

## TABLE DE RÉSOLUTION DES COMBATS

Dé	-8 ou moins	-5 à -7	-2 à -4	-1 à +1	+2 à +4	+5 à +7	+8 à +10	+11 à +13	+14 à +17	+18 ou plus
1	AR*	AR*	AR	AR	AR	AR	AR	EX	EX	DR
2	AR*	AR	AR	AR	AR	EX	EX	EX	DR	DR
3	AR	AR	AR	EX	EX	EX*	EX	DR	DR	DR*
4	AR	AR	EX	EX*	EX*	DR	DR	DR	DR*	DS
5	AR	EX	EX*	EX*	DR	DR	DR	DR*	DS	DS
6	EX	EX*	DR	DR	DR	DR	DR*	DS	DS	DS

## SEQUENCE DE JEU

### A- JOUEUR AYANT L'INITIATIVE (dépend du scénario)

- 1. ÉVÉNEMENTS** - Le joueur actif joue une ou plusieurs cartes ; il place ses renforts et ses remplacements éventuels sur la carte. Il peut échanger l'une de ses cartes (et une seule) avec un autre joueur en déclarant publiquement l'échange (les autres joueurs le savent grâce à leurs services de renseignements !) mais sans révéler de quelle carte il s'agit.
- 2. RAVITAILLEMENT** - Vérification des lignes de communication et de ravitaillement de l'ensemble des unités (pour tous les joueurs). Placer un marqueur « isolé » sur chaque unité non-ravitailée.
- 3. PLANIFICATION** - (dépense et affectation des points d'opération) - Le joueur actif décide du nombre de cartes (1 ou 2) qu'il dépense pour obtenir des points d'opération ; il les défausse immédiatement sans pouvoir les utiliser pour d'autres fonctions. Il décide ensuite de ventiler ses points d'opération en annonçant combien d'OP il affecte au mouvement et combien d'OP il affecte au combat. S'il hésite, il a intérêt à les scinder en deux moitiés égales.
- 4. MOUVEMENT** - Chaque point d'OP dépensé pour le mouvement permet de déplacer 2 unités sur la carte. Tous les déplacements doivent être effectués avant de passer à la phase de combat.
- 5. OFFENSIVES** - Chaque point d'OP dépensé pour le combat permet de lancer 1 offensive avec une pile de 3 unités maximum (4 pour Daech) - Résolution des offensives - Retirer les marqueurs « isolé » des unités dont le ravitaillement a été rétabli.
- 6. MOUVEMENT STRATÉGIQUE** - Le joueur actif peut déplacer 1 seule unité ravitaillée (même si cette unité s'est déplacée ou a combattu pendant la phase de combat) située sur une case contrôlée vers une autre case ravitaillée, quelle que soit la longueur de la ligne continue de cases contrôlées parcourues.
- 7. AJUSTEMENT DES CARTES** - Le joueur actif pioche des cartes pour avoir 4 cartes en main. S'il en a plus (par exemple s'il a joué son pion joker), il les garde mais ne peut pas piocher de nouvelles cartes.

### B - AUTRES JOUEURS

Les second, troisième, quatrième, cinquième et sixième joueurs répètent la même séquence de jeu chacun leur tour en fonction du scénario choisi.

Quand le dernier joueur a terminé sa phase de jeu, le marqueur « Tour de jeu » est avancé d'une case sur l'échelle du temps et le premier joueur rejoue de nouveau le début du tour suivant et ainsi de suite jusqu'à la fin du scénario.

