

Cartes d'Évènements

1. Quadrillage	<i>Forces de secteur</i> : placer toutes la Polices Françaises Disponible dans 3 espaces maximum	<i>Exploiter les unités frontalières</i> : le FLN exécute 2 Marches limitées gratuites
2. Conscrits Entêtés	<i>Aux armes citoyens</i> ! Entraînement gratuit dans 2 espaces sélectionnables maximum	<i>Pas avec moi</i> : jusqu'au tour de Propagande, le Gouvernement ne peut pas Déployer de Police Française
3. Dirigeant arrêter	<i>Je t'ai eu</i> ! Activer toutes les Fellaghas dans 1 Wilaya	<i>Rage généralisée</i> : mettre 2 espaces contrôler par le FLN sur Opposer
4. Découvertes pétrolières et gazières	<i>Il y a de l'argent ici</i> : l'Exécuteur de l'Évènement peut ajouter jusqu'à +2 Engagement. Des cubes Français équivalant à deux fois l'Engagement ajouté sont supprimer de la Carte ou de Disponibles vers Hors-jeu (le joueur Gouvernemental choisi les cubes)	
5. Paix des Braves	<i>Amnistie</i> : Jusqu'au tour de Propagande, dans chaque espace où Fouille ou Assaut est effectuer, on peut également payer 1 Ressource supplémentaire pour supprimer 1 Fellagha vers Disponible (peut être Clandestin, maximum 1 par espace)	<i>Combattre comme en enfer</i> : Rallier gratuitement dans 2 espaces sélectionnables
6. Factionnalisme	<i>Friction</i> : soit supprimer jusqu'à 3 Fellaghas dans 1 Wilaya vers Disponible, soit déplacer la Piste de France de 2 cases maximum vers "A"	<i>Lube</i> : Rallier gratuitement dans n'importe quel espace sélectionnable avec une Base.
7. 5ème Bureau	<i>Guerre psychologique</i> : choisir 1 Wilaya et lancer 1d6 ; si vous obtenez \leq total de Fellaghas, supprimer jusqu'à (le nombre lancer) Fellaghas de cette Wilaya vers Disponible	<i>Echec de la propagande</i> : déplacer 2 Secteurs de 1 niveau chacun vers Opposition
8. Frappe aérienne transfrontalière	<i>Efficace</i> : supprimer jusqu'à 3 Fellaghas (peut-être Clandestins) du Maroc ou de la Tunisie (si indépendants) vers Disponible	<i>Entretien de l'hélicoptère</i> : jusqu'au tour de Propagande, abaisser de 1 le nombre d'espaces pour Transporter des Troupes
9. Beni-Oui-Oui	L'Exécuteur met en place jusqu'à 2 espaces Neutres non Terroriser sur Soutien ou Opposition	
10. Moudjahidine	<i>Braggadocio</i> : Activer tous les Fellaghas dans 1 Wilaya	<i>Inscris-moi</i> : jusqu'au tour de Propagande, traiter chaque Ralliement dans un espace contrôlé par le FLN sans Base comme s'il contenait 1 Base
11. Bananes	<i>Hélicoptères H-21</i> : jusqu'au tour de Propagande, augmenter de 2 le nombre d'espace pour Transporter des Troupes	<i>Incident d'attaque aérienne malavisé</i> : -1 Engagement
12. Ventilos	<i>Hélicoptères S-55</i> : jusqu'au tour de Propagande, augmenter de 1 le nombre d'espace pour Transporter des Troupes	<i>Navire FLN</i> : possibilité de redistribuer 1 à 3 Fellaghas (1d6 divisé par deux, arrondi au dessus) parmi 3 espaces côtiers gratuitement. Les Fellaghas ne s'activent pas
13. SAS	<i>Cœurs et esprits</i> : l'Entraînement peut Pacifier un maximum de 2 espaces sélectionnables	<i>Attention</i> : l'Assaut peut cibler seulement 1 espace par carte
14. Protestation à Paris	L'Exécuteur de l'Évènement peut déplacer le marqueur de la Piste de France de 2 cases maximum à gauche ou à droite	
15. Jean-Paul Sartre	<i>Écrit une pièce, donation des royalties</i> : +2 Ressources FLN	<i>Signes manifeste</i> : -1 Engagement. (Et de toute façon, lui et Albert Camus ne sont plus amis.)
