

INTRODUCTION

Ici, c'est la France! est un jeu pour deux joueurs sur la guerre d'Algérie opposant le FLN (Front de Libération Nationale) et la France entre 1954 et 1962. Ces règles sont la version 1.0a *Les ajouts à la version initiale des règles sont en rouge.*

Un joueur joue le FLN et sera appelé « FLN » tout au long des règles. Le FLN a des troupes de qualité différente : les moussebilines sont des unités de guérilla à temps partiel avec un armement léger, les moudjahidines sont des unités régulières de guérilla, et les commandos de zone sont des guérillas saisonnières avec un meilleur armement. Fellagha (écrit au verso des pions FLN) signifie guerrier. Le FLN avait appelé son bras armé l'ALN (Armée de Libération Nationale). Une compagnie était appelée katiba et trois katibas formaient un failek. Dans le jeu, chaque unité représente 600 combattants, soit environ deux faileks. Pour des raisons de simplicité, chaque unité est appelée failek, à moins qu'un type spécifique de failek soit spécifié (comme moussebiline). L'organisation globale est appelée FLN. Un failek dans chaque région, ville ou grande ville va inclure le commandement local et les Fidayins (la guérilla urbaine) qui forment la branche politique secrète du FLN.

L'autre joueur prend en charge la France et sera appelé « France » dans les règles. La France aura des unités régulières et d'élite. Les unités régulières sont de taille importante et composées d'environ 2500 soldats. Les « régiments Javelot », de plus petites unités d'élite, sont composés de 1250 hommes. Ces unités étaient très flexibles avec leurs quatre compagnies autonomes et deux quartiers généraux. Le nom des régiments peut entraîner certaines confusions puisque des unités ont changé de noms plusieurs fois au cours du conflit. Par exemple, le 6^{ème} BPC devint le 6^{ème} RPC et puis le 6^{ème} RPIMa. Dans le jeu, le nom de RPC a été gardé, nom créé quand les bataillons furent transformés en régiments. Le maquis forme une guérilla rurale qui peut être joué en règle optionnelle. Toutes les unités, quelle que soit leur origine, seront appelées unités françaises.

Règles du jeu

SOMMAIRE

INTRODUCTION	p. 1
LA CARTE	p. 2
LES COMPOSANTS DU JEU	p. 3
LES PHASES DU TOUR DE JEU	p. 5
1.0 PHASE POLITIQUE	p. 5
2.0 PHASE DE RENFORT	p. 7
3.0 PHASE DE MOUVEMENT ET D'ATTAQUE PHASE	p. 8
4.0 PHASE D'INSURRECTION	p. 10
5.0 SET UP	p. 11
6.0 NOTES DU CONCEPTEUR	p. 12

Concepteur : Kim Kanger
Développement: Kim Kanger, Randy Lein
Graphiques: Kim Kanger, Randy Lein

L'auteur remercie *Randy Lein, Mikael Norrby et Magnus Törne pour leur aide.*

Traduction de J. L. Dirion

LA CARTE

Les Régions et Wilayas : la carte est divisée de la manière suivante :

- Les lignes noires et le bord de carte au Sahara représentent les frontières entre l'Algérie et ses voisins : la Tunisie, le Maroc et l'Afrique de l'Ouest.
- Les lignes blanches divisent l'Algérie en sept Wilayas (i.e. de grandes régions), bien que le Sahara n'ait pas été réellement une Wilaya.
- Les lignes rouges divisent les Wilayas en Régions. Chaque Région a un numéro d'identification, e.g. 2A signifie Région A de la 2nd Wilaya.
- Il y a aussi 3 Agglomérations (*major cities*), Alger, Oran et Constantine. Chacune des Agglomérations est considérée comme une Région.

Le Terrain : les quatre principaux terrains sur la carte sont :

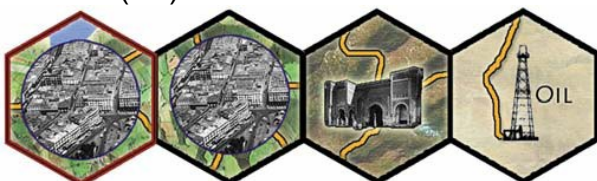
- les collines côtières où la majeure partie de la population vit,
- les montagnes, zones peu peuplées,
- les collines arides, Régions 1A et 6A
- le Sahara, le désert au sud.

Des routes relient toutes les Régions, Villes (*town*) et Grandes Villes (*cities*). Les routes sont seulement utilisées par les unités françaises.

Des « chemins » en pointillé relient l'Afrique de l'Ouest au Sahara ; seules les unités du FLN peuvent les utiliser.

Les Villes, Grandes Villes, Agglomérations et Sites de Ressource :

Il existe trois types de communautés de population et un type de ressource, correspondant au Charbon (*Coal*), Gaz (*Gas*) et Pétrole (*Oil*) :



Agglomération Grande Ville

Ville

Ressource

Les Agglomérations (*major cities*) sont considérées comme des Régions à part

entière en terme de jeu et suivent donc les règles concernant les Régions. Les Villes (*town*), Grandes Villes (*city*) et Sites de Ressource ne sont pas considérés comme des Régions, ni comme une partie d'une Région ; ils ne seront pas donc considérés lors des tests de contrôle ou des tests de ravitaillement du FLN dans les Régions. Ces communautés et sites ne modifient pas les combats ni les recherches.



Les Grandes Villes et Agglomérations situées le long de la côte et avec une ancre représentée sont des ports.

Les Sites de Ressource deviennent actifs à partir du moment où le Marqueur « *Oil in the Sahara* » a été joué.

Entrer dans une Ville, Grande Ville ou Site de Ressource est considéré comme un mouvement. Cela implique que dans le cas où une unité doit s'arrêter en entrant dans une Région alors l'unité doit être déployée dans la Région même, et non dans la Ville, Grande Ville ou Site de Ressource qui est située dans la Région ou qui borde celle-ci.

A noter : les référence aux Grandes Villes (*cities*) dans les règles ne s'appliquent pas aux Agglomérations (*major cities*). Les Agglomérations ont leurs règles explicitement définies.

Le Symbole de Population :



Chaque Région, à l'exception de celles dans le Sahara, a un symbole représentant la population. Un symbole avec un seul homme correspond à une faible densité de population. Les Régions avec le symbole « X2 » sont plus peuplées et celles avec « X3 » ont une population plus importante encore et contiennent la plupart de la population européenne, les pied-noirs. Ces différents symboles seront appelés « Population 1, 2 ou 3 » ou « Symboles de Population » plus généralement.

Les Tables : Sur la carte, il y a les tables suivantes :

- La table des effets du terrain pour les combats « *Terrain Effects on Combat Chart* » indique quelles unités

françaises reçoivent des modificateurs selon leur qualité lors de certaines situations de combat.

- La table de recherche « *Search Chart* » indique le modificateur de dé appliqué aux recherches.
- La table des cellules politiques du FLN « *FLN Political Cell Chart* » est utilisée par la France lors de ses purges contre les cellules FLN.
- La table d'attaque « *Attack Chart* » est la table où les combats prennent place.
- La table des Marqueurs Politiques actifs « *Active Political Chit Track* » permet aux joueurs de placer les Marqueurs qui ont des effets à long terme sur le jeu.

LES COMPOSANTS DU JEU

Les dés : Le jeu comprend 4 dés à six faces, deux blancs et deux noirs. Au cours du jeu, les joueurs devront lancer des dés pour déterminer le résultat des combats, les effets des Marqueurs Politique, les résultats des purges des cellules FLN etc. Le type et les résultats de ces lancers de dés sont exprimés ainsi :

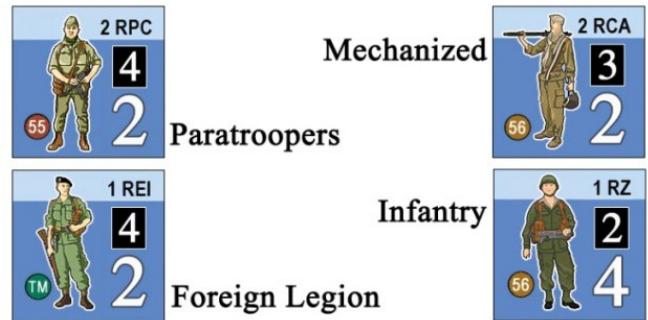
- D6 : un seul dé est utilisé,
- 2D6, deux dés sont utilisés,
- d3 : un dé est utilisé et le résultat est divisé par deux, en arrondissant à l'entier supérieur pour obtenir le résultat final,
- 2d3 : deux dés sont utilisés et le résultat est divisé par deux, en arrondissant à l'entier supérieur pour obtenir le résultat final.

Les unités de combat : Chaque joueur commandera des unités de combat au cours du jeu. Le grand chiffre en blanc sur le pion d'une unité représente la puissance de combat de l'unité et le petit chiffre dans une case représente la qualité de l'unité. Dans le tableau ci-dessous (page suivante), les désignations des différentes unités sont explicitées. Pour les unités françaises, l'année d'arrivée ou les lettres « TM » sont indiquées dans le coin inférieur gauche du pion.

Les unités françaises ont une face réduite avec une case rouge autour du chiffre de

qualité de l'unité. Les unités FLN ont une face cachée indiquée avec un point d'interrogation. Les unités de combat n'ont pas de facteur de mouvement, à cause de la longueur d'un tour de jeu qui est de 3 mois ; cependant, chaque camp a des règles spécifiques de mouvement qui sont expliquées dans la section des règles *Phase de Mouvement*.

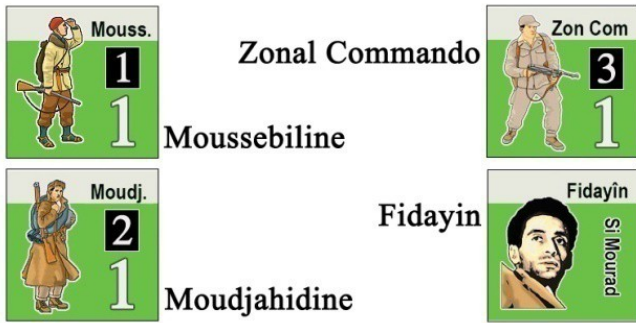
Il existe quatre types d'unités de combat françaises et chacun de ces types a ses propres règles dans le jeu.



