

**Victory games 1986**

**THE KOREAN WAR**  
**JUIN 1950-MAI 1951**



# 1.0 Introduction

« The Korean war » est une simulation au niveau opérationnel de la première année de la guerre de Corée, de juin 1950 à mai 1951. Durant cette période, les Etats-Unis se trouvent personnellement impliqués dans un terrible conflit dans un lointain pays d'Asie dont beaucoup d'américains n'ont jamais entendu parler. A la suite des débâcles et des sensationnelles victoires de la première année, les divers fondements du système militaire américain - ayant récemment triomphé pendant la seconde guerre mondiale- furent sévèrement ébranlés.

C'est dans une guerre que peu d'américains comprenaient et que les historiens ont eu tendance à ignorer, que se sont construits les fondements de la diplomatie américaine face au communisme. Les origines de l'engagement américain au Vietnam, comme l'actuel statut quo temporaire entre les Etats-Unis et l'Union Soviétique, peuvent être directement attribuées à la politique américaine élaborée pendant la première année de la guerre de Corée.

Pendant les tours de jeu, qui représentent chacun un mois de temps réel, les joueurs contrôlent les forces terrestres et aériennes des Nations-Unies, de la Corée du nord, et de la Chine communiste. Les forces de chaque joueur comprennent une grande variété d'unités : de

l'infanterie, des marines, des parachutistes, des blindés et de l'aviation.

La carte est au 1 :750 000 et représente la péninsule coréenne, de Pusan, dans le sud, à la rivière Yalu, dans le nord.

Une grille d'hexagones a été sur-imprimée sur la carte et chaque hex représente 7.5 miles.

Outre le contrôle des forces militaires, les joueurs doivent prendre de nombreuses décisions politiques qui ont un effet important sur le jeu. Avant tout le joueur dirigeant les Nations-Unies doit s'efforcer de maintenir les tensions internationales à un niveau bas pour éviter la troisième guerre mondiale. Une escalade et une mobilisation rapides peuvent avoir des conséquences désastreuses en raison de l'impréparation militaire des U.S.A. D'un autre côté, l'envoi de forces insuffisantes en Corée peut aboutir à la conquête de la Corée du sud par les communistes nord coréens.

Les règles sont divisées en deux parties.

Les sections 3.0 à 16.0 contiennent les règles de base du jeu, qui sont utilisées dans les scénarios de la section 17.0.

Les règles des sections 18.0 à 22.0 sont utilisées dans le scénario de campagne de la section 23.0.

# 2.0 L'équipement du jeu

## 2.1 Les composants du jeu

Une boîte du jeu « The Korean War » contient les éléments suivants :

- Un livret de règles
- Un livret contenant des tables et des tableaux
- 2 cartes 22''X 32 ''
- 2 planches de 260 pions
- Une aide de jeu 8''X 11 ''
- Un dé à 10 faces
- Un casier de rangement

« The Korean War » nécessite un dé à 10 faces. Le « 0 » se lit « 0 » et non « 10 » comme dans beaucoup d'autres jeux.

## 2.2 Les questions sur le jeu

Si vous avez des questions sur les règles du jeu « The Korean War », n'hésitez pas à les adresser par écrit, en joignant à votre envoi une enveloppe timbrée à votre adresse. Une réponse sera faite. Adressez vos questions à l'adresse suivante :

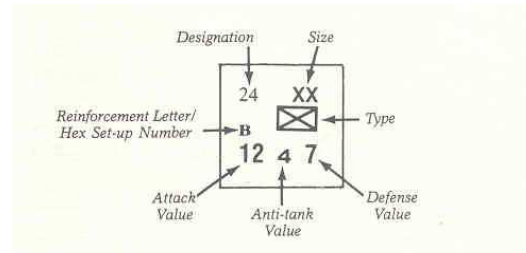
The Korean war Questions  
Victory games ,inc.  
43 west 33<sup>rd</sup> Street  
New York , NY 10001

## 2.3 Les pions

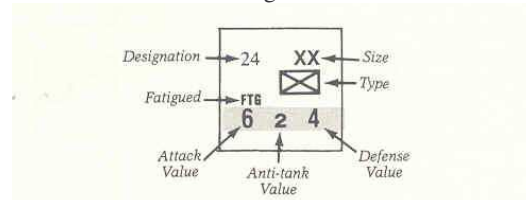
**Les pions représentent les forces militaires de la Corée du sud, de la Corée du nord, des USA, des Nations-Unies ( qui comprennent diverses nations membres), de la Chine communiste, de la Chine nationaliste et de**

**l'Union soviétique. Chacune de ces forces a une couleur spécifique.Exemple d'unité terrestre**

Coté recto ou face « mobile »



Coté verso ou face « fatigué »



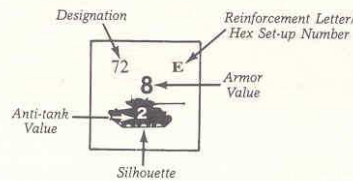
**Les unités fatiguées ont également une bande de couleur en bas de leur pion.**

**Note :** les unités terrestres relevant du commandement U.S. d'extrême-orient (US Far Eastern Command ou F.E.C) ont un symbole d'infanterie rempli de jaune. Les lettres de renfort des unités US et des unités alliées des nations-Unies sont imprimées sur le recto de leurs pions (voir 18.1). Le numéro d'hex de placement des unités ROK et NK qui sont déployées sur la carte au début des

scénarios 1 et 5 (voir 17.0) et dans le scénario de campagne (voir 23.0) est imprimé sur le recto de leur pion.

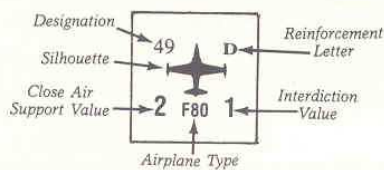
### Exemple d'unité de soutien blindé

SAMPLE ARMOR ASSET (Front)



**Note :** Le verso des pions des unités de soutien blindé comporte des valeurs blindée et anti-tank réduites. Les unités de soutien blindé ne sont pas affectées par la fatigue. Les unités de soutien blindé US/UK ont une lettre de renfort imprimée sur le recto de leur pion, utilisée dans le scénario de campagne ; les unités de soutien blindé NK qui sont déployées sur la carte au début du scénario 1 et lors de la partie de campagne ont le numéro de leur hex de placement imprimé sur le recto de leur pion.