- **AR\*** (Attaquant repoussé avec de lourdes pertes) : toutes les unités attaquantes subissent 1 niveau de perte (elles sont réduites) et retournent sur leur case de départ.
- **AR** (Attaquant repoussé) : l'attaquant subit 1 niveau de pertes sur l'une de ses unités et toute la pile retourne sur sa case de départ.
- **EX** (Echange) : l'attaquant et le défenseur subissent chacun 1 niveau de pertes sur l'une de leurs unités. Si le défenseur est éliminé, l'attaquant occupe la case avec toutes les unités engagées dans l'offensive ; sinon, l'attaquant retourne sur sa case de départ.
- **EX\*** (Echange avec de lourdes pertes) : l'attaquant et le défenseur subissent chacun 2 niveaux de pertes. Si le défenseur est éliminé, l'attaquant occupe la case avec les unités survivantes ; sinon, l'attaquant retourne sur sa case de départ.
- **DR** (Défenseur retraite) : le défenseur subit 1 niveau de pertes sur l'une de ses unités et recule vers une case contiguë contrôlée. L'attaquant gagne le contrôle de la case et l'occupe avec ses unités. Ses unités blindées (silhouette de char et facteur de mouvement indiqué en rouge) peuvent exploiter la percée en occupant une case adverse contiguë libre de toute présence ennemie.
- **DR\*** (Défenseur retraite avec de lourdes pertes) : le défenseur subit 2 niveaux de pertes (à répartir le cas échéant sur 2 unités) et recule vers une case contiguë contrôlée. L'attaquant subit 1 niveau de pertes sur l'une de ses unités, mais gagne le contrôle de la case. Ses unités blindées peuvent exploiter la percée en occupant une case adverse contiguë libre de toute présence ennemie.
- **DS** (Défenseur se rend) : Toutes les unités du défenseur sont éliminées et placées dans la partie « remplacements » du réservoir de forces du joueur concerné. L'attaquant gagne le contrôle de la case et l'occupe avec ses unités. Ses unités blindées peuvent exploiter la percée en occupant une case adverse contiguë libre de toute présence ennemie.

### VARIATION DE COLONNES

Le joueur actif ajuste la colonne utilisée pour résoudre l'offensive en tenant compte des facteurs suivants :

- **Défense intrinsèque de la case** : 1 ou 2 colonnes vers la gauche (en faveur du défenseur).
- **Retranchement** : 1 colonne vers la gauche (en plus de la valeur défensive de la case).
- **Cartes d'Appuis** : 1 à 5 colonnes en fonction de la carte jouée.
- **Isolement** : Les unités isolées subissent une pénalité de 2 colonnes en leur défaveur.

**Note** : Tous les modificateurs sont cumulables. Les joueurs font la différence entre la somme de tous les modificateurs en attaque et en défense.

## TENSION INTERNATIONALE

Les joueurs peuvent influencer le niveau de tension internationale en jouant certaines cartes (y compris leur « Joker spécial ») ou en réalisant certaines actions :

- La première fois que la Russie attaque une unité turque en Irak ou en Syrie : +2
- La première fois que des unités iraniennes et israéliennes s'affrontent au sol : +2
- La première fois que des unités iraniennes et saoudiennes (ou arabes alliées) s'affrontent au sol : +2
- La première fois que des unités contrôlées par le joueur syrien, irakien ou iranien entrent en Turquie ou attaquent le territoire turc : +2
- La première fois que des unités israéliennes s'emparent de Damascus : +2
- La première fois que des unités israéliennes s'emparent de Beyrouth : +1
- La première fois que des unités russes et iraniennes s'affrontent ou se bombardent : +1
- La première fois que des unités iraniennes et turques s'affrontent ou se bombardent : +1
- La première fois que des unités turques s'emparent d'Alep : +1
- Chaque fois que Daech s'empare d'une des cases suivantes : Baghdad, Karbala, Najaf, Aleppo, Damascus, ou une case du territoire turc : +1

## JOUEUR SAUDIEN

### SCENARIO #11 joueur 1

#### DEPLOIEMENT

(contrôle l'Armée irakienne libre, les arabes alliés, les milices sunnites + joker saoudien) :

- *King Khalid Military City* :

Para Bde (2-2-A)

- *Nisab* : 45th Armoured Bde (4-4-4), 8th

Mech Bde (2-3-4), 20th Mech Bde (2-3-4)

- *Rafha* : 1st NG Armoured Bde (4-4-4), 3rd NG Mech Bde (2-2-4), 5th NG Mech Bde (2-2-4)

