



2 joueurs • à partir de 14 ans • 45 min.

*Que vous incarniez le Président Kennedy ou le Premier Secrétaire Khrouchtchev, vous contrôlez l'une des deux superpuissances pendant les 13 journées d'intense tension de la crise des missiles de Cuba. Vous gagnerez la partie de 13 Jours si vous sortez de cette crise avec plus de prestige que votre adversaire.*

*L'Histoire se souviendra-t-elle de vous comme d'un héros, comme d'un scélérat ou comme d'un lâche ?*

## **BUT DU JEU**

Au cours de la partie, vous gagnerez du Prestige en dominant les neuf différents Théâtres d'opérations disséminés autour du globe, ainsi qu'en dominant les sphères politique, militaire ou médiatique. À chaque tour, vous allez déterminer un objectif qui donnera du prestige au joueur qui sera dominant. Vous devrez donc être prudent en ne révélant pas trop tôt votre objectif, et ainsi damer le pion à votre adversaire.

À l'aide de cartes Stratégie vous allez placer ou retirer des cubes Influence sur le plateau de jeu. Mais vous devrez aussi faire attention à ne pas aller trop loin, ou vous risquez de perdre la partie en déclenchant une guerre nucléaire !

# MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 39 cartes Stratégie
- 1 carte Lettre Personnelle
- 13 cartes Objectif
- 34 cubes Influence (17 rouges et 17 bleus)
- 6 marqueurs DEFCON (3 disques rouges et 3 bleus)
- 6 marqueurs Drapeau (3 USA et 3 URSS)
- 1 marqueur Prestige (disque jaune)
- 1 marqueur Tour de jeu (disque noir)



## PRÉPARATION DU JEU

- A Mettez le plateau au centre de la table et décidez qui va jouer les USA (bleu) et qui va jouer l'URSS (rouge).
- B Chaque joueur prend les 3 marqueurs Drapeau et les 17 cubes Influence de sa couleur. Avant la première partie, il faut disposer les autocollants Drapeau sur les marqueurs en bois de même taille.
- C Placez 1 cube Influence bleu en Italie et 1 en Turquie, puis 1 cube Influence rouge à Berlin et 1 à Cuba (Théâtre d'opérations militaires), comme indiqué ci-contre.
- D Placez le marqueur Tour de jeu sur la première case de la piste correspondante.
- E Placez le marqueur Prestige au milieu de la piste correspondante.
- F Placez les 3 marqueurs DEFCON rouges et les 3 bleus sur les cases de départ indiquées sur les pistes DEFCON.
- G Prenez les 13 cartes Objectif, mélangez-les et placez cette pioche face cachée, près du plateau de jeu.
- H Prenez les 39 cartes Stratégie, mélangez-les et placez cette pioche face cachée, près du plateau de jeu.
- I Le joueur des USA commence la partie avec la carte Lettre Personnelle. Mettez-la face visible sur la table devant lui.

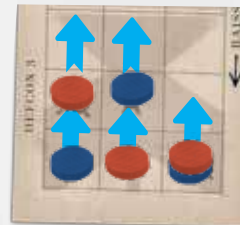
# DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie de *13 Jours* se joue sur 3 tours de jeu. Chaque tour est composé des 8 étapes indiquées ci-contre :




1. Augmenter les marqueurs DEFCON
2. Piocher des Objectifs
3. Cartes Stratégie et Initiative
4. Garder une carte pour les Répercussions
5. Bonus médiatiques
6. Résoudre les Objectifs
7. Vérifier si la guerre éclate
8. Avancer le marqueur Tour de jeu

## 1. AUGMENTER LES MARQUEURS DEFCON


Faites monter d'un cran (une case) tous les marqueurs de toutes les pistes DEFCON (**même au premier tour**).



## LES PISTES DEFCON

Il y a 3 pistes DEFCON, chacune liée à un type de Théâtre d'opérations sur le plateau : **Militaire**  **Politique**  **Médiatique** 

Le joueur de l'URSS et le joueur des USA ont chacun un marqueur DEFCON à leur couleur sur chacune des 3 pistes.

