Europe de l'Est, usant de l'oppression au grand jour si cela était nécessaire.

#30 - DECOLONISATION [DECOLONIZATION] – (1947 – 1979) Bien qu'il soit difficile de fixer des dates précises au processus de décolonisation, celles que nous avons choisies représentent deux des succès les plus significatifs de ce phenomène. La retraite des empires commença avec la promesse tenue par la Grande Bretagne de rétablir l'indépendance de l'Inde en 1947. A l'autre extrémité, les premières élections majoritaires en Rhodésie sonna le glas du système de l'apartheid.

#31 - PEUR ROUGE/PURGE [RED SCARE / PURGE] – (1945 – 1989) Déclenchée par la crainte que "l'ennemi soit parmi nous", la "menace rouge" atteint son paroxysme avec le sénateur Joseph McCarthy, et le terme "d'activités anti-américaines" à la Chambre des Représentants pendant les années 50. Les purges soviétiques furent un aspect notoire de la transmission du pouvoir au sein du Kremlin. Cependant, Staline était vraiment le maître; 12 millions de personnes étaient emprisonnées dans ses camps à sa mort en 1953.

#32 - INTERVENTION DE L'ONU [UN INTERVENTION] – (1947 - ?) Les Nations Unies demeurèrent généralement incapables d'influencer la lutte entre les superpuissances à cause du puissant veto du Conseil de Sécurité tout au long de la Guerre Froide. Néanmoins, elles faisaient occasionnellement office de mesure de l'opinion mondiale, et pouvaient agir en tant que médiateur dans les conflits limités du Tiers Monde. C'était également l'arrière-cour pour un certain nombre de moments essentiels du conflit, y compris le départ de protestation soviétique lors de la Guerre de Corée, le discours du "Nous vous enterrerons tous", et bien sûr la crise des missiles à Cuba – n'attendez pas la traduction Mr. Zorin !

#33 - DESTALINISATION – (1956) Lors du 20ème Congrès du Parti, Nikita Kroutchev attaqua ouvertement la direction stalinienne de l'Union Soviétique. Cela fut considéré dans et hors de l'Union Soviétique comme le commencement d'une nouvelle ère. Cela s'avéra être une idée particulièrement sanglante pour la Hongrie de Nagy. Kroutchev n'avait aucunement l'intention de "libéraliser" la domination soviétique sur l'Europe de l'Est, mais si il essaya de mettre fin au culte de la personnalité qui caractérisait le gouvernement soviétique.

#34 - ACCORD SUR LES ESSAIS NUCLEAIRES [NUCLEAR TEST BAN] - (1963 - ?) Le premier traité concernant les essais nucléaires trouve ses

origines dans le processus de désescalade qui suivit la crise des missiles cubains. Il interdisait de nouveaux tests nucléaires aériens, sous l'eau ou dans l'espace. La pression internationale en faveur d'une telle interdiction débuta dans les années 1950 quand des preuves scientifiques attestèrent de sérieux dommages environnementaux causés par les premiers tests atmosphériques des puissances nucléaires. Les tests souterrains demeurèrent une méthode acceptable, mais toutes formes "d'explosion nucléaire pacifique" furent également interdites, renforçant le principe de non- prolifération.

#35 - RESOLUTION DE FORMOSE [FORMOSAN RESOLUTION] – (1955) En réaction à la "perte de la Chine", le Congrès des Etats Unis donna les pleins pouvoirs au président Eisenhower pour défendre Taïwan – techniquement connue comme la République de Chine à Taïwan – avec une force militaire. La résolution vint au moment où les Etats Unis faisaient face aux défis de la République Populaire en Indochine et de la péninsule coréenne. En fait, Taïwan se trouvait dans le rayon d'action nucléaire US, et l'équilibre du pouvoir dans le Détroit de Taïwan demeure encore une question d'importance stratégique pour les Etats Unis.

MILIEU DE GUERRE

#36 - GUERRE DE BROUSSE [BRUSH WAR] – (1947 - ?) Egalement caractérisé par des conflits de faible intensité, les guerres de brousse avaient tendance à se produire en réaction à des conditions locales à l'intérieur d'un état ou entre des états. Cependant, à cause de leur durée ou de l'intervention d'une superpuissance, ce qui était essentiellement un conflit local pouvait dégénérer en un affrontement entre superpuissances. Parmi les exemples, on trouve la guerre civile au Mozambique et la guerre entre l'Ethiopie et la Somalie.

#37 - EVALUATION DE POINTS EN AMERIQUE CENTRALE [CENTRAL AMERICAN SCORING] – L'Amérique Centrale et les Caraïbes furent fréquemment appelés "l'arrière-cour" et le "lac" américains. Avec l'avènement de Fidel Castro en 1959, les Américains ne pouvaient plus considérer la région comme acquise. La réaction américaine à l'influence communiste dans la zone provoqua des interventions militaires US directes en République Dominicaine (1965) et sur la Grenade (1983). Dans les dernières années de la Guerre Froide, le Nicaragua, le Salvador et le Honduras devinrent des états de ligne de front dans la lutte entre les superpuissances.

#38 - EVALUATION DE POINTS EN ASIE DU SUD-EST [SOUTHEAST ASIA SCORING] – En Asie du Sud-Est, le processus de décolonisation s'entrelaça avec la rivalité entre les superpuissances de manière particulièrement mortelle. Commençant par la contre- insurrection britannique en Malaisie, en passant par les guerres américaines au Vietnam et au Cambodge, et se terminant en 1979 avec la guerre Sino- vietnamienne, l'Asie du Sud-Est fit l'objet de l'attention américaine comme jamais aucune autre région ne le ft. Cependant, après le retrait humiliant de l'Amérique de cette région, elle cessa de jouer un rôle central dans les politiques de la Guerre Froide.

MILIEU DE GUERRE

#39 - COURSE À L'ARMEMENT [ARMS RACE] – (1947 – 1989) La course à l'armement entre l'Union Soviétique et les Etats Unis fut effective durant toute la Guerre Froide, et compte pour beaucoup dans l'effondrement de l'Union Soviétique qui ne put tenir la course lancée par Ronald Reagan. Cette compétition entre les nations concernait à la fois les armes nucléaires et conventionnelles. Fréquemment, il y avait une interaction entre les deux types de forces. Dans les premiers temps de la Guerre Froide, les Etats Unis (qui s'étaient rapidement démobilisés après la 2nde Guerre Mondiale) dut compter sur ses armes nucléaires dans une doctrine de "riposte massive" pour contrer la supériorité soviétique en matière d'armement conventionnel. Une fois que les Soviétiques eurent développé leurs propres armes nucléaires, les deux puissances revinrent à un système de réponse flexible. Ce qui était à la base de la stratégie nucléaire à la fin de cette époque était le concept de la destruction mutuelle assurée. La réalité fit que la probabilité d'un affrontement conventionnel direct entre les superpuissances devint impensable. Néanmoins, la dynamique de la compétition concernant l'armement conventionnel avait son propre paradigme. L'Ouest comptait sur la supériorité technologique pour concevoir des armes plus performantes afin de contrebalancer le nombre massif d'armes généré par l'économie aux ordres des Soviétiques.

#40 - CRISE DE CUBA [CUBAN MISSILE CRISIS] – (1962) La seule mention de cet événement évoque la peur de l'holocauste qu'il faillit être. Pendant 14 jours en octobre 1962, les deux superpuissances semblèrent destinées à s'affronter directement à propos de l'installation soviétique de Missiles Balistiques de Moyenne Portée (MRBM) et de Portée Intermédiaire (IRBM) à Cuba. Pour empêcher l'installation d'armes offensives supplémentaires à Cuba, John F. Kennedy déclara une quarantaine navale autour de Cuba. La tension frôla le point de rupture quand un avion U-2 fut abattu au- dessus de Cuba, et quand Kroutchev exigea que les USA retirent leurs missiles de Turquie en échange du retrait des missiles soviétiques de Cuba. Finalement, Kroutchev fut contraint d'accepter la promesse US de ne pas envahir Cuba, et un accord privé pour résoudre le problème des bases de missiles de l'OTAN en Turquie.

#41 - SOUS-MARINS NUCLEAIRES [NUCLEAR SUBS] – (1955) Les Etats Unis lancèrent le premier sous-marin à propulsion nucléaire. Il rendit immédiatement obsolète des décennies de guerre anti- sous-marine qui fut développée pendant la 2nde Guerre Mondiale. L'Amiral Hyman Rickover devait superviser le développement d'une nouvelle marine nucléaire et créa une troisième, et apparemment invulnérable, arme dans le trio nucléaire américain. Finalement, les Soviétiques en firent autant.