### Exemple d'unité aérienne



### Résumé des autres types de pions

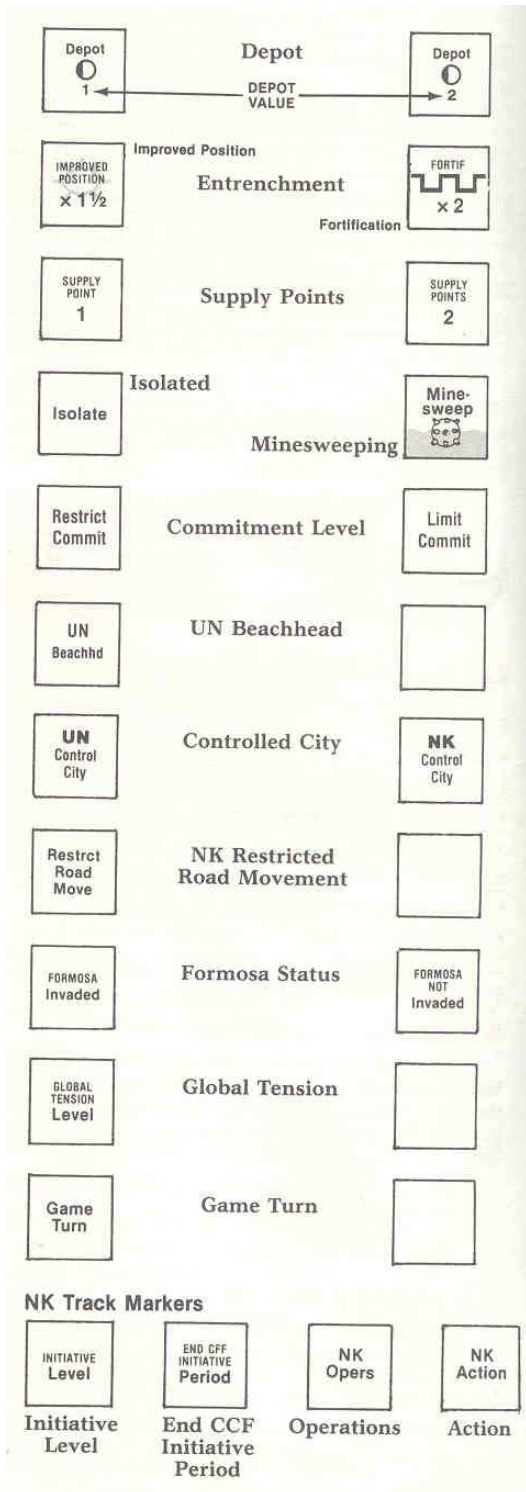
### SUMMARY OF COUNTER TYPES

Front		Back
	Infantry	
	US Marine	
	US Parachute	
	NK Garrison	
	Armor Asset	
	Non-Armor Asset	
	Replacement Unit	
	Air Unit	

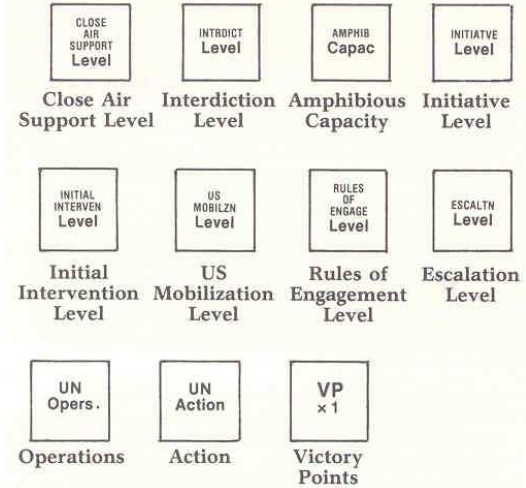
### Résumé des tailles d'unités

Les symboles suivants sont utilisés sur les pions pour indiquer leur taille : **XX** : division ; **X** : brigade ; **III** : régiment ; **II** : bataillon. Notez que les unités de soutien, les garnisons et les unités aériennes ne portent pas mention de taille.

### Résumé des marqueurs



### UN Track Markers



## 2.4 Les abréviations

Les abréviations suivantes sont utilisées dans le jeu :

### Pays

- BEL : Belgique
- BRZ : Brésil
- CAN : Canada
- CBA : Cuba
- CCF : Forces de Chine communiste
- CHL : Chili
- COL : Colombie
- COM : Commonwealth
- ETH : Ethiopie
- FR : France
- GR : Grèce
- NK : Corée du Nord
- NTH : Pays-Bas
- PAK : Pakistan
- PER : Pérou
- PHL : Philippines
- ROK : République de Corée
- THI : Thaïlande
- TUR : Turquie
- UK : Royaume-Uni
- UN : Nations-Unies
- US : Etats-Unis

### Désignations

- CAP : Abréviation de capitale
- CAW : Elément aérien embarqué sur porte-avions
- CV : Cavalerie
- G : Garde
- HS : Hussards
- MAR : Marine
- PCL : Infanterie légère de la Princesse Patricia du Canada
- RPL : Remplacement
- TF SMTH : Task force Smith
- YNG : Police de Yongdungp'o

### Divers

- AMP : Phase de mission aérienne

**FEC** : Commandement d'extrême orient (Far East Command)

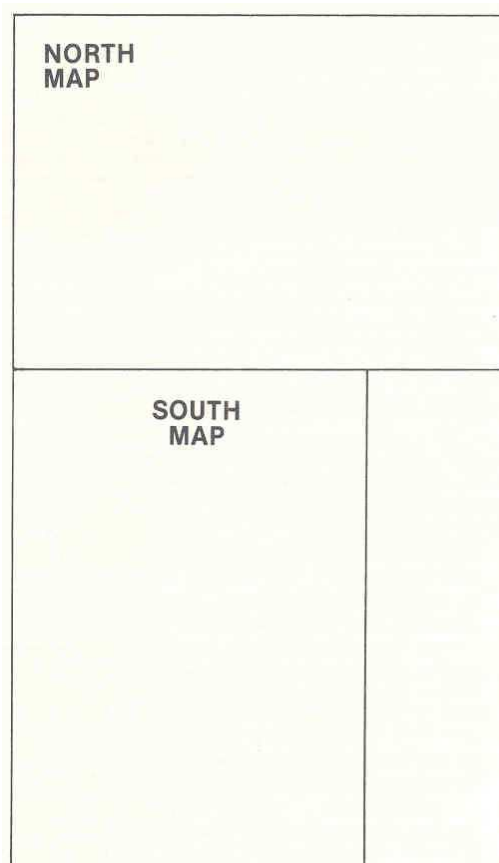
**VP** : Points de victoire

**1AP** : 1ère phase d'action

**2AP** : 2ème phase d'action

## 2.5 La carte

La carte est composée de 2 parties : nord et sud. Les scénarios de la section 17.0 utilisent seulement une carte. Le scénario de campagne (23.0) utilise les 2 cartes. Quand les 2 cartes sont nécessaires pour le jeu, elles doivent être placées comme cela est indiqué :



### Note sur la carte

Contrairement à ce qui est indiqué, le côté de l'hex 5816/5916 n'est pas la limite d'une province. N'en tenez pas compte et considérez par contre l'hex 5816/5917 comme une limite de province.

