

TOXIC CLOUD ESTIMATED AREA: 452122 SQKM

EXPLOSION RANGE 12323-06.194-6KM

1.10
1.00
0.90
0.80
0.70
0.60
0.50
0.40
0.30
0.20
0.10
0.00

ALTITUDE: 12333.1231 AZIMUTH: 16.5

DEFCON

DISTANCE TARGET 15316.123-6MTL

LIVRET DE RÈGLES

APERÇU

« Aujourd'hui, la folie de la guerre se répand à travers le monde et notre courageux pays doit une fois de plus se préparer à survivre face à l'adversité. Alors que nous devons faire front ensemble pour repousser le nouveau mal, prions pour notre pays et les hommes de bonne volonté, où qu'ils se trouvent. Que Dieu vous protège. »

Reine Élisabeth II, discours préparé en 1983 dans l'éventualité d'une Troisième Guerre mondiale.

Après deux conflits d'une ampleur sans précédent, le monde a connu une longue période de paix apparente. Cependant, derrière une stabilité précaire, des forces colossales sont en mouvement. D'importants facteurs transnationaux tels que la mondialisation, la croissance démographique, une pénurie de main-d'œuvre et l'émergence de nouveaux acteurs internationaux ont affaibli le pluralisme au profit d'une polarisation croissante sur la scène internationale. Dans le monde actuel, les grandes puissances régionales rivalisent pour asseoir leur domination. Des frictions internes poussent les décideurs à remporter des victoires hors des frontières pour consolider leur pouvoir, même si cela se traduit par une exacerbation des conflits avec leurs rivaux internationaux. Dans un climat marqué par des tensions grandissantes, les mégapuissances se lancent dans une course à l'armement pour se préparer à un conflit mondial.

Les leaders du monde entier se doivent d'améliorer leurs forces armées pour accroître leur influence internationale. Par ailleurs, obtenir le soutien de la population s'avérera décisif pour l'emporter sur les forces ennemies, aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur des frontières. Les mégapuissances qui sauront allier opinion publique et expansionnisme militaire seront à la tête du monde de demain.

Dans DEFCON, les joueurs et joueuses incarnent des leaders de mégapuissances dans un monde dystopique sur le point d'assister à un conflit ouvert. Ces mégapuissances sont le prolongement au XXI^e siècle des superpuissances :



AMÉRIQUE (bleu)



EURASIE (vert)



AFRICASIE (kaki)



ESTASIE (marron)

OBJECTIF

La mégapuissance hégémonique à la fin de la 5^e manche remporte la partie. La victoire s'obtient en occupant la plus haute position sur la table de consensus, qui englobe elle-même deux classements : l'Indice de réputation et l'Indice militaire. Qui trouvera le bon équilibre entre force militaire et soutien de ses concitoyens l'emportera !

MATÉRIEL



CE LIVRET DE RÈGLES



1 JETON TENSION



1 PLATEAU DE JEU



8 DÉS DE COMBAT



51 CARTES ACTION



12 JETONS SABOTAGE



12 JETONS RADIATIONS



16 JETONS FORTIFICATIONS



4 JETONS CAPITALE



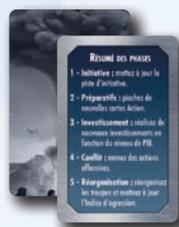
12 MISSILES NUCLÉAIRES



12 MISSILES CONVENTIONNELS



4 PLATEAUX QUARTIER GÉNÉRAL



4 AIDES DE JEU



100 FIGURINES DE TROUPES



16 MARQUEURS MÉGAPUISSANCE



16 JETONS FLOTTE



20 JETONS TERRITOIRE

MISE EN PLACE

Disposez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque mégapuissance débute la partie avec 8 territoires de sa couleur. Lors d'une partie à 2 ou 3 mégapuissances, les territoires de départ de celles qui ne sont pas utilisées sont ignorés pendant l'ensemble de la partie. Ils ne peuvent ni être occupés ni être traversés. Si seulement 2 adversaires s'affrontent, privilégiez des mégapuissances limitrophes.

Distribuez à chaque mégapuissance en jeu :

- ◆ **1 plateau Quartier général** : chaque mégapuissance place son quartier général devant elle ;
- ◆ **25 figurines de troupes** : chaque mégapuissance déploie 1 figurine sur chacun de ses territoires de départ (8 figurines au total). Les figurines restantes sont placées à côté des plateaux Quartier général ;
- ◆ **5 jetons Territoire** : chaque mégapuissance pose ses **jetons Territoire** dans la section Renseignements de son quartier général ;
- ◆ **4 marqueurs Mégapuissance** : chaque mégapuissance place 1 **marqueur Mégapuissance** sur la piste d'initiative. Pour déterminer l'ordre de placement, chaque mégapuissance lance l'ensemble des dés de combat. Le premier emplacement de la piste revient au plus grand nombre de touches ☢. Les autres mégapuissances placent leur marqueur dans l'ordre décroissant. En cas d'égalité, relancez. Chaque mégapuissance place 2 **marqueurs Mégapuissance** sur la table de consensus :

un sur le niveau 8 supérieur de l'**Indice militaire** ☢ et un autre sur le niveau **État sous surveillance** supérieur de l'**Indice de réputation** 🦋. Les mégapuissances posent leur 4^e marqueur sur le niveau 0 de l'**Indice d'agression** ☢ ;

- ◆ **1 jeton Capitale** : dans l'ordre d'initiative, chaque mégapuissance place son **jeton Capitale** sur l'un de ses territoires de départ, au choix ;
- ◆ **4 jetons Flotte** : dans l'ordre d'initiative, chaque mégapuissance place 1 **jeton Flotte** sur une zone maritime adjacente à l'un de ses territoires de départ. Les **jetons Flotte** restants sont placés à côté des plateaux Quartier général.

Le nombre de jetons et de figurines est limité. Cela signifie par exemple qu'une mégapuissance ne peut pas déployer plus de 25 troupes simultanément.

Mélangez ensuite les 51 cartes Action pour former une pioche face cachée et placez-la à proximité du plateau de jeu. Disposez l'ensemble des **missiles** et des **jetons Sabotage, Radiations** et **Fortifications** à côté du plateau. Placez le jeton Tension sur le niveau d'alerte DEFCON 5 sur la piste de tension.