#42 - BOURBIER [QUAGMIRE] – (1964 – 1975) Il est difficile de préciser une date où l'implication US au Vietnam cessa d'être un soutien pour une contre insurrection anti-communiste et devint à la place un bourbier inextricable. Cependant, le passage de la Résolution du Golfe du Tonkin au Congrès semble être un bon repère. Avec du recul, il est clair que les Etats Unis ne comprirent pas la véritable nature du conflit dans lequel ils étaient impliqués. Le Vietnam fut fondamentalement une guerre de libération nationale – une lutte qui avait commencé des siècles plus tôt contre la domination chinoise, puis les Français, puis les Japonais et finalement les Américains. Bien que le gouvernement américain n'ait peut-être jamais réalisé qu'il était tombé dans le rôle de "l'oppresseur étranger", ce fait ne diminua pas la résistance vietnamienne. Comme la plupart des guerres coloniales, cela devint un calcul de coût. Les intérêts US ne valaient tout simplement pas les coûts en termes de moral national, de force militaire et de ressources économiques que le Vietnam consommait. Mais rendre humble une superpuissance est un long processus, et c'est ce qu'il se passa au Vietnam.

#43 - NEGOCIATIONS DU SEL [SALT NEGOCATIONS] – (1969, 1972) Commencées sous l'administration Johnson et terminées par le président Nixon et le secrétaire Brejnev, le premier traité sur les pourparlers concernant la Limitation des Armes Stratégiques (SALT) cherchait essentiellement à limiter le nombre de plateformes nucléaires et à restreindre les systèmes défensifs qui menaçaient le principe de dissuasion mutuel. Le succès de ce traité mena à l'engagement d'une seconde suite de négociations appelées SALT II. La querelle diplomatique sur ce traité débuta sous le président Nixon et s'acheva en 1979 avec le président Carter et le secrétaire Brejnev. SALT II fixa les grandes limites aux nouvelles plateformes mobiles stratégiques et interdit les ICBM mobiles. Du fait de l'invasion soviétique en Afghanistan, le traité ne fut jamais ratifié. Le président Reagan affirma que les Soviétiques n'étaient pas d'accord avec les termes de SALT II en 1986 et qu'ils s'étaient retirés du traité.

MILIEU D

#44 - PIEGE À OURS [BEAR TRAP] – (1979 – 1992) A une époque d'évidente intensification de l'arrogance soviétique, l'URSS revint sur les vieux chemins du pouvoir politique en intervenant dans les affaires de l'Afghanistan – le terrain d'affrontement du "Grand Jeu" des rivalités entre la Russie impérialiste et la Grande Bretagne victorienne. Les Soviétiques considéraient l'Afghanistan comme faisant partie de leur sphère d'influence naturelle. Cependant, quand les troupes soviétiques intervinrent directement dans une lutte de pouvoir afghane et déposèrent le président en place, ils mésestimèrent grandement la réaction de l'opinion mondiale. Marqué par la défaite au Vietnam par des forces apparemment inférieures, l'administration Reagan chercha à rendre l'Afghanistan aussi cauchemardesque. Pendant une dizaine d'années, les Etats Unis fournirent plus de 2 millions de dollars d'aide à la résistance islamique des moudjahidines en Afghanistan.

#45 - OMMET [SUMMIT] – (1959, 1961, 1972, 1973, 1974, 1979, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989) Les sommets entre les dirigeants des superpuissances devinrent des outils majeurs de la

diplomatie publique de la moitié à la fin de la Guerre Froide. La réussite se mesurait en termes de calendriers fixés, de traités signés, et de qui était le plus coriace. Comme lors d'un match de boxe international, les pays non alignés observaient sur la touche pour déterminer quelle puissance prenait le dessus. Pratiquement tous les accords concernant le contrôle des armes furent initiés ou conclus lors d'un sommet. Dans ce sens, ils furent un outil important pour jauger les intentions relatives et pour s'assurer que la Guerre Froide ne dégénère pas.

#46 - COMMENT J'AI APPRIS A NE PLUS M'INQUIETER [HOW I LEARNED TO STOP WORRYING] – (1964) A mesure que la réalité d'un holocauste nucléaire était acceptée par le public, le fatalisme quant à son inéluctabilité s'installa également. La comédie noire de référence, Dr. Strangelove, illustra ce nouveau sentiment. Cependant, une telle attitude n'était vraiment pas unique. Un fatalisme similaire à propos de la destinée du genre humain figurait dans la littérature de l'époque et créa une catégorie de science-fiction, le roman bon marché post-holocauste nucléaire rempli de mutants et des restes de la civilisation contemporaine. Ironiquement, le pessimisme qui se dégageait de cela a peut-être favorisé la possibilité d'une guerre nucléaire en rendant cet acte "plausible".

#47 - JUNTE [JUNTA] – (1945 - ?) En espagnol, le terme "Junta" signifie "se réunir". Dans un contexte de Guerre Froide, ceci se réfère en général au rassemblement des groupuscules militaires de l'aile droite pour renverser un gouvernement existant afin de le remplacer par une dictature militaire. Les juntes furent, à l'époque, si communent en Amérique Latine qu'elles devinrent pratiquement rituelles. La plupart du temps, les juntes militaires jouissaient de la bénédiction tacite du gouvernement US car elles cherchaient à recenser les éléments gauchistes en Amérique Centrale et en Amérique du Sud. Parmi les juntes notables figurent les dictatures militaires qui gouvernèrent l'Argentine de 1976 à 1983 et le Guatemala de 1954 à 1984.

#48 - DEBATS DE CUISINE [KITCHEN DEBATES] – (1959) Lors de la période de grandes tensions qui suivit le lancement réussi du Spoutnik, le vice-président Richard Nixon parti en voyage de courtoisie en Russie. Ce qui se passa fut une discussion publique tantôt enjouée, tantôt tendue entre Nixon et Nikita Kroutchev pendant son séjour à Moscou. La rencontre est connue sous le nom de Débat en Cuisine, en référence à la discussion particulièrement piquante devant la présentation d'un modèle américain de cuisinière électrique GE. Nixon poussa ses ambitions politiques personnelles par un bourrade ostensible sur la poitrine de Kroutchev, en réaffirmant ses principes anti-communistes personnels.

#49 - ENVIE DE MISSILES [MISSILE ENVY] – (1984) Terme lancé par le Dr. Helen Caldicott, il reflète la critique féminine générale que la Guerre Froide était menée par l'ego masculin avec de profonds relents freudiens. Quand on considère la terminologie de "profonde pénétration" et de "rentrée multiple", on se demande si elle n'avait pas raison. Caldicott fonda l'organisation des Physiciens pour une Responsabilité Sociale, et son livre devint le signe de ralliement du mouvement anti-nucléaire.

#50 - "NOUS ALLONS VOUS ENTERRER TOUS" ["WE WILL BURY YOU"] – (1956) Sans doute la déclaration la plus connue de toute la Guerre Froide, le dirigeant soviétique Nikita Kroutchev prononça cette phrase immortelle alors qu'il s'adressait à des ambassadeurs occidentaux lors d'une réception à Moscou. Avec ces mots, Kroutchev initia une période durant laquelle il sonda les faiblesses de l'Occident et ses opportunités. La crise de Berlin illustra cette politique expansionniste.

#51 - DOCTRINE DE BREJNEV [BREZHNEV DOCTRINE] – (1968) Annoncée à une assemblée de travailleurs polonais par Brejnev lui-même, la Doctrine Brejnev clarifia la politique de fait de l'Union Soviétique, le Printemps de Prague. En fait, les pays qui étaient alors socialistes n'étaient pas autorisés à abandonner le socialisme ni à adopter une position neutre. La doctrine contribua au mauvais calcul des Soviétiques quant à la réaction mondiale suite à leur invasion de l'Afghanistan. Ils considéraient l'invasion comme la stricte application de cette doctrine.

#52 - EFFONDREMENT DE L'EMPIRE PORTUGAIS [PORTUGUESE EMPIRE CRUMBLES] – (1974) Le Portugal était la dernière puissance européenne à abandonner ses principales possessions coloniales d'Afrique. Bien qu'admise à l'OTAN, le Portugal était dirigé par la dictature

d'Antonio Salazar, qui estimait que ces possessions coloniales préservaient la place du Portugal au sein de la communauté des nations. Néanmoins, la répression contre les insurrections nationalistes entraîna des critiques à la fois des nations nouvellement indépendantes mais également des alliés du Portugal au sein de l'OTAN. Finalement, avec un gouvernement démocratique en place, le Portugal renonça à ses prétentions. Peu après, les anciennes colonies portugaises de l'Angola et du Mozambique plongèrent dans la guerre civile et devinrent les principaux points chauds à l'Est et à l'Ouest du continent africain.

#53 - SOULEVEMENT SUD AFRICAINE [SOUTH AFRICAN UNREST] – (1964 – 1994) Le gouvernement minoritaire raciste d'Afrique du Sud commença à être inquiété par le Congrès National Africain dont les soutiens soviétique et cubain venaient de bases situées en Tanzanie et en Zambie, et d'autres états "du front". L'époque de la résistance pacifique s'acheva définitivement lors des massacres de Sharpeville et de Langra. Pour sa part, l'Afrique du Sud cherchait à déstabiliser ses voisins, et à entreprendre une invasion de la Namibie, tout en soutenant également l'UNITA en Angola et le FRELIMO au Mozambique. Cependant, la croissance de la population noire, la montée en puissance des syndicats noirs et l'hostilité de la part d'autres nations occidentales placèrent finalement l'Afrique du Sud sur la défensive. Bien que l'administration Reagan poursuivit une politique d'"engagement constructif" avec le gouvernement de l'Apartheid, elle resta une proposition controversée. Au bout du compte, l'effondrement du bloc de l'Est rendit inévitable la libération de Nelson Mandela par P.W. Botha.