## 3.0 La séquence de jeu

Chaque tour de jeu est joué selon une Séquence de jeu stricte. Le tour de jeu est composé de phases, qui peuvent être divisées en segments. Chaque phase doit être jouée dans l'ordre précisé ci-dessous.

Certaines phases et segments ne sont pas joués lors de certains tours de jeu ; l'encart situé au centre de ce livret de règles énumère les différentes phases et segments de chaque tour de jeu du scénario de campagne et les règles spéciales qui s'y appliquent.

Chaque tour de jeu représente un mois de temps réel.

### A. Phase politique (jeu de campagne seulement)

**Non joué lors du tour 1**

#### 1. Segment de l'engagement UN

Au tour 2, le joueur UN déclare un niveau initial d'intervention UN, un niveau de mobilisation US, et un niveau de règle d'engagement UN (voir 18.0). A partir du tour 3, le joueur UN peut augmenter son engagement en augmentant ces niveaux (18.2).

#### 2. Segment de l'invasion de Formose

A partir du tour 5 inclus, le joueur NK peut déclarer une invasion chinoise de Formose à condition qu'il n'ait

pas encore obtenu une intervention chinoise limitée ou totale (voir 19.1).

### 3. Segment de tension globale

A partir du tour 2 inclus, le joueur UN augmente les niveaux de déstabilisation à partir de ses 3 tableaux d'engagement et consulte la table de tension globale (voir 19.1).

### B. Phase de missions aériennes UN

**Non joué lors du tour 1**

Le joueur UN assigne des missions aériennes à ses unités aériennes US (en y incluant les unités aériennes arrivées en renfort pendant cette phase) sur le tableau du théâtre aérien UN. Les missions de support aérien UN et les niveaux d'interdiction sont déterminés pour la durée du tour (voir 15.0).

### C. Phase d'amélioration FEC UN

**N'a lieu que durant les tours 3, 4 et 5**

Pendant les tours 3 et 4, le joueur UN peut améliorer une division FEC par tour. Au tour 5, il peut améliorer 2 divisions FEC (voir 13.3).

### D. Phase de capacité amphibie UN

### **Non joué lors du tour 1**

Le joueur UN détermine sa capacité amphibie pour le tour et place le marqueur de capacité amphibie UN sur la case appropriée du tableau de capacité amphibie UN (voir 11.1). Dans le scénario de campagne, la capacité amphibie UN dépend de la mobilisation US ( voir18.3).

## **E. 1<sup>ère</sup> phase d'action**

### **Non jouée lors du tour 1**

#### **1. segment de renforts**

Les deux joueurs consultent la table de renfort du scénario afin de déterminer s'ils reçoivent des renforts ce tour (voir 13.1). Dans le jeu de campagne, à partir du tour 4, le joueur UN peut déclarer l'intervention de la Chine nationaliste (voir 20.0), et le joueur NK peut demander l'intervention soviétique ou l'intervention chinoise limitée ou totale (voir 19.0).

#### **2. segment de déploiement**

Les renforts reçus pendant le segment de renforts sont maintenant déployés sur la carte. Le joueur UN peut placer des renforts de la case de réserve du GHQ du FEC sur la carte (voir 13.1).

#### **3. segment de placement des dépôts**

Le joueur NK peut placer des dépôts sur la carte ou ajuster les « valeurs de dépôt » de ses dépôts se trouvant déjà sur la carte ; puis le joueur UN fait de même. A la fin de ce segment, la somme des « valeurs de dépôt » des dépôts d'un joueur présents sur la carte ne peut excéder 3 (voir 5.1).

#### **4. segment de statut des dépôts**

Les 2 joueurs déterminent si leurs dépôts placés sur la carte sont ravitaillés ou isolés (voir 5.1).

#### **5. segment de niveau de ravitaillement des dépôts**

Les 2 joueurs déterminent les niveaux de ravitaillement de leurs dépôts non isolés (voir 5.1).

#### **6. segment de dépense de points de ravitaillement**

Le joueur NK fixe le nombre de points de ravitaillement dépensé par chacun de ses dépôts, puis le joueur UN fait de même. A chaque fois, le marqueur d'engagement approprié est placé sur le dépôt (voir 5.2).

#### **7. segment d'initiative**

Chaque joueur détermine son niveau d'initiative (le nombre total de points de ravitaillement dépensés par ses dépôts). Le joueur qui a le plus haut niveau d'initiative a l'initiative pour la durée de cette phase d'action (voir 5.2).

#### **8. segment de transferts d'unités de soutien**

Les 2 joueurs peuvent transférer des unités de soutien depuis des unités de combat vers un dépôt ami si elles sont situées dans le rayon de commandement primaire ou secondaire de ce dépôt (voir 8.2).

#### **9. segment d'opérations**

Ce segment est constitué d'un nombre indéfini de séquences d'opérations (voir 6.0). Le joueur qui a l'initiative effectue le premier une séquence d'opérations ; puis l'autre joueur fait de même. Les 2 joueurs jouent chacun à leur tour jusqu'à ce que l'un d'eux « passe » ; puis le joueur qui ne « passe pas »

effectue des séquences d'opérations jusqu'à la fin du segment. Une séquence d'opérations est effectuée comme suit :

- le joueur lance un dé et consulte sa table d'initiative ;
- le joueur effectue un nombre d'opérations égale au résultat obtenu à l'étape « a ». Une fois ces opérations effectuées, une nouvelle séquence d'opérations commence.

#### **10. segment d'affectation des unités de soutien**

Les dépôts qui détiennent des unités de soutien peuvent les affecter à des unités de combat qui se trouvent dans leur rayon primaire ou secondaire de commandement (voir 8.2).

#### **11. segment de reconstruction UN**

Le joueur UN peut remplacer des unités US RPL1 et RPL2 non fatiguées par, respectivement, des divisions RPL2 et des divisions à pleine capacité. De plus, le joueur UN avance les unités UN sur le tableau UN de reconstruction (voir 13.2). Dans la campagne, il y a des limitations à la reconstruction si le niveau de mobilisation US est de 1 (voir18.3).

