

## Cartes françaises pour CUBA LIBRE

Ce document comprend la description des cartes de Cuba Libre et leur contexte historique, tels que décrits dans le Playbook du jeu, et ensuite les cartes elles-mêmes traduites en français.

Reprenant l'excellente idée de Robin Reeve pour *Commands & Colors : Ancients*, je vous propose donc une reproduction en français des cartes originelles, à partir de la page 13. Vous pouvez les découper puis les placer dans des protecteurs de cartes transparents (card sleeves), couramment vendus et utilisés pour des jeux de cartes à collectionner. Les dos des cartes restent alors ceux d'origine, les faces avant sont remplacées par celles de ce document.

Normalement le pdf est formaté pour avoir exactement la taille des cartes, mais cela peut peut-être varier d'une imprimante à l'autre, je vous conseille donc de faire un essai avant d'imprimer toute la série.

L'errata du 23 décembre 2013 est inclus, principalement l'inversion des deux dernières factions sur la carte « Alberto Bayo ». La précision pour la carte « Pact of Caracas » n'a pas été ajoutée car elle me semblait évidente (la faction exécutante reste éligible pour le tour suivant, pas le reste de la partie !) et le texte d'origine était déjà long.

J'espère que vous apprécierez ces cartes françaises et pourrez initier des joueurs non-anglophones à la série COIN, ce jeu étant le plus simple de celle-ci pour l'instant.

Thierry ROY  
([d.d.m@orange.fr](mailto:d.d.m@orange.fr))

## Texte des événements et contexte historique

Cette section reproduit le texte complet de chaque carte d'événement, avec sa toile de fond historique.

### 1. Véhicules blindés **GMDS**

*En service rebelle* : le 26 Juillet ou le DR peut faire une Marche gratuite vers un espace et une Embuscade gratuite à cet endroit (même si les Guérillas sont Actives).

#### ÉLAN GOUVERNEMENTAL

*Livrés* : jusqu'au tour de Propagande, avant un Assaut bougez des troupes vers l'espace de l'Assaut depuis d'autres espaces.

Le régime de Batista désespérait d'obtenir tous types d'armes lourdes, incluant des véhicules blindés, que les USA étaient réticents à envoyer, alors que beaucoup d'autres armes trouvaient leur chemin jusqu'aux rebelles.

### 2. Guantánamo Bay **GMDS**

#### CAPACITÉ D'INSURGÉ

*Personnel de la Base ciblé* : le 26 Juillet peut faire des kidnappings en Sierra Maestra comme si c'était une Cité.

#### ÉLAN GOUVERNEMENTAL

*Aéroport US* : jusqu'au tour de Propagande, les Frappes Aériennes retirent 2 pièces et sont disponibles même sous embargo.

La base américaine était un bénéfice à la fois pour le gouvernement de Batista en tant que source de support aérien et de renseignements et au Mouvement du 26 Juillet comme une source d'otages (pour des rançons et des pressions politiques).

### 3. Eulogio Cantillo **GMSD**

*Un général scelle une trêve* : choisissez un espace avec des Troupes. Une Faction en fait sortir toutes ses Guérillas par une Marche gratuite, puis les retourne sur leur face dormante.

*Le dictateur soutient l'offensive du général* : choisissez une Cité ou une Province avec des Troupes. Elles peuvent faire un Ratissage gratuit sur place, puis un Assaut gratuit.

Cantillo était un des commandants de Batista les plus capables mais lors d'une occasion mémorable il permit aux forces de Castro pourtant piégées de s'échapper. Les motivations de Cantillo à ce sujet furent une source de spéculations pour les historiens.

### 4. S.I.M. **GMSD**

*Mot de torture* : retirez le Soutien d'un espace sans Police.

#### ÉLAN GOUVERNEMENTAL

*Le renseignement militaire s'enhardit* : jusqu'au tour de Propagande, la Police peut faire des Ratisages et des Assauts comme les Troupes.

La police secrète de Batista avait des agents de contre-insurrection efficaces, mais était aussi connue pour ses tortures et ses meurtres politiques. La plus grande peur des insurgés était de tomber entre les mains du S.I.M.

## 5. Rolando Masferrer GDMS

*Commandant brutal* : Passez une Province avec des Troupes et une autre Province adjacente en Opposition Passive.

### ÉLAN GOUVERNEMENTAL

*Paramilitaires* : jusqu'au tour de Propagande, le Ratisage permet un Assaut gratuit sur un espace comme Activité spéciale.

Ancien communiste qui combattit pendant la Guerre d'Espagne, Masferrer commandait *Los Tigres*, une unité paramilitaire soutenant Batista. Ses troupes et leurs tactiques étaient craintes de Castro et de Guevara. Après la révolution, il s'enfuit à Miami, où il fut assassiné en 1975.

## 6. Sánchez Mosquera GDMS

*Un colonel populaire est blessé* : retirez toutes les Troupes d'un espace de montagne (pour les rendre disponibles).

### ÉLAN GOUVERNEMENTAL

*Un commandant de l'Armée efficace* : jusqu'au tour de Propagande, les Assauts considèrent les montagnes comme des Cités.

Un officier de l'Armée régulière qui eut quelques succès avec des tactiques de contre-insurrection contre le 26 Juillet dans la Sierra Maestra.

## 7. Élections GDMS

*Reportées ! Les rangs des rebelles grossissent* : placez une Guérilla dans chaque Cité.

*Annoncées ! Batista ploie sous la pression américaine* : passez une Cité à Neutre. Aide +10.

Batista a longtemps résisté à la demande US pour des élections ; ce vote tardif eut finalement lieu en Novembre 1958 et le successeur désigné de Batista, Andrés Rivero Agüero fut désigné (frauduleusement) vainqueur. Ces élections étaient tellement dépourvues de sens que Castro déclara un boycott car Batista n'était pas prêt à céder le pouvoir.

## 8. Grève générale GDMS

*Chaos global* : dans chaque Cité, modifiez le Soutien/Opposition d'un niveau vers Neutre et placez une Guérilla au choix.

*La grève échoue, les magasins rouvrent* : passez une Cité en Soutien Actif et activez toutes les Guérillas présentes. Ouvrez un Casino au choix.