#54 - ALLENDE – (1970 – 1973) Physicien, Salvador Allende fut élu au Chili par le peuple pour mener le premier gouvernement socialiste de cette nation. Allende fit en sorte de rapidement socialiser la production du cuivre – article que le Chili exportait le plus. Les mines étaient pour la plupart la propriété de deux compagnies US, Kennecott et Anaconda. Les relations avec les USA devinrent rapidement glaciales et la CIA soutint une tentative de coup d'état en 1970 qui échoua. Cependant, du fait que l'Occident appliquait de rudes sanctions économiques, le régime d'Allende stagna dans ses deuxième et troisième années. En 1973, les militaires menés par Augusto Pinochet déposèrent Allende lors d'un assaut sanglant contre le palais présidentiel. Allende y perdit la vie.

#55 - WILLY BRANDT – (1969) Ardent socialiste et opposé au parti nazi durant sa jeunesse, Willy Brandt mena le Parti Socialiste Démocratique d'Allemagne de l'Ouest à la chancellerie en 1969. Il appliqua alors la même approche pragmatique des liens Est-Ouest qui avait caractérisé son mandat de maire de Berlin Ouest. Sous le terme d'Ostpolitik, sous Brandt, l'Allemagne de l'Ouest normalisa les relations entre l'Union Soviétique, le Pologne et la Tchécoslovaquie. Sans toutefois abandonner la notion de réunification allemande, il reconnut l'inviolabilité des frontières existantes et continua à normaliser les relations avec l'Allemagne de l'Est. Finalement, son gouvernement tomba suite à un scandale d'espionnage interne.

MILIEU DE GUERRE

#56 - REVOLUTION MUSULMANE [MUSLIM REVOLUTION] – (1979) Parce que les états arabes et musulmans du Moyen Orient faisaient étalage de corruption, de répression et d'incompétence, des formes plus radicales de l'Islam commencèrent à émerger. La Fraternité Musulmane, fondée en Egypte, chercha à renverser le régime séculier de ce pays ainsi que celui de la Syrie. Cela mena à un cycle de répressions et de lois autoritaires dans ces pays. Un phénomène similaire s'installa en Iran sous Mohammed Reza Shah Pahlavi. Allié de longue date des Etats Unis dans la région, et de l'Occident en général, le Shah fut déposé par une révolution populaire menée par l'anti-occidentaliste Ayatollah Khomeini. Cela résultat en la première théocratie moderne du monde. Les Mollahs iraniens passèrent le reste du 20ème siècle à tenter d'exporter leur révolution dans d'autres communautés musulmanes shiites.

#57 - TRAITE ABM [TREATY ABM] – (1972) Le Traité Anti Missiles Balistiques visa à bloquer le système de destruction mutuelle considéré comme axe de l'équilibre stratégique. Le Traité ABM restreignait la capacité des deux superpuissances à se défendre contre une frappe nucléaire. En théorie, c'était une première étape pour prévenir l'introduction de systèmes de défense déstabilisants et non nécessaires. Les deux nations furent autorisées à défendre soit leur capitale, soit une seule base d'ICBM avec un système de défense par missiles. Les Soviétiques déployèrent ce genre de système autour de Moscou. Finalement, les USA abandonnèrent leur système qui était déployé à Grand Forks dans le Dakota du Nord.

#58 - REVOLUTION CULTURELLE [CULTURAL REVOLUTION] – (1966 – 1977) Initialement représentative d'une lutte de pouvoir au sein de la République Populaire de Chine, la Révolution Culturelle eut de profondes répercussions internationales. Alors que Mao Zedong se sentait de plus en plus marginalisé par les modérés au sein du Parti Communiste Chinois, il déclara militer pour restaurer la pureté idéologique et pour former la prochaine génération de révolutionnaires. Les vagues de purges, de dénonciations qui s'en suivirent et la création de la Garde Rouge menèrent la Chine au bord de la guerre civile. Cela accentua encore un peu plus la rupture entre la Chine et l'Union Soviétique. Cependant, l'anarchie et l'isolationnisme qui régnaient rendirent impossible un rapprochement entre les Etats Unis et la RPC. Quand l'administration Nixon fut en place, la distance entre les deux nations était plus grande que jamais.

#59 - FLOWER POWER – (1965 – 1970) Terme attribué au poète Allen Ginsberg, le "pouvoir des fleurs" représentait les mouvements non violents et pacifiques des années 1960. L'image classique du l'expression est le placement de marguerites dans le canon des fusils, et le slogan anti-guerre "faites l'amour, pas la guerre". Le pouvoir des fleurs est également représentatif de l'ambivalence générale quant à l'usage de la force militaire qui résulta de l'expérience américaine au Vietnam.

#60 - INCIDENT U-2 [U-2 INCIDENT] – (1960) En 1955, les Etats Unis entamèrent une série de vols de surveillance au-dessus de l'Union Soviétique à des altitudes supérieures à la portée des radars soviétiques. Cependant en mai 1960, un missile soviétique Sam II toucha l'appareil de Francis Gary Powers dans l'espace aérien soviétique. L'avion, le pilote et le matériel furent capturés par l'URSS. L'incident provoqua un énorme embarras dans l'administration Eisenhower car elle avait initialement nié que les USA effectuaient de telles missions. La descente du U-2 causa un énorme froid dans les relations entre les superpuissances et fut une grande occasion de propagande pour l'Union Soviétique.

#61 - OPEP [OPEC] – (1960) Créée pour permettre aux pays producteurs de pétrole de mieux contrôler le prix du baril, et de ce fait leurs revenus, l'OPEP s'est développée dans une institution qui contrôle les deux tiers des réserves pétrolières mondiales et qui génère environ la moitié des exportations mondiales de pétrole. La création de l'OPEP fut un énorme coup porté contre le contrôle du marché pétrolier par les géants occidentaux tels qu4Exxon et British Petroleum. Bien que l'OPEP inclut des pays qui ne sont pas au Moyen Orient tels que le Venezuela, l'Indonésie et le Nigeria, elle est largement dominée par les pays de cette région. En conséquence, l'OPEP intervint dans les crises politiques de l'époque. Le fait le plus connu fut que l'OPEP refusa d'exporter du pétrole aux pays occidentaux qui soutenaient Israël lors de la Guerre du Kippour (ou d'Octobre). Cela entraîna une flambée des prix du pétrole de 400% et des mesures de rationnement en Occident.

MILIEU DE GUERRE

#62 - "TIREUR ISOLE" ["LONE GUNMAN"] – (1963) Alors qu'il était en campagne à Dallas au Texas, le président John F. Kennedy fut assassiné par Lee Harvey Oswald. Deux commissions, la commission Warren et la House Select Committee on Assassinations, différèrent sur la question de savoir si oui ou non Oswald avait agi seul. Dans tous les cas, les circonstances de la mort du président plongèrent le pays dans la panique et fut propice à de multiples théories de conspiration allant de la Mafia, du gouvernement cubain, du KGB, jusqu'à la CIA. Cela marqua également le début d'une série d'assassinats politiques aux Etats Unis comme celui du Dr. Martin Luther King et de celui du frère de John Kennedy (qui était candidat démocrate à la présidence), Robert Kennedy. Ces morts prématurées secouèrent la confiance américaine et s'ajouta au malaise du Vietnam.

#63 - ARRIERE - GARDES COLONIALES [COLONIAL REARGUARDS] – (1946 – 1988) La Guerre Froide débuta dans un contexte international en pleine évolution. Alors que le monde abandonnait un système multi pôles composé de plusieurs empires, il fut remplacé par un système bipolaire dominé par des Etats continentaux. Les mouvements anti- coloniaux tendaient à avoir de forts sentiments anti-occidentaux du fait que les plus grandes puissances coloniales étaient alors dans le camp occidental. Cependant, la route vers l'indépendance n'était pas uniforme, ni uniformément une réussite. Plusieurs actions d'arrière-garde furent lancées par les puissances coloniales qui soit prolongèrent leur position soit maintinrent une relation quasiment coloniale avec les pays nouvellement indépendants. L'intervention britannique en

Malaisie (1948), la résistance française à l'indépendance algérienne (1954) et l'intransigeance sud-africaine en Namibie (1966) sont des exemples de la période post- colonialiste.

#64 - RESTITUTION DU CANAL DE PANAMA [PANAMA CANAL RETURNED] – (1970) Bien que largement critiquée par la droite américaine, la décision de l'administration Carter de restituer le Canal de Panama au Panama s'avéra immensément populaire auprès des latino-américains. Le canal était un lien stratégique vital pour la marine des Etats Unis pendant les deux guerres mondiales. Cependant, lors de la guerre de Corée, le canal n'était plus assez large pour les navires de guerre modernes. Du fait de son avantage militaire grandement diminué, et de sa valeur de propagande comme relique de l'impérialisme américain toujours présente, Carter comprit qu'une restitution progressive du canal était la meilleure politique.