#### **12. segment de réparation**

Toutes les unités fatiguées sont retournées sur leur coté « mobile » (voir7.6). De plus, les bataillons parachutistes US sont retirés de la carte (voir 12.0).

#### **13. segment de marqueurs**

Les 2 joueurs enlèvent les marqueurs d'engagement et d'isolement de leurs dépôts. Les joueurs peuvent également enlever n'importe lesquels de leurs dépôts de la carte (voir5.3).

#### **14. segment de déminage**

Le joueur UN lance un dé pour chaque marqueur de mines présent sur la carte pour déterminer si ces marqueurs sont enlevés.

## **F. Deuxième phase d'action**

### **Exécutée seulement au tour 1**

Les joueurs répètent la séquence de la 1<sup>ère</sup> phase d'action, des segments 1 à 14.

## **G. Phase d'achèvement des missions aériennes UN**

### **Non joué lors du tour 1**

Toutes les unités aériennes US sont enlevées du tableau de théâtre aérien UN.

## **H. Phase de points de victoire**

**(uniquement pendant le scénario 5 et la campagne.**

### **Non joué lors du tour 1)**

Le joueur UN détermine s'il a gagné ou perdu des points de victoire, et enregistre la somme de ses points de victoire sur la table des points de victoire UN (voir 21.0).

## **I Phase d'indication du tour de jeu**

### **(a lieu à tous les tours)**

Le marqueur de tour de jeu est avancé d'une case sur la table de suivi des tours.

# **4.0 Les unités et le terrain**

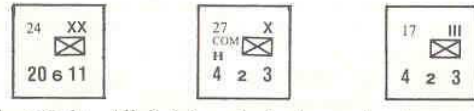


Au début de la partie, un joueur sera choisi comme joueur UN et l'autre comme joueur NK. Les 2 joueurs se familiariseront avec les types d'unités qu'ils contrôleront. Le joueur UN contrôle toujours les forces US et les diverses forces UN, ainsi que les forces de la République de Corée (ROK) et les forces de la Chine nationaliste. Le joueur NK contrôle les forces de la Corée du Nord, de la Chine communiste et des Soviétiques.

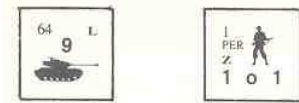
## 4.1 Les types d'unités

### Les unités terrestres

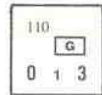
Il existe plusieurs tailles et types d'unités terrestres (voir 2.0 pour une explication des symboles utilisés pour représenter les unités terrestres). Les unités terrestres comprennent 4 catégories distinctes :



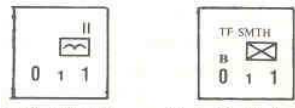
**Les unités de combat** : ce sont des divisions, brigades et régiments. Ce sont les unités les plus courantes du jeu. Le recto des unités de combat est appelé face « mobile » et le verso face « fatiguée ».



**Les unités de soutien** : blindé et non blindé. A la place d'un symbole militaire conventionnel, ces unités présentent une silhouette de tank pour les unités de soutien blindé et une silhouette de fantassin pour les unités de soutien non blindé. Les unités de soutien n'ont pas de face « fatiguée ».



**Garnisons** : ce sont des unités avec un symbole de garnison. Seul le joueur NK possède ces unités.



**Unités diverses US** : ce sont tous les bataillons parachutistes US et une unité spéciale appelée « Task Force Smith ».

### Les unités aériennes

Toutes les unités comportant un symbole d'avion sont des unités aériennes US. Elles sont détenues par le joueur UN.

### Les dépôts

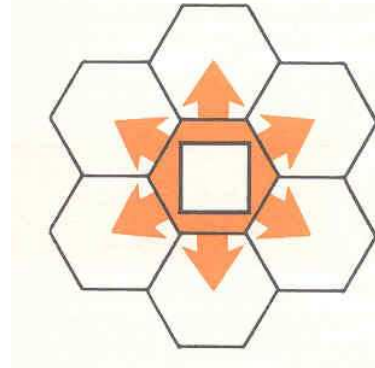
Les 2 joueurs possèdent des dépôts, qui sont importants pour le ravitaillement.

### Les marqueurs

Les marqueurs sont utilisés pour enregistrer différents types d'informations pendant la partie. Les joueurs US et NK ont chacun leur propre jeu de marqueurs. Les marqueurs de couleur brune sont neutres et utilisés par les 2 joueurs.

## 4.2 Les zones de contrôle (ZOC)

Seules les unités de combat (pas les unités de soutien, les garnisons ou les unités diverses US) exercent une ZOC. Une ZOC est constituée des 6 hexes entourant une unité de combat (voir diagramme). Les ZOC ne sont jamais limitées par le terrain, comme les fleuves ou les estuaires (cela signifie que les ZOC s'étendent à travers ces 2 types de terrain). Les ZOC affectent le mouvement, le combat, et le tracé des rayons de commandement et lignes de ravitaillement.



## 4.3 Les différents terrains

La carte représente la Corée à une échelle approximative de 1:750,000. Afin de régler le mouvement des unités, une grille d'hexagones a été sur-imprimée sur la carte. La table des terrains, imprimée sur la carte, indique le coût, en points de mouvement, nécessaire pour traverser les différents types de terrains. Une table des terrains simplifiée est également imprimée sur l'aide de jeu de chaque joueur et sur des tableaux séparés. Les terrains affectent également le tracé des lignes de ravitaillement et le combat.

**Les terrains naturels** : il y a 6 types d'hexes de terrains naturels, chacun ayant sa propre couleur (voir la table des terrains sur la carte). Ces terrains sont, en allant du terrain où le mouvement est le plus facile à celui où il est le plus difficile :

1. terrain clair
2. terrain accidenté
3. terrain difficile
4. montagne
5. sommet de montagne
6. réservoir

Chaque hex possède un type de terrain naturel prédominant. Si 2 ou plusieurs types de terrains sont présents dans un même hex, on considère que cet hex est du type du terrain le plus difficile. Par exemple, un hex qui contient des terrains clairs et difficiles sera considéré comme étant un hex de terrain difficile pour le calcul des points de mouvement et des autres fonctions du jeu. Quand la table de résultats de combat est utilisée, seuls 2 types de terrains sont pris en considération : la ligne « Clear » est utilisée quand le défenseur est dans un hex de terrain clair ; la ligne « Non-Clear » est utilisée quand le défenseur est dans un autre type d'hex.