Table de Consensus

Piste de Tension



MISE EN PLACE POUR
2 MÉGAPUISSANCES



DÉROULEMENT DES MANCHES

Une partie de *DEFCON* se déroule en 5 manches, chacune représentant un niveau d'alerte DEFCON. Au début de chaque manche, déplacez le jeton Tension sur le niveau d'alerte suivant. Ce compte à rebours prend fin après la 5^e manche, lorsque le niveau DEFCON 1 a été atteint. La mégapuissance occupant alors la meilleure position sur la table de consensus remporte la partie. Chaque manche est divisée en 5 phases :

- 1) **Initiative** : mettez à jour la piste d'initiative ;
- 2) **Préparatifs** : piochez de nouvelles cartes Action ;
- 3) **Investissement** : réalisez de nouveaux investissements en fonction du niveau de PIB ;
- 4) **Conflit** : menez des actions offensives ;
- 5) **Réorganisation** : réorganisez les troupes et mettez à jour l'Indice d'agression 🏰.

Lors d'une manche, chaque phase est effectuée par l'ensemble des mégapuissances, en suivant l'ordre d'initiative, avant de passer à la phase suivante. Ces 5 phases sont détaillées ci-dessous.

INITIATIVE

Déplacez le **jeton Tension** d'un niveau sur la piste de tension. Ignorez cette étape lors de la première manche.

Une partie de *DEFCON* se joue en 5 manches. Le jeton Tension est initialement placé sur le niveau d'alerte DEFCON 5. Au début de chaque manche, le jeton est descendu d'un niveau pour représenter la tension croissante. Le niveau DEFCON 1 annonce la dernière manche.

Réordonnez les **marqueurs Mégapuissance** sur la piste d'initiative, en fonction de la table de consensus. Chaque mégapuissance fait la somme des points de PIB octroyés par ses positions sur l'*Indice militaire* 🏰 et sur l'*Indice de réputation* 🏰. Le premier emplacement de la piste d'initiative revient à la mégapuissance ayant le plus grand PIB. Ses adversaires placent leur **jeton** dans l'ordre décroissant. En cas d'égalité, les mégapuissances sont départagées par leur niveau de réputation. Si l'égalité persiste, la mégapuissance contrôlant le plus de territoires l'emporte. Si cela ne suffit toujours pas, l'ordre reste inchangé pour les mégapuissances concernées.

Exemple : Au début de la manche de niveau DEFCON 3, ces 4 **mégapuissances** doivent réordonner les **marqueurs Mégapuissance sur la piste d'initiative**. Elles se reportent donc à la table de consensus qui affiche les scores suivants :

Aide humanitaire ☺		4 PIB	
Mouvement de la Botte ➡		2 PIB	
État catalyseur	20	≥ 13	
État catalyseur	20	12	
État exemplaire	16	11	
État exemplaire	16	10	
État sous surveillance	12	9	
État sous surveillance	12	8	
Menace contre la paix	8	7	
Menace contre la paix	8	6	
État voyou	6	5	
État voyou	6	≤ 4	

- ◆ **L'Amérique** est actuellement un **État sous surveillance** (Indice de réputation) et possède **11 territoires** (Indice militaire) ;
- ◆ **L'Eurasie** est un **État exemplaire** (Indice de réputation) et possède **8 territoires** (Indice militaire) ;
- ◆ **L'Africasie** est une **Menace contre la paix** (Indice de réputation) et possède **6 territoires** (Indice militaire) ;
- ◆ **L'Estasie** est une **Menace contre la paix** (Indice de réputation) et possède **7 territoires** (Indice militaire) ;

L'Amérique et l'Eurasie ont toutes deux 28 points de PIB. La mégapuissance américaine totalise en effet 12 points grâce à sa réputation d'**État sous surveillance** et 16 points avec ses **11 territoires**. De son côté, la mégapuissance eurasiennne obtient 16 points pour sa réputation d'**État exemplaire** et 12 points grâce à ses **8 territoires**. Il y a donc une égalité ; l'Eurasie occupant seule une position plus haute sur l'Indice de réputation, c'est elle qui remporte la première place.

L'Africasie et l'Estasie comptent également 16 points de PIB chacune. L'Africasie compte 8 points avec sa réputation de **Menace contre la paix** et 8 points grâce à ses **6 territoires**. De son côté, l'Estasie obtient exactement le même nombre de points, avec un niveau de réputation identique et **7 territoires**. Comme ces mégapuissances partagent le même niveau sur l'Indice de réputation, elles sont départagées par le nombre de territoires qu'elles possèdent. L'Estasie l'emporte donc (7 contre 6).

Cela se traduit par l'ordre suivant sur la piste d'initiative :

- ◆ Eurasie
- ◆ Amérique
- ◆ Estasie
- ◆ Africasie

PRÉPARATIFS

Dans l'ordre d'initiative, chaque mégapuissance peut piocher jusqu'à 2 cartes Action et les ajouter à sa main, en respectant la limite déterminée par son niveau sur l'*Indice de réputation* 🏰. Avant de piocher, les mégapuissances peuvent défausser de 1 ou 2 cartes pour libérer de la place dans leur main afin de pouvoir piocher de nouvelles cartes. Plus le niveau de réputation est élevé, plus la limite de cartes est haute :

- ◆ État voyou : 1 carte Action
- ◆ Menace contre la paix : 2 cartes Action
- ◆ État sous surveillance : 3 cartes Action
- ◆ État exemplaire : 4 cartes Action
- ◆ État catalyseur : 5 cartes Action

Ainsi, une meilleure réputation se traduit par un plus grand nombre de cartes en main et donc d'actions lors d'une même manche. Retrouvez chaque carte Action expliquée en détail à la fin de ce livret de règles. Une fois jouées, les cartes Action sont placées dans une défausse. Lorsque la pioche de cartes Action est vide, mélangez la défausse pour en constituer une nouvelle.

Attention : À l'exception des cartes *Coup d'État* et *Censure*, aucune carte immédiate ne peut être jouée lors de la phase Préparatifs.

Cartes Action : Elles produisent des actions spécifiques. Chaque carte comporte un titre, une illustration unique, un sous-titre indiquant lors de quelle phase elle peut être jouée ainsi qu'un texte qui explique son effet. Les cartes immédiates peuvent être jouées à tout moment, même pendant le tour d'adversaires, sauf lorsque le texte mentionne une phase précise. Les cartes Conflit, quant à elles, sont réservées à la phase Conflit.

Exemple : Juste avant la phase Préparatifs du niveau DEFCON 3 d'une partie opposant 3 mégapuissances, la situation est la suivante :



- ◆ **L'Eurasie** a une réputation d'**État exemplaire** et possède déjà **1 carte Action** en main ;
- ◆ **L'Estasie** est un **État sous surveillance** et totalise **2 cartes** dans sa main ;
- ◆ **L'Africasie** est considérée comme une **Menace contre la paix** et sa main compte **3 cartes Action**.

Lors de la phase Préparatifs, chaque mégapuissance peut piocher jusqu'à 2 nouvelles cartes Action.