Les marqueurs DEFCON augmentent et baissent sur les pistes durant la partie, soit lorsqu'un joueur pose des cubes Influence sur un Théâtre d'opérations (voir page 8) soit lorsqu'un événement possédant un symbole DEFCON  est résolu (voir pages 7 et 8).

Il existe 3 niveaux de danger allant de DEFCON 3 (risque modéré de conflit nucléaire) à DEFCON 1 (conflit nucléaire déclenché). Les joueurs doivent veiller à ce que leurs marqueurs n'augmentent pas de manière trop importante, sous peine de perdre la partie (voir page 12).



## 2. PIOCHER DES OBJECTIFS

Chaque joueur pioche 3 cartes Objectif. Ces cartes sont révélées et les joueurs placent leurs pions Drapeau sur le plateau en fonction des cartes piochées. Cela peut être :

- au sommet de la piste DEFCON correspondante.
- au-dessus du Théâtre d'opérations indiqué sur le plateau (dans l'espace prévu à cet effet).
- au dessus du Théâtre d'opérations médiatiques *Nations Unies* si un joueur possède la carte Objectif *Lettre Personnelle*.

Ensuite, chaque joueur reprend en main les 3 cartes Objectif piochées et en choisit une secrètement qu'il dispose face cachée sous l'emplacement indiqué sur le plateau de jeu. Ces objectifs seront révélés à la fin du tour. Les deux autres cartes Objectif sont remélangées secrètement dans la pioche.



### PRÉSENTATION DES CARTES OBJECTIF

Nom (le Théâtre d'opérations spécifique ou la piste DEFCON du plateau de jeu).



### 3. CARTES STRATÉGIE ET INITIATIVE

Chaque joueur pioche 5 cartes Stratégie. Ensuite, le joueur qui a le moins de prestige choisit qui aura l'initiative pour ce tour. En cas d'égalité, c'est le joueur de l'URSS qui fait ce choix (ce qui est toujours le cas au premier tour). Le joueur qui a l'initiative doit jouer la première carte Stratégie.

Chaque carte Stratégie jouée représente une demi-journée de la crise des missiles.

Une carte Stratégie peut être jouée de deux façons :

- pour leur Événement (seulement si la carte est affiliée à la superpuissance du joueur qui la joue OU affiliée aux Nations Unies),
- pour Donner un ordre (quelle que soit l'affiliation de la carte).

**PRÉSENTATION DES CARTES STRATÉGIE**

The diagram illustrates the components of three strategy cards:

- CARTE USA** (Manifestations):
  - Nom**: MANIFESTATIONS
  - Affiliation**: USA (indicated by the American flag)
  - Symbole DEFCON**: A radiation symbol (DEFCON 3)
  - Texte de l'événement**: "Retirez n'importe quel nombre de cubes Influence des USA d'un Théâtre d'opérations de votre choix." and "Dans plusieurs pays de l'OTAN, la population s'est mobilisée lors de manifestations pour une résolution pacifique de la crise."
- CARTE URSS** (Équilibre Stratégique):
  - Nom**: ÉQUILIBRE STRATÉGIQUE
  - Affiliation**: URSS (indicated by the hammer and sickle)
  - Symbole DEFCON**: A radiation symbol (DEFCON 3)
  - Texte de l'événement**: "Placez jusqu'à 3 cubes Influence sur le Théâtre d'opérations Atlantique." and "Installer des missiles nucléaires à Cuba devant restaurer l'équilibre stratégique."
- CARTE NATIONS UNIES** (Proches Alliés):
  - Nom**: PROCHES ALLIÉS
  - Affiliation**: Nations Unies (indicated by the UN logo)
  - Texte de l'événement**: "Placez jusqu'à 2 cubes Influence sur au moins un Théâtre d'opérations politiques." and "La consultation de ses alliés politiques permettrait à une superpuissance de mettre en avant ses objectifs."