**Hexes de cité et de ville** : les cités et les villes sont représentées dans des hex, bien que leur présence ne modifie pas le type de terrain naturel de ces hexes. Les cités offrent aux unités en défense, un modificateur au jet



de dés quand la table « BLINDEE » est utilisée ; les villes n'ont aucun effet sur le jeu. Certaines cités sont aussi considérées comme des ports (signalés par des ancres sur la carte) et d'autres comme des centres de production (voir 14.0).

**Hexes côtiers :** un hex comportant une partie de terrain naturel et une partie de mer est appelé hex côtier. Certains hexes côtiers sont définis comme des hexes d'invasion ; chaque hex d'invasion a une flèche d'assaut amphibie (voir 11.2). Les unités UN attaquant ou défendant un hex côtier bénéficient d'un modificateur au jet de dés en raison du support naval US (voir 9.4). S'il y a 2 ou plusieurs types de terrains dans un hex côtier, cet hex est considéré comme étant du type du terrain le plus difficile.

**Routes, chemins et voies ferrées :** ces types de terrains facilitent le mouvement des unités bien que leur présence n'affecte pas la nature du terrain de ces hexes. Notez que si un hex contient une route et une voie ferrée, une unité paie le coût des points de mouvement « route » pour traverser cet hex. De même, si une voie ferrée traverse un hex de terrain clair, une unité dépense seulement un point de mouvement (MP) pour se déplacer à travers cet hex.

**Côtés d'hex de fleuve et d'estuaire :** les fleuves et estuaires affectent le mouvement et le combat.

**Côtés d'hex de frontières :** il y a 2 types de frontières : les frontières des provinces et le 38<sup>ème</sup> parallèle. Les frontières des provinces sont importantes pour le déploiement du théâtre aérien UN (UN Air Theater Display) et pour le ravitaillement ; le 38<sup>ème</sup> parallèle est aussi une frontière de province et sépare la Corée du Nord de la Corée du Sud.

**Provinces :** il y a 14 provinces représentées sur la carte, chacune étant délimitée par une frontière tracée sur des côtés d'hex.

## 4.4 Le rayon de commandement

# 5.0 Le ravitaillement

La capacité des unités de combat à attaquer ou à défendre dépend de leur niveau de ravitaillement au moment du combat. La chaîne de ravitaillement part d'une source de ravitaillement et est relayé vers les unités de combat par les dépôts. Les dépôts sont placés sur la carte puis leur statut (isolé ou ravitaillé) est déterminé. Les dépôts n'étant pas isolés peuvent voir leur niveau de ravitaillement augmenté ; puis chaque joueur décide du nombre de points de ravitaillement que chaque dépôt va utiliser. Le nombre de points de ravitaillement utilisé détermine le niveau d'engagement des dépôts (et également le joueur ayant l'initiative durant le tour de jeu). Pour déterminer le statut de ravitaillement d'une unité de combat, cette dernière doit être dans le rayon de commandement d'un dépôt.

## 5.1 Les dépôts

Chaque camp (UN et NK) a ses propres marqueurs de dépôts. Chaque dépôt a une valeur de dépôt compris entre 1 et 3. Plus la valeur de dépôt est élevée, plus le niveau d'engagement qu'un dépôt peut fournir aux unités terrestres est élevé.

Occasionnellement, les dépôts doivent tracer un rayon de commandement. Un rayon de commandement est tracé le long d'une ligne continue d'hexes, depuis l'hex occupé par le dépôt jusqu'aux hexes occupés par les unités de combat et de soutien. (l'hex occupé par le dépôt est toujours considéré comme étant dans son propre rayon de commandement). Le rayon de commandement affecte les valeurs d'attaque et de défense d'une unité.

La longueur du rayon de commandement dépend des terrains de chaque hex traversé. La longueur du rayon de commandement est exprimée en points de mouvement ; chaque type d'hex coûte un nombre variable de points de mouvement quand on trace le rayon de commandement (voir la colonne « Command Range » de la table des terrains sur la carte). L'hex occupé par le dépôt n'est pas pris en considération pour déterminer le rayon de commandement.

Il y a 3 types de rayons de commandement :

**Rayon de commandement primaire :** un rayon de commandement primaire est une suite continue d'hexes d'une longueur inférieure ou égale à 10 MP.

**Rayon de commandement secondaire :** un rayon de commandement secondaire est une ligne continue d'hexes d'une longueur située entre 11 et 20 MP.

**Rayon de commandement étendu :** un rayon de commandement étendu est une ligne continue d'hexes d'une longueur supérieure à 20 MP.

## Restrictions au rayon de commandement

Un rayon de commandement ne peut ni traverser un estuaire ou hex de pleine mer, ni traverser un hex occupé par l'ennemi, une cité ennemie, ou une ZOC ennemie (à moins qu'une unité amie occupe cette ZOC). Une unité qui est incapable de tracer un rayon de commandement jusqu'à un dépôt ami, voit ses valeurs d'attaque et de défense sévèrement réduites (voir 9.1).

## Le placement des dépôts

Pendant le segment de placement des dépôts d'une phase d'action, le joueur NK peut placer en premier des dépôts sur la carte et augmenter ou diminuer la valeur des dépôts déjà présents ; puis le joueur UN fait de même. A la fin de ce segment, la somme des « valeurs de dépôt » de tous les dépôts d'un joueur présents sur la carte ne peut excéder 3.

*EXEMPLE : à la fin de ce segment, un joueur peut avoir un dépôt avec une valeur de dépôt de 3 ou il peut avoir 2 dépôts avec une valeur respective de 2 et 1 ou il peut avoir 3 dépôts ayant chacun une valeur de 1. Il ne peut avoir 2 dépôts ayant chacun une valeur de 2 car la somme des « valeurs de dépôt » serait de 4.*

**Restrictions au placement d'un dépôt :** un dépôt ne peut être placé sur la carte que dans les hexes suivants :

- toute cité contrôlée par le joueur qui place un dépôt ou tout hex adjacent à cette cité ;
- tout hex de route ou de voie ferrée, ou tout hex adjacent à un hex de route ou de voie ferrée, aussi longtemps que l'hex dans lequel le dépôt est placé est occupé par, ou situé au plus à 3 hexes d'une unité

de combat amie (ce qui signifie qu'il peut y avoir au plus 2 hexes entre le dépôt et l'unité de combat) ;

- tout hex contenant un marqueur de plage de débarquement UN (pour le joueur UN seulement).

Les dépôts ne peuvent pas être placés dans les hexes sus-visés si les conditions suivantes sont réalisées :

- l'hex contient déjà un dépôt ;
- l'hex contient une unité ennemie ;
- l'hex est dans la ZOC d'une unité ennemie et il n'y a pas d'unité de combat amie dans cet hex.