- *Badanah* : 12th Armoured Bde (4-4-4), 2nd Mech Bde (2-3-4), 6th Mech Bde (2-3-4)

- **Réservoir de force saoudien – Renforts :**

- 1e Échelon : 4th Armoured Bde (4-4-4);

Alliés arabes :

UAE SF Bde (2-2-A), EGY SF Para Bde (2-3-A), 30th JOR Para Bde (2-3-3), 2 x Al Sham militias (3-2-3), 2 x Sunni militias (2-2-3)

- 2e Échelon : 10th Mech Bde (2-3-4),

11th Mech Bde (2-3-4);

Alliés arabes :

1st UAE Armoured Bde (5-4-5), 2nd UAE Mech Bde (3-3-5), 1st QAT Armoured Bde (4-4-4), 3rd JOR Armoured Div (10-8-5), 1 x Al Sham militia (3-2-3), 1 x Sunni militia (2-2-3)

- 3e Échelon : 7th NG Mech Bde (2-2-4),

9th NG Mech Bde (2-2-4);

Alliés arabes :

2nd QAT Mech Bde (2-3-4), 3rd UAE Armoured Bde (5-4-5), 4th UAE Mech Bde (3-3-5), 21st EGY Armoured Div (10-8-4), 2 x Sunni militias (2-2-3)

- 4e Échelon :

Alliés arabes :

1st BAH Mech Bde (2-2-4), 1st OMN Armoured Bde (4-4-4), 1st JOR Mech Div (6-8-5), 4th YEM Armoured Div (8-6-4)

- Armée irakienne libre (en fonction des résultats du coup d'état en Irak)

Force d'intervention occidentale (carte #84 Entente Cordiale) :

2nd FR Armoured Bde (6-5-6), 13th FR (RDP) Para Regiment (3-3-A), UK 3 Cdo Bde (4-5-5), UK 16 Air Asslt Bde (4-4-A)

Intervention US (voir Règle 27)

#### CONDITIONS DE VICTOIRE

Atteindre 3 (victoire mineure), 4 (victoire majeure) ou 5 (victoire décisive) des objectifs suivants :

- Contrôler l'ensemble du territoire saoudien ;

- Contrôler les 5 cases suivantes en Irak : Busayah, Shabakah, Nukhayb, Al Rutbah & H3 ;

- Contrôler Najaf et Karbala ;

- Contrôler Rumailah et Basra ;

- Contrôler Baghdad ;

- Contrôler une ligne ininterrompue de cases (contrôlées par des unités saoudiennes, arabes alliées ou turques) entre la frontière saoudienne et n'importe quelle case ravitaillée en Turquie contrôlée par le joueur turc.



## JOUEUR IRANIEN

### SCENARIO #10 joueur 2 DEPLOIEMENT

(contrôle l'Armée libanaise, le Hezbollah et l'Armée iranienne + joker iranien + cartes jokers spéciaux de l'Iran et du Hezbollah) :

- *Au Liban* :
- *Beirut* :
  - 1st Lebanese Mech Div (4-6-4),
  - 2 x Lebanese Hezbollah (3-2-3)
- *Sidon* :
  - 2nd Lebanese Mech Div (4-6-4),
  - 1 x Retranchement
- *South Litani* :
  - 1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3),
  - 2 x Shia militias [Amal] (2-2-3),
  - UNIFIL marker, 1 x Retranchement
- *Marjayun* :
  - Lebanese Special Forces (SF) Div (5-5-3),
  - 1 x Retranchement
- *Beqaa* :
  - 1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3)
- *En Syrie* :
- *Damascus* :
  - 1 x Iranian Hezbollah militia (3-2-3)
- *Qatana* :
  - 1 x Iranian Hezbollah (3-2-3)
- *Quneitra* :
  - 1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3)
- **Réservoir de force iranien – Renforts** :
- 1e Échelon :
  - 33rd & 65th Para Bdes (3-4-A),
  - Al Quds IRG Div (6-6-3),
  - 23rd Infantry Div (5-5-3),
  - 3 x Shia militias (2-2-3)
- 2e Échelon :
  - 1st & 2nd IRG Armoured Div (8-8-4),
  - 7th IRG Mech Div (6-5-4),
  - 3 x Shia militias (2-2-3)