Le plus gros échec de Fidel fut sans aucun doute la grève générale d'Avril 1958. Mal préparée et contrecarrée par les alliés syndicaux de Batista, la grève amena les leaders du M26 à se méfier de leur mouvement urbain (Ilano).

## 9. Coup d'état [GSMD](#)

*Batista évincé !* : passez tous les espaces contrôlés par le Gouvernement un niveau vers Neutre. L'Alliance US remonte d'un niveau.

*Un complot soutenu par les USA est découvert* : activez et faites un Assaut gratuit sur toutes les pièces DR dans les Cités contenant des Cubes. L'Alliance US baisse d'un niveau.

Le gouvernement US avait les moyens de déclencher un coup d'état à Cuba, mais aucun document n'a émergé indiquant qu'il ait été planifié, donc tout cet événement constitue un peu d'histoire alternative.

## 10. MAP [GSMD](#)

*Une cargaison d'armes est volée* : remplacez un Cube par 2 Guérillas quelconques.

### ÉLAN GOUVERNEMENTAL

*Entraînement US* : jusqu'au tour de Propagande, le Gouvernement peut accompagner une Opération limitée par une Activité Spéciale gratuite.

Le MAP, Military Assistance Program, fut un élément clé de l'aide américaine et beaucoup des meilleures troupes cubaines furent entraînées par les Etats-Unis. Nombre de ces unités étaient gardées proches de La Havane, et dans tous les cas, très peu de ces troupes ou d'unités lourdes étaient affectées aux campagnes contre les insurgés.

## 11. Batista s'enfuit [GSMD](#)

*Les USA forcent le dictateur à partir* : Ressources du Gouvernement -10. Sélectionnez et retirez un jet de dé de Troupes. L'Alliance US monte d'un niveau. Aide +10. Le Gouvernement effectue un Redéploiement comme pour un tour de Propagande.

Le soudain départ de Batista le 1<sup>er</sup> janvier 1959 prit presque tout le monde, y compris de nombreux proches du dictateur, par surprise. L'information transpirant, son effet sur les militaires cubains fut dévastatrice, et la résistance s'effondra presque immédiatement.

## 12. BRAC [GSMD](#)

*Agence anti-subversion* : retirez 2 Guérillas au choix.

*La CIA forme la Police politique* : placez une Police à un endroit au choix. Ajoutez le plus faible entre +6 et le montant de l'Aide aux Ressources du Gouvernement.

Le BRAC, Buró de represión de las Actividades Comunistas, était une force supposée dédiée à la lutte contre le Communisme, mais sa façade ne trompait personne, pas même le Département d'Etat américain. Batista échoua presque complètement dans ses tentatives de convaincre les USA que les insurgés étaient communistes.

## 13. El Che [MGDS](#)

### CAPACITÉ D'INSURGÉ

*Chef militaire inspiré* : le premier groupe de Guérillas à bouger lors d'une Opération de Marche du 26 Juillet est retourné sur sa face dormante.

Malgré les échecs de Guevara lors d'insurrections ultérieures au Congo et en Bolivie, ses talents de leadership inspiré durant la révolution cubaine ne peuvent être remis en question. C'était un soldat sans peur, un tacticien talentueux, et un formidable instructeur qui transforma des recrues illettrées en guérilleros endurcis.

#### **14. Opération Pêcheur MGDS**

*Seconde invasion* : placez une Base et une Guérilla du 26 Juillet à Pinar Del Río.

*Les locaux rechignent à participer* : passez Pinar Del Río deux niveaux vers Soutien Actif.

L'Opération Pêcheur était un plan du M26 pour ouvrir un nouveau front dans la Guérilla à l'extrémité opposée de l'île, à Pinar Del Río. Quelques historiens pensent que ce n'était peut-être qu'une ruse pour fixer les forces du Gouvernement, mais le 26 juillet avait effectivement les ressources pour monter une telle opération.

#### **15. Venez camarades ! MGSD**

*Recrues communistes* : placez 3 Guérillas du 26 Juillet où vous voulez.

*Influence soviétique suspectée* : ajoutez le plus faible entre le montant de l'Aide ou +10 aux Ressources du Gouvernement. Puis augmentez l'Aide de +5.

Fidel insistait sur le fait que le Mouvement du 26 Juillet n'acceptait pas de communistes, mais en réalité nombre de guérilleros étaient membres du Parti Communiste et activement recrutés.

#### **16. Larrazábal MGSD**

*La junte vénézuélienne fournit des armes* : placez une Base du 26 Juillet quelque part où il existe déjà des pièces du 26 Juillet.

*Caracas interrompt les livraisons* : retirez une Base du 26 Juillet. Ressources du 26 Juillet -3.

Wolfgang Larrazábal, président par intérim du Venezuela en 1958, fournit un armement vital, notamment des fusils M-1 Garand, des fusils automatiques Browning et des grenades aux guérilleros en Sierra Maestra. Il mourut en 2003 à 91 ans.

#### **17. Alberto Bayo MDGS**

*Des vétérans entraînent les guérilleros* : le 26 Juillet ou le DR rallie gratuitement dans chaque espace où il possède déjà une Base (comme s'ils étaient Neutres).

*Mexico bloque l'entraînement par les expatriés cubains* : toutes les Guérillas du 26 juillet deviennent Actives. Le 26 Juillet est inéligible jusqu'à la fin de la prochaine carte.

Alberto Baya était un cubain qui avait fait son service avec les républicains dans la Guerre Civile d'Espagne et s'était établi au Mexique, où il rencontra Fidel, Raúl et le Che. Il aida à l'entraînement du noyau dur des Guérillas qui embarquaient sur le Granma.

#### **18. Pacte de Caracas MDGS**

##### **CAPACITÉ D'INSURGÉ**

Aucune Opération ni Activité Spéciale du 26 Juillet ou du DR qui retirerait une pièce de l'autre ou affecterait l'Opposition déjà en place n'est autorisée. S'il s'agit du même joueur, les transferts

mutuels sont autorisés. Si l'une ou l'autre Faction retire 2 de ses Bases d'un coup, annulez la Capacité. La Faction déclenchant l'événement reste éligible.