**Restrictions au mouvement et au combat :** une fois placés sur la carte, les dépôts ne sont pas autorisés à bouger ou à attaquer. Ils restent sur place jusqu'à ce qu'ils soient éliminés ou retirés pendant le segment « marqueur » d'une phase d'action. Si une unité ennemie attaque un dépôt qui est seul dans un hex, le dépôt a une valeur de défense et anti-tank temporaire de 1. Tout résultat « D » au cours d'un combat de ce type élimine le dépôt, ainsi que son marqueur d'engagement et les unités de soutien qui lui sont affectées. Si le dépôt est empilé avec une unité de combat amie, il n'a pas de valeur de défense ou anti-tank ; tout résultat de combat qui entraîne l'élimination ou la retraite des unités de combat amies situées dans l'hex où se trouve le dépôt, entraîne aussi l'élimination du dépôt.

### Les sources de ravitaillement

Les dépôts des joueurs sont ravitaillés par différentes sources :

**Sources de ravitaillement UN :** tous les ports UN opérationnels qui sont sous contrôle UN et tous les marqueurs de plage de débarquement UN.

**Sources de ravitaillement NK :** Tous les centres de production sous contrôle NK.

### Le statut de ravitaillement des dépôts

Pendant le segment de statut des dépôts de chaque phase d'action, les 2 joueurs déterminent si leurs dépôts sont ravitaillés ou isolés. Un dépôt est ravitaillé s'il peut tracer une ligne continue d'hexes, sans limitation de longueur, jusqu'à une source de ravitaillement. Cette ligne ne peut traverser :

- des cités sous contrôle ennemi ;
- un hex contenant des unités ennemies ;
- un hex situé dans la ZOC d'une unité ennemie, sauf si cet hex contient une unité de combat amie.

Si une telle ligne ne peut être tracée, le dépôt est isolé. Placer un marqueur « isolé » sur celui-ci. Aucun marqueur n'est placé sur les dépôts ravitaillés.

## 5.2 Points de ravitaillement

Pendant le segment du niveau de ravitaillement des dépôts de chaque phase d'action, les 2 joueurs déterminent le niveau de ravitaillement de leurs dépôts ravitaillés. Aucun niveau de ravitaillement n'est déterminé pour les dépôts isolés. Un dépôt peut avoir un niveau de ravitaillement allant de 0 à 3 points de ravitaillement.

Pour déterminer le niveau de ravitaillement d'un dépôt, utiliser la procédure suivante : (remarquez que le joueur UN commence le 1<sup>er</sup> et utilise l'étape « 1.a » de la procédure, ignorant l'étape « 1.b » ; le joueur NK joue en

second et commence par l'étape 1.b de la procédure ignorant l'étape « 1.a »).

**1.a (joueur UN seulement) :** à partir du tour 5, le joueur UN doit désigner l'unique source de ravitaillement qui sera utilisée pour ravitailler les dépôts pendant le segment de statut de dépôt (pour cette étape dans les tours 3 et 4 voir ci-après).

**1.b (joueur NK seulement) :** à partir du tour 3, le joueur NK détermine dans quelle province le dépôt est actuellement situé.

**2.** Le joueur détermine la valeur de dépôt de ce dépôt (1 à 3).

**3.** Le joueur fait la somme de tous les modificateurs au jet de dé, listés dans sa table de dépôt (voir « modificateurs au jet de dé » ci-après).

**4.** Le joueur consulte sa table de dépôt. Il détermine la colonne utilisée pour le jet de dé en cherchant sa source de ravitaillement (étape 1.a pour le joueur UN) ou la province dans laquelle est située son dépôt (étape 1.b pour le joueur NK), puis choisit parmi les 3 colonnes associées, celle correspondant à la « valeur de dépôt » de son dépôt. Il jette le dé et y applique les modificateurs déterminés à l'étape 3. Le résultat final est un chiffre compris entre 0 et 3, qui correspond au nombre de points de ravitaillement immédiatement obtenus par le dépôt.

**5.** Le joueur place un marqueur de points de ravitaillement sous le dépôt, correspondant au nombre de points de ravitaillement venant d'être obtenus. Si le dépôt a déjà un marqueur de points de ravitaillement sous lui, celui-ci est remplacé par un marqueur égal à la somme du ravitaillement existant et du ravitaillement nouvellement obtenu. Un dépôt peut avoir un maximum de 3 points de ravitaillement. Un dépôt qui n'a pu obtenir de points de ravitaillement n'a pas de marqueur de point de ravitaillement placé sous lui et est considéré comme ayant un niveau de ravitaillement de 0 ; notez que malgré cela, le dépôt reste sur la carte.

**6.** La procédure ci-dessus est répétée pour chaque dépôt présent sur la carte.

*EXEMPLE : le joueur UN désigne la ville de Pusan, qui est un port, comme étant la source de ravitaillement d'un dépôt ayant une valeur de dépôt de 1 (il n'y a pas de marqueur de point de ravitaillement sous le dépôt). Le joueur UN vérifie et constate qu'il n'y a aucun modificateur à appliquer au jet de dé. Il consulte la table de dépôt UN à Pusan, et la colonne de valeur de dépôt 1. Il jette le dé et obtient un résultat de 1. Le résultat final est 0 et il ne reçoit donc aucun point de ravitaillement pour ce dépôt. Il ne place donc pas de marqueur de ravitaillement sous le dépôt car celui-ci a un niveau de ravitaillement de 0.*

*C'est maintenant le tour du joueur NK. Celui-ci a un dépôt dans la province de Chagang avec une valeur de dépôt de 2 et a déjà sous lui un marqueur de point de ravitaillement de 1. L'actuel niveau d'interdiction UN est de 3 et par conséquent, un modificateur -3 est appliqué au jet de dé. Il consulte la table de dépôt NK sur la colonne de la province de Chagang et la colonne de valeur de dépôt 2 ; il obtient 4 à son jet de dé soit après modification un résultat de 1. Il constate qu'il obtient 1 point de ravitaillement pour ce dépôt. Il retourne le marqueur de point de ravitaillement de sa face 1 vers sa face 2.*

**Restrictions aux points de ravitaillement :** pendant les tours 1 et 2, la procédure ci-dessus n'est pas appliquée par les joueurs puisque aucun dépôt n'est placé pendant ces tours. Pendant les tours 3 et 4, le joueur UN utilise les

colonnes « tour 3 » et « tour 4 » de la table de dépôt UN pour déterminer le niveau de ravitaillement de ses dépôts ravitaillés. Ces colonnes sont utilisées indépendamment de l'endroit où se trouve le dépôt et la source de ravitaillement qui le ravitaile. Aucun modificateur n'est appliqué aux jets de dés UN pendant les tours 3 et 4.