### CONDITIONS DE VICTOIRE

- Atteindre 2 (victoire mineure), 3 (victoire majeure) ou 4 (victoire décisive) des objectifs suivants :
- Contrôler Damascus ou s'assurer que la case est contrôlée par le joueur syrien ;
  - Contrôler Beirut ;
  - Contrôler une ligne ininterrompue de cases (contrôlées par des unités

iraniennes ou syriennes) reliant la côte méditerranéenne à Al Qaim ou Sinjar ;

- Expulser toutes les unités israéliennes du Liban et de Syrie ;
- Éliminer du jeu toutes les unités de Daech et toutes les milices sunnites & Al Sham présentes au Liban et en Syrie.

### SCENARIO #11 joueur 2 DEPLOIEMENT (contrôle les armées irakienne et libanaise, le Hezbollah et les milices chiïtes + joker iranien + cartes jokers spéciaux de l'Iran et du Hezbollah) :

- En Iran :
- *Abadan* : 92nd Armoured Div (7-6-4)
- *Bandar Khomeiny* : 64th Infantry Div (4-5-3)
- *Ahvaz* : 88th Armoured Div (7-6-4),
- 58th Infantry Div (4-5-3)
- *Dezful* : 2nd IRG Armoured Div (8-8-4),
- 7th IRG Mech Div (6-5-4)
- *Khorramabad* : 35th Mech Div (5-5-4)
- *Kermanshah* : 28th Mech Div (5-5-4)
- *Qasr-e-Shirin* : 16th Armoured Div (7-6-4)
- *Marivan* : 1 x IRG Infantry Div (4-4-3)
- *Mahabad* : 1 x IRG Infantry Div (4-4-3)
- *En Irak / Armée irakienne* (avant le coup d'état) :
- *Al Faw* : Marine Bde (2-3-3)
- *Basra* : 17th SF Div (4-5-3)
- *Rumailah* : 4th Mech Div (6-6-4)
- *Nukhayb* : 8th Infantry Div (4-4-3),
- 1 x Retranchement
- *Busayah* : 11th Infantry Div (4-4-3),
- 1 x Retranchement
- *Shabakah* : 10th Infantry Div (4-4-3),
- 1 x Retranchement
- *Nasiriya* : 12th Infantry Div (4-4-3)
- *Najaf* : 5th Infantry Div (4-4-3),
- 1 x Shia militia (2-2-3)
- *Karbala* : 2 x Shia militias (2-2-3)
- *Al Rutbah* : 7th Infantry Div (4-4-3)
- *Fallujah* : 6th Infantry Div (4-4-3)
- *Baghdad* : Presidential Guard Div (5-4-4),
- 1 x Shia militia (2-2-3)
- *Samarra* : 2nd Infantry Div (4-4-3)
- *Ramadi* : 14th Infantry Div (4-4-3)
- *Tikrit* : 3rd Infantry Div (4-4-3)
- *Mosul* : 1st Mech Div (6-6-4),
- 1 x Shia militia (2-2-3)
- *Kirkuk* : 9th Armoured Div (8-8-4)
- **Au Liban** :
- *Beirut* : 1st Lebanese Mech Div (4-6-4),
- 2 x Lebanese Hezbollah (3-2-3)