16. L'OTAN	<i>Force de Frappe libère des troupes conventionnelles</i> : déplacer 1d6 cubes Français de Hors-jeu vers Disponible <i>De toute façon, aucun changement d'Engagement</i>	<i>Frayeur de guerre continentale</i> : déplacer 1d6 cubes Français de Disponible ou de la Carte vers Hors-jeu (le joueur Gouvernementale choisi) <i>De toute façon, aucun changement d'Engagement</i>
17. Commandos	<i>Commandos de Chasse</i> : chaque cube Algérien participant à une Garnison ou une Fouille dans un Secteur de Montagne active 1 Fellagha	<i>Commandos zonaux</i> : Embuscade n'active pas les Fellaghas.
18. Torture	-1 Engagement pour chaque Neutraliser exécuté. Dans chaque espace où Neutraliser est sélectionné, vous pouvez supprimer 1 pièce supplémentaire, qui peut être Clandestine. (La règle des Fellaghas avant les Bases s'applique toujours, les Fellaghas supprimée vont dans Disponible ou Pertes selon la séquence)	
19. Grève générale	<i>Têtes cassées</i> : mettre 1 Ville sélectionnée sur Neutre. Ajustement de l'Engagement = Population de la Ville	<i>La résolution des Nations Unies condamnant la violence augmente le profil du FLN</i> : +2 Ressources FLN

20. Sauve qui peut	<i>Défections et désertions</i> : l'Exécuteur de l'Événement peut supprimer jusqu'à 3 Fellaghas ou Polices Algériennes vers Disponible, en payant 1 Ressource chacun	
21. Résolution des Nations Unies	<i>Occupe-toi de tes oignons !</i> +1 Engagement	<i>Association</i> : -1 Engagement
22. Le Gouvernement des États-Unis d'Amérique est convaincu ...	<i>Le FLN est communiste</i> : +2 Engagement	<i>L'Algérie a droit à l'autodétermination</i> : -2 Engagement
23. Les tendances diplomatiques	<i>Pression sur les protectorats</i> : supprimer 1 Base dans chacun des pays Maroc et Tunisie (si indépendant). Pas d'augmentation de l'Engagement	<i>Solidarité du Bloc arabe</i> : +6 Ressources FLN
24. Développement économique	<i>Plan Constantine</i> : mettre 2 espaces contrôlés par le Gouvernement en Soutien	<i>Fonds militaires détournés vers les entreprises sociales</i> : -6 Ressources Gouvernementales.
25. Purge	<i>Commandants déloyaux</i> : 1-3 pièces ennemies (1d6 divisé en deux, arrondi au supérieur, choix à l'Exécuteur, mais pas les Bases) déplacé de la Carte vers Disponible; et -1d6 Ressources ennemies	
26. Casbah	<i>Ratonnade</i> : supprimer toutes les pièces FLN à Alger vers Disponible. +1 Engagement par Base retiré, +1 Ressource FLN pour chaque pièce supprimer	<i>Soulèvement urbain</i> : placer jusqu'à 4 Fellaghas à Alger. Si cela rend Alger contrôlé par le FLN, peut Agiter jusqu'à 1 niveau gratuitement.