Le pacte de Caracas de 1958 fut un accord important qui unifia tous les insurgés combattant Batista, mettant de côté leurs différences pour travailler ensemble au renversement du dictateur. Le pacte passait largement sous silence les différences fondamentales sur les visions du futur de Cuba.

## 19. Sierra Maestra Manifesto **MDSG**

*Fidel dédaigne les élections comme tout compromis* : dans l'ordre des Factions sur cette carte, chaque Faction peut placer 2 pièces qui ne sont pas des Casinos sur des espaces où elle a déjà une pièce. La Faction exécutante reste éligible.

Le Manifesto rejetait tout compromis politique et invitait les insurgés à renverser le Gouvernement. Avant tout une escalade du conflit, il fut aussi le plus bel exemple de rhétorique de Fidel.

## 20. Les douze **MDSG**

*L'histoire des survivants inspire le mouvement* : une Faction peut faire une Marche gratuite et un Ralliement gratuit à destination.

*Les épreuves rencontrées par le Granma présagent des défis à venir pour l'approvisionnement* : retirez la moitié arrondie à l'inférieur de toutes les Guérillas dans l'espace qui en a le plus.

La création de mythes était un outil important pour le Mouvement du 26 Juillet. Empruntant une imagerie religieuse pour atteindre les pauvres et les illettrés, l'histoire de ce petit groupe de Guérilleros triomphant d'un adversaire puissant toucha les cubains les plus déshérités.

## 21. Fangio **MSGD**

*Le 26 Juillet enlève le coureur automobile* : passez une Cité 1 niveau vers Opposition Active, 2 niveaux si une pièce de 26 Juillet s'y trouve.

*Le célèbre pilote popularise Cuba* : dans 2 espaces avec des Casinos, ouvrez un Casino fermé ou placez 1 Trésorerie avec une Guérilla ou un Cube.

Juan Manuel Fangio est peut-être le plus grand pilote de Formule Un de l'histoire. Kidnappé par les insurgés avant une course, Fangio fut bien traité et loua ses ravisseurs après sa libération. L'incident fut un embarras majeur pour le Gouvernement.

## 22. Raúl **MSGD**

### **CAPACITÉ D'INSURGÉ**

*Le plus jeune Castro est un as* : le 26 Juillet peut relancer un jet de dé pour une Attaque ou un Kidnapping.

### **ÉLAN GOUVERNEMENTAL**

*Retour de flamme des prises d'otages US* : jusqu'au tour de Propagande, ajoutez deux fois à l'Aide le montant prélevé par un Kidnapping.

Communiste engagé, le benjamin des Castro influença à la fois la stratégie du 26 Juillet et la politique de son frère. Sa campagne de kidnapping donna au mouvement une influence vitale sur les États-Unis.

### 23. Radio Rebelde **MSDG**

*La radio clandestine touche les masses* : montez 2 Provinces chacune d'1 niveau vers Opposition Active.

*Emetteur neutralisé* : retirez une Base du 26 Juillet d'une Province.

L'utilisation de la radio de Propagande fut un outil important des insurgés, qui exprimait leur vision politique mieux que le Gouvernement pouvait le faire.

### 24. Vilma Espín **MSDG**

*Un interlocuteur révolutionnaire* : passez la Sierra Maestra ou un espace adjacent en Opposition Active.

*La fiancée de Raúl trahit la Guérilla urbaine* : retirez toutes les pièces du 26 Juillet d'une Cité autre que Havana.

La fiancée de Raúl, Vilma Espín Guillois était une organisatrice et un recruteur talentueux. Il existe des preuves factuelles qu'elle était impliquée dans la mort de l'organisateur du mouvement (et rival de Castro) Frank País.

### 25. Escapade **DGMS**

*Un yacht amène des combattants* : placez une Guérilla et une Base DR dans la Province de Camagüey ou d'Oriente au choix.

*Un yacht de ravitaillement intercepté* : retirez une Base du Directorio.

La plupart des armes reçues par le Directorio arrivaient par bateau de Miami, périodiquement interceptées par les USA ou le Gouvernement cubain. La plus célèbre cargaison arriva à bord du yacht Escapade.

### 26. Rodríguez Loeches **DGMS**

*Leader DR* : le DR place 1 Guérilla n'importe où et peut y rallier, marcher ou faire une embuscade gratuitement.

*Administrateur inefficace* : retirez 1 Guérilla DR. Ressources DR -5.

Rodríguez Loeches, un dirigeant important du Directorio, n'était pas à l'aise dans les montagnes de l'Escambray, mais préférait la vie de Guérilla urbaine.

### 27. Echeverría **DGSM**

*Un attentat sur le dictateur manqué de peu* : placez 2 Guérillas DR n'importe où. Havana passe Neutre. Le DR reste éligible.

*Le révolutionnaire populaire meurt dans son « attaque au sommet »* : retirez les 2 pièces DR les plus proches de Havana. Ressources DR -3.

José Antonio Echeverría était le leader inspiré de la Fédération des Etudiants d'Université et membre fondateur du Directoire Révolutionnaire. Il mourut le 13 Mars 1957 lors d'un attentat manqué pour assassiner Batista, renverser le gouvernement et prendre le pouvoir. Sans Echeverría, le Directorio manqua de la direction et du commandement exemplaire qu'apporta Castro au Mouvement du 26 Juillet.

## 28. Morgan **DGSM**

### CAPACITÉ D'INSURGÉ

*Commandant US* : les Guérillas DR peuvent faire une Marche sur 2 espaces adjacents.

*Contre-coup pour l'aventurier Yanqui* : passez un espace avec une Guérilla DR en Soutien Actif.

Une remarquable personnalité, William Alexander Morgan fut attiré dans la révolution cubaine et fut l'instrument du succès des rebelles dans les montagnes de l'Escambray de Las Villas. Exécuté par Castro pour espionnage (sans doute faux) et complot contre sa personne (sans doute vrai).

## 29. Fauré Chomón **DMGS**

*Les étudiants prennent la clé des champs* : le DR ou le 26 Juillet place 1 Base et 2 Guérillas à Las Villas.

*Changement de loyauté des étudiants* : retirez une pièce DR et remplacez-la par son équivalent 26 Juillet.