◆ **L'Eurasie**, en tant qu'**État exemplaire**, a une **limite de 4 cartes** en main. Elle n'a donc pas besoin de défausser de cartes pour piocher les 2 nouvelles.

◆ **L'Estasie**, en tant qu'**État sous surveillance**, a une **limite de 3 cartes** en main. Si elle veut pouvoir piocher les 2 nouvelles cartes, elle doit d'abord se défausser d'au moins 1 de ses 2 cartes. Elle peut sinon choisir de conserver sa main et de ne piocher que 1 nouvelle carte.

◆ **L'Africasie**, en tant que **Menace contre la paix**, a une **limite de 2 cartes** en main. Si elle est intéressée par 2 nouvelles cartes, elle doit défausser sa main avant de piocher. Elle peut aussi choisir de conserver sa main.

INVESTISSEMENT

Les mégapuissances peuvent dépenser du PIB pour acheter de précieux éléments, tels que des troupes, des missiles ou des jetons. Le PIB disponible est déterminé par la table de consensus. Il correspond à la somme des points octroyés par les positions des marqueurs sur chacun des indices (*Indice de réputation* et *Indice militaire*). Les mégapuissances ont tout intérêt à dépenser l'ensemble des points dont elles disposent, puisque le PIB n'est pas conservé d'une manche sur l'autre.



Exemple : L'Amérique contrôle **7 territoires** et est un **État exemplaire**. Elle dispose donc de **24 points de PIB** pour la manche en cours. L'Estasie règne sur **9 territoires** et a une réputation de **Menace contre la paix**. Cela signifie qu'elle ne peut pas dépenser plus de **20 points de PIB** lors de cette manche.

INVESTISSEMENT		ÉTATS	
Éléments	Coût (PIB)	État	Reputation
Troupe	2 PIB	État catalyseur	20
Missile conventionnel	4 PIB	État catalyseur	20
Missile nucléaire	6 PIB	État exemplaire	16
Flotte	4 PIB	État exemplaire	16
Sabotage	4 PIB	État sous surveillance	12
Fortifications	4 PIB	État sous surveillance	12
Aide humanitaire	4 PIB	Menace contre la paix	8
Mouvement de la Flotte	2 PIB	Menace contre la paix	8
		État voyou	6
		État voyou	6

INVESTISSEMENT		ÉTATS	
Éléments	Coût (PIB)	État	Reputation
Troupe	2 PIB	État catalyseur	20
Missile conventionnel	4 PIB	État catalyseur	20
Missile nucléaire	6 PIB	État exemplaire	16
Flotte	4 PIB	État exemplaire	16
Sabotage	4 PIB	État sous surveillance	12
Fortifications	4 PIB	État sous surveillance	12
Aide humanitaire	4 PIB	Menace contre la paix	8
Mouvement de la Flotte	2 PIB	Menace contre la paix	8
		État voyou	6
		État voyou	6

En suivant l'ordre d'initiative, les mégapoussances dépensent leur PIB pour investir dans de nouveaux éléments. Une fois que la première mégapoussance a terminé ses achats, c'est au tour de la suivante. Ces éléments sont tout d'abord placés à côté du plateau Quartier général pour visualiser ce qui est disponible. Ils sont ensuite placés sur le plateau de jeu ou sur le plateau Quartier général, en fonction des règles propres à chacun.

Les investissements disponibles sont les suivants :

- ◆ **Troupe** (2 points de PIB)  : Lorsqu'une mégapoussance recrute de nouvelles troupes, deux options s'offrent à elle. Elle peut les conserver dans la section Cantonnement de son quartier général ; les troupes sont alors prêtes à envahir des territoires ennemis. Elle peut sinon les déployer sur ses propres territoires ; elles servent alors à des fins défensives ;
- ◆ **Missile conventionnel** (4 points de PIB)  : Les missiles conventionnels sont placés dans la section Arsenal du quartier général. Ils représentent l'ensemble des missiles qui ne sont pas armés de têtes nucléaires et peuvent être employés contre des troupes, des fortifications et des flottes ennemies. Ces missiles peuvent s'avérer utiles pour préparer une attaque terrestre ;
- ◆ **Missile nucléaire** (6 points de PIB)  : Les missiles nucléaires sont placés dans la section Arsenal du quartier général. Ils représentent l'ensemble des missiles qui sont armés de têtes nucléaires. Un missile nucléaire détruit tout ce qui se trouve sur un territoire donné. Cependant, cette arme redoutable nuit à la réputation de la mégapoussance qui la lance ;
- ◆ **Flotte** (4 points de PIB)  : Lorsqu'une mégapoussance élargit sa flotte, elle place l'un de ses jetons Flotte disponibles sur une zone maritime vide, adjacente à un territoire qu'elle contrôle. Elle peut également le poser sur une zone contenant déjà l'un de ses jetons Flotte ;
- ◆ **Sabotage** (4 points de PIB)  : Les jetons Sabotage sont placés dans la section Renseignements du quartier général. Pendant la phase Conflit, les mégapoussances peuvent tirer avantage de ces jetons pour discréditer des adversaires aux yeux du public. La mégapoussance ciblée perd alors 1 niveau de réputation (-1 ). Une fois utilisés, les jetons Sabotage retournent dans la réserve. Plusieurs jetons Sabotage peuvent être achetés en même temps, mais une mégapoussance ne peut cibler qu'une fois un même adversaire lors d'une même manche ;
- ◆ **Fortifications** (4 points de PIB)  : Lorsqu'une mégapoussance construit des fortifications, elle place un **jeton Fortifications** sur un territoire qu'elle contrôle. Un territoire ne peut accueillir qu'un seul **jeton Fortifications**. Les fortifications renforcent la défense d'un territoire : les mégapoussances qui défendent un territoire fortifié lancent 3 dés supplémentaires ;
- ◆ **Aide humanitaire** (4 points de PIB)  : une mégapoussance peut dépenser ses points de PIB pour apporter de l'aide humanitaire ou contribuer à des fonds de coopération pour le développement. Cela accroît sa popularité auprès du public. En réalisant cet investissement, la mégapoussance gagne immédiatement 1 niveau sur l'*Indice de réputation* (+1 ) ;
- ◆ **Mouvement de la flotte** (2 points de PIB)  : Une mégapoussance peut déplacer l'un de ses jetons Flotte déployés sur n'importe quelle zone maritime qui n'est pas déjà contrôlée par une flotte adverse. Les mégapoussances peuvent attaquer tout territoire relié par une zone maritime contrôlée, comme s'il était limitrophe à un territoire contrôlé. À l'inverse, les mégapoussances ne peuvent pas attaquer de territoires reliés uniquement par des zones maritimes ennemies. Une flotte ennemie peut être détruite par une frappe de missile conventionnel ;

Plateau Quartier général : Les mégapoussances planifient l'ensemble de leurs frappes offensives au sein de leur quartier général. Chaque plateau est divisé en 4 sections :

- Transit : rassemble les troupes revenant d'une attaque terrestre ; ces troupes ne peuvent pas être employées pour attaquer d'autres territoires ;
- Cantonnement : réunit les troupes prêtes à être déployées ;
- Arsenal : accueille à la fois les missiles nucléaires et conventionnels ;
- Renseignements : centralise les jetons Sabotage.