**Les modificateurs du jet de dé :** chaque joueur peut consulter ces modificateurs sur sa table de dépôt.

A partir du tour 3 les modificateurs suivants sont appliqués à tous les jets de dé effectués sur la table de dépôt NK (les modificateurs sont cumulatifs) :

- soustraire l'actuel niveau d'interdiction UN (voir 15.2) ;
- soustraire 1 s'il s'agit d'un tour d'hiver (les tours 6 à 10).

A partir du tour 5, les modificateurs suivants sont appliqués à tous les jets de dé effectués sur la table de dépôt UN (les modificateurs sont cumulatifs) :

- soustraire 2 pour chaque limite de province ou chaque bord d'hex du 38<sup>ème</sup> parallèle traversé par la ligne de ravitaillement reliant la source de ravitaillement au dépôt.
- soustraire 2 si le dépôt a une ligne de ravitaillement ayant pour origine n'importe quelle source de ravitaillement, à l'exception de Pusan, et si cette source de ravitaillement n'est pas connectée à Pusan par une ligne continue d'hexes de voie ferrée d'une longueur illimitée (cette ligne ne peut traverser des cités contrôlées par le joueur NK, d'hexes occupés par des unités NK ou des ZOC d'unités NK, sauf si ces ZOC contiennent des unités de combat amies).
- soustraire 1 si c'est un tour d'hiver (les tours 6 à 10).

*EXEMPLE :* Un dépôt UN à Namch'onjom (Province de Hwanghae) est ravitaillé depuis Pusan. La ligne de ravitaillement traverse 4 limites de province (dont le 38<sup>ème</sup> parallèle). Le joueur UN devra soustraire 8 du jet de dé qu'il effectuera sur la table de dépôt UN.

### Dépense de points de ravitaillement

Pendant le segment de dépense de points de ravitaillement de chaque phase d'action, le joueur NK doit en premier indiquer le nombre de points de ravitaillement dépensé par chacun de ses dépôts ; puis le joueur UN fait de même. Le nombre de points de ravitaillement dépensé détermine le niveau d'engagement de chaque dépôt. Dépenser des points de ravitaillement est complètement volontaire. Un dépôt peut dépenser un nombre de points de ravitaillement compris entre 0 et tout ce qu'il possède (avec un maximum de 3). Le nombre de points de ravitaillement dépensé est soustrait du nombre de points de ravitaillement du marqueur situé sous le dépôt et un nouveau marqueur représentant le nouveau niveau de ravitaillement du dépôt remplace ce dernier. Un dépôt qui a un marqueur de points de ravitaillement mais qui ne dépense aucun point de ravitaillement conserve ce dernier. Si un dépôt utilise tous ses points de

ravitaillement, son marqueur de point de ravitaillement est enlevé.

Un dépôt sans marqueur de points de ravitaillement ne peut dépenser de points de ravitaillement. Les dépôts isolés peuvent dépenser des points de ravitaillement.

### Les niveaux d'engagement

Dès qu'un joueur a déterminé le nombre de points de ravitaillement dépensés par chacun de ses dépôts, il place sur ces derniers un marqueur d'engagement. Chaque dépôt ne peut avoir qu'un seul marqueur d'engagement sur lui à la fin du segment de dépense de points de ravitaillement.

1. Si le dépôt dépense 0 point de ravitaillement, placez sur lui un marqueur d'engagement « restrict » (restreint)
2. Si le dépôt dépense 1 point de ravitaillement, placez sur lui un marqueur d'engagement « limited » (limité)
3. Si le dépôt dépense 2 points de ravitaillement, placez sur lui un marqueur d'engagement « accel » (accelerated)
4. Si le dépôt dépense 3 points de ravitaillement placez sur lui un marqueur d'engagement « offens » (offensive).

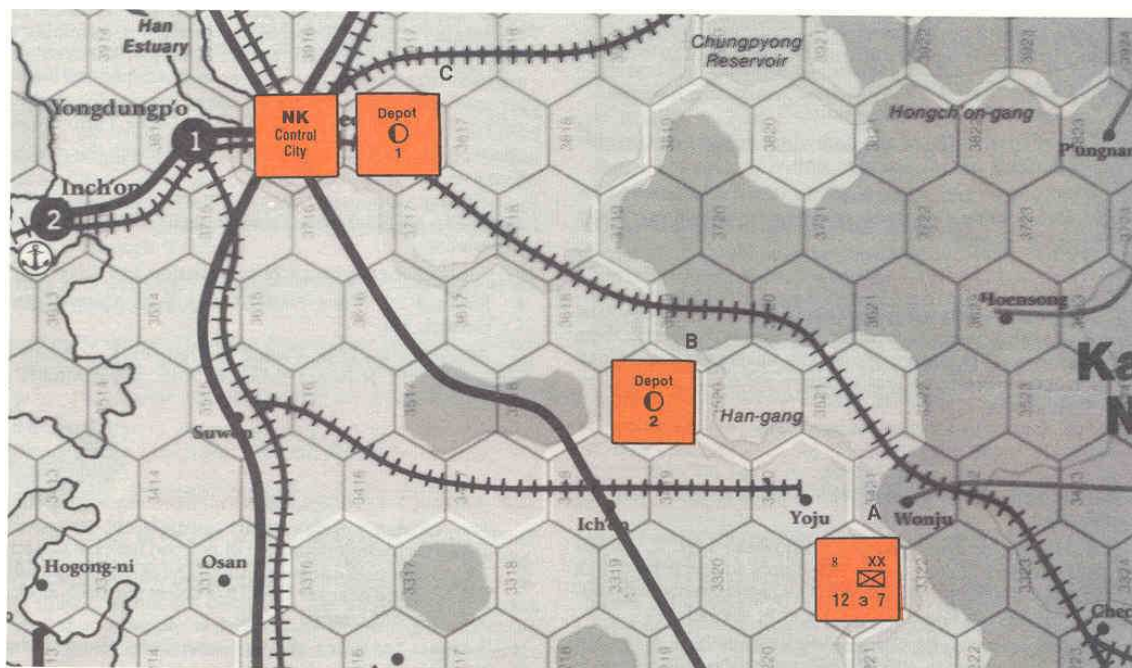
### Niveaux d'initiative

Lorsqu'un joueur dépense des points de ravitaillement pendant le segment de dépense de points de ravitaillement, il enregistre ses dépenses sur sa table d'initiative. Pour chaque point de ravitaillement dépensé, le joueur avance son marqueur d'initiative d'une case. Le nombre total de points de ravitaillement dépensé détermine son niveau d'initiative pour la durée de la phase d'action.