Annotations for the cards:

- Cubes Influence (quand le joueur donne un ordre)**: Points to the "Placez jusqu'à 3 cubes Influence" text on the URSS card.
- Texte de l'événement**: Points to the event text on the URSS card.
- Texte d'ambiance**: Points to the "La consultation de ses alliés politiques..." text on the Nations Unies card.

(indique si l'événement affecte la piste DEFCON)

Chaque joueur joue de cette façon 4 cartes Stratégie de sa main.

## ÉVÉNEMENT

Vous pouvez jouer une carte Stratégie pour son événement **uniquement si celle-ci est affiliée à votre superpuissance ou aux Nations Unies.**

Lorsque vous jouez une carte pour son événement vous appliquez entièrement le texte de cette carte.

Le symbole DEFCON  peut être présent ou non sur une carte :

- Si c'est le cas, cela veut dire que son événement peut affecter les marqueurs sur les pistes DEFCON comme lors du placement/retrait de cubes Influence lorsqu'une carte est jouée pour Donner un ordre (voir page 8).
- Sinon, cela veut dire que son événement n'affecte pas les marqueurs sur les pistes DEFCON.

## DONNER UN ORDRE

Lorsque vous jouez une carte pour Donner un ordre, si celle-ci est affiliée à la **superpuissance ennemie**, vous devez d'abord montrer cette carte à votre adversaire.

Il peut alors décider de déclencher l'événement inscrit sur la carte avant que vous ne placiez ou retiriez vos cubes Influence.

Ensuite, vous pouvez soit placer, soit retirer (pas les deux) le nombre de cubes Influence, indiqué sur la carte, d'un seul et unique Théâtre d'opérations au choix.

### Précisions

- Vous ne pouvez placer ou retirer que vos propres cubes.
- Il est tout à fait possible de placer ou retirer moins de cubes Influence que le nombre indiqué (même 0).



### Exemple :

*Le joueur des USA joue la carte Stratégie **Rencontre au Sommet**. Il peut alors soit placer jusqu'à 2 nouveaux cubes sur le Théâtre d'opérations de son choix (ici **Cuba**), soit retirer jusqu'à 2 cubes déjà présents.*



- Un Théâtre d'opérations ne peut jamais accueillir plus de 5 cubes d'un même joueur.
- Les joueurs sont chacun limités à 17 cubes Influence. Si vous n'en avez aucun à votre disposition, vous ne pouvez plus en placer tant que vous n'en retirez pas au préalable.

Placer et retirer des cubes Influence d'un Théâtre d'opérations affecte également les marqueurs sur les pistes DEFCON correspondantes.

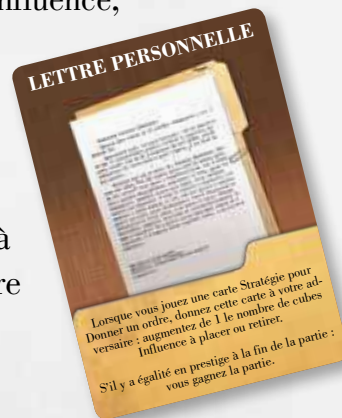
Tous les Théâtres d'opérations militaires sont liés à la piste DEFCON Militaire. C'est la même chose pour les Théâtres d'opérations politiques et médiatiques.

Quand un joueur place des cubes Influence, cela fait augmenter son marqueur sur la piste DEFCON correspondante, tandis que lorsqu'il en retire cela le fait baisser.

Le marqueur du joueur sur la piste DEFCON est augmenté ou baissé d'un cran par cube Influence placé ou retiré au-delà du premier. Ainsi, placer 1 cube Influence n'a pas d'incidence sur le marqueur DEFCON, tandis qu'en placer 3 fait augmenter le marqueur de deux crans.

En guise de rappel, sur chaque carte Stratégie, vous trouverez un symbole ☢ DEFCON indiqué derrière les cubes Influence, au-delà du premier.