CONFLIT

Les mégapoussances peuvent mener des actions offensives contre leurs adversaires en envahissant leurs territoires, en lançant des missiles et en engageant des combats en mer. La phase Conflit consiste en une succession de tours au cours desquels chaque mégapoussance peut soit effectuer une action offensive, soit passer. Cette phase prend fin une fois que toutes les mégapoussances ont passé. Si une mégapoussance décide de passer, cela met fin à sa phase Conflit ; ses adversaires peuvent toujours continuer à effectuer autant d'actions offensives que souhaité.

Les actions offensives sont déterminantes pour progresser sur l'*Indice militaire* . Cependant, elles ont une incidence négative sur l'*Indice d'agression* , lui-même lié à l'*Indice de réputation* . Pendant leur tour, les mégapoussances peuvent jouer des cartes Action non immédiates. Ce n'est pas considéré comme une action offensive. Cependant, après avoir passé, les mégapoussances ne peuvent plus jouer de cartes Action non immédiates jusqu'à la phase Conflit suivante.

Dans l'ordre d'initiative, chaque mégapoussance peut mener, au choix, une attaque terrestre, une frappe de missile ou une attaque navale.

- ◆ **Attaque terrestre** : Pour déclencher une attaque terrestre, une mégapoussance décide tout d'abord du nombre de troupes en cantonnement qu'elle souhaite déployer. Elle les déplace depuis son plateau Quartier général jusqu'au territoire ciblé. Seul un territoire limitrophe peut être attaqué.

Territoires limitrophes : Sont considérés comme limitrophes les territoires adjacents à un territoire contrôlé ou à une zone maritime contrôlée reliée à un territoire contrôlé.

Une fois les troupes déployées, l'issue du combat est déterminée par des jets de dés. La mégapoussance attaquante lance autant de dés de combat que de troupes déployées. La mégapoussance qui défend lance autant de dés que de troupes présentes sur le territoire disputé. Si le territoire contient un **jeton Fortifications**, elle dispose de 3 dés supplémentaires. Par ailleurs, si le territoire abrite un **jeton Capitale**, elle lance 2 dés supplémentaires.

Une fois les jets d'attaque et de défense réalisés, chaque mégapoussance vérifie le nombre de touches  obtenues. Pour chaque touche, 1 troupe adverse est retirée du plateau et retourne dans la réserve.

Défense d'une capitale : Un territoire contenant un **jeton Capitale** octroie 2 dés de combat supplémentaires en défense.

Après chaque résolution des jets de dés, si au moins 1 troupe attaquante et 1 troupe en défense sont encore présentes, la mégapoussance attaquante peut soit se retirer, soit relancer un nouveau tour de combat. En cas de retraite, les troupes attaquantes survivantes sont placées dans la section Transit de la mégapoussance attaquante. Elles ne peuvent plus être déployées lors de cette phase.

À la fin de chaque tour de combat, s'il ne reste plus aucune troupe en attaque ou en défense, l'attaque prend fin. Si toutes les troupes attaquantes ont été vaincues, l'attaque a échoué ; le territoire ne change pas d'appartenance. À l'inverse, si toutes les troupes en défense ont été éliminées, mais s'il reste au moins une troupe attaquante, l'attaque est couronnée de succès. Tout **jeton Fortifications** présent est alors remis dans la réserve. La mégapoussance attaquante peut occuper le territoire disputé en laissant au moins 1 troupe dessus pour le contrôler.

Les troupes restantes peuvent :

- A. Être placées dans la section Transit du quartier général ;
- B. Être utilisées pour attaquer immédiatement un autre territoire limitrophe au territoire nouvellement conquis.

Mettez à jour l'*Indice militaire* après chaque attaque réussie : la mégapuissance attaquante gagne 1 niveau (+1 🎲) tandis que la mégapuissance en défense en perd (-1 🎲).

Lors d'un combat, si l'ensemble des troupes (en attaque et en défense) sont éliminées simultanément, le territoire disputé reste sous contrôle de la mégapuissance qui défend, même si elle n'a plus aucune troupe dessus. Utilisez un **jeton Territoire** pris dans la réserve de cette mégapuissance pour indiquer son appartenance. Lors des phases Investissement et Réorganisation suivantes, la mégapuissance qui contrôle ce territoire vide peut le considérer comme n'importe quel autre territoire contrôlé. En cas d'attaque d'un territoire vide, les règles classiques s'appliquent, à l'exception des règles de combat : aucun jet de dés n'est requis pour envahir un territoire vide.

Territoire vide avec une capitale ou des fortifications : Si lors d'une attaque terrestre, le territoire disputé contient un **jeton Capitale** et/ou Fortifications mais aucune troupe, la mégapuissance en défense peut lancer les dés correspondants pour défendre son territoire. Si, après la résolution des jets, au moins 1 troupe attaquante a survécu, le territoire peut être conquis.

Les mégapuissances à l'origine d'attaques terrestres mettent en péril la paix internationale. Leur **marqueur Mégapuissance** est ainsi déplacé sur le niveau 1 de l'*Indice d'agression* 🌳 (voir les exceptions détaillées dans la section Réorganisation).

Exemple : L'Africasie lance une attaque terrestre contre la Russie de l'Ouest, contrôlée par l'Eurasie. Elle peut cibler ce territoire puisqu'elle contrôle l'Asie Mineure, limitrophe de la Russie de l'Ouest. Cependant, comme cela menace la paix internationale, l'Africasie déplace immédiatement son marqueur du niveau 0 au niveau 1 sur l'*Indice d'agression* 🌳. Elle décide de déployer 6 troupes en Russie de l'Ouest depuis la section Cantonnement de son plateau. Le territoire disputé contient 2 troupes eurasiennes et 1 **jeton Fortifications**. Le combat s'engage : l'Africasie lance 6 dés et obtient 2 touches 🎲 ; l'Eurasie, quant à elle, lance 5 dés et obtient également 2 touches 🎲. De ce fait, l'Africasie et l'Eurasie perdent toutes deux 2 troupes, qui retournent dans leur réserve respective. Comme le territoire ne contient plus aucune troupe défensive, l'Africasie remporte l'attaque. Le **jeton Fortifications** est remis dans la réserve. Sur ses 4 troupes survivantes, l'Africasie décide de n'en laisser que 1 pour occuper la Russie de l'Ouest. Les deux mégapuissances mettent à jour leur position sur l'*Indice militaire* 🎲.