Fauré Chomón devint le leader du Directoire Révolutionnaire à la mort d'Echeverría. Chomón réussit à maintenir l'organisation active, et la menace qu'il représentait maintint certainement de nombreuses troupes loin de la Sierra Maestra. Chomón attira beaucoup de recrues en Escambray, mais sa scission avec Gutiérrez-Menoyo coûta au DR un de ses meilleurs chefs et beaucoup de Guérilleros expérimentés. Il fut aussi un des signataires du Pacte de Miami.

## 30. La vie de Guérilla **DMGS**

### CAPACITÉ D'INSURGÉ

*L'adversité enduret les combattants du 26 Juillet* : tout Ralliement du 26 Juillet retourne les Guérillas sur leurs faces dormantes, même si vous en placez de nouvelles.

*L'adversité enduret les étudiants révolutionnaires* : placez toutes les Guérillas DR sur leurs faces dormantes. Placez une nouvelle Guérilla DR dans une Cité.

Les guérilleros du 26 Juillet et des autres factions subirent de nombreuses privations, qu'ils soient affamés dans les montagnes ou chassés par la police politique dans les villes. Ceux qui réussissaient à s'adapter à cette vie étaient quasiment impossibles à terrasser, malgré les avantages apparemment écrasants en hommes et matériel engagés contre les insurgés.

## 31. Escopeteros **DMSG**

*Les locaux lancent leur propre révolution* : placez n'importe quelle Base non-Casino et n'importe quelle Guérilla dans une Province de montagne.

*Le monde rural traditionaliste rejette la rébellion* : passez un espace de montagne un niveau vers Soutien Actif.

Beaucoup de paysans locaux voulaient rejoindre les insurgés, mais à la fois le Directorio et le 26 Juillet restaient réticents à les accueillir dans leurs rangs. Le Gouvernement tentait régulièrement d'infiltrer les camps de guérilleros avec ces nouvelles recrues, mais même s'ils n'étaient pas des informateurs les paysans étaient souvent plus un fardeau qu'un bénéfice pour les insurgés. Toutefois, l'apport de recrues dures à la tâche et familières au terrain pouvait être un grand avantage.

### 32. Resistencia Cívica **DMSG**

*Le mouvement urbain soutient Castro* : dans une Cité remplacez toutes les pièces du Directorio par leurs équivalents du 26 Juillet.

*Le mouvement se sépare de Castro* : dans une Cité remplacez toutes les pièces du 26 Juillet par leurs équivalents du Directorio.

El Movimiento de Resistencia Cívica était un important groupe d'opposition à Batista, particulièrement à Havana. Son soutien aux insurgés ruraux faiblit tout au long de la guerre, mais ses objectifs restaient plus en accord avec le modéré Directorio.

### 33. Carlos Prío **DSGM**

*L'ancien président fait parvenir des fonds* : +5 Ressources du DR ou du 26 Juillet.

*Retour d'exil* : choisissez un espace sans contrôle du Gouvernement. Placez-y une Base DR et passez le Neutre.

Carlos Prío Socarrás fut président de Cuba de 1948 à 1952, (quand il fut chassé par un coup d'état de Batista). Prío soutint des groupes d'insurgés incluant le 26 Juillet. Il fut pressé de retourner à Cuba pendant la révolution, mais préféra continuer de soutenir les insurgés à distance.

### 34. Campagne d'information US **DSGM**

*Les expatriés s'investissent* : une Faction insurgée ajoute un jet de dé à ses Ressources. Chacune des autres ajoute +2.

*Un embarras* : ajoutez le plus faible entre +8 et le montant de l'Aide aux Ressources du Gouvernement. Puis Aide +8.

La proximité de Cuba pour la communauté d'exilés de Miami et New York donna l'opportunité pour les groupes d'insurgés de lever des fonds et de raconter leur histoire directement à la population. Fidel accomplit des visites aux USA juste avant la révolution comme brièvement ensuite.

### 35. Défections **DSMG**

*Combattants désenchantés* : dans un espace déjà occupé par vos pièces et celles d'un ennemi, remplacez 2 Guérillas ou Cubes ennemis par vos propres Guérillas ou Cubes.

Chaque faction du conflit subit des défections, y compris le Syndicat, dont des employés étaient perdus au profit de l'insurrection ou du Gouvernement. Plus estimable que la main-d'œuvre étaient les renseignements gagnés lors de ces défections.

### 36. Eloy Gutiérrez Menoyo **DSMG**

*Leader DR exemplaire* : remplacez une pièce non-DR, non-Casino à Las Villas ou un espace adjacent par 2 Guérillas DR.

*Commandant dissident* : remplacez 1 Guérilla du Directorio par 1 Guérilla non-DR.

Eloy Gutiérrez Menoyo dirigea le Segundo Frente Nacional del Escambray après avoir rompu avec Chomón au sujet de la direction du Directoire Révolutionnaire en Escambray. Emprisonné pendant 22 ans après la révolution, il fut adopté par la communauté des exilés, puis blâmé quand il revint à Cuba. Il mourut en 2012.

### 37. Herbert Matthews **SGMD**

*Le New York Times réfute la mort de Fidel* : Ressources du 26 Juillet +5. Aide -6.

*La survie de Fidel pousse les soutiens à réagir* : Aide +10. Ressources du Directorio +3. Ressources du Syndicat +5.

Herbert Matthews, un reporter du New York Times, interviewa Fidel Castro au début de 1957, seulement quelques semaines après que Batista ait proclamé qu'il avait été tué au combat. L'interview fut un coup publicitaire formidable pour le Mouvement du 26 Juillet et un cauchemar de relations publiques comparable pour Batista et ses partisans au sein du gouvernement US.

### 38. Meyer Lansky **SGMD**

*Dealer affairiste* : au sein d'un espace, transférez toute Trésorerie parmi n'importe quelles Guérillas ou Cubes.

*Maître mafieux* : le Syndicat relocalise tout Casino où il le désire (dans la limite d'empilement). Tous les Casinos ouvrent.