Certaines unités ont des capacités spécifiques et ces unités ont alors un cadre autour de leur désignation ; ce sont :



- Les unités de la Légion Etrangère :
 - o les REC suivent les règles des unités mécanisées,
 - o les REP suivent les règles des unités parachutistes,
 - o les CSPL reçoivent un bonus de recherche dans les Régions de Sahara.
- Les troupes de Montagne :
 - o les 159 RIA et BCA reçoivent un bonus de combat quand elles attaquent dans des zones de montagne.



Il y a trois types de faileks (unités de combat du FLN) et les pions Fidayîn. Toutes les unités de combat fonctionnent de la même manière mais les Fidayîn sont utilisés seulement quand la France conduit des purges des cellules politiques du FLN.

Les Empilements : les limites d'empilement des unités FLN sont vérifiées à la fin des mouvements FLN et les limites d'empilement des unités françaises sont vérifiées à la fin des mouvements français. Les unités FLN en excès sont choisies aléatoirement et retirées de la carte. Les unités françaises en excès sont choisies aléatoirement et déplacées dans une région voisine par le joueur adverse. Les limites d'empilement sont :

- Agglomération (*Major City*) : 3 faileks et 4 unités françaises
- Grande Ville (*City*) : 2 faileks et 3 unités françaises
- Ville (*Town*) : 1 failek et 2 unités françaises
- Site de Ressource : 1 failek et 2 unités françaises
- Région du Sahara : 3 faileks et 4 unités françaises
- Autres Régions : un nombre de faileks selon les limites de ravitaillement (règle 3.2) ; un nombre illimité d'unités françaises.

A noter : Parce que la place est limitée dans les Agglomérations et les Régions côtières, il y a des cases bleues marquées FLN où des unités FLN peuvent être placées pour faciliter la gestion des pions et réduire l'encombrement.

Les Unités de combat FLN	
Moussebiline	Combattants auxiliaires à temps partiel
Moudjahidine	Combattants réguliers
Commando de Zone	Combattants entraînés et bien armés
Fidayîn	Guérilla urbaine
Fellagha	Terme général pour les combattants

Les Unités de combat françaises	
Les Parachutistes	
RCP	Régiment de Chasseurs Parachutistes
REP	Régiment Etranger de Parachutistes
RHP	Régiment de Hussards Parachutistes
RPC	Régiment de Parachutistes Coloniaux
RDP	Régiments de Dragons Parachutistes
Les unités Mécanisées	
RICM	Régiment d'Infanterie Coloniale du Maroc
RCA	Régiment de Chasseurs d'Afrique
Cuir	Cuirassiers (blindé)
Drag	Dragons (blindé)
Huss	Hussards (blindé)
Spahi	Spahis (blindé)
Chas	Chasseurs (blindé léger)
REC	Régiment Etranger de Cavalerie (blindé)
Légion Etrangère	
REI	Régiment Etranger d'Infanterie
CSPL	Compagnie motorisée de Légion Etrangère du Sahara
Infanterie	
RZ	Régiment de Zouaves (pied-noirs)
RI	Régiment d'Infanterie
Troupes de Montagne	
RIA	Régiment d'Infanterie Alpine
BCA	Bataillons de Chasseurs Alpains

Les Points Opérations : les joueurs reçoivent de nouveaux Points Opérations à chaque tour ; ces points représentent la volonté et les moyens des français et du FLN. Ils sont utilisés pour payer certaines actions de jeu ; les coûts sont arrondis supérieurement. Les joueurs ne peuvent pas réaliser une action s'ils n'ont pas assez de Points Opérations. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 20 Points Opérations. Ceux-ci ne peuvent pas être sauvés et sont perdus s'ils ne sont pas utilisés dans le tour où ils ont été reçus. Les Points Opérations sont retirés quand ils sont utilisés. Les joueurs utilisent le marqueur Operation sur la piste « *Operation Point Track* » sur la carte pour connaître le nombre de Points Opérations.

La Piste de Densité de Troupes et la Valeur de Garnison :

Chaque Région en Algérie a des garnisons françaises. La Valeur de Garnison dans une Région est égale au nombre de Densité de Troupes plus le Symbole de Population de cette Région. Le nombre sur la Piste « *Troop Density Track* » sur la carte représente la Densité de Troupe dans toutes les Régions (et de gendarmes dans les Agglomérations). La Densité de Troupes est augmentée en jouant des Marqueurs Politique. Tant que le premier Marqueur Politique affectant la Densité de Troupes n'a été joué, le nombre de Densité de Troupes est égal à zéro.

Exemple : un nombre de Densité de Troupes de 4 donnerait une Valeur de Garnison de 7 dans la région 2A puisqu'elle a une Population de 3. Un nombre de Densité de Troupe de 0 donnerait une Valeur de Garnison de 3 dans la région 2A.

Les Villes, Grandes Villes et les Régions du Sahara qui n'ont pas de Symbole de Population n'ont pas de Valeur de Garnison. Les unités sur carte ne sont pas comptées dans la Valeur de Garnison. Leur mission était de traquer les faileks. Alors que les garnisons étaient présentes pour rendre difficile la prise de contrôle d'une région par les faileks, les unités d'élite étaient présentes pour combattre l'ennemi.

Les Pistes de jeu et les Marqueurs : la piste « *Population Track* » sur la carte est utilisée pour les Marqueurs Population. La piste « *Support Level Track* » est utilisée pour les Marqueurs FLN et French Public.



Le Marqueur Population montre l'allégeance d'une Région envers la France ou le FLN selon sa position sur la piste « *Population Track* ». Pro-France signifie que le Marqueur est déplacé vers 20. Pro-FLN signifie que le Marqueur est déplacé vers 0. L'orientation du Marqueur montre également le Niveau Politique des Musulmans. Il y a 25 Régions avec un Symbole de Population, chacune a un marqueur. On distingue quatre Niveaux et les deux joueurs peuvent changer ces

Niveaux grâce à des actions d'insurrection ou de contre-insurrection.

- Niveau FLN : les populations supportent le FLN,
- Niveau Purge : les cellules politiques du FLN sont purgées,
- Niveau Activiste : les supporters de la France progressent,
- Niveau Support : les populations supportent la France.

Le marqueur French Public indique la lassitude croissante de la population française vis à vis de la guerre d'Algérie. Quand le Marqueur atteint 0, un référendum a lieu.

Le Marqueur FLN indique les capacités logistiques du FLN. Plus le nombre est élevé, plus le « chaos » règne pour le FLN.

La Politique Française : il existe deux échelles. Une première échelle mesure la position des Pied-Noirs qui peut aller de « Mild Acceptance » (Approbation légère) à « Government Crisis » (Crise gouvernementale) et une seconde échelle qui mesure le niveau de crise du Gouvernement français qui va de « Fourth Republic » (Quatrième République) à « Collapse » (Effondrement). Quand un Marqueur arrive à l'extrémité d'une de ces pistes, tout déplacement supplémentaire du Marqueur est perdu.

Les Marqueurs Politique : Chaque joueur a un certain nombre de Marqueurs Politique lors de la Phase Politique de chaque tour. Un nouveau Marqueur est tiré aléatoirement chaque tour à l'exception des tours d'Hiver. Seulement un Marqueur peut être joué par tour et par joueur. Un Marqueur peut être joué seulement si la date du tour en cours est dans la période indiquée sur le Marqueur. Chaque Marqueur Politique joué entraîne le déplacement d'un ou plusieurs autres marqueurs d'un certain nombre de cases. Il peut y avoir aussi des résultats spécifiques. Certains Marqueurs Politique ont un effet à long terme dans le jeu, ils sont soulignés sur la Table « Political Chit Chart ». Une fois joués, ces marqueurs sont placés sur la

« Political Chit Chart », afin de se souvenir qu'ils sont effectifs.

Quand un Marqueur Politique est joué, les effets de ce marqueur sont joués dans l'ordre indiqué sur la « Political Chit Chart ». Les effets sous « Action Taken » sont joués en premier, ensuite, les effets sous « Chit Effects » sont joués en suivant strictement l'ordre de gauche à droite. Si le texte (sous « Action Taken ») spécifie qu'un pas est ajouté ou réduit dans une Région, cela signifie que le Marqueur Population est déplacé d'un niveau sans tenir cas du Niveau Politique.

Les points perdus ou gagnés par le jeu des Marqueurs Politique s'appliquent seulement le tour où le marqueur a été joué.(exception : Marqueur OAS). Le lancer de dés est réalisé par le joueur qui a joué le Marqueur.

-1 PS = Tous les Marqueurs Population, à l'exception de ceux au Niveau Support, sont déplacés d'une case vers Pro-FLN, ou de deux cases, si le résultat est -2 PS. Dans le cas, de +1 ou de +2, tous les Marqueurs Population, à l'exception de ceux au Niveau FLN sont déplacés vers Pro-France. (errata : -2/+2 PS devrait être indiqué sur l'aide de jeu).

-1 FLN = Le Marqueur FLN est déplacé d'une case (ou de deux cases si -2 FLN) vers 0. Si le résultat est +1 FLN, le Marqueur FLN est déplacé d'une case vers 20 (ou de deux cases si +2 FLN).

-1 PN = Le Marqueur « Pied-Noirs Feelings » est déplacé d'une case (ou de deux cases si -2 PN) vers « Government Crisis ». Si le résultat est +1 PN, le marqueur est déplacé d'une case vers « Mild Acceptance » (ou de deux cases si +2 PN). Les effets de la crise gouvernementale sont joués immédiatement et avant toute autre chose quand le Marqueur « Pied-Noirs Feelings » arrive dans la case « Government Crisis ».