Une fois ce territoire conquis, l'attaque se poursuit. L'Africasie peut choisir de placer ses 3 troupes restantes dans la section Transit de son quartier général, ou de les envoyer immédiatement attaquer un territoire limitrophe de la Russie de l'Ouest. Elle décide d'assaillir la Russie de l'Est, défendue par 2 troupes eurasiennes (image A). Le marqueur de l'Africasie étant déjà sur le niveau 1 de l'*Indice d'agression*, il ne bouge pas. Lors du premier tour de combat, l'Africasie obtient uniquement 1 touche 🎲 en lançant ses 3 dés, contre 2 touches 🎲 pour l'Eurasie avec ses 2 dés. Par conséquent, 2 troupes en attaque et 1 troupe en défense retournent dans leur réserve respective. L'Africasie choisit alors de ne pas se retirer et de poursuivre son attaque (image B). Chaque mégapuissance lance 1 seul dé. Elles obtiennent toutes deux 1 touche 🎲. Le combat prend alors fin, puisque toutes les troupes ont été éliminées. Le territoire est vide. Comme l'Africasie n'a plus aucune troupe pour l'occuper, il demeure sous le contrôle de l'Eurasie, qui place un jeton Territoire dessus (image C). L'*Indice militaire* n'est pas mis à jour puisque l'attaque a échoué.



- ◆ **Frappe de missile** : Pour déclencher une frappe de missile, une mégapuissance doit posséder au moins 1 missile dans la section Arsenal de son plateau Quartier général. Les missiles conventionnels et nucléaires ont des effets distincts.

– Une mégapuissance peut utiliser un **missile conventionnel**  pour attaquer n'importe quel territoire de la carte. Elle défausse alors 1 missile conventionnel, qui est remis dans la réserve, pour éliminer automatiquement jusqu'à 3 troupes sur le territoire ciblé. Ces troupes retournent dans la réserve de la mégapuissance concernée. La mégapuissance ayant réalisé la frappe passe immédiatement au niveau 2 sur l'*Indice d'agression* . Une mégapuissance peut aussi utiliser un missile conventionnel  pour effectuer un bombardement stratégique. Elle défausse alors 1 missile conventionnel pour éliminer 1 **jeton Fortifications** ou **Flotte** présent sur n'importe quel territoire de la carte. Cette attaque n'affecte pas l'*Indice d'agression* .

– Une mégapuissance peut utiliser un **missile nucléaire**  pour attaquer n'importe quel territoire de la carte sans se soucier des conséquences. Le territoire ciblé est éliminé pour le reste de la partie. Placez 1 **jeton Radiations**  dessus. Toute troupe ou tout **jeton Fortifications** présent sur le territoire est remis dans la réserve. Si le territoire contient un **jeton Capitale**, la mégapuissance à laquelle il appartient peut le déplacer librement sur l'un des territoires qu'elle contrôle. Les radiations empêchent tout contrôle des territoires irradiés. Cependant, ils peuvent toujours être traversés pour attaquer d'autres territoires. Une attaque nucléaire est tellement effroyable que la mégapuissance ayant réalisé la frappe passe immédiatement au niveau 3 sur l'*Indice d'agression* . N'oubliez pas de mettre à jour l'*Indice militaire* : la mégapuissance attaquée perd 1 niveau (-1 ). Si un missile nucléaire est lancé sur un territoire conquis contenant un **jeton Capitale** conquis, ce jeton est remporté par la mégapuissance l'ayant conquis. Placez-le à côté du plateau Quartier général de la mégapuissance qui le remporte. Il comptera dans le décompte de fin de partie.

- ◆ **Attaque navale** : Une mégapuissance peut attaquer une zone maritime ennemie depuis une zone maritime adjacente qu'elle contrôle. Elle déplace un ou plusieurs **jetons Flotte** depuis une ou plusieurs zones maritimes adjacentes qu'elle contrôle. Une fois la flotte déployée, l'issue du combat est déterminée par des jets de dés. Comme pour une attaque terrestre, chaque mégapuissance lance autant de dés que le nombre de ses **jetons Flotte** engagés dans le combat. Une fois les jets d'attaque et de défense réalisés, chaque mégapuissance vérifie le nombre de touches  obtenues. Pour chaque touche, 1 flotte adverse est retirée du plateau et retourne dans la réserve.

Après chaque résolution des jets de dés, si au moins 1 flotte attaquante et 1 flotte défensive sont encore intactes, la mégapuissance attaquante peut soit se retirer, soit relancer un nouveau tour de combat. En cas de retraite, les **jetons Flotte** intacts peuvent être déplacés dans n'importe quel territoire contrôlé ou vide, adjacent à la zone maritime disputée. Ils ne peuvent plus être utilisés pour mener d'autres attaques navales lors de cette manche.

À la fin de chaque tour de combat, s'il ne reste plus aucune flotte en attaque ou en défense, l'attaque prend fin. Si tous les **jetons Flotte** attaquants ont été coulés, l'attaque a échoué. La zone maritime ne change pas d'appartenance. À l'inverse, si tous les **jetons Flotte** en défense ont été éliminés, mais s'il reste au moins une flotte attaquante, l'attaque est couronnée de succès.

Une attaque navale n'affecte pas l'*Indice d'agression* .

Important : Une mégapuissance ne peut pas mener d'actions offensives contre les territoires qu'elle contrôle.

RÉORGANISATION

Les mégapuissances peuvent réaffecter leurs troupes. Dans un premier temps, chaque mégapuissance déplace ses troupes présentes dans la section Transit de son quartier général jusqu'à la section Cantonnement. Ensuite, dans l'ordre d'initiative, chaque mégapuissance peut transférer jusqu'à 4 troupes depuis un ou plusieurs territoires sous son contrôle jusqu'à d'autres territoires, pas forcément limitrophes. Lors de cette phase, le cantonnement est considéré comme un territoire contrôlé. Ainsi, il est possible de déplacer des troupes depuis la section Cantonnement jusqu'à un territoire contrôlé et inversement.

Grâce aux **jetons Territoire** à leur disposition, les mégapuissances peuvent contrôler jusqu'à 5 territoires sans laisser aucune troupe dessus.