Meyer Lansky, un juif polonais, devint une des plus remarquables figures de la mafia américaine. A cause de son ethnie, il ne put s'élever dans les rangs du Syndicat, mais ses talents d'homme d'affaires et d'expert dans le milieu des casinos fit de lui le choix naturel pour diriger les opérations de la Mafia à Cuba. Lansky fut un soutien majeur de Batista, et beaucoup de pots-de-vin venant des Casinos trouvèrent leur chemin vers la poche de Batista et financèrent la contre-insurrection.

### 39. Turismo **SGDM**

« *Affreux américain* » : le Soutien passe d'1 niveau vers Neutre dans chaque espace avec Casino.

« *Protection* » des touristes par la Police : le Gouvernement et le Syndicat gagnent chacun +3 Ressources par espace contenant Casino ouvert et Police.

Le fort courant anti-américain à Cuba était entretenu par le nombre de touristes américains qui y affluaient. L'appétit des touristes pour l'alcool, le jeu, les distractions sauvages et les prostituées offensait la population conservatrice. Distiller des cadeaux à la population cubaine fit peu pour gagner leur soutien.

### 40. Ambassadeur Smith **SGDM**

*L'avocat de La Havane est ignoré aux USA* : baissez l'Alliance US d'1 niveau (perdez l'Aide correspondante).

*Le dictateur est soutenu aveuglément* : montez l'Alliance US d'1 niveau. Aide +9. Puis ajoutez le plus faible entre +9 et la moitié de l'Aide (arrondi à l'inférieur) aux Ressources du Syndicat.

Earl Smith était un homme d'affaires ayant des investissements à Cuba qui devint l'ambassadeur US en 1957, alors même qu'il ne parlait pas espagnol. Smith poussa constamment pour une aide militaire accrue à Batista et était persuadé que le Mouvement du 26 Juillet était une insurrection communiste. Il finit par croire que ceux qui lui étaient opposés au Département d'Etat étaient sympathisants du Communisme.

#### 41. Gros boucher **SMGD**

*L'homme des Casinos Nicholas Di Costanzo attire l'attention US* : fermez 1 Casino ou réduisez l'Aide de -8.

*Spécialiste de la Mafia* : le Syndicat peut faire une Embuscade gratuite avec une de ses Guérillas dormantes et ouvrir un Casino fermé.

Nicholas Di Costanzo faisait partie d'un groupe de gangsters amené à Cuba pour diriger les opérations du Syndicat. Il était connu comme une figure intimidante qui appliquait les ordres rigides à la lettre.

#### 42. Llano **SMGD**

*Les bidonvilles s'arment* : placez une Base du 26 juillet et n'importe quelle Guérilla dans une Cité.

*Les pauvres des villes restent indifférents, avides de travail* : choisissez une Cité. Retirez-en toute Opposition et placez un Casino ouvert.

Le Llano (littéralement « une plaine ou un espace plat ») était un terme pour les bas-fonds cubains. Alors que le mythe de la révolution cubaine mettait l'accent sur la victoire des guérilleros de Fidel dans les montagnes, des chercheurs ont récemment insisté sur l'importance de la révolution urbaine à Cuba. Les pauvres et les classes moyennes fournirent à la fois des guérilleros urbains et de l'aide matérielle aux groupes insurgés des zones rurales.

#### 43. Offensive de la Mafia **SMDG**

*Le milieu aide les rebelles* : le 26 Juillet ou le DR exécute une Opération limitée gratuite traitant 1 pièce du Syndicat comme si elle était de sa Faction.

### CAPACITÉ D'INSURGÉ

*Tueurs à gages* : le Syndicat peut faire des Assassinats comme le DR, mais sans se préoccuper de la Police.

Le Syndicat ne prit jamais un rôle actif militairement dans la révolution cubaine, mais il existe des cas de confrontations entre gangsters et guérilleros qui se terminèrent violemment. Le Syndicat recruta activement des anciens militaires de la Guerre de Corée ou de la Deuxième Guerre Mondiale, et gardait donc une réserve d'hommes entraînés.

#### 44. Force aérienne rebelle **SMDG**

*Un avion capturé surprend les militaires* : une Guérilla du 26 Juillet ou du DR (Active ou non) fait une Embuscade gratuite contre les forces du Gouvernement. Retirez les Bases en premier.

*Les rebelles acquièrent un avion mais ne peuvent l'utiliser* : choisissez entre 26 Juillet ou DR et transférez un jet de dé de ses Ressources vers le Syndicat.

La débrouillardise du Mouvement du 26 juillet est bien démontrée par l'acquisition d'un certain nombre d'avions qui furent utilisés par les insurgés en soutien d'opérations au sol et pour harceler les forces aériennes de l'Armée Cubaine.

#### 45. Anastasia **SDGM**

*Un rival fait une démonstration de force à Cuba* : fermez tous les Casinos à Havana. Ressources du Syndicat -5.

*Le rival de Lansky abattu à New York* : Ressources du Syndicat +10.

Le tristement célèbre chef de *Murder, Inc.* était mécontent d'avoir été écarté de l'opération cubaine. Les autres membres du Syndicat à Cuba ne voulaient pas de la participation de l'imprévisible Albert Anastasia, et se réjouissait de la gestion mesurée des casinos par Lansky. Qu'un membre de ce groupe ait participé ou ordonné l'attaque contre Anastasia au salon de coiffure du Park Sheraton Hotel n'est pas avéré, mais sa mort signifiait que les opérations à Cuba pouvaient continuer tranquillement.

#### **46. Sinatra SDGM**

*Une star hors de prix* : Ressources du Syndicat -6.

*Le show de Frankie* : placez un Casino ouvert à Havana sans vous occuper des limites d'empilement. Placez 1 Trésorerie avec la Police à cet endroit.

Sinatra aimait l'alcool, les femmes et les gangsters, et il n'y avait aucune limite aux trois à Havana. Il appréciait tellement cette ville qu'il la considérait comme sa résidence permanente au point d'envisager une émission de télévision en direct depuis un casino.

#### **47. Pacte de Miami SDMG**

*Surprise pour le dictateur et les rebelles* : retirez 2 Guérillas. Gouvernement inéligible jusqu'à la fin de la prochaine carte.

*L'accord provoque la confusion* : le 26 Juillet et le Directorio perdent chacun -3 Ressources et sont inéligibles jusqu'à la fin de la prochaine carte.