-d3 FP = Le marqueur « French Public » est déplacé d'un dé d3 de cases vers 0. Si un référendum est provoqué, il a lieu avant tout ajustement sur les autres pistes.

Les Contestations et les Contrôles : une Région en Algérie mais hors Sahara peut être contrôlée par un joueur. Si une Région n'est contrôlée par aucun joueur, elle est dite contestée. Les conditions de contrôle d'une Région sont :

- Le FLN contrôle une Région si le nombre de faileks est égal ou supérieur à sa Valeur de Garnison.
- Le France contrôle une Région si sa Valeur de Garnison est au moins deux fois plus grande que le nombre de faileks présents.

Les Régions du Sahara qui n'ont pas de Valeur de Garnison, ainsi que les Villes et Grandes Villes, ne sont jamais contestées. Elles peuvent seulement être contrôlées par un joueur :

- Le FLN prend le contrôle **si des faileks sont présents** et que leur nombre est égal ou supérieur au nombre d'unités françaises.
- Le France prend le contrôle si la condition ci-dessus n'est pas vérifiée.

A noter : Le statut d'une Région change à l'instant où les conditions sont vérifiées même au milieu d'une phase.



Les Marqueurs Drapeau (Flag) :

Ces pions sont inclus pour faciliter le jeu en permettant d'indiquer quelles Régions sont contrôlées par le FLN et celles contrôlées par la France. L'absence de marqueur Drapeau dans une Région implique que celle-ci est contestée. Les Marqueurs Drapeau sont pivotés pour indiquer si le Niveau est « FLN » ou « Support ».

LES PHASES DU TOUR DE JEU

Le jeu est joué en tours saisonniers, eux-mêmes décomposés en phases. Ces phases doivent être suivies dans l'ordre suivant :

1) Phase Politique

- a) Les deux camps reçoivent de nouveaux Points Opérations.
- b) Les deux camps jouent leur Marqueur Politique.

- c) Un référendum se produit si le Marqueur « French Public » est à 0.
- 2) Phase de Renforts et de Remplacements
- a) Recrutement FLN.
 - b) Renforts et remplacements français.
- 3) Phase de Mouvement et d'Attaque
- a) Mouvement FLN.
 - b) Test de ravitaillement FLN.
 - c) Attaque de structure du FLN.
 - d) Mouvement français.
 - e) Attaque française.
- 4) Phase d'Insurrection
- a) Actions d'insurrection FLN.
 - b) Actions de contre-insurrection françaises.
 - c) Avance de tour.

1.0 PHASE POLITIQUE

1.1 Nouveaux Points Opération

La France reçoit 10 Points Opérations pendant le tour d'Hiver 1955. Le nombre de Points Opérations reçus chaque tour est augmenté de un à chaque tour jusqu'à ce que 20 Points soient atteints au tour d'Eté 1957. De ce total, 1 Point est déduit pour chaque paire de Faileks présente en Tunisie, Maroc ou Afrique de l'Ouest (pression politique). Le nombre de nouveaux points reçus chaque tour peut être diminué selon la position du Marqueur sur l'Echelle « Government Crisis » (voir règle 1.4).

Le FLN reçoit 10 Points Opérations plus un nombre de Points égal aux Symboles de Populations de chaque Région contrôlée ou contestée par le FLN (une Région de Population 2 donne 2 Points Opérations). Ensuite, le nombre de Points Opérations est diminué de la valeur où se trouve le Marqueur FLN sur le « Support Level Track ». Par exemple : Le FLN conteste ou contrôle les régions 3A, 3B et 3C et le Marqueur FLN est sur le nombre 4 ; le FLN reçoit donc 11 Points Opérations.

Une fois les calculs faits, le résultat final ne peut pas être supérieur à 20 et tous les points Opérations en excès sont perdus. Les joueurs peuvent recevoir ou perdre des Points par la suite à cause des Marqueurs Politique joués. La limite maximale restera toujours égale à 20.

1.2 Jouer les Marqueurs Politiques

Un dé D6 est lancé, si le résultat est 1-3 alors la France a l'initiative et joue un Marqueur Politique en premier et le FLN en second. Si le résultat est 4-6, c'est le FLN en premier et la France en second. **Quand c'est son tour de tirer un nouveau Marqueur Politique (à l'exception de l'Hiver), le joueur doit jouer un de ses Marqueurs Politique si cela est possible.** Un Marqueur ne peut être joué que dans sa période prévue. Un joueur qui ne peut pas jouer un Marqueur doit passer.

Cependant, si le tour a lieu pendant une année où il y a un Marqueur Politique du joueur adverse sur le « Game Turn Track », alors un D6 est lancé. Un résultat de 5 ou 6 implique que le joueur doit jouer le Marqueur adverse au lieu de l'un des siens. Si la saison en cours est Automne (Fall) alors le Marqueur doit être joué et aucun dé n'est nécessaire. Voir le set-up du scénario pour les instructions spécifiques sur le choix de ces Marqueurs.

1.3 L'échelle « Pied-Noirs Feelings »

Elle représente le caractère « chaud » de la population française en Algérie et parmi les unités d'élite dans l'armée. Le Marqueur sur cette échelle peut être déplacé à cause des Marqueurs Politique joués. Dès que le Marqueur « Pied-Noirs Feelings » atteint la case « Government Crisis » alors le marqueur « Government Crisis » est baissé d'un niveau et le marqueur « Pied-Noirs Feelings » est replacé selon les instructions.

1.4 L'échelle « Government Crisis »

Chaque case de cette échelle entraîne des conséquences politiques sur la guerre :

- Charles de Gaulle – le Marqueur « Pied-Noirs Feelings » est placé sur la case « Strong Dislike ». Tous les

Marqueurs Population sont déplacés d'une case vers Pro-France.

- Semaine des Barricade (Barricade Week) – le Marqueur « Pied-Noirs Feelings » est placé sur la case « Angry Protests ». Le marqueur FLN est déplacé de 2d3 cases vers 0. Tous les Marqueurs Population, à l'exception de ceux en Niveau Support, sont déplacés d'une case vers Pro-FLN.
- Tentative de Coup d'Etat (Coup Attempt) – le Marqueur « Pied-Noirs Feelings » est placé sur la case « Disgust & Contempt ». Le Marqueur FLN est déplacé de 2d3 cases vers 0. Tous les Marqueurs Population, à l'exception de ceux en Niveau Support, sont déplacés d'une case vers Pro-FLN. Les 1 REP, 14 RCP et 18 RCP sont retirés définitivement de la carte (s'ils ne sont pas sur la carte, d'autres unités parachutistes sont retirées à la place). La France ne recevra plus que 15 Points Opérations au début de chaque tour (à partir du prochain tour).
- Les discussions d'Evian (Evian Talks) – le Marqueur « Pied-Noirs Feelings » est replacé sur la case « Violent Demonstration ». Le marqueur FLN est déplacé de 2d3 cases vers 0. Tous les Marqueurs Population sont déplacés d'une case vers Pro-FLN. La France ne recevra plus que 10 Points Opérations au début de chaque tour (à partir du prochain tour).
- L'effondrement (Collapse) – l'organisation terroriste Pied-Noir se déchaîne. Un million de Pied-Noirs quittent l'Algérie et le FLN gagne. Le jeu finit immédiatement.

1.5 Référendums

Si le Marqueur « French Public » atteint 0, un référendum a lieu. Si c'est le premier référendum, le Marqueur « French Public » est placé à 20 et 3 dés sont lancés par Région. Le résultat des dés est comparé avec le nombre du Marqueur Population de cette Région. Si le résultat du dé est plus grand alors le vote de la Région est NON, si le résultat est plus petit alors le vote est OUI. Si

le résultat est égal au nombre alors un dé est relancé jusqu'à ce qu'un OUI ou NON soit obtenu.

A noter : important ! Marquez d'une façon ou d'une autre quelles Régions ont voté OUI et quelles Régions ont voté NON (par exemple avec des drapeaux).

Le FLN lance les dés pour les Marqueurs de Population compris entre 0 et 10. La France lance les dés pour les Marqueurs de Population compris entre 11 et 20.

Si le référendum se déroule avant 1962 et que c'est la première fois qu'il a lieu alors le Président français offre aux algériens de voter pour un « new deal » :

- a) chaque région exprime un nombre de votes OUI ou NON égal à son Symbole de Population (par exemple un X3 est égal à trois OUI ou à trois NON).
- b) Un marqueur Referendum est utilisé pour compter les votes. Le marqueur est placé sur la case 0 du « Support Level Track ». Le marqueur Referendum bleu pro-français est utilisé pour comptabiliser les votes OUI et le marqueur vert pro-FLN est utilisé pour comptabiliser les votes NON. Si un des deux marqueurs dépasse 20 votes alors il est retourné sur sa face +20 et recommence sur la piste à 0 (en ajoutant 20 au nombre sur lequel il se trouve).
- c) A la fin, si une majorité a voté OUI alors la France gagne le référendum. Tous les Marqueurs Population des Régions ayant voté OUI sont déplacés d'une case vers Pro-France. (Ne pas oublier d'avoir identifié ces Régions).
- d) Si une majorité a voté NON alors tous les Marqueurs Population des Régions ayant voté NON sont déplacés d'une case vers Pro-FLN. Le Marqueur « Pied-Noirs Feelings » est déplacé d'une case vers « Government Crisis » et le Marqueur « French Public » est déplacé d'un nombre de cases égal à un d3 vers 0.

Si le référendum se passe en 1962 ou que c'est le second au cours du jeu alors il décide de l'indépendance complète de l'Algérie. Il est réalisé comme ci-dessus mais cette fois-ci, si une majorité vote OUI alors la France gagne

la partie, sinon le FLN gagne la partie. (Le FLN n'aurait sans doute pas accepté une victoire française à ce référendum, mais la France aurait eu une position très forte et en conséquence gagné le conflit).