Pour finir, vérifiez l'*Indice d'agression* . Dans DEFCON, une politique étrangère agressive a une incidence négative sur la réputation au niveau mondial :

- ◆ les mégapuissances présentes sur le niveau 0 de l'*Indice d'agression*  conservent le même niveau sur l'*Indice de réputation* ;
- ◆ les mégapuissances présentes sur le niveau 1 de l'*Indice d'agression*  perdent 1 niveau sur l'*Indice de réputation* (-1 );
- ◆ les mégapuissances présentes sur le niveau 2 de l'*Indice d'agression*  perdent 2 niveaux sur l'*Indice de réputation* (-2 );
- ◆ les mégapuissances présentes sur le niveau 3 de l'*Indice d'agression*  perdent 3 niveaux sur l'*Indice de réputation* (-3 .

Une fois la réputation mise à jour, tous les marqueurs sont replacés sur le niveau 0 de l'*Indice d'agression* .

Dans DEFCON, les actions offensives sont liées à l'*Indice d'agression*. Ainsi, les attaques terrestres sont considérées comme modérément agressives (1 ). Une mégapuissance déclenchant une attaque terrestre contre une mégapuissance rivale doit déplacer son marqueur sur le niveau 1 de l'*Indice d'agression*. Cependant, si elle mène d'autres attaques lors de la même manche, elle ne redéplace pas son marqueur. Les frappes de missiles conventionnels, relativement agressives (2 ) et de missiles nucléaires, extrêmement agressives (3 ) suivent le même fonctionnement.

Il existe toutefois certaines exceptions.

- ◆ L'*Indice d'agression* prend uniquement en compte l'action la plus agressive entreprise par les mégapuissances lors d'une même manche. Ainsi, si une mégapuissance déclenche une attaque terrestre après avoir lancé un missile nucléaire, son marqueur reste sur le niveau 3 de l'*Indice d'agression* .
- ◆ Si une mégapuissance déclenche une attaque terrestre sur l'un de ses territoires de départ perdu précédemment, l'*Indice d'agression* n'est pas affecté.
- ◆ Si une mégapuissance déclenche une attaque terrestre sur une mégapuissance considérée comme une Menace contre la paix ou un État voyou, l'*Indice d'agression* n'est pas affecté.
- ◆ Si une mégapuissance utilise un missile conventionnel contre les troupes d'une mégapuissance considérée comme un État voyou, elle ne déplace son marqueur que sur le niveau 1 de l'*Indice d'agression* , et non sur le niveau 2.
- ◆ Si une mégapuissance utilise un missile nucléaire contre une mégapuissance considérée comme un État voyou, elle ne déplace son marqueur que sur le niveau 2 de l'*Indice d'agression* , et non sur le niveau 3.
- ◆ Si une mégapuissance utilise une carte Action spéciale, telle que *Casus Belli*, l'*Indice d'agression*  n'est pas affecté.
- ◆ Si la règle optionnelle ARMAGEDDON est appliquée, tous les marqueurs des mégapuissances restent sur le niveau 1 de l'*Indice d'agression* lors de la 5^e manche (DEFCON 1), quelles que soient leurs actions.

Exemple : L'Estasie, État sous surveillance, mène une attaque terrestre contre l'Amérique, alors État exemplaire. Le marqueur estasien est donc déplacé sur le niveau 1 de l'Indice d'agression 🌳. Cela n'aurait pas été le cas si l'Amérique avait été considérée comme une Menace contre la paix ou un État voyou. En représailles, l'Amérique lance un missile conventionnel contre l'Estasie. De ce fait, le marqueur américain est placé sur le niveau 2 de l'Indice d'agression 🌳. Si, lors de la même manche, l'Amérique déclenche une attaque terrestre, elle reste au niveau 2, puisqu'une frappe de missile conventionnel est plus agressive qu'une attaque terrestre. Néanmoins, si l'Amérique lance un missile nucléaire lors de cette même manche, elle passe alors au niveau 3 sur l'Indice d'agression 🌳.

Règle optionnelle – ARMAGEDDON : L'application ou non de cette règle optionnelle est décidée en amont de la partie. Si elle est activée, les règles régissant l'Indice d'agression 🌳 ne sont appliquées que jusqu'à la fin de la 4^e manche (DEFCON 2). Au cours de la 5^e manche (DEFCON 1), la réputation n'est pas affectée par une politique étrangère agressive.

CONSENSUS

Dans DEFCON, la table de consensus est déterminante puisqu'elle représente le classement des mégapuissances au cours de la partie. Il comprend 2 classements distincts. D'un côté, l'Indice militaire 🚀 reflète le degré d'expansion territoriale atteint par les mégapuissances. Il correspond au nombre de territoires contrôlés. De l'autre, l'Indice de réputation 🤝 dépeint l'opinion publique mondiale envers la politique étrangère des mégapuissances. À la fin de la 5^e manche, la mégapuissance totalisant le plus de points de PIB, octroyés à la fois par l'Indice de réputation 🤝 et l'Indice militaire 🚀, remporte la partie. La table de consensus est limitée. Ainsi, une mégapuissance contrôlant plus de 13 territoires ne peut pas gagner de niveau supplémentaire sur l'Indice militaire 🚀. Cela laisse simplement moins de territoires disponibles pour ses adversaires. De même, une mégapuissance n'a aucun avantage, même indirect, à accroître davantage sa réputation une fois considérée comme un État catalyseur.

	🤝	PIB	🚀
MAX 5 État catalyseur	🔲	20	🔲
État catalyseur	🔲	20	🔲
MAX 4 État exemplaire	🔲	16	🔲
État exemplaire	🔲	16	🔲
MAX 3 État sous surveillance	🔲	12	🔲
État sous surveillance	🔲	12	🔲
MAX 2 Menace contre la paix	🔲	8	🔲
Menace contre la paix	🔲	8	🔲
MAX 1 État voyou	🔲	6	🔲
État voyou	🔲	6	🔲

Les mégapuissances commencent toutes la partie avec 8 territoires de départ et une réputation d'État sous surveillance. Au cours de la partie, cela est amené à fluctuer amplement. Ainsi, toute invasion ou perte de territoire se traduit par des gains ou pertes de niveaux sur l'Indice militaire 🚀.

Par ailleurs, si certaines actions telles que de l'aide humanitaire améliorent la réputation 🤝, d'autres ont des répercussions négatives sur celle-ci, particulièrement une politique étrangère agressive.

FIN DE LA PARTIE

Une partie de DEFCON comprend 5 manches. Au terme de ces 5 manches, la mégapuissance qui a atteint le meilleur consensus l'emporte. Concrètement, chaque mégapuissance totalise les points de PIB octroyés par ses positions sur l'Indice de réputation 🤝 et sur l'Indice militaire 🚀. Chaque jeton Capitale présent parmi les territoires contrôlés par une mégapuissance ou à côté de son quartier général rapporte 3 points supplémentaires.