#65 - ACCORDS DE CAMP DAVID [CAMP DAVID ACCORDS] – (1978) Suite à une pause dans le processus de paix au Moyen Orient causée par les élections présidentielles de 1976, le président Carter prit ses fonctions avec un regain d'énergie sur ce sujet. Par un appel personnel et direct, Carter put mettre un terme à la guerre du Yom Kippour et modifier entièrement la dynamique de la question du Moyen Orient. Israël et l'Egypte normalisèrent leurs relations et un plan de paix au Moyen Orient fut accepté. Quelques années plus tard, cela permit l'établissement des accords d'Oslo et de l'accord de paix israélo- jordanien. De plus, Carter obtint également le complet réalignement de l'Egypte. Quand Nasser déclara des sentiments anti-occidentaux, l'Egypte allait devenir l'un des principaux alliés de l'Amérique dans la région. Sadate aurait volontiers payé pour le leadership qu'il montra lors de ses discours. Il fut assassiné par les Islamistes radicaux en 1981.

#66 - GOUVERNEMENTS FANTOCHES [PUPPET GOVERNMENTS] – (1949 - ?) Concept non exclusif à la Guerre Froide, le terme de "gouvernement fantoche" désigne un régime qui détient le pouvoir grâce à, et avec le soutien de, soit l'Union Soviétique, soit les Etats Unis. Terme moqueur, il est presque toujours employé par les opposants à un état pour saper la légitimité du gouvernement. Les Soviétiques et les Américains pourraient appliquer cet adjectif à tout état allié proche, mais on le comprend mieux dans le contexte du gouvernement Diem au Sud Vietnam ou du gouvernement Mariam en Ethiopie.

#67 - VENTES DE CEREALES A L'URSS [GRAIN SALES TO SOVIETS] – (1973 – 1980, 1981 - ?) En 1973, les circonstances climatiques difficiles et les mauvaises récoltes amenèrent le président Nixon à autoriser des ventes massives de céréales à l'Union Soviétique. Bien que causant un choc à la fierté russe, le programme fut néanmoins une étape de normalisation des relations entre les superpuissances. De plus, cela entraîna un lobby durable de pressions pour continuer à détendre les relations économiques entre les deux pays. En 1980, le président Carter suspendit le programme en représailles à l'invasion soviétique en Afghanistan. Les acheminements reprirent un an plus tard sous le président Reagan. Cela déboucha sur un traité avec les Soviétiques promettant d'acheter 9 millions de tonnes de céréales US par an.

MILIEU DE GUERRE

#68 - JEAN PAUL II ELU PAPE [JOHN PAUL II ELECTED POPE] – (1978) Premier pape non italien à être élu depuis le 16ème siècle, Jean Paul II représenta un renouveau de l'influence catholique sur la scène mondiale. Les Etats Unis reconnurent officiellement la Papauté pour la première fois de son histoire. En tant que Pape élu venant de la Pologne communiste, Jean Paul II fut un énorme défi pour les dirigeants polonais. Critiquer la nouvelle Papauté leur aurait aliéné le peuple, le reconnaître aurait été à l'encontre de la doctrine communiste. De plus, Jean Paul II était connu pour être un ardent opposant au communisme. L'élection de jean Paul II marqua un tournant dans la dynamique de la politique polonaise qui culmina avec le mouvement Solidarité. Mikaïl Gorbatchev déclara que la chute du rideau de fer aurait été impossible sans Jean Paul II.

#69 - ESCADRONS DE LA MORT LATINO-AMERICAINS [LATIN AMERICAN DEATH SQUADS] – (1960 – 1989) Tout au long de la Guerre Froide, les gouvernements de gauche et de droite soutinrent des régimes réactionnaires qui avaient recours à une force disproportionnée pour faire face à des menaces dirigées contre eux. Bien que ce fût un penchant particulier aux gouvernements de droite en Amérique Latine, les gouvernements de gauche prouvèrent également leur utilisation habile de la brutalité. Le Salvador, le Guatemala et la Colombie demeurent les plus atroces exemples de la pratique du meurtre cautionné par le

gouvernement. Le président du Guatemala Osorio déclara scandaleusement que "si il était nécessaire de transformer le pays en cimetière pour le pacifier, il n'hésiterait pas à le faire".

#70 - FONDATION DE L'OEA [OAS FOUNDED] – (1948, 1967) Fondée dans le but spécifique de promouvoir la démocratie dans l'hémisphère occidentale, l'OEA (Organisation des États américains) fut occasionnellement un outil efficace pour les intérêts US dans l'hémisphère. Elle procura une légitimité internationale aux actions américaines pendant la Crise des Missiles Cubains et lors de l'invasion US de la Grenade. La promotion du commerce et le développement économique furent ajoutés à la charte de l'OEA à Buenos Aires en 1967. La révision de la charte établit également l'existence de lieux d'assemblée diplomatique permanents de l'OEA avec la création d'une Assemblée Générale à Washington DC.

#71 - NIXON JOUE LA CARTE CHINOISE [NIXON PLAYS THE CHINA CARD] – (1972) Réalisant que la normalisation des relations avec la Chine était la clé des USA pour se retirer du Sud Vietnam, Nixon chercha à organiser un sommet avec Mao. Il envoya Henry Kissinger en pourparlers secrets avec le ministre des affaires étrangères de la RPC Chou En-lai pour établir les bases de la visite. Capitalisant sur la détérioration des relations sino-soviétiques, Nixon réussit peut être le plus grand coup diplomatique de la Guerre Froide. Le communiqué de Shanghaï qui suivit le sommet tourna autour de plusieurs désaccords fondamentaux entre les deux pays, incluant Taïwan et le Vietnam. Néanmoins, il était clair que l'Union Soviétique ne pouvait plus compter sur le soutien chinois dans les conflits régionaux. Alors que Nixon exprimait son désir de normaliser pleinement les relations entre les deux pays aussi vite que possible, le Watergate interrompit ces plans. Il échut à Jimmy Carter de rétablir les complètes relations diplomatiques entre les deux nations.

#72 - SADATE EXPULSE LES SOVIETIQUES [SADAT EXPELS SOVIETS] – (1972) Anouar El Sadate fut un des premiers participants aux activités anti-coloniales contre la monarchie égyptienne cautionnée par la Grande Bretagne. Il devint vice-président sous Nasser, et hérita d'une relation détériorée avec l'URSS quand il succéda à la présidence. Les Soviétiques refusèrent les demandes égyptiennes d'augmentation des aides économiques et militaires, et les Egyptiens avaient du mal à garder un pied dans chaque camp. En conséquence, Sadate expulsa les 5.000 conseillers militaires soviétiques et 15.000 membres de l'armée de l'air d'Egypte. Après la période de paix au Moyen Orient qui suivit la guerre de 1973, Sadate fut convaincu du besoin d'avoir des relations plus proches avec Washington.

#73 - NAVETTE DIPLOMATIQUE [SHUTTLE DIPLOMACY] – (1973) Diplomatie personnalisée qui utilise les progrès en termes de transports et de communications, la Navette Diplomatique était la marque d'Henry Kissinger en tant que Secrétaire d'Etat. Fait plus connu, elle fut utilisée pour arranger un cessez le feu entre Israël et l'Egypte après la guerre du Yom Kippour. En se déplaçant personnellement pour les Egyptiens et les Israéliens, Kissinger conserva le rôle de pivot dans les discussions et minimisa l'influence soviétique sur le processus des négociations. Kissinger employa une technique similaire quand il géra la normalisation des relations entre les Etats Unis et la République Populaire de Chine.

MILIEU DE G

#74 - LA VOIX DE L'AMERIQUE [THE VOICE OF AMERICA] – (1947) Créée en 1942 par le War Information Office, la VOA diffusait initialement des informations sur la guerre dans l'Europe occupée par les Nazis. En 1947, elle modifia sa mission en émettant en Union Soviétique. La Voix de l'Amérique devint l'un des médias internationaux les plus connus dans le monde. Elle représentait un puissant lien extérieur contre les médias contrôlés par les états du bloc de l'Est. Avec Radio Libre Europe et Radio Libre Asie, la Voix de l'Amérique devint un emblème des efforts diplomatiques US pendant la Guerre Froide.

#75 - THEOLOGIE DE LA LIBERATION [LIBERATION THEOLOGY] – (1969 - ?) Issue du second Concile du Vatican, la Théologie de la Libération met en avant Jésus Christ en tant que libérateur. Le principe théologique qui soutenait ce point de vue était originaire d'Amérique Latine et y prospéra, particulièrement avec l'ordre des Jésuites. Bien que jamais reconnu par le pape Jean Paul II à cause de ses tendances marxistes, la Théologie de la Libération demeure très populaire auprès des prêtres et des laïcs du tiers monde. Son emphase sur la justice sociale et sa critique des excès du capitalisme ont cependant été incorporées dans la doctrine de l'Eglise.