1.6 Rage, Apaisement et Fatigue

A chaque tour après le premier référendum, les Pied-Noirs peuvent être frappés de rage ou d'apaisement immédiatement après que les deux Marqueurs Politique aient été joués. Si le Marqueur « French Public » a été déplacé de 6 cases vers 0 une fois que les deux Marqueurs Politique ont été joués (ne pas prendre en compte le déplacement dû à la fatigue, voir ci-dessous), les Pied-Noirs sont en rage. Le Marqueur « Pied-Noirs Feelings » est déplacé d'une case vers « Government Crisis ».

Si une fois que les deux Marqueurs Politique ont été joués, le FLN n'a pas plus de 30 faileks en Algérie alors les Pied-Noirs sont apaisés et le marqueur « Pied-Noirs Feelings » est déplacé d'une case vers « Mild Acceptance ».

Ce déplacement supplémentaire du Marqueur « Pied-Noirs Feelings » a lieu après que tous les effets des Marqueurs Politique aient été réalisés mais avant qu'un référendum soit entrepris.

Si après les effets des deux Marqueurs Politique, c'est à la fois la rage et l'apaisement, alors le marqueur « Pied-Noirs Feelings » n'est pas déplacé. Ces deux événements ne peuvent se produire qu'une seule fois par partie.

Il y eut une lassitude à la guerre de la part de l'opinion française vers la fin de la guerre. Pour chaque tour de 1962, après que les deux marqueurs Politique aient été joués et après tout déplacement dû à la rage ou à l'apaisement, le marqueur « French Public » est déplacé d'une case vers 0.

2.0 PHASE DE RENFORT

2.1 Recrutement FLN

Le FLN a des pions faileks hors carte à partir desquels le joueur peut recruter de nouvelles unités et faire des échanges. Le FLN peut

dépenser des Points Opérations pour recruter de nouveaux combattants dans toute région avec un Symbole de Population et où il y a déjà au moins un failek. Avant de recruter, le FLN peut d'abord échanger des faileks qui sont dans des Régions avec ceux hors carte. Chaque échange coûte ½ Point Opérations, trois des options suivantes sont possibles :

- 2 moussebilines sur carte peuvent être échangés avec 1 moudjahidine hors carte,
- 3 moussebilines sur carte peuvent être échangés avec 1 commando de zone hors carte,
- 1 moussebiline et 1 moudjahidine sur carte peuvent être échangés avec 1 commando de zone hors carte.

Le coût en Points Opérations pour recruter de nouveaux Faileks dans une région sont :

- ½ Point Opérations si le Marqueur de Population de la Région et le Marqueur FLN sont tous les deux compris entre 0 et 10,
- 2 Points Opérations si le Marqueur de Population de la Région et le Marqueur FLN sont tous les deux compris entre 11 et 20,
- 1 Point Opérations dans tous les autres cas.

Le recrutement d'un failek dans une Agglomération coûte toujours ½ Point Opérations. Le FLN peut recruter en Tunisie, au Maroc ou en Afrique de l'Ouest (ce sont des réfugiés) à partir de l'instant où ces pays deviennent indépendants (ce qui arrive par le jeu de Marqueurs Politique). Le FLN peut seulement recruter des moudjahidines dans ces pays au coût d'½ Point Opérations (ou d'1 Point Opérations voir la règle optionnelle 2.2). Le nombre de faileks qui peuvent être recrutés est égal au Symbole de Population dans chacun de ses pays. Il est possible de recruter dans un de ses pays seulement si aucun failek n'est pas déjà présent. L'arrondi des Points Opérations n'est fait qu'une fois tous les échanges et recrutements réalisés.

Le nombre de faileks qui peuvent être recrutés dans une Région d'Algérie est égal au Symbole de Population dans cette région. Un failek supplémentaire peut être recruté si cette Région est au Niveau FLN. Un failek est

déduit de la valeur autorisée si la Région est au Niveau Support.

Chaque failek impair recruté dans une Région d'Algérie (1, 3 etc.) doit être un moussebiline et chaque failek pair recruté dans une Région d'Algérie (2, 4 etc.) doit être un moudjahidine. Sans prendre en compte les restrictions et après que tous les faileks ont été recrutés, le FLN peut toujours recruter un moussebiline par tour dans une région d'Algérie avec un Symbole de Population. **Tous les faileks recrutés sont placés face cachée.**

2.2 Renforts français

La France reçoit ses renforts en trois vagues :

- a) En Hiver 1955, toutes les unités avec « 55 » (comme l'année de leur arrivée) sont placées dans une coupe. A chaque tour de 1955, un dé D6 est lancé, le résultat indique le nombre d'unités sorties de la coupe et placées sur la carte comme renforts. $\frac{1}{2}$ Point Opérations est dépensé par unité en renfort. Celles-ci sont placées dans un port (la présence du FLN dans un port n'entraîne pas de coût supplémentaire) Aucun dé n'est lancé en Automne 1955, les unités encore dans la coupe sont toutes placées sur la carte.
- b) La même procédure est répétée en 1956 avec les unités marquées « 56 ».
- c) Quand le FLN joue le Marqueur Politique « Tunisia and Morocco », toutes les unités marquées « TM » sont placées dans une coupe différente. Un D6 est lancé et le résultat indique le nombre d'unités sorties de la coupe et placées sur la carte comme renforts. $\frac{1}{2}$ Point Opérations est dépensé par unité en renfort, celles-ci sont placées dans un port. Un dé est ainsi lancé lors de trois tours consécutifs. Lors du quatrième tour, toutes les unités « TM » restantes sont placées sur la carte. Il est possible de recevoir des unités « TM » et des unités « 56 » en même temps.

La France peut aussi recevoir des remplacements. Toute unité réduite ayant reçu un hit peut être retournée au coût d' $\frac{1}{2}$ Point Opérations par unité. Les unités

éliminées au tour précédent peuvent être ramenées en jeu et placées dans un port au coût d'1 Point Opérations. L'arrondi des Points Opérations n'est fait qu'une fois tous les remplacements et recrutements réalisés.

A noter : recevoir des remplacements est volontaire, par contre ramener des unités éliminées en jeu ne l'est pas.

OPTIONNEL : Roger Trinquier était le commandant d'un régiment para en Algérie et du GCMA (guérilla anti-Viet Minh en Indochine dans les années 1952-1954). Il écrivit au sujet de la contre-insurrection et plaida pour que la France attaque le territoire ennemi en créant des insurrections dans les régions qui aidaient activement le FLN. Il est possible de jouer cette règle optionnelle :

- a) La France peut dépenser 1 Point Opérations durant cette phase et placer un maquis en Tunisie, Maroc et/ou Afrique de l'Ouest. Le ou les pays en question doivent être indépendants et contenir au moins un failek. Il ne peut pas y avoir plus de maquis dans chaque pays que son Symbole de Population. Pas plus de deux maquis peuvent être placés par tour de jeu, mais ils peuvent être placés dans des pays différents. A chaque tour, la France doit dépenser $\frac{1}{2}$ Point Opérations par unité de maquis existant (c'est le coût pour leur support) ou bien la retirer de la carte
- b) S'il y a un maquis présent dans un pays où le FLN recrute alors le coût pour recruter les faileks est augmenté à 1 Point Opérations par failek (des ressources sont dépensées pour combattre les maquis). Un nombre de faileks égal au nombre de maquis doit rester dans ce pays et ne peut pas aller en Algérie. Ces faileks qui restent dans ces pays ne sont pas pris en compte lors de la déduction de Points Opérations français pendant la Phase Politique. S'il n'y a pas assez de faileks, le FLN doit recruter les manquants si possible durant la prochaine Phase de Renfort.

3.0 PHASE DE MOUVEMENT ET D'ATTAQUE

3.1 Mouvement FLN

Tous les faileks restent cachés au cours de leur mouvement. Les faileks sont déplacés unité par unité, au travers des Régions dans une Wilaya. Ils peuvent finir leur mouvement dans une Région, Ville ou Grande Ville de la Wilaya. Ils peuvent finir dans une Ville ou Grande Ville qui borde la Wilaya.

- Si un failek entre dans une Région qui ne contient pas déjà un failek, il doit s'arrêter.
- Si un failek entre dans une Ville ou Grande Ville, il doit s'arrêter.
- Si un failek traverse la frontière d'une Wilaya ou d'un pays, il doit s'arrêter.

Il n'y a pas de coût de mouvement sauf si un failek entre dans une Région ou une Agglomération (mais pas une Ville ou une Grande Ville) contrôlée par la France, il doit alors dépenser 1 point Opérations.

A noter : après avoir déplacé quelques faileks dans une Région, il se peut qu'elle ne soit plus contrôlée par la France. Il faut se rappeler également que les Agglomérations sont considérées comme des Régions.

Seulement un seul failek peut entrer dans une Wilaya à partir d'une Wilaya voisine. Mais il n'y a pas de limite au nombre de faileks qui peuvent entrer dans une Wilaya à partir d'une Ville ou Grande Ville frontière ou à partir de la Tunisie, du Maroc ou de l'Afrique de l'Ouest. Si un failek entre dans une Wilaya à partir d'une Ville ou Grande Ville située le long de la frontière de la Wilaya, il n'est pas obligé de s'arrêter (à moins que la région pénétrée soit sans autre failek). Les faileks peuvent sortir de Tunisie, du Maroc ou d'Afrique de l'Ouest mais pas y entrer.

Après que le Marqueur Politique « Morice Line » a été joué, tous les faileks qui sortent de Tunisie ou du Maroc (pas d'Afrique de l'Ouest) peuvent être attaqués par la France. Cela se produit une fois tous les mouvements FLN finis, mais avant le test de ravitaillement FLN.

Ces faileks sont automatiquement trouvés et la France a l'option de les attaquer (aucune

recherche n'est nécessaire). Cette attaque peut seulement être menée une seule fois à chaque occasion, et seulement des unités déjà présentes dans la Région frontière où le FLN est entré peuvent être utilisées.