En cas d'égalité, les mégapuissances sont départagées par leur niveau de réputation. Si l'égalité persiste, la mégapuissance contrôlant le plus de territoires l'emporte. Si cela ne suffit pas, la mégapuissance détenant le plus de jetons Capitale remporte la partie. Sinon, la victoire est octroyée à la mégapuissance contrôlant le plus de territoires en dehors de ses 8 de départ.

Si une mégapuissance perd le dernier territoire sous son contrôle, la partie s'arrête à la fin de la manche en cours. Les mégapuissances se reportent alors à la table de consensus, comme décrit ci-dessus, pour déterminer la mégapuissance victorieuse.

Exemple : Après la manche de niveau DEFCON 1 (5^e manche), une partie voyant s'affronter 4 mégapuissances (l'Amérique, l'Estasie, l'Eurasie et l'Africasie) prend fin.

L'Amérique contrôle 10 territoires (16 points sur l'Indice militaire) et est un État sous surveillance (12 points sur l'Indice de réputation). Elle contrôle également 1 jeton Capitale (3 points). Elle totalise ainsi 31 points.

L'Estasie possède 6 territoires (8 points sur l'Indice militaire) et est également considérée comme un État sous surveillance (12 points sur l'Indice de réputation). Elle ne dispose cependant d'aucun jeton Capitale (0 point). Elle atteint donc 20 points.

L'Eurasie contrôle 7 territoires (8 points sur l'Indice militaire) et est reconnue comme un État catalyseur (20 points sur l'Indice de réputation). Elle contrôle également 1 jeton Capitale (3 points). Elle a 31 points au total.

L'Africasie possède pour sa part 8 territoires (12 points sur l'Indice militaire) et est une Menace contre la paix (8 points sur l'Indice de réputation). Elle contrôle par ailleurs 2 jetons Capitale (6 points). Elle totalise donc 26 points.

L'Amérique et l'Eurasie sont donc à égalité avec 31 points. La victoire est décernée à l'Eurasie, qui a la meilleure réputation.

	🤝	PIB	🚀
MAX 5 État catalyseur	🔲	20	🔲
État catalyseur	🔲	20	🔲
MAX 4 État exemplaire	🔲	16	🔲
État exemplaire	🔲	16	🔲
MAX 3 État sous surveillance	🔲	12	🔲
État sous surveillance	🔲	12	🔲
MAX 2 Menace contre la paix	🔲	8	🔲
Menace contre la paix	🔲	8	🔲
MAX 1 État voyou	🔲	6	🔲
État voyou	🔲	6	🔲

CARTES ACTION

Accord commercial (Immédiat) : *Un nouvel accord stimule la croissance économique.* Vous disposez de 4 points de PIB supplémentaires lors de la phase Investissement en cours.

Bénédition (Conflit) : *Un haut responsable religieux soutient votre cause.* Conservez cette carte à côté de votre quartier général. Votre réputation ne peut pas descendre en dessous de Menace contre la paix sur l'Indice de réputation 🏳️. Si elle est déjà inférieure, regagnez immédiatement le niveau Menace contre la paix. Cette carte est défaussée si vous lancez un missile nucléaire.

Bulle spéculative (Immédiat) : *L'éclatement d'une bulle spéculative entraîne une récession économique.* Choisissez une mégapuissance. Elle dispose de 4 points de PIB en moins lors de la phase Investissement en cours.

Casus Belli (Conflit) : *N'importe quel prétexte politique peut parfois justifier une action militaire.* Ignorez les répercussions d'une attaque terrestre sur l'Indice d'agression 🌋. Cette carte ne s'applique pas aux frappes de missiles.

Censure (Immédiat) : *Le gouvernement fait pression sur les médias.* Ignorez les effets d'une carte Coup d'État ou Révolution.

Conscription (Conflit) : *Un appel aux armes renforce les rangs de l'armée.* Prenez gratuitement 2 troupes depuis votre réserve.

Contre-espionnage (Immédiat) : *Des agents infiltrés sabotent les plans de l'ennemi.* Annulez les effets d'une carte Flotte sous-marine ou Troupes aéroportées.

Coup d'État (Immédiat) : *Un coup d'État a plongé le pays dans le chaos.* Choisissez une mégapuissance. Elle ne reçoit aucune nouvelle carte Action lors de la phase Préparatifs en cours.

Cour pénale internationale (Conflit) : *Au fil du temps, l'autorité des tribunaux internationaux s'est considérablement accrue.* Choisissez une mégapuissance. Elle perd immédiatement 1 niveau de réputation (-1 🏳️).

Discours au Parlement (Conflit) : *Le discours du chef de l'État remonte le moral des troupes.* Lancez 2 dés de combat supplémentaires en défense lors d'une attaque terrestre.

Dunkerque (Conflit) : *Ramenons les gars à la maison !* Après l'échec d'une attaque terrestre, placez toutes les troupes déployées dans la section Transit de votre quartier général, même celles qui ont été éliminées pendant le combat.

Écovie durable (Conflit) : *Un projet de construction futuriste s'attaque à la pollution urbaine.* Conservez cette carte à côté de votre quartier général. Elle compte comme un territoire supplémentaire. Ajustez votre niveau sur l'Indice militaire (+1 🏳️). L'Écovie durable est protégée de toute attaque terrestre. Elle peut cependant être détruite par une frappe de missile nucléaire.

Embargo (Immédiat) : *Un embargo international paralyse les échanges commerciaux.* Choisissez une mégapuissance. Elle ne peut pas réaliser plus de 5 investissements lors de la phase Investissement en cours.

Espionnage (Conflit) : *Un réseau de renseignements performant peut s'avérer vital.* Au choix: regardez les cartes Action d'une mégapuissance ou défaussez au hasard 1 carte Action d'une mégapuissance.

Excommunication (Conflit) : *Un haut responsable religieux condamne publiquement vos agissements.* Choisissez une mégapuissance. Elle perd immédiatement 1 niveau de réputation (-1 🏳️). Défaussez toute carte Bénédition présente à côté de son quartier général.

Flotte sous-marine (Conflit) : *De nouveaux sous-marins sont secrètement déployés.* Prenez 1 jeton Flotte depuis votre réserve et placez-le sur une zone maritime de votre choix.

Frappes accidentelle (Conflit) : *Des missiles ont été repérés à l'horizon.* Ignorez les répercussions d'une frappe de missile conventionnel sur l'Indice d'agression 🌋.

Infiltration (Conflit) : *Il est parfois plus judicieux de frapper de l'intérieur.* Au choix: remettez 1 jeton Fortifications adverse dans la réserve ou volez un missile adverse de tout type et placez-le dans votre arsenal.

Initiative de défense stratégique (Immédiat) : *Un nouveau système de défense antimissile a été mis au point.* Ignorez les effets d'une frappe de missile de tout type vous ciblant. Le missile est remis dans la réserve.