MILIEU DE G

#76 - INCIDENT DE L'OUSSOURI [USSURI RIVER SKIRMISH] – (1969) Après des années de détérioration de leurs relations et le premier test nucléaire de la Chine, les forces de la République Populaire de Chine et l'Union Soviétique s'affrontèrent sur leur longue et perméable frontière. La possession des rivières Ussuri et Amour demeura incertaine entre les deux nations et constitua une source de frictions. Suite à un renforcement militaire des deux côtés de la frontière, les tensions débordèrent en plusieurs accrochages violents. Bien que la guerre totale fût évitée, l'affrontement incita directement la République Populaire de Chine a rapidement normaliser ses relations avec les Etats Unis.

#77 - "NE DEMANDEZ PAS CE QUE VOTRE PAYS PEUT FAIRE POUR VOUS..." ["ASK NOT WHAT YOU COUNTRY CAN DO FOR YOU..."] – (1961) Extrait essentiel de ce qui est peut-être la phrase d'investiture la plus puissante jamais dite par un président US, le président Kennedy créa une époque de confiance et de fermeté américaines pendant la Guerre Froide. Populaire auprès de la jeunesse américaine, Kennedy inspira un regain de dévouement du service public avec des objectifs ambitieux dans les domaines scientifiques cautionnés par le gouvernement et pour le service public orienté vers la jeunesse comme le Peace Corps. Son appel pour le dévouement désintéressé aux besoins de la nation reflète la passion d'une génération fébrile de jeunes Américains avides de laisser leur marque sur le monde.

#78 - L'ALLIANCE POUR LE PROGRES [ALLIANCE FOR PROGRESS] – (1961 – 1973) Lancée par le président Kennedy pour contrer l'influence cubaine croissante en Amérique Centrale et du Sud, le rôle de l'Alliance pour le Progrès était d'aider à intégrer les économies de l'Amérique du Nord et de l'Amérique Latine. L'emphase du programme incluait une réforme agraire, une réforme démocratique et une réforme des taxes. Vers la fin des années 60, les Etats Unis étaient complètement impliqués au Vietnam et en Asie du Sud, ce qui fait que l'aide pour l'Amérique Latine diminua. De plus, peu de pays d'Amérique Latine firent montre de volonté quant à appliquer les réformes demandées. En conséquence, l'Organisation des Etats d'Amérique dissout son comité "permanent" d'Alliance pour le Progrès en 1973.

#79 - EVALUATION DE POINTS EN AFRIQUE [AFRICA SCORING] – L'histoire de l'Afrique tout au long de la Guerre Froide reflète l'espoir et la tragédie qui passèrent de mains en mains sur ce continent. Faisant suite au succès politique d'une décolonisation rapide, la jubilation se changea en cynisme. Les uns après les autres, les gouvernements nouvellement libres laissèrent place aux "présidents à vie", à la corruption politique, au chaos économique et aux violences ethniques. Manquant de ressources, les gouvernements africains profitèrent de la rivalité entre les superpuissances pour maximiser le soutien économique et militaire à leur régime. Durant l'ère postcoloniale, diverses guerres civiles se déroulèrent sur le continent. L'Angola, le Mozambique, le Tchad et l'Ethiopie furent quelques-unes des nations qui subirent des violences en théorie au nom de la lutte globale entre le communisme et le capitalisme.

#80 - "UN PETIT PAS..." ["ONE SMALL STEP..."] – (1961 – 1969) Après plusieurs années à la traîne derrière les exploits spatiaux soviétiques, les Etats Unis mirent en jeu tout leur poids intellectuel et économique dans la "course à la lune". Le président Kennedy lança le projet Mercury. Au bout du compte, la National Aeronautics and Space Administration surmonta d'énormes obstacles technologiques pour placer un homme sur la lune. Quand Neil Armstrong, le premier homme à poser petit pas pour l'homme, un grand bond pour l'humanité". En faisant cela, il confirma le retour en tête dans la course entre les superpuissances.

FIN DE GUERRE

FIN DE GUERRE

#81 - EVALUATION DE POINTS EN AMERIQUE DU SUD [SOUTH AMERICAN SCORING] – La tendance régionale des hommes forts ou des juntes militaires pour résoudre les questions d'instabilité rendit l'Amérique du Sud mûre pour les réactions gauchistes durant la Guerre Froide. La montée du nationalisme et la vague mondiale du sentiment anti- impérialiste caractérisa également les relations entre les Etats Unis et les nations d'Amérique du Sud. Les Soviétiques cherchèrent à exploiter toute ouverture qui se présentait, et établirent d'étroits liens avec des nations comme l'Argentine. Le plus grand réalignement potentiel dans la région fut écrasé par un coup d'état

instigué apparemment par la CIA contre Salvador Allende au Salvador.

#82 - CRISE DES OTAGES IRANIENNE [IRANIAN HOSTAGE CRISIS] – (1979 – 1981) En guise de violente réaction au soutien traditionnel des USA au régime répressif du Shah d'Iran, Mohammed Reza Pahlavi, 65 Américains furent fait prisonniers pendant 444 jours après que les révolutionnaires islamiques aient pris d'assaut l'ambassade des Etats Unis. Le nouveau chef de la théocratie iranienne, l'Ayatollah Khomeini, était foncièrement anti-Américains et incita ses partisans à mener des actions contre les influences occidentales. Le président Carter autorisa deux missions de sauvetage, dont l'une finit en un fiasco humiliant pour les militaires américains et pour l'administration Carter. L'échec de Carter à libérer les otages avant la fin de la campagne de 1980 est souvent désigné comme la cause de sa retentissante défaite électorale. Finalement, l'invasion de l'Iran par l'Irak en 1980 incita l'Iran à être plus réceptive pour mettre fin à la crise. Grâce à l'emploi d'intermédiaires algériens, les négociations aboutirent finalement. Dans un ultime camouflet à Carter, les otages furent officiellement remis aux autorités US le 21 janvier 1981, quelques minutes après l'investiture de Reagan.

#83 - LA DAME DE FER [THE IRON LADY] – (1979 – 1990) Présageant de bien des manières la "révolution Reagan" aux Etats Unis, Margaret Thatcher mena un renouveau du mouvement conservatiste au Royaume Uni. Ardente anti-communiste, Thatcher reçu le surnom de "Dame de Fer" par le journal soviétique "l'Etoile Rouge". Thatcher fut le partenaire de Reagan et ensemble, ils renouvelèrent la "relation particulière" qui formait le ciment de l'Alliance Atlantique de l'après-guerre. L'action la plus importante de Thatcher fut certainement sa vigoureuse défense de la colonie Britannique des îles Falkland. La junte militaire qui dirigeait l'Argentine lança l'invasion de ce qu'ils appelaient les îles Malouines. Lors d'une action militaire courte et violente, la Grande Bretagne refoula les forces argentines et rendit quelque éclat aux anciennes prétentions impériales britanniques. Thatcher régna jusqu'à la fin de la Guerre Froide et demeure le premier ministre ayant officié le plus longtemps en Grande Bretagne.

#84 - REAGAN BOMBARDE LA LIBYE [REAGAN BOMBS LIBYA] – (1986) Après la chute de Nasser, un homme fort et riche de pétrodollars, Muamar Kadhafi, chercha à mettre la Libye sur le devant de la scène en tant que leader du monde arabe. Pour prouver sa sincérité, Kadhafi devint la première source pour les états qui soutenaient le terrorisme contre l'Occident. Alors que l'Iran affichait un nouveau modèle de résistance anti-occident, Kadhafi insinua une hypocrisie religieuse grandissante dans ses calomnies contre l'Occident. Suite aux premières épreuves de force dans le Golfe de Sidra, les Etats Unis engagèrent rapidement des représailles contre l'implication apparente de la Libye dans l'attentat à la bombe contre une discothèque Ouest Allemande qui tua un soldat américain. L'objectif était fortement centré sur la mort de Kadhafi, et ses résidences personnelles furent ciblées. Bien qu'il échappe à la mort, le prestige international de Kadhafi fut énormément terni.

FIN DE GUERRE

#85 - LA GUERRE DES ETOILES [STAR WARS] – (1983 - ?) Plus correctement connu sous le nom d'Initiative de Défense Stratégique, le président Reagan annonça l'abandon radical de la doctrine de "destruction mutuelle assurée" de la Guerre Froide lors d'un discours télévisé effectué en direct à l'adresse du peuple américain. Le concept initial de "bouclier spatial" fut développé au Lawrence Livermore National Laboratory par le Dr. Peter Hagelstein. En gros, il devait créer une série de bases spatiales satellitaires alimentées par des réacteurs nucléaires pouvant générer un champ impénétrable pour bloquer les ICBM soviétiques. Bien que scientifiquement correct sur le papier, le concept ne fut jamais mis en œuvre. De futures variantes parlèrent de "projectiles intelligents" et de missiles d'interception. l'IDS est fréquemment crédité comme étant l'un des facteurs qui convainquit Gorbatchev que l'Union Soviétique ne pouvait plus continuer la Guerre Froide.

#86 - PETROLE DE LA MER DU NORD [NORTH SEA OIL] – (1980) Bien que les premières découvertes de pétrole dans la Mer du Nord datent des années 1960, il faudra attendre la crise du pétrole iranien pour rendre l'exploitation du pétrole en Mer du Nord économiquement viable. La Mer du Nord contient la majorité des réserves de pétrole de l'Europe et est devenue l'une des premières régions productrices du monde hors OPEP. Partagée entre le Royaume Uni, les Pays Bas et la Norvège, les réserves de la Mer du Nord

FIN DE GUERRE

fournissent une issue bienvenue à l'étreinte mortelle qu'exerçait jusqu'alors l'OPEP sur l'Europe de l'Ouest.