27. Mouvement secret	<i>Dead Zones</i> : les Fellaghas FLN ne peuvent pas Marcher si ils sont dans la même Wilaya	<i>Coordination Trans-Wilaya</i> : en Phase de Redéploiement, les Fellaghas peuvent se déplacer de n'importe quels espaces vers n'importe quels espaces avec des Bases amies. Tous les espaces doivent être en Algérie
28. Atrocités et Représailles	L'Exécuteur de l'Événement peut placer jusqu'à 2 marqueurs Terreur, placés après avoir payé 1 Ressource par marqueur, dans n'importe quel espace en Algérie (même si la Terreur est déjà présente). Mettre ces espaces sur Neutre. -1 Engagement pour chaque marqueur de Terreur placé (peu importe qui a exécuté l'Événement)	
29. L'appel vers le haut	<i>Bonjour M. Bidasse</i> : déplacer n'importe quel nombre de Police Française de Hors-jeu vers Disponible ; - Engagement = 1/3 du total déplacé (arrondi à	<i>Menaces efficaces</i> : jusqu'au tour de Propagande, Entraînement ne place plus que 2 cubes par espace
30. Changement de tactique	Supprimer tout marqueur de 1 capacité en vigueur. Cette capacité ne s'applique plus	
31. Intimidation	<i>Menace vide</i> : Jusqu'au tour de Propagande, Terreur place un marqueur mais ne place pas l'espace sur Neutre	<i>Campagne de dons persuasive</i> : ajouter des Ressources FLN égal au nombre indiqué par le marqueur de la Piste de France
32. Taleb le poseur de bombes	<i>Amateurs</i> : Terreur dans une Ville nécessite l'activation de 2 Fellaghas Clandestins	<i>Efficace</i> : Terreur dans une ville coûte 0 Ressource
33. Sur extermination	<i>Laisse Dieu les trier</i> : Neutralise supprime jusqu'à 4 pièces (toujours dans maximum 2 espaces)	<i>Vengeance !</i> Après Assaut, le FLN peut placer 1 Fellagha dans l'un des espaces d'Assaut depuis Disponible.
34. Élections	<i>Mandat intégrationniste</i> : +1 Engagement ou mettre un espace Neutre non terrorisé sur Soutien	<i>Suppression des électeurs</i> : mettre 1 Secteur sur Neutre
35. Napalm	<i>Efficace</i> : supprimer 1 Fellagha par cube Assaut dans les espaces de Montagne	<i>Brûler la campagne</i> : chaque espace d'Assaut coûte 3 Ressources
36. Assassinat	<i>Perte de leadership paralysante</i> : supprimer 1 Fellagha de n'importe quel espace vers Pertes, -1d6 Ressource FLN	<i>Martyr</i> : ajouter 1 Fellagha dans n'importe quel espace, à partir de Disponible ou Hors-jeu, et ajouter + 1d6 Ressources FLN
37. Intégration	<i>Expansion</i> : Entraîner gratuitement dans un maximum de 2 espaces sélectionnables	<i>Même vieux préjugés</i> : le FLN peut mener Extorquer gratuitement (Fellagha Clandestin non requis)
38. Crise économique en France	<i>Baisse des Dons d'expatriés</i> : -1d6 Ressources FLN	<i>Budget militaire serré</i> : -1d6 Ressources Gouvernementale, -1 Engagement
39. Retraite au Djebel	<i>Terrain difficile</i> : sélectionner 2 espaces de Montagne sans Base FLN, supprimer tous les Fellaghas vers Disponible	<i>Grottes</i> : retourner tous les Fellaghas dans les espaces de Montagne en Clandestins
40. Mouvement stratégique	<i>Transport maritime</i> : peut redistribuer gratuitement jusqu'à 6 cubes sur 3 espaces côtiers	<i>Avion hors service</i> : jusqu'au tour de Propagande, abaisser le nombre d'espaces de Transport de Troupes de 1

41. Egypte	<i>Sortir du Caire</i> : -3 Ressources FLN	<i>Sommet arabe</i> : + 1d6 Ressources du FLN
42. Marché aux armes Tchèque	<i>Intercepté</i> : soustraire des Ressources FLN = deux fois le statut de la Zone Frontalière (soustraire 2 si le Maroc et la Tunisie ne sont pas encore indépendants)	<i>Arrivé en toute sécurité</i> : +6 Ressources FLN
43. Réfugiés	<i>Fuyez vers les villes</i> : placer un marqueur "+1 Pop" dans 2 Villes. Ces Villes ont maintenant 1 Population de plus	<i>Fuite du pays</i> : la limite d'empilement des Bases au Maroc et en Tunisie (si indépendant) est augmentée à 3 (placer 1 marqueur "Base")