Ligne Maginot (Immédiat) : *De nouveaux sites défensifs protègent les frontières.* Jouez cette carte après avoir perdu un territoire en raison d'une attaque terrestre : la mégapuissance attaquante ne peut plus mener d'attaque terrestre contre vos territoires lors de la phase Conflit en cours.

Opérations de maintien de la paix (Immédiat) : *L'intervention de l'ONU a permis un cessez-le-feu temporaire.* L'un de vos territoires de départ, conquis par une autre mégapuissance, devient neutre. Votre adversaire peut réaffecter les troupes qui l'occupent librement. Si un jeton Fortifications est présent sur le territoire, il est remis dans la réserve. Tout jeton Capitale présent reste en place. Ce territoire neutre ne peut pas être attaqué avant la prochaine manche. Appliquez alors les règles classiques pour les territoires vides.

Présidence du Conseil de sécurité (Immédiat) : *Être à la tête d'une organisation internationale présente de nombreux avantages.* Réordonnez librement la piste d'initiative.

Prix Nobel (Conflit) : *Un prix décerné à un concitoyen est une fierté nationale.* Gagnez immédiatement 2 niveaux de réputation (+2 🏳️).

Propagande (Conflit) : *Un mensonge répété dix mille fois devient vérité.* Gagnez immédiatement 1 niveau de réputation (+1 🏳️).

Raid aérien (Conflit) : *Qui frappe en premier frappe deux fois.* Lancez 2 dés de combat supplémentaires lors d'une attaque terrestre.

Résistance solidaire (Immédiat) : *Parfois, la souffrance partagée exacerbe la fierté nationale.* Ignorez les effets d'un jeton Sabotage vous ciblant.

Révolution (Immédiat) : *L'opposition interne déclenche une émeute.* Choisissez une mégapuissance. Elle ne peut pas déployer de troupes ou placer de jeton Fortifications sur le plateau de jeu lors de la phase Investissement en cours. Elle peut cependant placer de nouvelles troupes dans sa section Cantonnement.

Scandale d'armes chimiques (Conflit) : *La presse met au jour un programme secret de fabrication d'armes chimiques.* Choisissez une mégapuissance. Elle perd immédiatement 2 niveaux de réputation (-2 🏳️).

Tentative d'assassinat du président (Conflit) : *Le président est victime d'une attaque.* Choisissez une mégapuissance. Ses jetons Capitale ne lui octroient aucun bonus lors de votre prochaine attaque terrestre.

Trahison (Conflit) : *Certains colonels sont à la solde d'un gouvernement étranger.* Choisissez 2 troupes adverses et remettez-les dans leur réserve.

Transfert du gouvernement (Conflit) : *La cheffe de l'État doit être défendue à tout prix.* Déplacez un jeton Capitale depuis l'un de vos territoires vers un autre.

Troupes aéroportées (Conflit) : *De nouveaux avions de transport à long rayon d'action sont désormais opérationnels.* Attaquez n'importe quel territoire de la carte, indépendamment de sa proximité avec vos territoires, en déployant jusqu'à 3 troupes.

Ultimatum (Conflit) : *Parfois, se retirer avec dignité est préférable à une défaite.* Demandez à une mégapuissance de vous céder 1 territoire. Si elle accepte, vous obtenez ce territoire (+1 🏳️) et elle gagne immédiatement 2 niveaux sur l'Indice de réputation (+2 🏳️) et (-1 🏳️). Si elle refuse, perdez 1 niveau de réputation (-1 🏳️).

A PROPOS DE L'AUTEUR

Carlo De Gregorio est né à Rome en 1975. Il est marié à Valentina et ils vivent avec leurs trois enfants, Marco, Massimo et Martina.

Titulaire d'un diplôme d'économie, il a surtout une réelle passion pour les jeux de société, la peinture, les romans dystopiques et la géopolitique.

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier toute l'équipe de Giochi Uniti, et tout particulièrement Stefano De Carolis, pour le travail accompli lors du développement de DEFCON.

Je voudrais également remercier Stefano, mon frère, Filippo et son ami Pierpaolo pour le soutien qu'ils m'ont apporté.

Carlo De Gregorio

Conception : Carlo De Gregorio

Développement : Federico Burchianti et Stefano de Carolis

Conception graphique et mise en page : Mario Barbati

Illustration du plateau de jeu : Mario Barbati

Illustration de la boîte : Liam Reagan

Illustration du jeu : Tiziano Di Cocco

Sculpture des figurines : Eduardo Castro

Traduction anglaise : Stefano De Carolis

Édition de la version anglaise : William Niebling

Gestion de projet : Stefano De Carolis

Gestion de la production : Federico Burchianti et Stefano De Carolis

Tests : Francesco Baccetti, Federico Burchianti et Vittorio Guerriero

Version française de Don't Panic Games

Président : Cedric Littardi

Direction éditoriale : Sébastien Rost

Traduction : Séverine George

Édition française : Nicolas Lion

Correction : Thomas Demongin

Maquette : Vincent Joassin

Coordination : Jeanne Bucher

Communication et marketing : Julie Debonne



DEFCON™ est un jeu créé et développé par Giochi Uniti, srl et édité en Italie par Giochi Uniti, srl – Via S. Anna dei Lombardi, 36 – 80134 – Naples – Italie – Tél. +39 081 193 23392. Pour tout renseignement, contactez info@giochiuniti.it. DEFCON est la propriété de Giochi Uniti, srl : ™ et © 2023. Tous les personnages de ce jeu sont fictifs.

Version française © Don't Panic Games, 38 rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris.

Giochi Uniti



Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Les éléments du jeu peuvent être différents de ceux présentés dans ce livret.

Icônes du jeu : sous licence CC BY 3.0. Icônes Annexation, Battleship et Occupy conçues par Cathelineau ; icônes Crosshair, Military fort, Missile launcher, Shaking hands et Spy conçues par Delapouite ; icônes Biohazard, Hospital cross, Lightning trio, Mushroom cloud conçues par Lorc ; icônes AK47, Nuclear bomb et Siren conçues par Skoll. <http://game-icons.net/>



TOXIC CLOUD ESTIMATED AREA: 452122 SQKM

EXPLOSION RANGE 12329-06, 19476KM

1.10

1.00

0.90

0.80

0.70

0.60

0.50

0.40

0.30

0.20

0.10

0.00

ALTITUDE: 12339.1231 AZIMUTH: 16.5

DISTANCE TARGET: 15168.4624MTT

INVALIDABLE EXPRESSION 214.747000 (ERROR)

ROUTE TO TARGET LOCKED AT 0.235, 23671

TEMPERATURE SCANNING REPRESENTATION