Le Pacte de Miami surprit probablement tout le monde, du Gouvernement à Fidel Castro (bien que plusieurs membres du Mouvement du 26 Juillet en soient signataires). En cédant apparemment la tête de l'insurrection à Castro, il brouillait aussi les cartes en le forçant à une alliance avec les partis politiques Autenticos et Ortodoxos. Au final, il fut généralement ignoré parmi les réalités de la guerre dictées par le futur pouvoir à Cuba.

#### **48. Santo Trafficante, Jr SDMG**

*Une querelle avec Lansky* : Ressources du Syndicat -10. Toutes les Guérillas du Syndicat deviennent actives.

### **CAPACITÉ D'INSURGÉ**

*Mafieux d'autrefois* : toute Guérilla dormante du Syndicat bloque les pots-de-vin (6.2.3).

Trafficante, bien qu'étant le sujet de multiples biographies et la cible de nombreuses enquêtes du FBI, demeure largement un mystère. L'expertise de Trafficante dans le jeu (sa famille se fit un nom à Tampa en lançant la bolita, une loterie populaire parmi les exilés cubains) fit de lui une figure importante de la Mafia Havanaise. Trafficante fut déçu de Batista et essaya de travailler avec Castro même après que la révolution soit terminée. Bien qu'emprisonné par ce dernier, il continua d'espérer qu'il serait autorisé à toujours gérer ses casinos. Il fut écroué pour trafic de narcotiques (ce qui ironiquement correspondait à son nom) et plus tard déporté. Les rumeurs sur l'implication de Trafficante dans l'assassinat du président Kennedy persistèrent (occasionnellement encouragées par Trafficante lui-même). Il mourut en 1987.

 2



**Guantánamo Bay**

**CAPACITÉ D'INSURGÉ**

*Personnel de la Base ciblé :*  
le 26 Juillet peut faire des kidnappings en Sierra Maestra comme si c'était une Cité.

*Aéroport US :*  
jusqu'au tour de Propagande, les Frappes Aériennes retirent 2 pièces et sont disponibles même sous embargo.  
**ÉLAN GOUVERNEMENTAL**


 1




**Véhicules blindés**

*En service rebelle :*  
le 26 Juillet ou le DR peut faire une Marche gratuite vers un espace et une Embuscade gratuite à cet endroit (même si les Guérillas sont Actives).

*Livrés :*  
jusqu'au tour de Propagande, avant un Assaut bougez des troupes vers l'espace de l'Assaut depuis d'autres espaces.  
**ÉLAN GOUVERNEMENTAL**


 4




**S.I.M.**

*Mot de torture :*  
retirez le Soutien d'un espace sans Police.

*Le renseignement militaire s'enhardit :*  
jusqu'au tour de Propagande, la Police peut faire des Ratisages et des Assauts comme les Troupes.  
**ÉLAN GOUVERNEMENTAL**

 3



**Eulogio Cantillo**

*Un général scelle une trêve :*  
choisissez un espace avec des Troupes. Une Faction en fait sortir toutes ses Guérillas par une Marche gratuite, puis les retourne sur leur face dormante.

*Le dictateur soutient l'offensive du général :*  
choisissez une Cité ou une Province avec des Troupes. Elles peuvent faire un Ratisage gratuit sur place, puis un Assaut gratuit.



### Rolando Masferrer

**Commandant brutal :**  
Passez une Province avec des Troupes et une autre Province adjacente en Opposition Passive.

**Paramilitaires :**  
jusqu'au tour de Propagande, le Ratissage permet un Assaut gratuit sur un espace comme Activité spéciale.  
**ÉLAN GOUVERNEMENTAL**



### Sánchez Mosquera

**Un colonel populaire est blessé :**  
retirez toutes les Troupes d'un espace de montagne (pour les rendre disponibles).

**Un commandant de l'Armée efficace :**  
jusqu'au tour de Propagande, les Assauts considèrent les montagnes comme des Cités.  
**ÉLAN GOUVERNEMENTAL**



### Élections

**Reportées !**  
**Les rangs des rebelles grossissent :**  
placez une Guérilla dans chaque Cité.

**Annoncées ! Batista ploie sous la pression américaine :**  
passez une Cité à Neutre. Aide +10.



### Grève générale

**Chaos global :**  
dans chaque Cité, modifiez le Soutien/Opposition d'un niveau vers Neutre et placez une Guérilla au choix.

**La grève échoue, les magasins rouvrent :**  
passez une Cité en Soutien Actif et activez toutes les Guérillas présentes.  
Ouvrez un Casino au choix.



9



### Coup d'état

**Batista évincé ! :**  
passez tous les espaces contrôlés par le Gouvernement un niveau vers Neutre. L'Alliance US remonte d'un niveau.

**Un complot soutenu par les USA est découvert :**  
activez et faites un Assaut gratuit sur toutes les pièces DR dans les Cités contenant des Cubes. L'Alliance US baisse d'un niveau.



10



### MAP

**Une cargaison d'armes est volée :**  
remplacez un Cube par 2 Guérillas quelconques.

**Entraînement US :**  
jusqu'au tour de Propagande, le Gouvernement peut accompagner une Opération limitée par une Activité Spéciale gratuite.  
**ÉLAN GOUVERNEMENTAL**



11



### Batista s'enfuit

**Les USA forcent le dictateur à partir :**  
Ressources du Gouvernement -10. Sélectionnez et retirez un jet de dé Troupes. L'Alliance US monte d'un niveau. Aide +10. Le Gouvernement effectue un Redéploiement comme pour un tour de Propagande.




12

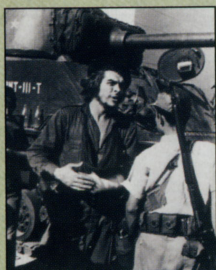


### BRAC

**Agence anti-subversion :**  
retirez 2 Guérillas au choix.

**La CIA forme la Police politique :**  
placez une Police à un endroit au choix. Ajoutez le plus faible entre +6 et le montant de l'Aide aux Ressources du Gouvernement.



