

1989 - Aide de jeu

TOUR DE JEU

1. Compléter sa main à 8 cartes
2. Jouer 7 tours d'actions (Le Communiste commence)
3. Jet de Support (si applicable)
4. Vérifier les cartes restantes
5. Si applicable : New Year's Eve Party
6. Avancer le marqueur de tours
7. Après le tour 10, décompte final.

6.1 PLACER DES POINTS DE SUPPORT *

OBJECTIF : Gagner/Faire perdre le contrôle ou placer des supports.

PROCÉDURE : 2 OPs/SP dans un espace contrôlé par l'adversaire, 1 OP/SP sinon.

PRÉREQUIS : Les SP ne peuvent être placés que dans une région voisine d'une autre dans laquelle le joueur a déjà des supports, avant de débiter son action.

6.2 SUPPORT CHECK *

OBJECTIF : Retirer des supports adverses et éventuellement en ajouter à soi.

PROCÉDURE : Chaque carte stratégie permet de réaliser 2 Support Checks, l'un après l'autre.

PRÉREQUIS : L'espace ciblé doit contenir des supports adverses.

RÉSOLUTION : Ajouter à la valeur du dé celle de la carte jouée et appliquer les modificateurs (ci-dessous). Si le résultat est supérieur à 2x la valeur de stabilité de la région, retirer un nombre de supports égal à la différence. S'il n'y a pas assez de supports adverses, ajouter ses propres supports.

MODIFICATEURS :

- +1 pour chaque région voisine contrôlée par le joueur.
- 1 pour chaque région voisine contrôlée par l'adversaire.

6.3 PISTE DE TIANANMEN *

OBJECTIF : Avancer son marqueur

PROCÉDURE : Lancer 1 dé et ajouter :

- + la valeur opérationnelle de la carte jouée
- +1 si la carte jouée est un événement du joueur
- +1 s'il s'agit au moins de la 2^e tentative pour cette case
- +1 pour le joueur communiste avec 'Li Peng'.

RÉUSSITE : Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur requise pour la prochaine case.

RESTRICTIONS : 1 seule tentative par manche

* **NOTE** : Les événements adverses sont activés lorsqu'une carte est jouée pour ajouter des supports ou réaliser des Support Checks, mais pas pour Tiananmen. Le joueur actif choisit si l'événement est résolu avant ou après son action.

Eastern Europe : Czechoslovakia, East Germany, Hungary, Poland

Balkans : Bulgaria, Romania

SÉQUENCE DE POWER STRUGGLE

- 1. Distribuer des cartes** : 6 pour la 1^{re} région contrôlée, 2 pour chacune des suivantes.
 - 2. Raise the Stakes** : Les joueurs peuvent défausser 3 cartes pour augmenter les gains et pénalités.
 - 3. Initiative** : Celui qui a joué la carte de décompte est l'attaquant.
 - 4. Jouer des cartes** : Répéter la séquence jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse plus fournir de cartes requises. Ce joueur perd le Power Struggle.
Les leaders peuvent être joués à la place de n'importe quelle famille de cartes, mais ils ne peuvent être joués que si le joueur contrôle un espace de ce type dans le pays.
 - a.** L'attaquant joue une carte Rally in the Square, Strike, March, Petition, leader ou joker mais pas « Tactics Fail ».
 - b.** Le défenseur **doit** fournir une carte de la même famille, un leader autorisé, ou « Tactics Fail » (sauf joker en a).
 - c.** Sauf si une carte joker a été jouée, auquel cas le changement est automatique, le défenseur lance un dé. Si la valeur est supérieure ou égale à celle de la carte de son adversaire, il devient l'attaquant pour la séquence suivante.
 - 5. Conséquences** : Le perdant lance un dé pour déterminer combien de supports il doit retirer du pays. Le vainqueur lance un dé pour déterminer le nombre de PV marqués et si le pouvoir communiste est renversé (si victoire démocrate et jet ≥ 4).
 - a.** Si le pouvoir est renversé, un marqueur démocrate est placé sur le pays et la carte décompte retirée du jeu.
 - b.** Sinon, le communiste ajoute à son score la valeur de pouvoir du pays multipliée par nombre de fois où le pays a été décompté.
Suivre le nombre de décomptes du pays avec un marqueur de support communiste.
 - 6. Décompte du pays** : Des points sont attribués pour la présence, la domination ou le contrôle du pays, +1 pour chaque battleground contrôlé.
- Note** : L'intégralité du Power Struggle doit être réalisée avant de valider les conditions de victoire immédiate.
- MODIFICATEURS DE CONSÉQUENCES**
- 2 aux 2 lancés sur une victoire avec une **Pétition**.
 - +2 aux 2 lancés sur une victoire avec une carte **Rally in the Square**.
 - +1 pour chaque joueur qui a « **Raised the Stakes** ».
 - +1 si le démocrate est vainqueur du Power Struggle alors que l'événement « *Yakovlev Counsels Gorbachev* » est en jeu.

9.2 DÉCOMPTES DE PAYS

PRÉSENCE : Le joueur contrôle au moins une région du pays.

DOMINATION : Le joueur contrôle plus de régions que son adversaire **et** plus de battlegrounds. Il doit contrôler au moins une région non-battleground et un battleground.

CONTRÔLE : Le joueur contrôle plus de régions que son adversaire et contrôle **tous** les battlegrounds.