- *Sidon* : 2nd Lebanese Mech Div (4-6-4),
- 1 x Retranchement
- *South Litani* :
  - 1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3),
  - 2 x Shia militias [Amal] (2-2-3),
  - UNIFIL marker, 1 x Retranchement
- *Marjayun* :
  - Lebanese Special Forces (SF) Div (5-5-3),
  - 1 x Retranchement
- *Beqaa* : 1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3)
- *En Syrie* :
- *Damascus* :
  - 1 x Iranian Hezbollah militia (3-2-3)
- *Qatana* : 1 x Iranian Hezbollah (3-2-3)
- *Quneitra* : 1 x Lebanese Hezbollah (3-2-3)
- **Réservoir de force iranien – Renforts** :
- 1e Échelon :
  - 33rd & 65th Para Bdes (3-4-A), 23rd
  - Infantry Div (5-5-3), 29th Infantry Div (5-5-3),
  - Al Quds IRG Infantry Div (6-6-3), 1 x
  - Shia militia (2-2-3)
- 2e Échelon :
  - 55th Para Bde (3-4-A), 1st IRG Armoured
  - Div (8-8-4), 30th Infantry Div (4-5-3), 40th
  - Infantry Div (4-5-3), 2 x IRG Infantry Divs
  - (4-4-3)
- 3e Échelon :
  - 81st Armoured Div (7-6-4), 84th Mech Div
  - (5-5-4), 2 x IRG Infantry Divs (4-4-3)

### CONDITIONS DE VICTOIRE

- Atteindre 3 (victoire mineure), 4 (victoire majeure) ou 5 (victoire décisive) des objectifs suivants :
- Contrôler Damascus et Beirut ou s'assurer que ces deux cases sont contrôlées par le joueur syrien ;
  - Contrôler Baghdad, Mosul, Basra, Karbala et Najaf ou s'assurer que ces cases sont occupées par des unités régulières irakiennes ou des milices chiïtes ;
  - Contrôler une ligne ininterrompue de cases (contrôlées par des unités iraniennes ou syriennes) reliant la côte méditerranéenne à la frontière iranienne ;
  - Expulser toutes les unités israéliennes du Liban et de Syrie ;
  - Expulser toutes les unités saoudiennes et arabes alliées d'Irak ;
  - Éliminer du jeu toutes les unités de Daech et toutes les milices sunnites & Al Sham présentes en Irak et en Syrie.



## JOUEUR ISRAELIEN

### SCENARIO #10 joueur 1 ploiement

(contrôle les forces jordaniennes + joker israélien + carte joker spécial d'Israël) :

- *Golan Heights* :
  - 7th Armoured Bde (6-6-5),
  - 36th Armoured Div (10-10-5),
  - 210th Mech Div (10-10-5),
  - 1 x Retranchement
- *Haifa* :
  - 90th Armoured Div (10-12-5),
  - 91st Mech Div (8-10-5),
  - 1st Mech Bde [Golani] (4-4-5)
- *Netanya* :
  - 35th Para Bde (4-4-A),
  - Oz SF Bde (4-4-A)
- **Réservoir de force israélien – Renforts** :
  - 1e Échelon :
    - 162nd Armoured Div (10-12-5),
    - 319th Armoured Div (10-12-5),
    - 317th Para Bde (3-4-A)
  - 2e Échelon :
    - 340th Armoured Div (10-12-5)
  - 3e Échelon (en Jordanie) :
    - 1st JOR Mech Div (6-8-5),
    - 3rd JOR Armoured Div (10-8-5),
    - 30th JOR Para Bde (2-3-3)

#### conditions de victoire

(ayant l'initiative) :

- **Prérequis** : Contrôler Netanya, Haifa & Golan Heights.
- Atteindre 2 (**victoire mineure**), 3 (**victoire majeure**) ou 4 (**victoire décisive**) des objectifs suivants :
  - Contrôler les 4 cases suivantes : South Litani, Marjayun, Quneitra & Daraa ;
  - Contrôler Beirut ou Damascus ;
  - Éliminer du jeu les 5 unités du Hezbollah libanais ;
  - Expulser du Liban toutes les unités iraniennes ;
  - Expulser de Syrie toutes les unités iraniennes.