44. Paranoïa	<i>La méfiance rampante</i> : jusqu'au tour de Propagande, le FLN ne peut pas entrer dans un Secteur dans une Wilaya différente (il peut encore traverser les Frontières Internationales)	<i>Ne faites confiance à personne</i> : retourner tous les Fellaghas en Clandestins
45. Plan Challe	<i>Contrôle du QG unique</i> : jusqu'au tour de Propagande, les cubes de Police sont comptés comme des Troupes dans tous les Assauts, et pas seulement dans les espaces de Ville. La Police ne bouge pas pour Fouiller	<i>Pire coordination</i> : jusqu'au tour de Propagande, les Troupes et la Police ne peuvent pas se combiner pour Fouiller ou Assaut (compter l'un ou l'autre, pas les deux)
46. Moghazni	<i>Autodéfense rurale</i> : jusqu'au tour de Propagande, le Gouvernement peut s'entraîner dans n'importe quel secteur qui bénéficie d'un Soutien et qui est contrôlé par le Gouvernement ; cependant, ne peut placer que de la Police Algérienne	<i>Force K</i> : remplacer tous les Policiers Algériens dans un Secteur par un nombre égal de Fellagha
47. Troisième force	<i>Rassemblement des insurgés dissidents</i> : remplacer jusqu'à 3 Fellaghas dans un Secteur avec un nombre égal de Police Algérienne	<i>L'armée privée maltraite les civils</i> : mettre un Secteur avec de la Police Algérienne en Opposition
48. Ultras	<i>Indépendants</i> : supprimer jusqu'à 1 Fellagha dans chaque espace de Ville vers Disponible	<i>L'armée supprime les têtes brûlées de pied-noir</i> : supprimer 1-3 (1d6 divisé par deux, arrondi au supérieur, choix à l'Exécuteur) Cubes Algériens vers
49. Complot entre factions	<i>Complot réussi, confusion de masse</i> : supprimer la moitié des Fellaghas en Tunisie vers Disponible (arrondi à l'inférieur) <i>Pas d'effet si le Maroc et la Tunisie ne sont pas indépendants</i>	<i>Complot écrasé, réorganisation organisationnelle</i> : peut redistribuer un nombre quelconque de Fellaghas au Maroc et en Tunisie entre ces deux pays <i>Pas d'effet si le Maroc et la Tunisie ne sont pas indépendants</i>
50. Bleuïte	<i>Auto-purge</i> : activer tous les Fellaghas dans 1 espace en Algérie, lancer 1d6, supprimer 2 Fellaghas vers Pertes si \leq nombre de Fellaghas	<i>Retour de flamme</i> : supprimer un total de 2 Polices Algériennes de n'importe quel espace vers Disponible
51. Stripey Hole	<i>Enfermement arbitraire de masse</i> : activer tous les Fellaghas dans n'importe quel Secteur, mettre sur Opposer	<i>Evasion de prison</i> : placer 2 Fellaghas dans un Secteur, de Disponible ou de Hors-jeu
52. Remaniement ministériel	<i>Les ministres changent de chaise</i> : l'Exécuteur de l'Événement bouge le marqueur de la Piste de France de 1 case à gauche ou à droite	
53. Contrôle de la population	<i>Cartes d'identité et registres du logement</i> : jusqu'au tour de Propagande, le FLN qui Marche dans une Ville s'Active si plus de 2 cubes du Gouvernement sont	<i>Punition collective</i> : mettre n'importe quelle Ville sur Neutre
54. Opération 744	<i>Battre les buissons</i> : l'Exécuteur de l'Événement déplace jusqu'à 4 Troupes Françaises de tous les espaces vers 1 Secteur de Montagne. Supprimer jusqu'à 2 pièces FLN (peut être Clandestin, mais Fellaghas avant Bases) vers	
55. Développement	<i>Infrastructure</i> : placer jusqu'à 2 Bases Gouvernementales n'importe où en Algérie de	<i>Siphonné</i> : FLN +3 Ressources
56. Attitudes durcies	<i>Peste sur vos deux maisons</i> : Jusqu'au tour de Propagande : le Gouvernement ne peut s'entraîner dans un Secteur sans Soutien. Le FLN ne peut pas Extorquer dans un Secteur sans Base	
57. Entretiens de paix	<i>Jouez bien, maintenant</i> : Jusqu'au tour de Propagande, le Gouvernement ne peut pas faire d'Assaut. Le FLN ne peut pas Attaquer	