1 Point Opérations est dépensé par attaque (une attaque contre plusieurs faileks dans une Région est considérée comme une attaque, mais chaque Région correspond à une attaque différente). Les faileks qui survivent sont cachés et mélangés avec les autres faileks de cette Région.

3.2 Test de ravitaillement FLN

Chaque Région apporte un support à un nombre de faileks égal à son Symbole de Population plus 5 (à l'exception des Agglomérations qui ne peuvent pas avoir plus de 3 faileks) ou plus le pion de repeuplement (+3 ou +1) s'il y en a. Il ne faut pas prendre en compte les faileks dans les Villes et Grandes Villes. Une Région avec son Marqueur de Population entre 0 et 10 peut supporter un failek en plus (à l'exception des Agglomérations). Les faileks sans support sont retirés par le joueur FLN qui décide quels faileks ne sont pas supportés. Il n'y a pas de limite aux faileks en Tunisie, Maroc et Afrique de l'Ouest.

3.3 Attaque de structure du FLN

Tout d'abord, le FLN reçoit 1 Point Opérations supplémentaire ainsi :

- 1 point pour chaque Agglomération contrôlée (il est seulement nécessaire de contester une Agglomération pour bénéficier du Point Opérations),
- 1 point pour toutes les deux Grandes Villes contrôlées,
- 1 point pour toutes les trois Villes contrôlées.

Toute fraction est perdue ; ainsi, le contrôle de deux Grandes Villes et d'une Ville n'apporte qu'1 Point Opérations.

Les faileks dans une Région avec un Symbole de Population peuvent alors attaquer la société civile dans cette Région afin d'accroître la peur, rendre la Région ingouvernable et augmenter les antagonismes entre les Pied-noirs et les

Musulmans (raids contre les fermes, explosions dans les cafés, etc).

2 Points Opérations sont dépensés pour attaquer une Région. Il est bien sûr possible d'attaquer autant de régions qu'on veut à condition de dépenser 2 Points Opérations pour chaque attaque. La procédure suivante est suivie :

- 1) Trois dés sont lancés et le résultat est comparé au nombre où le Marqueur FLN est situé. Si le résultat des dés est égal ou supérieur au nombre indiqué par le Marqueur FLN alors la logistique FLN a réussi à fournir le matériel et organiser la planification de l'action, l'attaque peut avoir lieu. Si le résultat des dés est inférieur alors c'est un échec, mais une nouvelle tentative peut être essayée en dépensant de nouveau 2 Points Opérations.
- 2) En cas de succès, un lancer de dés d'attaque peut être réalisé. Un seul lancer d'attaque peut être fait par Région et par tour. Autant de dés que de faileks présents dans la région, avec un maximum de 4 dés, sont lancés.

Un hit est enregistré, et au maximum un seul hit peut être enregistré, si un des dés est égal à 5 ou 6. Le Marqueur Population de cette région est déplacé d'une case vers Pro-FLN. Un hit dans une Agglomération retire un d3 de Points Opérations français en plus du déplacement du Marqueur Population vers Pro-FLN. Si c'est un Site de Ressources (une fois que le Marqueur « Oil in the Sahara » a été joué), alors ce sont 2d3 de Points Opérations français qui sont retranchés.

3.4 Mouvement français

Les unités françaises se déplacent le long du réseau routier et peuvent finir leur mouvement dans n'importe quelle Région, Ville ou Grande Ville. **Il n'y a pas de procédure de mouvement, les unités quittent une Région/Ville/Grande Ville par une route et sont placées dans la Région où le mouvement se finit.**

1 Point Opérations est dépensé par unité, à moins qu'elle soit mécanisée, si elle traverse (et non pas si elle entre dans) une Région

contrôlée par le FLN. Se déplacer d'une Ville/Grande Ville à une autre Ville/Grande Ville se fait obligatoirement par la traversée d'au moins une Région. Un seul Point Opérations est dépensé par unité et par Région, même si cette Région est traversée plusieurs fois. Les Villes et Grandes Villes contrôlées par le FLN n'empêchent pas la France d'y entrer ou de les traverser et ne coûtent rien. Rappel : les Agglomérations sont considérées comme des Régions.

Les unités françaises peuvent passer au Maroc et en Tunisie, mais ne peuvent pas s'y arrêter. Les unités françaises ne peuvent plus entrer au Maroc ni en Tunisie, une fois ceux-ci devenus indépendants. Les unités françaises ne peuvent jamais entrer en Afrique de l'Ouest. Les unités Bellounis doivent rester dans la Wilaya 6 ou dans toute Ville bordant la Wilaya 6.

3.5 Attaque Française

La France peut attaquer les faileks occupant la même Région, Ville, Grande Ville ou Site de Ressource. Mais les faileks doivent d'abord être trouvés avant d'être attaqués. Pour chaque recherche et attaque, 2 Points Opérations sont dépensés, les unités qui attaquent sont désignées puis la procédure suivante est suivie :

La Recherche : Pour rechercher les unités FLN dans une Région, un nombre de dés égal au nombre de Densité de Troupes (qui peut être égal à zéro) est lancé. Pour toutes les deux unités françaises présentes dans la région (et pas seulement celles qui attaquent), un dé supplémentaire est ajouté. Le nombre de dé ne peut pas dépasser 4 ou le nombre d'unités qui attaquent **(si elles sont moins nombreuses que 4)**.

Pour rechercher les unités FLN dans une Ville ou Grande Ville, un nombre de dés égal au nombre d'unités françaises présentes (et pas seulement celles qui attaquent) est lancé.

Pour chaque dé égal à 5 ou 6, un failek est trouvé et choisi aléatoirement parmi ceux présents dans la Région. Les faileks sont placés (sans être révélés) sur les carrés verts de la Table d'Attaque (Attack Chart), une unité par carré vert. Si aucun failek n'est trouvé, il est possible de dépenser de

nouveau 2 Points Opérations pour essayer encore.

Si le résultat des dés est tel que tous les faileks présents dans la région sont trouvés et que la Région est au Niveau FLN, alors un failek reste non trouvé. Le dernier failek dans une Ville ou Grande Ville ne peut pas être trouvé si cette ville borde une région en Niveau FLN.

Les dés de recherche peuvent être aussi modifiés par certains terrains et si la région est au Niveau FLN ou au Niveau Support. Voir la table de Recherche (Search Chart) sur la carte.

L'attaque : Une fois la recherche terminée, la France choisit quelles unités françaises (si ce n'est pas toutes) en attaque sont placés sur les cases bleues, une unité par case

Les deux camps ont 4 marqueurs de combat avec un type de combat écrit en blanc. Chaque joueur en choisit un secrètement. Les deux marqueurs de combat sont révélés simultanément. Si l'adversaire a choisi le type de combat écrit au bas de son marqueur choisi alors un modificateur de combat est donné. Par exemple :

- Si un joueur joue « Attack °+1 drm against Retreat » , alors toutes ses unités auront +1 à leur Qualité si l'adversaire a choisi le marqueur « Retreat ».
- Si un joueur joue « Attack °strikes first against Recon » , alors toutes ses unités lanceront leurs dés en premier et les résultats seront appliqués avant que les unités de l'adversaire ne ripostent, si ce dernier a choisi le marqueur « Recon ».
- Si un joueur joue « Stand °+1 die Attack » , alors ses unités auront un dé supplémentaire si l'adversaire a choisi le marqueur « Attack ».

Tous les faileks sont révélés sur la Table d'Attaque. Chaque attaque entre deux cases correspondantes est résolue. Chaque joueur dans chaque attaque lance un nombre de dés égal à la puissance de son unité. Si l'unité française a une meilleure qualité que le failek, alors la différence entre les deux est ajoutée au lancer de dé français. Si le failek a une

meilleure qualité, alors la France soustrait la différence.

Certains terrains ont un effet sur la qualité de certaines unités françaises. Toutes les modifications de dés de combat s'ajoutent ou se retranchent à la Qualité des unités françaises.

Un hit est enregistré pour chaque résultat de 5 ou 6. Un dé non modifié de 1 est toujours un échec.

Résultats de Combat : Si un failek reçoit un hit, il est retiré de la carte. Si le dernier failek d'une région est éliminé, alors le marqueur Population de la région est déplacé d'une case vers Pro-FLN (les combattants retournent chez eux, ce qui affecte les populations). Tout failek qui survit à une attaque est replacé dans son lieu initial sur la carte et redevient caché.

Si une unité française reçoit un hit, elle est retournée sur sa face réduite. Si une unité française réduite reçoit un hit, elle est retirée de la carte ; elle reviendra comme renfort au tour suivant.

La France peut entreprendre une nouvelle recherche et attaque dans le même endroit ou dans un nouveau en dépensant 2 Points Opérations.

4.0 PHASE D'INSURRECTION

4.1 Actions d'insurrection FLN

Le FLN peut mener des actions d'insurrection pour changer le Niveau Politique dans différentes Régions. Le FLN peut seulement changer le Niveau d'une Région une seule fois par tour de jeu.

Si une Région est contestée ou contrôlée par le FLN, alors le FLN peut :

- faire de la Propagande en dépensant 3 Points Opérations : le Marqueur de Population est tourné de sa face Niveau Support vers sa face Niveau Activiste. Le Marqueur est déplacé d'une case vers Pro-FLN.
- Assassiner un activiste pro-français en dépensant 3 Points Opérations et en remplaçant le Marqueur bleu de Population de cette Région qui au

Niveau Activiste avec le Marqueur vert de Population au Niveau Purge. Le Marqueur est déplacé d'une case vers Pro-FLN.

- Monter des Cellules Politiques en dépensant 3 Points Opérations et en tournant le Marqueur de Population de cette Région du Niveau Purge au Niveau FLN. Le Marqueur est déplacé d'une case vers Pro-FLN ou au moins à la case 10.

4.2 Actions de contre-insurrection française

La France reçoit d'abord des Points Opérations si elle a des Régions en Niveau Support. Pour chacune de ces Régions, la France reçoit :

- 1 point pour chaque Région avec une Population 3,
- 1 point pour toutes les deux Régions avec une Population 2,
- 1 point pour toutes les trois Régions avec une Population 1.