#87 - LE REFORMATEUR [THE REFORMER] – (1985 – 1991) Successeur du bref premier secrétaire Constantin Chernienko, Mikhaïl Gorbatchev fut le seul leader soviétique à être né après la révolution russe de 1917. Son expérience au sein du Politburo lui donna une large connaissance de l'Occident qui influença profondément sa vision du futur de l'URSS. "Gorby", comme il sera appelé à l'Ouest, fit des émules. Margaret Thatcher déclara à propos de son arrivée au pouvoir "J'apprécie M. Gorbatchev – nous pouvons faire affaire ensemble". Gorbatchev supervisa le démantèlement du bloc soviétique. Bien que son programme réformiste, qui incluait la Perestroïka (réforme économique) et la Glasnost (liberté politique), le rendit extrêmement populaire en Occident, c'était moins le cas en Union Soviétique. Finalement, Gorbatchev dut abandonner ses fonctions suite à coup d'Etat militaire réactionnaire en 1991. Après son échec, la Fédération Russe se tourna vers un nouvel héros, Boris Yeltsin.

#88 - BOMBARDEMENT DES CAMPS DE MARINES [MARINE BARRACKS BOMBING] – (1983) Suite à l'invasion israélienne du Liban, les Etats Unis et la France envoyèrent des troupes pour former une force de maintien de la paix entre les deux camps adverses. Des attaques terroristes contre des casernes des deux nations entraînèrent de terribles pertes. 241 soldats US et 58 parachutistes français furent tués dans les attaques. Ce fut le pire jour en termes de pertes que le Corps des US Marines ait connu depuis Iwo Jima. Bien que les suspicions américaines se soient centrées sur des terroristes du Hezbollah soutenus par l'Iran, la responsabilité précise demeure inconnue.

#89 - LES SOVIETIQUES ABATTENT LE VOL KAL-007 [SOVIETS SHOOT DOWN KAL-007] – (1983) Parti de la ville de New York à destination de Séoul en Corée du Sud, le malheureux vol 007 de la Korean Airlines entra dans l'espace aérien soviétique à cause d'une erreur de navigation du pilote automatique. Bien que les Soviétiques déclarèrent à l'époque qu'ils ignoraient que c'était un avion civil, des enregistrements diffusés après la Guerre Froide indiquèrent que de brefs avertissements furent adressés à l'avion de ligne. L'administration Reagan rassembla une réaction générale contre les Soviétiques – allant jusqu'à produire des messages décodés avant le Conseil de Sécurité de l'ONU. 269 passagers et membres d'équipage furent tués dans l'attaque, y compris un membre du Congrès.

#90 - GLASNOST – (1985 – 1989) Terme russe pour l'ouverture, la Glasnost fut établie en tant que politique publique par Mikhaïl Gorbatchev. Bien que ses effets à long terme furent d'élargir les libertés du peuple russe, son but immédiat était d'augmenter la pression sur les apparatchiks conservatistes afin qu'ils acceptent les réformes économiques de la "Perestroïka". Alors que les Etats Unis associent typiquement la Glasnost avec la liberté d'expression, c'était en fait une tentative pour rendre transparent le travail du Politburo.

FIN DE GUERRE

#91 - ORTEGA ELU AU NICARAGUA [ORTEGA ELECTED IN NICARAGUA] – (1985 – 1990) Dissident politique depuis l'âge de 16 ans, Daniel Ortega Saavedra fut incarcéré à la prison de Managua. A sa libération, il s'exila à Cuba et établit des relations qui s'avérèrent vitales pour le mouvement Sandiniste. Quand les Sandinistes renversèrent le régime de Somoza, Ortega manoeuvra pour se placer à la présidence. Les liens étroits d'Ortega avec le régime de Castro entraînèrent le soutien US aux rebelles Contra. Opérant à partir du Nord du Nicaragua et bénéficiant du soutien des intérêts agricoles qui avaient été collectivisés, les rebelles s'avérèrent être un obstacle au succès du gouvernement sandiniste. Au bout du compte, le marasme économique prouva l'inaction du gouvernement d'Ortega.

#92 - TERRORISME [TERRORISM] – (1949 - ?) Bien que cette menace soit aussi vieille que la civilisation humaine, l'emploi du terrorisme comme instrument pour influer sur la politique internationale eut des hauts et des bas lors de la Guerre Froide. L'Union Soviétique et ses alliés du Pacte de Varsovie étaient connus pour entraîner des organisations terroristes à l'intérieur de leurs frontières, parmi lesquelles les éléments radicaux de l'Organisation de Libération de la Palestine (OLP). De bien des manières, l'OLP représente l'archétype d'une organisation terroriste durant la Guerre Froide. Avec son idéologie anti- Occident et anti-Israël, elle devint une cause célèbre pour ceux

FIN DE GUERRE

qui affirmaient que l'Occident était en croisade néo-impérialiste dans le Tiers-Monde. Les terroristes palestiniens détournèrent des avions, attaquèrent le Achille Lauro, et ce qui est peut-être le plus tristement célèbre, tuèrent 11 athlètes israéliens aux Jeux Olympiques de Munich en 1972. Il y avait également des terroristes affiliés aux communistes basés en Occident tels que les Brigades Rouges en Italie, et l'Armée Rouge au Japon. Alors que la Guerre Froide tirait sur sa fin et que l'Union Soviétique faisait de plus en plus difficilement face au fondamentalisme musulman, son soutien au terrorisme déclina.

#93 - L'AFFAIRE IRAN-CONTRA [IRAN-CONTRA SCANDAL] – (1985) Afin d'assurer la libération des otages américains au Liban, les négociations secrètes de Reagan avec l'Iran furent "des armes contre des otages". C'était une violation de la politique US de ne jamais négocier avec des terroristes. Ce qui aggrava la situation fut le fait que le fruit des ventes d'armes à l'Iran fut utilisé pour financer secrètement la guérilla Contra au Nicaragua. Tout cela était en contradiction avec la politique établie par l'administration, ainsi qu'avec les lois adoptées par le Congrès alors majoritairement démocrate. Le Colonel Oliver North et l'Amiral John Poindexter furent tous deux inculpés de manière criminelle pour le scandale, bien que le rapport du Congrès conclue que le président Reagan portait la responsabilité finale de cette affaire.

#94 - TCHERNOBYL [CHERNOBYL] – (1986) L'accident de Tchernobyl fut le pire désastre dans l'histoire de l'énergie atomique. Des fuites radioactives formèrent un énorme nuage qui s'étira à travers toute l'Europe de l'Ouest, et qui atteignit finalement la côte Est des Etats Unis. 200.000 personnes durent être évacuées des régions trop contaminées de l'Ukraine sous contrôle soviétique et de Biélorussie. On estime que 4.000 personnes moururent des suites de l'exposition mortelle qu'elles subirent ce jour-là. Tchernobyl illustre le genre de d'incompétence sidérante qui reflétait le système de prise de décision bureaucratique soviétique à la fin de la Guerre Froide.

#95 - CRISE DE L'ENDETTEMENT DE L'AMERIQUE DU SUD [LATIN AMERICAN DEBT CRISIS] – (1982 – 1989) Effet conséquent de l'exploitation du pétrole du Moyen Orient, les gouvernements latino-américains connurent une croissance phénoménale entre les années 1950 et 1970. Néanmoins, cela s'arrêta brutalement. Malheureusement, malgré une croissance économique impressionnante, des pays latino-américains tels que le Brésil et l'Equateur continuaient à accumuler une dette extérieure. Etant donnée la nouvelle manne financière issue des pétrodollars, les gouvernements latino-américains trouvaient des prêteurs tous disposés. La dette extérieure en Amérique Latine augmenta de 1.000% entre 1970 et 1980. Quand la récession générale déclenchée par la crise du pétrole iranien secoua l'économie mondiale, la plupart des gouvernements latino-américains ne pouvaient tout simplement pas continuer ainsi. Finalement, ceux-ci durent engager une profonde restructuration de leur économie pour réduire leur dette.

FIN DE GUERRE

#96 - "ABATTEZ CE MUR" ["TEAR DOWN THIS WALL"] – (1987) Lors d'un discours qui fit écho au message de Kennedy devant le mur de Berlin, Ronald Reagan mit au défi le tout nouveau leader soviétique Mikhaïl Gorbatchev. Reagan, avec la porte de Brandebourg en arrière-plan, déclara : "Secrétaire Général Gorbatchev, si vous voulez la paix, si vous voulez la prospérité pour l'Union Soviétique et l'Europe de l'Est, si vous voulez la libéralisation : venez à cette porte ! M. Gorbatchev, ouvrez cette porte ! M. Gorbatchev, abattez ce mur !". Bien que provocateur, le discours contenait une lourde critique contre l'Union Soviétique. Les pays florissants n'ont pas à emmurer leurs citoyens. Deux courtes années plus tard, le Mur de Berlin tombait.