58. Armée en attente	<i>Sauver la force contre le jour</i> : la moitié (arrondi en dessous) des Fellaghas en Tunisie (seulement) sont	<i>Renforcer le Gouvernement en exil</i> : placer une Base au Maroc ou en Tunisie si l'empilage le permet
59. Conférence de	<i>Perte de temps</i> : -1d6 Ressources FLN	<i>Promesses de soutien</i> : + 1d6 Ressources FLN
60. Conférence de Soummam	<i>Dispute Inter-Wilaya</i> : remplacer jusqu'à 2 Bases FLN dans tous les espaces en Algérie avec 1 Fellaghas chacun. Pas de changement d'Engagement	<i>Réunion productive</i> : placer jusqu'à 2 Bases du FLN dans tous les espaces en Algérie gratuitement

Cartes d'Evènements Essentiels

61. Maroc et Tunisie Indépendant	<p style="text-align: center;">Peut être jouer que si la Mobilisation a été jouée.</p> <p>Le Maroc et la Tunisie sont désormais des espaces jouables. Le FLN peut maintenant y entrer, Rallier et Extorquer, etc. Voir 1.3.4, 5.1.8. Régler le marqueur d'état de la Zone Frontalière sur "0". La Police dans les Secteurs Frontaliers compte désormais comme des Troupes dans les Assauts (3.2.4).</p>
62. Crise de Suez	<p>Le joueur Gouvernemental supprime 1d6 Troupes Françaises de la Carte ou de Disponible (à son choix). Les mettre de côté. Les deux joueurs soustraient 6 Ressources. Dans le prochain Tour de Propagande, les Troupes retournent dans la Phase de Redéploiement, dans toutes les Villes ou espaces avec des Bases Amies (aucun cout en Engagement). FLN +6 Ressources dans la phase de Ressources.</p>
63. OAS	<p>Peut être jouer si Rappel de De Gaulle est en jeu. Annulé si le Rappel de De Gaulle est annulé. Voir 5.1.7, 5.3.1.</p> <p>Chaque joueur peut utiliser cette capacité à tout moment à la place de toute activité spéciale. Placer 1 marqueur Terreur dans n'importe quel espace peuplé non terrorisé en Algérie (placer l'espace sur Neutre); - Engagement = Valeur de Population de l'espace; - Ressources FLN = 2 x Valeur de Population de l'espace.</p>
64. Mobilisation	<p style="text-align: center;">Peut être jouer si Opposer + Bases \geq 15.</p> <p>Déplacer n'importe quel nombre de pièces de Hors-jeu vers Disponible, jusqu'à la moitié du niveau actuel d'Engagement (arrondi au dessus), sans frais d'Engagement. Le Gouvernement peut maintenant Repeupler les secteurs Pop 1 (4.2.1).</p>
65. Rappel de De Gaulle	<p style="text-align: center;">Peut être jouer si Coup d'Etat a été joué. Voir 5.1.5, 5.1.7., 6.2.1.</p> <p style="text-align: center;">Permet de jouer l'Evènement Essentiel OAS.</p> <p>Le Gouvernement peut maintenant s'entraîner dans n'importe quel espace Pop 1+ avec le contrôle du Gouvernement et des Troupes et de la Police (Pacifier toujours seulement 1 espace par carte et 1 retournement par Pacifier). Chaque phase de ressources : les Ressources du Gouvernement sont augmentées seulement par l'Engagement et par le total de Soutien ; les pertes Françaises n'affectent pas l'Engagement. Cette carte reste en vigueur pour le reste de la partie à moins d'être annulée par Coup d'État.</p>
66. Coup d'état	<p style="text-align: center;">Peut être jouer une fois par campagne ; conserver cette carte. Voir 5.1.5.</p> <p style="text-align: center;">Chaque joueur lance 1d6.</p> <p>Si le Gouvernement lance le plus haut : les Evènements Rappel de De Gaulle et/ou OAS sont annulés si en jeu ; + Engagement = le plus bas des 2 lancer de dés ; + Ressources = somme des 2 lancer. Si le FLN lance le plus haut : choix de : supprimer des Troupes = le plus bas des 2 lancer de dés de la carte ou Disponible ver Hors-jeu (le FLN peut choisir, aucun changement d'Engagement) ; OU - Engagement = le plus faible des 2 lancer de dés. Si égalité,</p>