Toute fraction est perdue, par exemple, deux « Population 1 » et une « Population 2 » fait gagner 1 Point Opérations.

La France peut ensuite entreprendre des actions de contre-insurrection pour changer le Niveau Politique de différentes régions. La France peut seulement changer le Niveau d'une Région une seule fois par tour.

Si la France contrôle une Région, la France peut :

- Réaliser une Purge (au travers d'interrogatoires) des Cellules Politiques des Régions au Niveau FLN. Pour purger :

a) Il y a 7 pions Fidayîn sur la table de Cellule Politique du FLN (historiquement à Alger, il y avait Yacef Saadi au sommet et Ben M'hidi et Ali-la-Pointe comme seconds). Deux dés noirs et deux dés blancs sont lancés. Pour chaque dé donnant un résultat entre 4 et 6, un Fidayîn de la rangée la plus basse est retourné sur sa face capturée. Les dés noirs n'affectent que ceux dans des cases noires et les dés blancs

n'affectent que ceux dans des cases blanches.

- b) Un nombre de dés égal au nombre de Fidayîns capturés est lancé, en choisissant la couleur des dés selon la couleur des Fidayîns capturés. Pour chaque dé donnant un résultat entre 4 et 6, un Fidayîn de la rangée intermédiaire est retourné sur sa face capturée. Une fois encore, les dés noirs n'affectent que ceux dans des cases noires et les dés blancs n'affectent que ceux dans des cases blanches.
- c) Un ou deux dés sont lancés maintenant selon le nombre de Fidayîns capturés sur la rangée intermédiaire. Un résultat entre 4 et 6 permettra la capture du chef local. Dans ce cas, le Marqueur Population de cette Région est tourné de sa face Niveau FLN à sa face Niveau Purge, et le Marqueur est déplacé d'une case vers Pro-France. Tous les Fidayîns sont remis sur leur face non capturée et une nouvelle purge peut être entreprise en dépensant à nouveau 3 points Opérations.

Le joueur français peut faire des interrogatoires « agressifs » (de telles méthodes furent utilisés pour détruire de nombreuses cellules politiques mais contribua au déshonneur de la France). Si le joueur français décide de les utiliser dans une purge, alors le Marqueur Population de cette Région est d'abord déplacé d'une case vers Pro-FLN avant la tentative de purge. Un modificateur de +1 est ajouté à chaque lancer de dé ; la probabilité de trouver le chef est ainsi augmentée, passant de 50% à 85%.

- Détecter un activiste pro-français en dépensant 3 Points Opérations et en remplaçant le Marqueur vert de Population de cette Région au Niveau Purge avec un Marqueur bleu de Population au Niveau Activiste. Le Marqueur est déplacé d'une case vers Pro-France.

- Mobiliser les masses en dépensant 3 Points Opérations : le Marqueur de Population de cette Région est tourné de sa face Niveau Activiste vers la face Niveau Support. Le Marqueur est déplacé d'une case vers Pro-France ou au moins à la case 11.

Repeuplement : Si le Marqueur Politique « Resettle » (*repeuplement*) a été joué, 2 Points Opérations peuvent être dépensés pour que soit un marqueur « Resettlement +3 » puisse être placé dans une Région avec un Symbole de Population et contrôlée par la France (à l'exception des agglomérations) ou pour qu'un marqueur +3 soit remplacé par un marqueur +1. Le nombre sur le marqueur remplace la valeur par défaut de +5 que chaque Région utilise par défaut pour le ravitaillement FLN.

A noter : il n'est pas possible de dépenser 6 points et de « repeupler » la Région directement à +1.

Le Marqueur de Population d'une Région est déplacé d'une case vers Pro-FLN chaque fois qu'une opération de repeuplement est menée dans la Région. Une Région ajustera son nombre de faileks seulement au prochain test de ravitaillement FLN, même si après le repeuplement, il y a maintenant plus de faileks que la Région ne peut supporter.

Infiltration : si le Marqueur Politique « Léger/ Safy Coup » a été joué, alors 2 points Opérations peuvent être dépensés pour une tentative d'infiltration par les services secrets français dans une Région contestée et ainsi de créer des animosités entre les différents commandants FLN par des opérations de désinformation. 4 dés sont lancés et si un dé donne un résultat de 5 ou 6 alors le Marqueur Population est déplacé d'une case vers Pro-France, mais jamais de plus d'une case quel que soit le résultat. Pour tout autre résultat, il est possible de dépenser de nouveau 2 points Opérations et d'essayer encore. Il n'est possible d'infiltrer avec succès une Région donnée qu'une seule fois par tour.

La France peut mener des contre-insurrections aussi bien que des

repeuplements ou des infiltrations pendant la même phase.

Quand toutes les insurrections et contre-insurrections sont finies, le marqueur Saison est avancé et un nouveau tour de jeu commence. Le marqueur Année est avancé si le marqueur Saison passe de l'automne à l'hiver.

5.0 SET UP

Ici c'est la France ! peut être joué comme un jeu long commençant en Janvier 1955 ou un scénario plus court commençant en 1959.

Jeu long 1955

Les 25 Marqueurs Population sont placés sur la piste « Population Track » aux niveaux suivants:

- Régions 1C et 3A sont au Niveau FLN
- Toutes les autres Régions sont au Niveau Purge
- Régions 1C et 3A sur la case 10
- Régions 6A et 6B sur la case 13
- Les Agglomérations sont sur la case 13
- Les autres Régions sont :
 - o sur la case 11 avec une population de 1
 - o sur la case 12 avec une population de 2
 - o sur la case 13 avec une population de 3.

Les Marqueurs French Public et FN sont respectivement placés à 20 et 4 sur la piste « Support Level Track ».

Les Marqueurs sur les pistes « Pied-Noirs Feeling Track » et « Government Crisis Track » sont placés respectivement sur « Mild Acceptance » et sur « Fourth Republic ». Le Marqueur est placé à 0 sur la piste « Troop Density Track » (c'est à dire avant la case 1).

Chaque joueur choisit 4 de ses propres Marqueurs Politique, les autres sont mis dans deux récipients différents. Ensuite, chaque joueur tire aléatoirement 5 de ses propres Marqueurs Politique. Ceux-ci sont consultés par le joueur puis placés face cachée devant

lui. Puis chaque joueur tire aléatoirement deux Marqueurs Politique du récipient de l'adversaire. Ces Marqueurs sont tirés un à la fois, le joueur les consulte et les place face cachée sur la piste « Game Turn Track » à la dernière année de la période indiquée sur le Marqueur. Si le second Marqueur tiré a une année de fin de période identique que celle du premier Marqueur alors il est remis dans le récipient et un nouveau Marqueur Politique est tiré (ceci est répété jusqu'à ce que les deux Marqueurs aient des années de fin de période différentes).

Le joueur FLN place comme il l'entend les sept pions Fidayin sur la table « FLN Political Cell Chart » ; le pion Kim al-Kanger peut être utilisé à la place de n'importe quel Fidayin ;-)
Les unités sont placées sur la carte comme indiqué sur le « Set Up Chart – 1955 » imprimé sur la carte.

Le marqueur Saison est placé sur Winter et le marqueur Année est placé sur 1955 de la piste « Game Turn Track » (la guerre commença en Novembre 1954, la période Winter 1955 couvre les mois de Décembre 1954 à Février 1955).

Les deux Marqueurs Operation et les deux Marqueurs Referendum sont placés de côté.

Les conditions de victoire : Le jeu se finit avec la victoire de l'un des deux camps. La France gagne en contrôlant toutes les Régions sur la carte à la fin d'un tour de jeu. Le FLN gagne si le Marqueur sur l'échelle « Government Crisis » atteint la case « Collapse ». Chaque camp peut également gagner par une victoire au second Referendum (voir règle 1.5) qui a lieu lors de la Phase Politique de l'Automne 1962, s'il n'a pas eu lieu avant.

Scenario 1959

Les Marqueurs Population sont placés sur la piste « Population Track » aux niveaux suivants:

- Régions 1A, 1B, 1C, 1D, 2B, 2C, 3A, 3B, 4B, 4C, 5C et 5F sont au Niveau FLN sur les cases 7, 8 et 9 (4 marqueurs par case, le joueur FLN choisit),

- Régions 2A, 5B, 5D, 5E et 6B sont au Niveau Purge et sur la case 14,
- Régions 3C, 4A, 5A, 5G, 6A, Alger, Oran et Constantine sont au Niveau Activiste et sur la case 15 et 16 (4 marqueurs sur chacune des cases, le joueur France choisit),

Les marqueurs French Public et FLN sont respectivement placés à 20 et 8 sur la piste « Support Level Track ».

Les Marqueurs sur les pistes « Pied-Noirs Feeling Track » et « Government Crisis Track » sont placés respectivement sur « Strong Dislike » et sur « Charles de Gaulle ». Le Marqueur est placé à 4 sur la piste « Troop Density Track ».

Le marqueur de Saison est placé sur Winter et le marqueur d'Année est placé sur 1959 de la piste « Game Turn Track ».

Les deux Marqueurs Operation et les deux Marqueurs Referendum sont placés de côté. Le premier Referendum a eu lieu.

Les marqueurs Politique FLN et France des années 1959-61, 1960-61, 1961-62 sont mis dans deux récipients séparés. Les marqueurs Politique suivant des années 1958-60 sont également mis dans les récipients :

- FLN : « Army Discontent » et « Suffer of Resettled »
- France : « Int. FLN Purges » et « Oil in Sahara »

Les Marqueurs suivants sont placés sur la table « Active Political Chits Chart » pour indiquer qu'ils ont été joués et sont en cours : « Tunisia & Marocco », « Resettle », « Les bleues », « Morice Line » et « Léger/safy coup ».