### SCENARIO #11 joueur 5 ploiement

(contrôle le joker israélien + carte joker spécial d'Israël) :

- *Golan Heights* : 7th Armoured Bde (6-6-5), 36th Armoured Div (10-10-5), 210th Mech Div (10-10-5), 1 x Retranchement
- *Haifa* : 90th Armoured Div (10-12-5), 91st Mech Div (8-10-5), 1st Mech Bde [Golani] (4-4-5)
- *Netanya* : 35th Para Bde (4-4-A), Oz SF Bde (4-4-A)
- **Réservoir de force israélien – Renforts** :
  - 1e Échelon :
    - 162nd Armoured Div (10-12-5),
    - 319th Armoured Div (10-12-5),
    - 317th Para Bde (3-4-A)
  - 2e Échelon :
    - 340th Armoured Div (10-12-5)

#### conditions de victoire

- **Prérequis** : Contrôler Netanya, Haifa & Golan Heights.
- Atteindre 2 (**victoire mineure**), 3 (**victoire majeure**) ou 4 (**victoire décisive**) des objectifs suivants :
  - Contrôler les 4 cases suivantes : South Litani, Marjayun, Quneitra & Daraa ;
  - Contrôler Beirut ou Damascus ;
  - Éliminer du jeu les 5 unités du Hezbollah libanais ;
  - Expulser toutes les unités iraniennes de Syrie ;
  - Expulser toutes les unités iraniennes du Liban.



## JOUEUR TURC

### SCENARIO #10 joueur 3 déploiement

(contrôle les milices sunnites & Al Sham + joker turc) :

- *Iskenderun* :  
66th Mech Bde (2-3-5)
- *Ceyhan* :  
172nd Armoured Bde (4-4-5),  
1st Para Bde (2-3-A)
- *Gaziantep* :  
2nd Armoured Bde (4-4-5)
- *Jarabulus* :  
6th Mech Corps (8-8-3),  
5th Armoured Bde (4-4-5),  
1st Mech Bde (2-3-5)
- *Urfa* :  
2nd Para Bde (2-3-A)
- *Mardin* :  
7th Mech Corps (8-8-3)
- *Bitlis* :  
8th Mech Corps (8-8-3)
- *Sirnak* :  
28th Mech Bde (2-3-5),  
SF Bde (2-3-3)
- *Idlib* :  
3 x Al Sham militias (3-2-3)
- *Tripoli* :  
3 x Sunni militias (2-2-3)
- **Réservoir de force turc – Renforts :**
- 1e Échelon :  
52nd Armoured Div (10-8-4),  
15th Mech Div (6-6-4),  
2 x Al Sham militias (3-2-3)
- 2e Échelon :  
9th Mech Corps (8-8-3), 1 x Al Sham militia (3-2-3)
- Armée syrienne libre (en cas de coup d'état en Syrie)

### conditions de victoire

- **Prérequis** : Contrôler l'ensemble du territoire turc (y compris les cases du PKK).
- Atteindre 2 (**victoire mineure**), 3 (**victoire majeure**) ou 4 (**victoire décisive**) des objectifs suivants :
  - Contrôler les 4 cases du PYD kurde en Syrie ;
  - Contrôler Jarabulus et Idlib ;
  - Contrôler Aleppo ;
  - S'assurer que le joueur iranien ne contrôle pas une ligne ininterrompue de cases reliant la côte méditerranéenne à Al Qaim ou Sinjar ;
  - S'assurer que les joueurs syrien et iranien ne contrôlent pas Damascus.

### SCENARIO #11 joueur 3 déploiement

(contrôle les milices Al Sham en Syrie et sunnites au Liban + joker turc) :