#97 - "L'EMPIRE DU MAL" ["AN EVIL EMPIRE"] – (1983) Initialement employé par le président Ronald Reagan devant la National Association of Evangelicals, les conservatistes appliquèrent le terme "d'empire du mal" à l'Union Soviétique. Ce changement dans la terminologie englobait le mouvement conservatiste de rejet de la politique de détente de Nixon jugée moralement ambiguë. Le discours déclencha la controverse au sein de l'OTAN, car de nombreux leaders européens estimèrent que la déclaration était inutilement provocatrice. Aux USA, la gauche jugeait que les Etats Unis n'avaient pas à critiquer les agissements soviétiques pendant la Guerre Froide en pointant du doigt l'implication de la CIA dans des lieux comme le Chili. Le discours montra que l'ultime phase de la Guerre Froide fut une phase de confrontation.

FIN DE GUERRE

#98 - ALDRICH AMES – (1985 – 1994) Auteur de la première infiltration réussie de la CIA par le KGB que l'on connaisse, Aldrich Ames compromit des centaines d'opérations de la CIA et fournit des informations qui se soldèrent par l'exécution de 10 sources US. La CIA passa des années à chercher une autre explication aux fuites – en particulier la possibilité que le KGB ait mis sur écoute le quartier général de la CIA. La motivation de Ames n'était pas idéologique, et avec sa femme ils profitèrent des excès que ses 2,5 millions de dollars de pots de vin leur permettaient. Ames entra à l'ambassade soviétique en 1995. A cette époque, il supervisa l'analyse des opérations de renseignement soviétiques en Europe.

#99 - DEPLOIEMENT DES PERSHING II [PERSHING II DEPLOYED] – (1984 – 1985) Le missile Pershing II était conçu comme la réponse directe au missile soviétique de portée intermédiaire, le SS-20. Le déploiement de 108 de ces missiles en Allemagne de l'Ouest, en Italie et au Royaume Uni s'avéra être un test majeur pour la résolution de l'OTAN. Les protestations publiques contre ces déploiements furent massives. Cependant, malgré les tensions, les armes furent déployées, fournissant ainsi à l'OTAN un moyen de négociation lors des discussions concernant la proposition de traité sur les Force Nucléaire de Portée Intermédiaire (INF). Ces négociations avaient été suspendues en 1983, et le déploiement effectif des Pershing II relança le débat en 1985. Finalement, les discussions aboutirent au sommet de Reykjavik en Islande en 1986.

#100 - WARGAMES – (1956 – 1995) La politique de la Corde Raide était un terme inventé par John Foster Dulles pour décrire une politique consistant à frôler la guerre sans pour cela tomber dans l'abîme. A différentes époques, lors de différentes crises, cette politique fut appliquée par les deux superpuissances. Cependant, il y avait toujours le danger que ce principe ne fasse dégénérer la Guerre Froide en un guerre tout court. De plus, la politique de la Corde Raide encourageait une position nucléaire de "tir en cas d'alerte". Le but du jeu était que si votre adversaire lançait une frappe nucléaire massive, vous deviez lancer vos propres armes avant qu'elles ne soient détruites dans leurs silos. Cette doctrine ramena le délai de réaction des leaders du monde de quelques heures à quelques minutes. Le 9 novembre 1979, les Etats Unis se préparèrent à une frappe nucléaire de représailles quand un bug de l'ordinateur du NORAD indiqua qu'une attaque massive soviétique avait été lancée. Plus récemment en 1995, la Russie prit un tir de fusée scientifique norvégienne pour une attaque, et Boris Yeltsin fut sollicité pour décider s'il fallait ou non contre-attaquer.

FIN DE GUERRE

#101 - SOLIDARNOSC [SOLIDARITY] – (1980 - ?) Mouvement syndical issu des chantiers navals polonais de Gdansk, Solidarité devint le point focal de la résistance anti-communiste au sein du bloc de l'Est. Solidarité dépassa rapidement le simple mouvement de travailleurs et rallia à sa bannière les pro- catholiques, les intellectuels et autres dissidents sociaux. Sa tolérance au sein d'une nation du Pacte de Varsovie était sans précédent, et entraîna un jeu du chat et de la souris lourdement dépendant de la surveillance étroite des intentions soviétiques, du prestige du pape polonais Jean Paul II, et du courage politique de son leader Lech Walesa. Bien que le gouvernement communiste mené par Wojciech Jarulzelski réagit énergiquement contre Solidarité et emprisonna nombre de ses meneurs, l'organisation passa dans la clandestinité et commença à renaître. En 1988, les grèves menées par Solidarité obligèrent les communistes polonais à ouvrir les négociations.

#102 - GUERRE IRAN-IRAK [IRAN-IRAQ WAR] – (1980 – 1988) Commentant la guerre, Henry Kissinger déclara "dommage qu'ils ne puissent pas perdre tous les deux". Partant des litiges territoriaux qui couvaient dans la région de Shatt al-Arab, Saddam Hussein chercha à établir l'Irak en tant que réelle puissance régionale, ainsi qu'à contenir l'expansion du fondamentaliste chiite venant d'Iran. Au début, l'Irak obtint quelques victoires limitées mais les forces iraniennes se rallièrent et entamèrent une contre- offensive en Irak. Sans alliés avérés dans ce conflit, les Etats Unis jouèrent à un jeu cynique consistant à maintenir les deux camps suffisamment ravitaillés afin que la guerre continue. Finalement, les USA commencèrent à pencher en faveur de l'Irak car une victoire iranienne aurait été une issue inacceptable. L'Iran utilisa également le pétrole comme arme obligeant les USA à escorter les tankers koweitiens pour assurer leurs stocks de pétrole. Après 8 années de guerre, la frontière revint à son point de départ ante bellum. Cependant, les deux nations avaient été sévèrement affaiblies par le conflit.

#103 - TRANSFUGES [DEFECTORS] – (1945 – 1989) Juste avant le début de la Guerre Froide, des citoyens du bloc de l'Est s'enfuirent ou passèrent à l'Ouest. Les transfuges respectaient deux archétypes principaux. Les espions et les agents doubles qui avaient été découverts ou invités à "rentrer du froid" fuyaient fréquemment leurs maîtres pour éviter la capture. Des exemples de ce type de transfuges comprennent le chef adjoint du KGB Yuri Nosenko et le Chef du KGB du Bureau de Londres Oleg Gordievski. Peut- être plus embarrassant et ayant certainement fait l'objet de plus de publicité, de nombreux artistes soviétiques talentueux passèrent à l'Ouest alors qu'ils étaient en tournée aux Etats Unis ou en Europe. Bien que l'Occident subit également des défections, surtout parmi les Occidentaux impliqués dans des affaires d'espionnage, cela n'atteignit jamais les mêmes proportions que dans le monde du spectacle.

NOTE DU CONCEPTEUR

La longue Guerre de l'Ombre

Comme la plupart des concepteurs de jeu novices, nous avons passé plusieurs années à créer ce jeu. Twilight Struggle, plus que toute autre chose, est un jeu conçu pour répondre à nos envies. Nous sommes tous les deux fans des wargames à base de cartes, et de la manière dont ils ont donné un nouveau souffle au monde du wargame en général. Tels un Lazare moderne, les wargames à base de cartes ont fait ressortir notre hobby de la tombe. Il y a à peine cinq ans, quand Ananda et moi avons décidé de se lancer dans la conception, notre destin était tracé. Les jeux en Card Driven ressemblaient de moins en moins à We The People et à Hannibal, et de plus en plus à Paths of Glory et à Barbarossa to Berlin. Ce n'est pas une critique contre le travail de M. Raicer. En fait, nous pensons que Paths of Glory démontre à quel point un jeu en Card Driven peut être riche. Mais cela entrait en conflit avec une autre réalité. Nous avions vieilli. Nos vies n'étaient plus aussi riches en sessions de jeux que lorsque nous étions au lycée, et ressemblaient plus au monde du travail quotidien de la famille "nucléaire". Huit heures pour une seule partie devenaient de moins en moins vraisemblable. Donc égoïstement, nous avons conçu un jeu qui s'adaptait à notre emploi du temps. Vous pouvez jouer à Twilight Struggle du début à la fin dans le même temps qu'il faut pour jouer le scénario "court" de beaucoup d'autres jeux. En plus, vous pouvez changer de place et jouer la Guerre Froide des deux côtés si vous êtes vraiment ambitieux. Tout cela pour dire que la première contrainte de la conception fut la durée de jeu.