Le joueur FLN place comme il l'entend les sept pions Fidayin sur la table « FLN Political Cell Chart » ; le pion Kim al-Kanger peut être utilisé à la place n'importe quel Fidayin ;-)

Le joueur FLN place les unités suivantes dans chaque Région ou pays :

- 1 moudjahidine en 1D, 3A, 4B, 5C et 5F,
- 2 moudjahidines en 1A, 1B, 1C, 2B, 2C, 3B et 4C,

- 1 moussebiline en 1A,
- 2 moussebilines en 1D, 2C, 3A, 3B, 4B et 5C,
- 3 moussebilines en 1B, 1C, 2B, 4C et 5F,
- 1 commando de zone en 2B, 3A, 4B, 4C, 5C et 5F,
- 1 marqueur Resettlement +3 en 2A, 5B, 5D, 5E, et 6B,
- 6 moudjahidines en Tunisie
- 4 moudjahidines au Maroc.

Le joueur français place toutes les unités françaises sur la carte où il veut en Algérie ; 4 unités de qualité 4 sont réduites. Les trois unités Bellounis sont placées dans la Wilaya 6 ou dans toute Ville bordant la Wilaya 6.

Les conditions de victoire sont les mêmes que pour le jeu long.

6.0 NOTES DU CONCEPTEUR

France:

Ne pas combattre le FLN partout et ne pas désespérer pendant les deux premières années quand le FLN semble faire ce qu'il veut. Il faut prioriser les régions que le FLN essaie de contester, particulièrement celle avec un symbole de population de x2 ou x3. Ces régions resteront toujours les plus importantes au cours de la partie. Essayer de garder assez de Points Operations pour mener une ou deux contre-insurrections. Essayer d'avoir le plus possible de régions au Niveau Activiste pour maintenir un certain écart avec le Niveau FLN. Si le FLN réussit à placer une région en dessous de 10, il est toujours possible en fin de partie de ramener la région à 11 en la faisant passer au Niveau Support. Comme la France est le camp le plus fort, il sera plus facile à la France de prendre le contrôle d'une région. Attention cependant quand les politiques diminuent le nombre de Points Opérations. Les unités les plus solides sont les paras et la légion avec leurs pions 2-4. Elles ont un risque de seulement de 11% de ne pas détruire un moudjahidine. Les plus grosses unités 4-2 ont un risque de 20% de rater leur cible. Les unités mécanisées 2-3 ont un risque de 25% et seront inutiles en montagne, mais elles se déplacent librement et ce sont de bonnes unités pour isoler des régions, aussi bien que des villes. Il faut accepter la présence du FLN partout puisque éliminer le dernier failek est soit non

autorisé soit une mauvaise idée, puisque cela diminue la Marqueur Population. Aussi, ne faut-il pas avoir peur d'attaquer avec peu d'unités afin de ne pas trouver le dernier failek par erreur. A moins, bien sûr que vous vouliez faire le ménage dans une grande zone de la carte pour empêcher le FLN de s'étendre. Dans ce cas, il faut le faire proprement et seulement dans les régions où des recrutements coûteront 2 Points Operations par failek. Sinon, cela serait trop intéressant pour le FLN de les remplacer. Gagner le premier référendum est important pour le FLN et donc important pour la France de le gagner aussi. Essayer de faire en sorte que le référendum se tienne après Charles de Gaulle quand tous les Marqueurs Population ont augmenté d'une case. Si vous perdez le référendum, une consolation sera que le Marqueur French Public descendra la piste. Il faut jouer les Marqueurs avec « -d3 FP » dès que possible après le premier référendum et espérer de bons dés afin d'avoir une guerre courte. Ceci avant que le Marqueur Government Crisis commence à entrer dans des étapes vraiment difficiles. Si les Pied-Noirs ont la rage alors combattez et réduisez les faileks pour les Pied-Noirs. Sinon le FLN atteindra « Collapse » grâce aux Marqueurs.

FLN:

Le joueur FLN doit croître rapidement pendant les deux premières années avant que le joueur français ait toutes ses unités et son maximum de Points Operations. Il n'est pas utile de contrôler toutes les régions, il suffit de les contester pour recevoir des Points Operations et pour être capable de mener des insurrections. La France n'aura pas assez d'unités et de Points pour combattre partout, ainsi il est favorable pour vous de vous étendre et de contester plus de régions que le Français ne peut attaquer. Rappelez-vous que le dernier failek est protégé dans une région au Niveau FLN ainsi que ceux dans les villes bordant cette région ; mais ils seront tués si la région est à un Niveau non-FLN, ce n'est pas si mauvais que cela puisque ça diminuera le Marqueur Population. Il faut occuper les villes quand il y a trop de faileks pouvant être supportés par la région ou pour avoir des Points Opérations supplémentaires. C'est aussi un bon moyen de se déplacer entre les Wilayas puisqu'il n'y a pas de limite au nombre de faileks pouvant y entrer à partir d'une ville. Essayez d'avoir autant de régions possibles au Niveau FLN. Elles ne pourront alors plus se déplacer vers Pro-France quand les Marqueurs Politique sont joués ; Ainsi, essayer de changer de Niveau le plus tôt possible dans le jeu. Plus tard, les attaques seront un bon choix, surtout dans les régions qui sont au Niveau

Support. Le Français ne sera plus capable d'augmenter ses marqueurs, sauf par des infiltrations et seulement si les régions sont contestées. Ainsi avoir 3 failles dans une région de population 3 donnera une bonne probabilité de succès dans une attaque sans permettre au français de vous infiltrer. Le premier référendum est plus important qu'on peut croire. Si vous le gagnez, non seulement un tas de régions se déplaceront d'une case dans votre direction mais les Pied-noirs seront déplacés d'une case. L'« effondrement » sur l'échelle de « Crise Gouvernementale » sera alors en vue. Il faut avoir assez de failles suite au premier référendum pour que le Français ne puisse pas utiliser la règle d'apaisement. Essayez de jouer les premiers Marqueurs Politiques en 1955 qui ne réduisent pas les Pied-noirs. Cela forcera le français à gaspiller un Marqueur "+PN" parce que le Marqueur *Pied-noirs' Feelings* sera encore en "Mild acceptance". Le Français sera derrière dans la course et rendra l'« Effondrement » envisageable pour vous.

7.0 CONTEXTE DES MARQUEURS POLITIQUES

La guerre d'Indochine se termina au cours de l'Eté 1954. L'amertume fut grande chez les soldats algériens suite au traitement qu'ils reçurent quand ils revinrent au pays. L'Algérie était considérée alors comme une partie de la France, mais seuls les colons européens bénéficiaient de tous les droits civiques (*Ici, c'est la France*). En 1945, une émeute à Sétif échappa à tout contrôle entraînant un massacre parmi la population Pied-noirs. De violentes représailles frappèrent les musulmans et environ 6000 furent tués. Cet événement, ajouté au fait que toute réforme était bloquée par les Pied-noirs, et que les élections de 1948 furent manipulées, augmentèrent la défiance entre les deux communautés. (*French repression*). Le mouvement nationaliste en Algérie fut principalement représenté par Ferhat Abbas qui voulait des réformes, mais qui sentait qu'il serait très difficile de résister à ceux qui voulaient une indépendance totale (*Abbas joins FLN*).

Le 1^{er} Novembre 1954, des attaques furent menées sur tout le territoire par un nouveau groupe appelé FLN (Front de Libération Nationale). Un boycott des produits français fut également entrepris (*Economic boycott*), ainsi qu'une reconnaissance par de nombreux pays musulmans (*Bandung conference*). Le FLN divisa l'Algérie en six régions appelées Wilayas, chacune avec un chef militaire indépendant. Pour augmenter son emprise sur la population algérienne, le FLN commença à créer des motifs de discorde entre les musulmans et les Pied-noirs (*Ambush*). Le FLN devait faire en sorte que chaque musulman passe pour un

terroriste aux yeux de l'ennemi en menant des opérations de terrorisme aveugles parmi les Français. Le leader de la Wilaya la plus à l'est décida d'embraser le conflit en faisant massacrer de Pied-noirs dans la région de Philippeville (*Massacre*). Les Paras furent envoyés et répondirent par une "ratonnade" où accompagnés de civils armés, ils tuèrent tous les musulmans rencontrés.

La nation était dans une situation de non-retour (*Reinforce*). Il y avait des rivalités au FLN (*FLN dissent*). Mais lors d'une rencontre à Alger, une structure militaire fut établie et des décisions furent prises sur comment mener les négociations de paix avec la France. Aucun cessez le feu avant la reconnaissance de l'indépendance, aucune division du territoire algérien, et pas de double nationalité pour les Pied-noirs ne seraient possibles. Le FLN garda ses principes jusqu'à la fin de la guerre. La France essaya de gagner le support des musulmans en envoyant des hommes dans les villages (*SAS*), avec la mission de construire des écoles et d'autres infrastructures sociales (*Reforms*).

Le FLN reçut de plus en plus de supports de l'Egypte après la crise de Suez en 1956 (*Suez crisis*), une guerre qui humilia les militaires français et qui donna au FLN une reconnaissance politique plus forte parmi les pays musulmans (*Middle East unity*) et une partie de l'élite politique américaine (*Kennedy*). Alger fut le lieu de bataille principal en 1956-57 (*Bomb attacks*). Sous le commandement de Saadi Yacef, le FLN commença à attaquer la police et les civils par des assassinats et des attentats à la bombe. Le général Massu reçut les pleins pouvoirs pour reprendre en main la situation. Une grève générale à travers toute l'Algérie fut organisée par le FLN pour démontrer son leadership ; elle coïncidait avec une assemblée générale des Nations Unies à New York. Massu donna l'ordre de casser cette grève par tous les moyens (*Breaking the strike*). La grève fut arrêtée et les français réussirent à stopper le leadership du FLN dans la région d'Alger (*Léger/Safy coup*). La France captura le leader du FLN, Ben Bella (*Capture Ben Bella*). Une certaine lassitude commençait à se faire sentir parmi les musulmans, allant même à des querelles internes (*Melouza massacre*). La France était en train de gagner l'initiative par l'intermédiaire d'informateurs (*Les bleues*) et d'opérations de repeuplement d'Algériens dans des villages protégés, empêchant le ravitaillement FLN (*Resettle*).