13

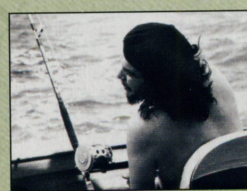


**El Che**

**CAPACITÉ D'INSURGÉ**

*Chef militaire inspiré :*  
le premier groupe de Guérillas à bouger lors d'une Opération de Marche du 26 Juillet est retourné sur sa face dormante.


14



**Opération Pêcheur**

*Seconde invasion :*  
placez une Base et une Guérilla du 26 Juillet à Pinar Del Río.

*Les locaux rechignent à participer :*  
passez Pinar Del Río deux niveaux vers Soutien Actif.



15




**Venez camarades !**

*Recrues communistes :*  
placez 3 Guérillas du 26 Juillet où vous voulez.

*Influence soviétique suspectée :*  
ajoutez le plus faible entre le montant de l'Aide ou +10 aux Ressources du Gouvernement. Puis augmentez l'Aide de +5.


16



**Larrazábal**

*La junte vénézuélienne fournit des armes :*  
placez une Base du 26 Juillet quelque part où il existe déjà des pièces du 26 Juillet.

*Caracas interrompt les livraisons :*  
retirez une Base du 26 Juillet. Ressources du 26 Juillet -3.


17



**Alberto Bayo**

*Des vétérans entraînent les guérilleros :*  
le 26 Juillet ou le DR rallie gratuitement dans chaque espace où il possède déjà une Base (comme s'ils étaient Neutres).

*Mexico bloque l'entraînement par les expatriés cubains :*  
toutes les Guérillas du 26 juillet deviennent Actives. Le 26 Juillet est inéligible jusqu'à la fin de la prochaine carte.


18



**Pacte de Caracas**

**CAPACITÉ D'INSURGÉ**

Aucune Opération ni Activité Spéciale du 26 Juillet ou du DR qui retirerait une pièce de l'autre ou affecterait l'Opposition déjà en place n'est autorisée. S'il s'agit du même joueur, les transferts mutuels sont autorisés. Si l'une ou l'autre Faction retire 2 de ses Bases d'un coup, annulez la Capacité. La Faction déclenchant l'événement reste éligible.


19



**Sierra Maestra Manifesto**

*Fidel dédaigne les élections comme tout compromis :*  
dans l'ordre des Factions sur cette carte, chaque Faction peut placer 2 pièces qui ne sont pas des Casinos sur des espaces où elle a déjà une pièce. La Faction exécutante reste éligible.


20



**Les douze**

*L'histoire des survivants inspire le mouvement :*  
une Faction peut faire une Marche gratuite et un Ralliement gratuit à destination.

*Les épreuves rencontrées par le Granma présentent des défis à venir pour l'approvisionnement :*  
retirez la moitié arrondie à l'inférieur de toutes les Guérillas dans l'espace qui en a le plus.


21



**Fangio**

*Le 26 Juillet enlève le coureur automobile :*  
 passez une Cité 1 niveau vers Opposition Active, 2 niveaux si une pièce de 26 Juillet s'y trouve.

*Le célèbre pilote popularise Cuba :*  
 dans 2 espaces avec des Casinos, ouvrez un Casino fermé ou placez 1 Trésorerie avec une Guérilla ou un Cube.


22



**Raúl**

**CAPACITÉ D'INSURGÉ**

*Le plus jeune Castro est un as :*  
 le 26 Juillet peut relancer un jet de dé pour une Attaque ou un Kidnapping.

*Retour de flamme des prises d'otages US :*  
 jusqu'au tour de Propagande, ajoutez deux fois à l'Aide le montant prélevé par un Kidnapping.  
**ÉLAN GOUVERNEMENTAL**


23



**Radio Rebelde**

*La radio clandestine touche les masses :*  
 montez 2 Provinces chacune d'1 niveau vers Opposition Active.

*Emetteur neutralisé :*  
 retirez une Base du 26 Juillet d'une Province.


24

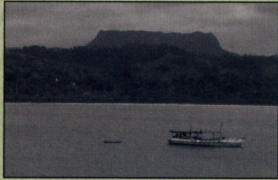


**Vilma Espín**

*Un interlocuteur révolutionnaire :*  
 passez la Sierra Maestra ou un espace adjacent en Opposition Active.

*La fiancée de Raúl trahit la Guérilla urbaine :*  
 retirez toutes les pièces du 26 Juillet d'une Cité autre que Havana.

DR [Cuba] [Star] [Coin] 25




**Escapade**

*Un yacht amène des combattants :*  
placez une Guérilla et une Base DR dans la Province de Camagüey ou d'Oriente au choix.

*Un yacht de ravitaillement intercepté :*  
retirez une Base du Directorio.

DR [Cuba] [Star] [Coin] 26



**Rodríguez Loeches**

*Leader DR :*  
le DR place 1 Guérilla n'importe où et peut y rallier, marcher ou faire une embuscade gratuitement.

*Administrateur inefficace :*  
retirez 1 Guérilla DR.  
Ressources DR -5.

DR [Cuba] [Coin] [Star] 27



**Echeverría**

*Un attentat sur le dictateur manqué de peu :*  
placez 2 Guérillas DR n'importe où. Havana passe Neutre. Le DR reste éligible.

*Le révolutionnaire populaire meurt dans son « attaque au sommet » :*  
retirez les 2 pièces DR les plus proches de Havana. Ressources DR -3.

DR [Cuba] [Coin] [Star] 28



**Morgan**

**CAPACITÉ D'INSURGÉ**

*Commandant US :*  
les Guérillas DR peuvent faire une Marche sur 2 espaces adjacents.

*Contre-coup pour l'aventurier Yanqui :*  
passez un espace avec une Guérilla DR en Soutien Actif.



29



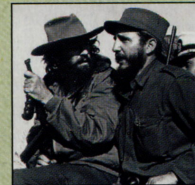
### Fauré Chomón

*Les étudiants prennent la clé des champs :*  
le DR ou le 26 Juillet place 1 Base et 2  
Guérillas à Las Villas.

*Changement de loyauté des étudiants :*  
retirez une pièce DR et remplacez-la par  
son équivalent 26 Juillet.