À son tour, le joueur qui détient la carte Lettre Personnelle peut l'utiliser au moment où il joue une carte pour Donner un ordre. Cela lui permet d'augmenter de 1 le nombre de cubes à placer ou retirer. Il donne alors la carte Lettre Personnelle à son adversaire.



### Exemple :

*Le joueur des USA joue la carte Stratégie Manifestations et place un total de 3 cubes sur le Théâtre d'opérations militaires Atlantique. Son marqueur DEFCON de la piste Militaire augmente donc de deux crans (deux cubes ont été posés au-delà du premier).*



#### 4. GARDER UNE CARTE POUR LES RÉPERCUSSIONS

Après avoir joué 4 cartes chacun, il restera à chaque joueur une seule carte Stratégie en main. Cette carte est placée face cachée sous le plateau de jeu à l'endroit indiqué Répercussions. Ces cartes seront récupérées pour former la pioche spéciale de répercussions qui sera utilisée à la fin de la partie.

CARTE STRATÉGIE

RÉPERCUSSIONS

#### 5. BONUS MÉDIATIQUES

Le joueur qui a le plus de cubes Influence sur chacun des Théâtres d'opérations médiatiques peut déclencher, à la fin du tour, l'effet correspondant à la case où il domine (en cas d'égalité, personne ne déclenche l'effet). Résolvez chaque effet l'un après l'autre dans l'ordre suivant :

- **Télévision** : Le joueur dominant peut augmenter ou baisser d'un cran (une case) l'un de ses marqueurs DEFCON.
- **Nations Unies** : Le joueur dominant reçoit la carte Lettre Personnelle de son adversaire. S'il l'avait déjà en sa possession, il n'y a aucun effet.
- **Alliances** : Le joueur dominant pioche la première carte de la pioche Stratégie et peut décider de la placer face cachée sous la case Répercussions du plateau de jeu.



## 6. RÉSOUDRE LES OBJECTIFS

Chaque joueur révèle l'objectif choisi au début du tour et récupère également ses marqueurs Drapeau placés sur le plateau.

Les deux objectifs sont résolus de manière simultanée ainsi :

1) S'il y a un symbole DEFCON  sur une carte Objectif, tous les marqueurs DEFCON situés au *niveau DEFCON 2* de la piste liée sont augmentés d'un cran (une case).

2) Du prestige est accordé au joueur dominant comme indiqué sur chaque carte :

- Soit l'écart entre le nombre respectif de cubes Influence de chaque joueur sur le Théâtre d'opérations concerné (le joueur avec le plus grand nombre de cubes est considéré comme le joueur dominant).
- Soit l'écart entre les marqueurs DEFCON de chaque joueur sur la piste concernée (le joueur situé le plus haut est considéré comme le joueur dominant).

Il faut rajouter à cela un bonus de Prestige qui est parfois indiqué sur la carte dans un cercle jaune.

Les cartes Objectif liées aux 3 pistes DEFCON offrent toujours un bonus de 1 Prestige.

Pour les Théâtres d'opérations ce bonus varie entre 0 et 2 Prestige.

### Précisions

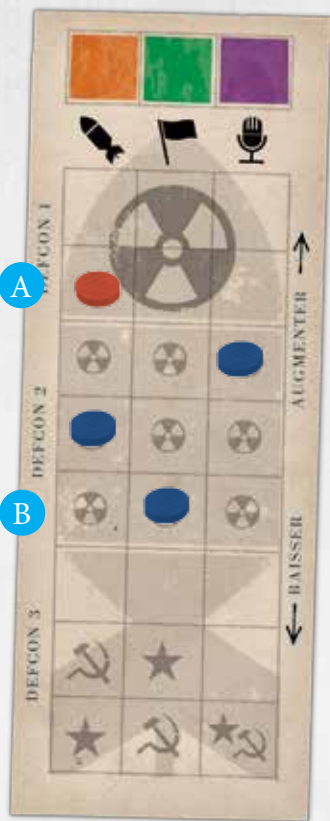
- Un joueur ne peut jamais mener par plus de 5 Prestige.
- Mettez les objectifs résolus, face visible, dans la défausse. Ils ne sont plus disponibles pour le reste de la partie.