Du pétrole fut trouvé dans le Sahara (*Oil in the Sahara*), ce qui donner une raison de se battre pour ce pays (*France will stay*), mais à la même époque la population en France fut choquée d'apprendre que la torture était utilisée en Algérie (*Population suffers*). La guerre devenait de plus en plus coûteuse et la France faisait face à une crise économique et politique. (*Economic crisis*). Après l'indépendance de la Tunisie et du Maroc (*Tunisia & Morocco*), la France

construisit la ligne Morice le long des frontières afin d'empêcher tout trafic au travers de ces dernières. (*Morice line*). Le FLN s'affaiblit et essaya d'amener la guerre en métropole par des attaques à la bombe et en taxant les Algériens y vivant (*Algerian taxation*). Aucune solution ne semblait en vue, aussi en mai 1958, 50 000 personnes se regroupèrent à Alger (la moitié était des musulmans) et s'alliant avec l'armée, appela à « l'arbitrage national d'une haute autorité pour rétablir la situation ». Un seul homme en était capable : Charles de Gaulle. En Juin, il devint président et ce fut la V^e République.

Le FLN faisait face à des problèmes croissants avec son ravitaillement (*Hunt arms dealers*) et des purges internes (*Internal FLN purges*), souvent à la suite de fausses informations fournies par les services secrets français (*2e bureau*). Amirouche, le chef local au sud d'Alger, aurait fait tuer 3000 hommes et femmes avant de lui-même être tué (*Amirouche madness*). En 1959, Maurice Challe, le nouveau commandant en chef, arriva en Algérie. L'armée était éparpillée au travers du pays dans un système de quadrillage qui rendait difficile tout mouvement du FLN. Challe voulait également traquer l'ennemi, aussi décida-t-il quatre changements (*Challe plan*). Premièrement, il créa des commandos spécifiques, appelés "commando de chasse", avec des traqueurs musulmans (*Commando de chasse*). Les commandos devaient traquer l'ennemi puis appeler la réserve mobile pour le détruire (*Helicopter*). Deuxièmement, il augmenta le nombre de musulmans dans l'armée pour que les musulmans loyalistes prennent une part plus active dans la guerre (*Harkis mobilized*). Troisièmement, il augmenta le repeuplement des musulmans civils (*Suffer of resettled*). Quatrièmement, il concentra ses forces dans une région à la fois pour réussir à la purger efficacement de la présence du FLN, ce qui pouvait impliquer des attaques sur sol étranger (*Bombing of Sakiat*). Cette stratégie rencontra un grand succès et les autorités françaises espéraient, en combinaison avec le développement économique (*Economic development*), que les musulmans accepteraient le pouvoir français. Mais le FLN refusa de se rendre. De Gaulle était en train de moderniser l'armée (*Atomic tests*) et voulait se débarrasser du « problème algérien ». De Gaulle pensait qu'aucune installation française définitive ne survivrait sans l'appui de la population musulmane, aussi il commença à parler en terme d'"auto-détermination" (*Selfdetermination*). Les Pied-noirs et l'armée n'étaient pas d'accord (*Army discontent*). La température politique augmenta, et quand le général Massu fut démissionné en Janvier 1960, après avoir critiqué de Gaulle (*Recall of Massu*), l'aile droite des Pied-noirs à Alger descendit dans la rue pour demander la démission du gouvernement. Des barricades furent déployées et le feu fut ouvert sur les gendarmes (*Ortiz's militia*). Les deux régiments de paras dans la ville avaient la sympathie de la population Pied-Noir

mais ne rejoignirent pas la population. Le 29 Janvier, de Gaulle fit un brillant discours à la télévision qui fit exploser l'insurrection à Alger.

Mais le FLN avait des problèmes aussi, en raison de son manque d'armes (*Capture of arms*). Les chefs des Wilaya autour d'Alger essayèrent de proposer une paix séparée (*Operation Tilsit*). Mais, fin 1960, Boumedienne était devenu le chef. Il consolida le FLN (*Rise of Boumedienne*) et commença à recevoir de nouveaux ravitaillements (*FLN in China*).

Le FLN fut indirectement reconnu comme représentant des Algériens quand de Gaulle se tourna pour la première fois vers eux et proposa un cessez le feu (*French truce*). Le reste de l'empire colonial français était devenu indépendant (*Independence for West Africa*) et dans un discours de Gaulle prononça les mots « une république algérienne ». Il se rendit également en Algérie à nouveau en Décembre 1960 et survécut miraculeusement à quatre tentatives d'assassinat. Pendant sa visite, la violence explosa à Alger quand des éléments de droite descendit dans la rue pour combattre la police. Puis le 11 décembre, une démonstration pro-FLN, complètement inattendue démarra dans les quartiers arabes et Alger se transforma en champ de bataille (*FLN riots*). Plus personne ne pouvait alors être assez fou plus longtemps pour croire en une allégeance arabe. Challe démissionna (*Challe resigns*) et la colère commençait à croître dans les régiments d'élite. En avril 1961, les généraux Jouhaud, Zeller, Salan et Challe prirent le pouvoir à Alger avec l'aide d'hommes des régiments paras. Le plan consistait à mobiliser les Pied-noirs et les musulmans et de relancer les offensives précédemment réalisées pendant le commandement de Challe. Cependant, l'Algérie n'avait des ravitaillements que pour deux semaines seulement et l'armée bien qu'ayant de la sympathie pour la cause, n'était pas prête à rejoindre la rébellion.

De Gaulle fit un nouveau discours, peut-être le plus important depuis son allocution radiophonique de Londres en 1940, où il demanda avec force à tous les soldats d'arrêter les rebelles. Les soldats du contingent usés par les années de guerre, refusèrent de coopérer avec leurs supérieurs et la rébellion prit fin. Les régiments para, le 1 REP, le 14 RCP et 18 RCP furent démantelés et l'armée fut complètement démoralisée. Des négociations avec le FLN commencèrent en avril 1961 dans une petite ville appelée Evian (*Negotiate*). Au même moment, une organisation terroriste clandestine, appelée Organisation Armée Secrète (*OAS*) recrutait parmi les soldats ayant perdu toute illusion et le Pied-noirs. Ils commencèrent à tuer tous ceux qu'ils considéraient comme traître et firent exploser des bombes jusqu'en France. Quand des appelés furent tués à Alger, l'armée envoya des tanks contre l'OAS et il y eut trois jours de guerre civile dans la ville. En mars 1962, un traité de cessez le feu et d'indépendance de l'Algérie fut obtenu, ce qui eut pour

effet que les français quittèrent massivement l'Algérie. Les autorités s'attendaient à 100000 départs mais ce fut près de 1400000 de déportés qui partirent vers la France. Les musulmans qui avaient coopéré avec les français subirent la vengeance du FLN. Il est estimé ainsi près de 100000 pertes parmi eux.

Un long cauchemar de 22 années de guerre, qui avait commence dès 1940 avec l'humiliation de la défaite et l'occupation allemande, avait amené la nation au bord de la guerre civile. En juillet 1962, la guerre prenait fin.

Statut de la Région	Effets du Statut
Niveau Support	Le FLN recrute une unité en moins
	Le Marqueur de Population de la Région n'est pas déplacé quand un Marqueur -1 PS ou -2 PS est joué
	Les unités FLN sont trouvées plus facilement
Niveau FLN	Le FLN recrute une unité en plus
	Le Marqueur de Population de la Région n'est pas déplacé quand un Marqueur +1 PS ou +2 PS est joué
	Les unités FLN sont trouvées plus difficilement
	La dernière unité FLN ne peut pas être trouvée lors d'une recherche
Contrôlée par la France	La France peut mener des contre-insurrections
	La France peut repeupler la Région
	Les unités FLN doit dépense 1 Point Opérations pour entrer
Contestée	Le FLN peut mener des insurrections
	Le FLN reçoit de nouveaux Points Opérations égaux au Symbole de Population
	La France peut mener des infiltrations
Contrôlée par le FLN	Le FLN peut mener des insurrections
	Le FLN reçoit de nouveaux Points Opérations égaux au Symbole de Population
	Les unités non mécanisées françaises doivent dépenser 1 Point Operation pour traverser la Région

Séquence de Jeu

1)Phase Politique

- a) Les deux camps reçoivent de nouveaux Points Opérations
- b) Les deux camps jouent des Marqueurs Politiques
- c) Possibilité d'un Référendum

2)Phase de Renforts et de Remplacements

- a) Le FLN recrute
- b) Renforts et replacements français

3)Phase de Mouvement et d'Attaque

- a) Mouvement FLN
- b) Test de ravitaillement FLN
- c) Attaque de structure du FLN
- d) Mouvement Français
- e) Attaque Française

4) Phase d'Insurrection

- a) Actions d'insurrection FLN
- b) Actions de contre-insurrection françaises
- d) Tour de Jeu avancé

Limites d'Empilement

Agglomération : 3 faileks et 4 unités françaises

Grande Ville : 2 faileks et 3 unités françaises

Ville : 1 failek et 2 unités françaises

Site de Ressource : 1 failek et 2 unités françaises

Région du Sahara : 3 faileks et 4 unités françaises

Autres Régions : un nombre de faileks selon les limites de ravitaillement (règle 3.2), un nombre illimité d'unités françaises.

Contrôle/Conteste d'une Région hors Sahara

Le FLN contrôle une Région si le nombre de faileks est égal ou supérieur à la Valeur de Garnison.

La France contrôle une Région si sa Valeur de Garnison est au moins deux fois supérieure au nombre de faileks.

Contrôle/Conteste d'une Région du Sahara/Ville/Grande Ville

Le FLN contrôle une Région si le nombre de faileks est égal ou supérieur au nombre d'unités françaises.

La France contrôle une Région si la condition ci-dessus n'est pas remplie.