- *Iskenderun* : 66th Mech Bde (2-3-5)
- *Ceyhan* : 172nd Armoured Bde (4-4-5),  
1st Para Bde (2-3-A)
- *Gaziantep* : 2nd Armoured Bde (4-4-5)
- *Jarabulus* : 6th Mech Corps (8-8-3), 5th Armoured Bde (4-4-5), 1st Mech Bde (2-3-5)
- *Urfa* : 2nd Para Bde (2-3-A)
- *Mardin* : 7th Mech Corps (8-8-3)
- *Bitlis* : 8th Mech Corps (8-8-3)
- *Sirnak* : 28th Mech Bde (2-3-5), SF Bde (2-3-3)
- *Idlib* : 3 x Al Sham militias (3-2-3)
- *Tripoli* : 3 x Sunni militias (2-2-3)
- **Réservoir de force turc – Renforts :**
- 1e Échelon : 52nd Armoured Div (10-8-4),  
15th Mech Div (6-6-4)
- 2e Échelon : 9th Mech Corps (8-8-3)
- Armée syrienne libre (en cas de coup d'état en Syrie)

### conditions de victoire

- **Prérequis** : Contrôler l'ensemble du territoire turc (y compris les cases du PKK).
- Atteindre 2 (**victoire mineure**), 3 (**victoire majeure**) ou 4 (**victoire décisive**) des objectifs suivants :
  - Contrôler les 4 cases du PYD kurde en Syrie ;
  - Contrôler Jarabulus (en Syrie) et Dahuk (en Irak) ;
  - Contrôler Mosul ou Aleppo ;
  - S'assurer que les joueurs syrien et iranien ne contrôlent pas Damascus.
  - S'assurer que le joueur iranien ne contrôle pas une ligne ininterrompue de cases reliant la côte méditerranéenne à la frontière iranienne.



## JOUEUR SYRIEN

### SCENARIO #10 joueur 4 ploiement

(contrôle le joker syrien) :

- *Damascus* :  
Rep Guard Div (6-6-4)
- *Qatana* :  
1st Armoured Div (6-5-4),  
1 x Retranchement
- *Quneitra* :  
3rd Armoured Div (6-5-4),  
1 x Retranchement
- *Daraa* :  
5th Mech Div (4-6-4)
- *Jebel Druze* :  
7th Mech Div (reduced: 2-3-4)
- *Quseir* :  
76th Mech Bde (2-3-5)
- *Homs* :  
11th Armoured Div (reduced: 3-3-4),  
14th SF Div (5-5-3)
- *Hamah* :  
10th Mech Div (4-6-4),  
18th Armoured Div (reduced: 3-3-4), 1 x  
Militia (2-2-3)
- *Latakia* :  
9th Armoured Div (7-6-4)
- *Aleppo* :  
4th Armoured Div (reduced: 4-4-5),  
61st Mech Bde (2-2-5),  
1 x Militia (2-2-3)
- *Palmyra* :  
90th Mech Bde (2-2-5)
- *Deir ez-Zor* :  
15th SF Div (5-5-3)
- Réservoir de force syrien – Pas de renforts – Remplacements :  
17th Mech Div (4-6-4)

### conditions de victoire

- **Prérequis** : Contrôler 13 cases en Syrie (dont Damascus, Aleppo, Tartus & Latakia) ; les cases contrôlées par des unités russes et iraniennes comptent en faveur du joueur syrien. Atteindre 2 (**victoire mineure**), 3 (**victoire majeure**) ou 4 (**victoire décisive**) des objectifs suivants :
  - Expulser toutes les unités israéliennes de Syrie ;
  - Éliminer toutes les unités de Daech et toutes les milices sunnites & Al Sham présentes en Syrie ;
  - Contrôler les 4 cases du PYD kurde en Syrie ;
  - Contrôler 3 cases au Liban ;
  - Contrôler Iskenderun en Turquie.