La deuxième question à laquelle il nous a fallu répondre fut le sujet. Je pense que les guerres civiles représentent un sujet parfait pour un système d'influence. Donc initialement, j'ai convaincu Ananda de créer un jeu sur la guerre civile espagnole. Deux livres sur le sujet nous ont rapidement convaincu qu'il faudrait des années pour maîtriser la politique de cette guerre, et franchement nous n'allions pas attendre des années pour commencer. Alors Ananda, dans un éclair de génie, suggéra la Guerre Froide à la place. C'était un sujet génial. Il existe très peu de jeux qui traitent des aspects politiques de la Guerre Froide de manière sérieuse – il n'y en avait déjà pas beaucoup quand on était en pleine Guerre Froide. Le système basé sur l'influence correspondait bien. L'histoire était si peu importante pour un diplômé en Relations Internationales dans les années 1980, que j'ai pour ainsi dire passé quatre ans à étudier la Guerre Froide. En fin de compte, l'une de mes meilleures expériences de jeu fut celle du Balance of power de Chris Crawford. C'était un jeu traitant des politiques lors de la Guerre Froide, et surtout de celle de la Corde Raide que représentait une crise entre les superpuissances. Aujourd'hui, les jeux informatiques reviennent sur cette innovation. Je n'oublierai jamais la légendaire phrase du jeu quand vous plongiez le monde dans la destruction nucléaire à cause de quelque chose d'aussi ridicule que le financement de guérillas au Kenya.

Vous avez déclenché une guerre nucléaire. Et non, il n'y a pas d'animation ni de nuage en forme de champignon avec des morceaux de corps projetés dans les airs. Nous ne récompensons pas l'échec.

Si j'avais raté ma dernière année de lycée, ça aurait vraiment été de la faute de Chris Crawford. Donc l'idée lumineuse d'Ananda nous donna l'opportunité d'essayer de recréer la magie de ce jeu.

Nous employons le terme de "jeu" délibérément. Twilight Struggle ne va pas au-delà de cette notion. Quand nous devions faire un compromis entre le réalisme et la jouabilité, nous options pour la jouabilité. Nous voulions évoquer l'esprit de la Guerre Froide, nous espérons que les gens auront un aperçu de ce qu'ils ne connaissaient pas, mais nous ne prétendons pas qu'un jeu de cette envergure ou de cette longueur soit une simulation.

Ce qui est également important à comprendre pour les joueurs est que ce jeu a un point de vue bien défini. Twilight Struggle part du principe que toute la logique interne de la Guerre Froide est véridique – même certains de ses aspects dont on peut démontrer le contraire. De ce fait, les seules relations qui importent dans ce jeu sont celles qui existent entre une nation et les superpuissances. Le monde propose un jeu d'échec pratique pour les ambitions US et soviétiques, mais toutes les autres nations ne sont que des pions (ou peut-être occasionnellement le fou) dans ce jeu. Même la Chine est simulée de façon abstraite par une carte qui passe d'un pays à l'autre. De plus, non seulement la théorie des dominos fonctionne mais c'est une condition à l'extension de l'influence dans une région.

Les historiens seraient en droit de remettre en cause tous ces principes, mais en conservant la philosophie de départ nous pensons qu'elles contribuent mieux au jeu.

Une différence vraiment notable entre Twilight Struggle et d'autres jeux concernant la Guerre Froide est que nous partons du principe que la guerre nucléaire n'est pas une bonne chose. Beaucoup d'autres créations se basent sur l'idée que faire sortir le génie nucléaire de sa bouteille est irrésistible. De notre point de vue avantageux, le conflit nucléaire est inconcevable et c'est pour cela qu'il n'eut pas lieu. Certes nous sommes passés prés, mais nous pensons que des responsables rationnels se détournent du bouton. Une fois le bouton enfoncé, la guerre nucléaire aurait suivi sa propre logique macabre et l'extinction de l'homme en aurait été le résultat.

Il y eut beaucoup de décisions prises en faveur de la jouabilité, mais nous allons en détailler deux. La première, c'est que tous les pays qui sont géographiquement adjacents ne sont pas forcément connectés entre eux. Il y a trois raisons à cela. Par exemple, beaucoup de pays sont le résultat de consolidations ce qui brouille la géographie dès le départ. Deuxièmement, et c'est le plus important, nous voulions qu'il y ait un réel impact de la théorie des dominos où les joueurs étendent lentement leur influence sur la carte. Rappelez-vous les vieux documentaires où des flèches rouges animées partaient de l'Union Soviétique dans toutes les directions. Enfin, et plus rarement, l'absence de connexion entre des pays reflète les antagonismes locaux entre deux alliés présumés.

La seconde décision qui justifie un peu plus d'élaboration est les nations appelées "Pays d'Affrontement". A la base, il y avait trois raisons pour qu'elles aient ce statut. Premièrement, c'étaient des puissances régionales avérées. Les pays d'Affrontement en Amérique du Sud reflètent bien cela. Deuxièmement, si une nation possède d'importantes ressources stratégiques, cela lui attribue ce statut. Evidemment, la plupart des pays d'affrontement du Moyen Orient ainsi que l'Angola et le Venezuela correspondent à ce critère. Enfin, si une nation servit à l'époque d'affrontement entre les superpuissances, comme la Corée du Sud, elle reçoit ce statut. Donc pour nos cousins anglais et australiens, sachez que nous ne vous classons pas derrière nos alliés français. Au contraire, vous êtes les piliers de l'influence US en Europe et en Asie au début de la partie.

Il y a beaucoup d'aspects du jeu dont nous sommes fiers, mais le plus amusant est la manière dont le jeu réussit à retranscrire la psychologie de la Guerre Froide. Des zones deviennent importantes juste parce que votre adversaire pense qu'elles le sont – il doit bien avoir ses raisons pour y aller ! Egalement, nous sommes fiers de l'interaction de l'échelle DEFCON avec les Opérations Militaires. Cela nécessite vraiment que chaque tour ait une diversité d'actions qui contribue à avoir un jeu intense et excitant.

En fin de compte, Twilight Struggle représente une certaine nostalgie de la Guerre Froide. Dans un monde d'ennemis sans patrie, pour qui notre destruction est une fin en soi, la Guerre Froide semble être un étrange désaccord économique. Alors que le chauvinisme religieux remplace l'idéologie, nous aspirons à des temps plus simples où il n'y avait pas de menaces invisibles, et où nous nous battions pour des principes que nous chérissions contre un ennemi que nous comprenions. Alors mettons-nous debout une fois encore, saisissons le téléphone rouge, et fixons le regard sur Berlin. La Guerre Froide est terminée, mais la partie ne fait que commencer.

REGLES OPTIONNELLES DU CONCEPTEUR

Ces règles ont également été testées par les concepteurs pendant le développement de Twilight Struggle, mais pour diverses raisons nous les avons laissées de côté lors de la publication. Les joueurs qui cherchent des variantes de jeu pourront trouver ces règles intéressantes. Les organisateurs de tournois sont les bienvenus pour incorporer tout ou partie de ces règles dans leurs parties, à condition que les joueurs en soient prévenus.

Jets de Réalignement

Nous avons testé plusieurs variantes des règles de Réalignement. L'un des plus grands défis lors de la conception de TS fut de créer un système simple pour simuler les changements politiques instigués par les superpuissances sans que cela soit aussi violent qu'une tentative de coup d'état. Nous sommes contents des règles auxquelles nous avons abouti, mais si des joueurs désirent savoir certaines des autres pistes que nous avons explorées, les voici. Elles peuvent être jouées séparément où toutes ensemble.

Les jets de Réalignement ne sont pas sujets aux restrictions géographiques du DEFCON. Ainsi, tout pays de n'importe quelle région peut être la cible d'un jet de Réalignement quel que soit le niveau de DEFCON actuel.

Le joueur en phase ne peut pas perdre d'Influence dans un pays ciblé par un Réalignement.

Les Points Opérationnels peuvent servir à la fois pour des marqueurs d'Influence et pour des Réalignements, au prix normal, mais les marqueurs d'Influence ne peuvent pas être placés dans un pays faisant déjà l'objet d'un Réalignement durant le même round d'action, et les jets de Réalignement ne peuvent pas cibler des pays qui ont déjà eu un placement de marqueur d'Influence pendant le round d'action actuel.

La Course à l'Espace

Un joueur qui "joue" une carte dans la Course à l'Espace peut, s'il le désire, choisir de ne pas jeter le dé (perdant ainsi toute chance d'avancer sur l'échelle de la course).

Crédits

CONCEPTION : Jason Matthews & Ananda Gupta
DEVELOPPEMENT : Jason Matthews
ASSISTANT DE DEVELOPPEMENT : Ivano Rosa, George Young et William F. Ramsay, Jr. DIRECTEUR ARTISTIQUE : Rodger MacGowan CONCEPTION ARTISTIQUE : Rodger MacGowan PRESENTATION DE LA CARTE, DES PIONS ET DES REGLES : Mark Simonitch
JOUEURS DE TEST : Greg Schloesser, Bill Edwards, Marvin Birnbaum, Brad and Brian Stock, Peter Reese, Joe Rossi Jr., Greg Kniaz, PJ Glowacki, Steve Viltoft, Doug Austin, Shawn Metcalf, Steve Kosakowski, Ken Gutermuth RELECTURE : Kevin Duke, Tom Wilde
CARTE : Ivano Rosa
COORDINATION DE LA PRODUCTION : Tony Curtis
PRODUCTEURS: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley et Mark Simonitch

Merci également à Ivano Rosa, Charles Féaux de la Croix, David Wilson, Ben & Marcia Baldanza, et à Dave Kurtz.

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

© *2006 GMT Games, LLC*