### Exemple :

*La carte Objectif Politique est résolue et le joueur de l'URSS se situe le plus haut sur cette piste DEFCON. Il gagne donc 2 Prestige (soit l'écart entre son marqueur et celui du joueur USA sur la piste DEFCON Politique.)*

## 7. VÉRIFIER SI LA GUERRE ÉCLATE



Si vous vous approchez, vous ou votre adversaire, trop près du gouffre, vous risquez de ne plus pouvoir faire marche arrière. Un joueur qui déclenche la guerre nucléaire totale à cette étape perd immédiatement la partie.

La guerre nucléaire totale est déclenchée si l'une ou l'autre de ces deux conditions est remplie :

- Un joueur possède n'importe lequel de ses marqueurs DEFCON au niveau DEFCON 1. **A**
- Un joueur possède ses 3 marqueurs DEFCON au niveau DEFCON 2. **B**

*Précisions*

- Si un joueur atteint l'une de ces deux conditions durant les autres étapes du tour, il ne perd pas la partie.
- Si les deux joueurs déclenchent la guerre nucléaire totale au même tour, ils perdent tous les deux la partie.

## 8. AVANCER LE MARQUEUR TOUR DE JEU

Avancez le marqueur Tour de jeu d'une case sur la piste correspondante du plateau. Tant que le marqueur n'a pas atteint la case Répercussions, jouez un nouveau tour de jeu. Lorsque vous atteignez la case Répercussions, résolvez les effets de fin de partie et déterminez le vainqueur.

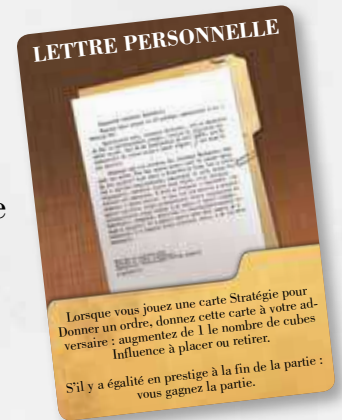


# Fin de Partie

Révélez les cartes mises de côté au cours de la partie pour les Répercussions (entre 6 et 9).

Retirez les cartes affiliées aux Nations Unies, puis comptez séparément le nombre de cubes Influence indiqués sur les cartes affiliées aux USA ou à l'URSS. Le joueur qui totalise le plus de cubes Influence gagne 2 Prestige. En cas d'égalité, aucun prestige n'est accordé.

Le gagnant de **13 Jours** est le joueur qui a le plus de prestige. En cas d'égalité, c'est le joueur qui détient la Lettre Personnelle qui l'emporte.



#### Auteurs :

**DANIEL SKJOLD PEDERSEN /  
ASGER SAMS GRANERUD**

#### Remerciements :

*Rasmus Schou Christensen, Kim Dorff, Kasper Foskjaer, Johannes Følsgaard, Hans Peter Hartsteen, Anders Hebert, Travis Hill, Lars Hofmann, David Janik-Jones, Bo Jørgensen, Lars Krebs, Thomas Løfgren, Jens Ladefoged Mortensen, Jeppe Norsker, Jakob Lind Olsen, Andreas Skjold Pedersen, Ravindra Prasad, Lars Præstegaard, Rhinoceros (BGG), Ian Scrivins, Johannes Sjolte, Morten Skovgaard, Ole Steiness, Morten Weilbach, Anders Wivel, Nordic Game Artisans, et la formidable communauté de BGG.*

#### Design graphique :

Jacob Walker & Christian Tellez

#### Traduction française :

Nicolas Doguet



**Ultra•PRO®**

[www.jollyrogergames.com](http://www.jollyrogergames.com)

[www.ultrapro.com](http://www.ultrapro.com)