### SCENARIO #11 joueur 4 ploiement

(contrôle le joker syrien) :

- *Damascus* : Rep Guard Div (6-6-4)
- *Qatana* : 1st Armoured Div (6-5-4),  
1 x Retranchement
- *Quneitra* : 3rd Armoured Div (6-5-4),  
1 x Retranchement
- *Daraa* : 5th Mech Div (4-6-4)
- *Jebel Druze* : 7th Mech Div (reduced: 2-3-4)
- *Quseir* : 76th Mech Bde (2-3-5)
- *Homs* : 11th Armoured Div (reduced: 3-3-4),  
14th SF Div (5-5-3)
- *Hamah* : 10th Mech Div (4-6-4),  
18th Armoured Div (reduced: 3-3-4),  
1 x Militia (2-2-3)
- *Latakia* : 9th Armoured Div (7-6-4)
- *Aleppo* : 4th Armoured Div (reduced: 4-4-5),  
61st Mech Bde (2-2-5),  
1 x Militia (2-2-3)
- *Palmyra* : 90th Mech Bde (2-2-5)
- *Deir ez-Zor* : 15th SF Div (5-5-3)
- Réservoir de force syrien – Pas de renforts – Remplacements :  
17th Mech Div (4-6-4)

### conditions de victoire

- **Prérequis** : Contrôler 13 cases en Syrie (dont Damascus, Aleppo, Tartus & Latakia) ; les cases contrôlées par des unités russes et iraniennes comptent en faveur du joueur syrien. Atteindre 2 (**victoire mineure**), 3 (**victoire majeure**) ou 4 (**victoire décisive**) des objectifs suivants :
  - Expulser toutes les unités israéliennes de Syrie ;
  - Éliminer toutes les unités de Daech et toutes les milices sunnites & Al Sham présentes en Syrie ;
  - Contrôler les 4 cases du PYD kurde en Syrie ;
  - Contrôler 3 cases au Liban ;
  - Contrôler Iskenderun en Turquie ou 2 cases en Irak.



## JOUEUR RUSSE

### SCENARIO #10 joueur 5 déploiement

(contrôle le joker russe + carte joker spécial de la Russie) :

- Tartus :  
810th Marine Bde (4-4-5)
- Latakia :  
56th Para Bde (4-4-A)
- Réservoir de force russe – Renforts :
- 1e Échelon :  
205th Mech Bde (4-4-5),  
22nd Para Regiment (3-3-A)
- 2e Échelon :  
6th Armoured Bde (6-5-5),  
7th Airborne Mech Div (8-10-5)

### conditions de victoire

- **Prérequis** : Contrôler Tartus & Latakia.

Atteindre 2 (**victoire mineure**),  
3 (**victoire majeure**) ou 4 (**victoire décisive**) des objectifs suivants :

- Contrôler Tripoli au Liban ;
- Contrôler Damascus ou s'assurer que la case est contrôlée par le joueur syrien ;
- Contrôler une ligne ininterrompue de cases reliant Latakia à Damascus ;
- S'assurer que le joueur iranien ne contrôle pas une ligne ininterrompue de cases reliant la côte méditerranéenne à Al Qaim ou Sinjar ;
- Éliminer du jeu toutes les unités de Daech et toutes les milices sunnites & Al Sham présentes au Liban et en Syrie.

### SCENARIO #11 joueur 6 déploiement

(contrôle le joker russe + carte joker spécial de la Russie) :

- Tartus :  
810th Marine Bde (4-4-5)
- Latakia :  
56th Para Bde (4-4-A)
- Réservoir de force russe – Renforts :
- 1e Échelon :  
205th Mech Bde (4-4-5),  
22nd Para Regiment (3-3-A)
- 2e Échelon :  
6th Armoured Bde (6-5-5),  
7th Airborne Mech Div (8-10-5)

### conditions de victoire

- **Prérequis** : Contrôler Tartus et Latakia.

Atteindre 2 (**victoire mineure**),  
3 (**victoire majeure**) ou 4 (**victoire décisive**) des objectifs suivants :

- Contrôler Tripoli au Liban ;
- Contrôler Damascus ou s'assurer que la case est contrôlée par le joueur syrien ;
- Contrôler une ligne ininterrompue de cases reliant Latakia à Damascus ;
- S'assurer que le joueur iranien ne contrôle pas une ligne ininterrompue de cases reliant la côte méditerranéenne à la frontière iranienne ;
- Éliminer du jeu toutes les unités de Daech et toutes les milices sunnites & Al Sham présentes au Liban et en Syrie.