30



### La vie de Guérilla

**CAPACITÉ D'INSURGÉ**

*L'adversité endurecit les combattants du 26 Juillet :*  
tout Ralliement du 26 Juillet retourne les Guérillas  
sur leurs faces dormantes, même si vous en placez  
de nouvelles.

*L'adversité endurecit les étudiants  
révolutionnaires :*  
placez toutes les Guérillas DR sur leurs faces  
dormantes. Placez une nouvelle Guérilla DR  
dans une Cité.



31



### Escopeteros

*Les locaux lancent leur propre révolution :*  
placez n'importe quelle Base non-Casino et  
n'importe quelle Guérilla dans une  
Province de montagne.

*Le monde rural traditionaliste rejette la  
rébellion :*  
passez un espace de montagne un niveau  
vers Soutien Actif.



32





### Resistencia Cívica

*Le mouvement urbain soutient Castro :*  
dans une Cité remplacez toutes les pièces  
du Directorio par leurs équivalents du 26  
Juillet.

*Le mouvement se sépare de Castro :*  
dans une Cité remplacez toutes les pièces  
du 26 Juillet par leurs équivalents du  
Directorio.

33





**Carlos Prío**

*L'ancien président fait parvenir des fonds :*  
+5 Ressources du DR ou du 26 Juillet.

*Retour d'exil :*  
choisissez un espace sans contrôle du Gouvernement. Placez-y une Base DR et passez le Neutre.

34







**Campagne d'information US**

*Les expatriés s'investissent :*  
une Faction insurgée ajoute un jet de dé à ses Ressources. Chacune des autres ajoute +2.

*Un embarras :*  
ajoutez le plus faible entre +8 et le montant de l'Aide aux Ressources du Gouvernement. Puis Aide +8.

35







**Défections**

*Combattants désenchantés :*  
dans un espace déjà occupé par vos pièces et celles d'un ennemi, remplacez 2 Guérillas ou Cubes ennemis par vos propres Guérillas ou Cubes.

36







**Eloy Gutiérrez Menoyo**

*Leader DR exemplaire :*  
remplacez une pièce non-DR, non-Casino à Las Villas ou un espace adjacent par 2 Guérillas DR.

*Commandant dissident :*  
remplacez 1 Guérilla du Directorio par 1 Guérilla non-DR.

37






**Herbert Matthews**

*Le New York Times réfute la mort de Fidel :*  
Ressources du 26 Juillet +5. Aide -6.

*La survie de Fidel pousse les soutiens à réagir :*  
Aide +10. Ressources du Directorio +3.  
Ressources du Syndicat +5.

38





**Meyer Lansky**

*Dealer affairiste :*  
au sein d'un espace, transférez toute Trésorerie parmi n'importe quelles Guérillas ou Cubes.

*Maître mafieux :*  
le Syndicat relocalise tout Casino où il le désire (dans la limite d'empilement).  
Tous les Casinos ouvrent.

39







**Turismo**

*« Affreux américain » :*  
le Soutien passe d'1 niveau vers Neutre dans chaque espace avec Casino.

*« Protection » des touristes par la Police :*  
le Gouvernement et le Syndicat gagnent chacun +3 Ressources par espace contenant Casino ouvert et Police.

40





**Ambassadeur Smith**

*L'avocat de La Havane est ignoré aux USA :*  
baissez l'Alliance US d'1 niveau (perdez l'Aide correspondante).

*Le dictateur est soutenu aveuglément :*  
montez l'Alliance US d'1 niveau. Aide +9.  
Puis ajoutez le plus faible entre +9 et la moitié de l'Aide (arrondi à l'inférieur) aux Ressources du Syndicat.



41



### Gros boucher

*L'homme des Casinos Nicholas Di Costanzo attire l'attention US :* fermez 1 Casino ou réduisez l'Aide de -8.

*Spécialiste de la Mafia :* le Syndicat peut faire une Embuscade gratuite avec une de ses Guérillas dormantes et ouvrir un Casino fermé.



42



### Llano

*Les bidonvilles s'arment :* placez une Base du 26 juillet et n'importe quelle Guérilla dans une Cité.

*Les pauvres des villes restent indifférents, avides de travail :* choisissez une Cité. Retirez-en toute Opposition et placez un Casino ouvert.



43



### Offensive de la Mafia

*Le milieu aide les rebelles :* le 26 Juillet ou le DR exécute une Opération limitée gratuite traitant 1 pièce du Syndicat comme si elle était de sa Faction.

*Tueurs à gages :* le Syndicat peut faire des Assassinsats comme le DR, mais sans se préoccuper de la Police.

CAPACITÉ D'INSURGÉ



44




### Force aérienne rebelle

*Un avion capturé surprend les militaires :* une Guérilla du 26 Juillet ou du DR (Active ou non) fait une Embuscade gratuite contre les forces du Gouvernement. Retirez les Bases en premier.

*Les rebelles acquièrent un avion mais ne peuvent l'utiliser :* choisissez entre 26 Juillet ou DR et transférez un jet de dé de ses Ressources vers le Syndicat.

45





**Anastasia**

*Un rival fait une démonstration de force à Cuba :*  
fermez tous les Casinos à Havana.  
Ressources du Syndicat -5.

*Le rival de Lansky abattu à New York :*  
Ressources du Syndicat +10.

46





**Sinatra**

*Une star hors de prix :*  
Ressources du Syndicat -6.

*Le show de Frankie :*  
placez un Casino ouvert à Havana sans  
vous occuper des limites d'empilement.  
Placez 1 Trésorerie avec la Police  
à cet endroit.

47





**Pacte de Miami**

*Surprise pour le dictateur et les rebelles :*  
retirez 2 Guérillas. Gouvernement  
inéligible jusqu'à la fin de la  
prochaine carte.

*L'accord provoque la confusion :*  
le 26 Juillet et le Directorio perdent  
chacun -3 Ressources et sont inéligibles  
jusqu'à la fin de la prochaine carte.

48





**Santo Trafficante, Jr**

*Une querelle avec Lansky :*  
Ressources du Syndicat -10.  
Toutes les Guérillas du Syndicat  
deviennent actives.

*Mafieux d'autrefois :*  
toute Guérilla dormante du Syndicat  
bloque les pots-de-vin (6.2.3).

**CAPACITÉ D'INSURGÉ**