**Détermination de l'initiative :** pendant le segment d'initiative de la phase d'action, les joueurs comparent leurs niveaux d'initiative respectifs. Le joueur ayant le niveau d'initiative le plus élevé a l'initiative pour la durée de la phase d'action. En cas d'égalité, le joueur NK a l'initiative. Pendant les tours 1 et 2, le joueur NK a toujours l'initiative.

## 5.3 Enlèvement des marqueurs

Durant le segment de marqueurs, de chaque phase d'action, les joueurs enlèvent tous les marqueurs d'engagement et d'isolement de leurs dépôts. Les marqueurs de points de ravitaillement situés sous les dépôts ne sont pas enlevés. De plus, les joueurs peuvent enlever tout ou partie de leurs dépôts se trouvant sur la carte, même s'ils possèdent des points de ravitaillement (mais dans ce cas, les points de ravitaillement sont éliminés quand le dépôt est enlevé). S'ils ne sont pas enlevés, les dépôts restent dans l'hex où ils ont été initialement placés.



**EXEMPLE DE DEPOTS ET DE RAVITAILLEMENT (P10 DES REGLES ORIGINALES) :** pendant le segment de placement des dépôts, le joueur NK place un dépôt dans l'hex B avec une valeur de dépôt de 2 et un dépôt dans l'hex C avec une valeur de dépôt de 1. Le placement d'un dépôt dans l'hex B est autorisé car il est situé dans un hex adjacent à une route qui est à moins de 3 hex d'une unité amie. Le dépôt dans l'hex C peut y être placé car il est à coté d'une cité amie. Le joueur NK ne peut plus placer de dépôt sur la carte puisque la somme des valeurs de dépôt de ses 2 dépôts est de 3. On suppose que ces 2 dépôts sont placés dans la province de Kyonggi et peuvent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un centre de production. Ils ne sont pas isolés et le joueur NK doit donc déterminer leurs niveaux de ravitaillement. Actuellement, le joueur UN a une valeur d'interdiction de 6. Pendant le segment de niveau de ravitaillement des dépôts, le joueur NK consulte sa table de dépôt et jette un dé pour chacun de ses dépôts. Pour le dépôt situé dans l'hex B, le joueur NK obtient un 8 ; le modificateur d'interdiction UN réduit ce résultat à 2. En reportant ce résultat modifié sur la colonne de la province Kyonggi de la table de dépôt NK, au croisement de la colonne 2, (puisque ce dépôt a une valeur de dépôt de 2), on obtient un résultat de 1. Ainsi, ce

dépôt obtient 1 point de ravitaillement et le marqueur de points de ravitaillement approprié est placé sous lui.

Pour le dépôt situé dans l'hex C le joueur NK obtient un résultat de 7 réduit à 1 après prise en compte des modificateurs d'interdiction UN. Ce résultat sur la colonne de la province Kyonggi, sous-colonne 1, donne un résultat de 0. Ainsi, ce dépôt n'obtient pas de point de ravitaillement et aucun marqueur de points de ravitaillement n'est placé sous lui. Le dépôt demeure cependant dans l'hex C.

Pendant le segment de dépense de points de ravitaillement, le joueur NK dépense le point de ravitaillement du dépôt situé dans l'hex B. Le marqueur de point de ravitaillement « 1 » est enlevé et le joueur NK place un marqueur d'engagement « limited » sur le dépôt. De plus, il avance le marqueur de niveau d'initiative sur la case 1 de la table d'initiative. Le dépôt dans l'hex C n'a pas de point de ravitaillement à dépenser et, en conséquence, le joueur NK place sur celui-ci un marqueur d'engagement « restrict ».

Pendant ce segment, le joueur UN a dépensé 3 points de ravitaillement de ses dépôts. Il a ainsi l'initiative pour la durée de la phase d'action, car son niveau d'initiative est plus élevé que celui du joueur NK.

## 6.0 Les opérations

Une opération est l'action fondamentale qui permet à un joueur d'utiliser ses unités. Les joueurs effectuent des séquences d'opérations chacun à leur tour jusqu'à ce que l'un d'eux passe. Les différentes opérations sont décrites plus en détail ultérieurement.

### 6.1 Le segment d'opérations

Chacune des 2 phases d'actions d'un tour de jeu comporte un unique segment d'opérations. La plupart des actions menées par les joueurs se déroulent pendant ce segment.

#### La séquence d'opérations

Le segment d'opérations est constitué d'un nombre indéfini de séquences d'opérations. Le joueur qui a

l'initiative mène une séquence d'opérations, puis l'autre joueur fait de même. Les joueurs effectuent des séquences d'opérations alternativement jusqu'à ce que l'un d'eux passe.

**Déroulement d'une séquence d'opérations :** une séquence d'opérations respecte la procédure décrite ci-dessous :

1. le joueur jette le dé et détermine le résultat obtenu en croisant le résultat du jet de dé avec la colonne correspondant à son actuel niveau d'initiative (pendant les tours 1 et 2, et pendant la période d'initiative chinoise, les joueurs consultent les colonnes spéciales de leur table d'initiative comme cela est décrit ci-après). Le résultat obtenu sur la table est un nombre compris entre 0 et 4.



2. Le joueur peut maintenant mener un nombre d'opérations équivalent au résultat obtenu à l'étape 1 (s'il obtient un résultat égal à 0, il ne peut entreprendre aucune opération et sa séquence d'opérations est terminée, mais on ne considère pas qu'il a passé). Il place son marqueur d'opérations dans la case correspondant de sa table d'opérations. Une fois chaque opération terminée, le joueur recule ce marqueur d'une case. Un joueur peut effectuer la même opération plus d'une fois par séquence d'opérations.
3. Quand un joueur a exécuté toutes les opérations qu'il souhaitait (dans la limite déterminée à l'étape 1), sa séquence d'opérations est terminée. Si l'autre joueur n'a pas passé, il peut mener à son tour une séquence d'opérations en suivant le même processus. Par contre, si ce joueur a passé, son adversaire, après avoir achevé sa séquence d'opérations, peut immédiatement en engager une autre.

Un joueur n'est pas obligé de mener autant d'opérations que ce qui a été déterminé pendant l'étape 1, mais il doit effectuer au moins une opération pendant sa séquence d'opérations (en supposant qu'il ait obtenu un résultat de 1 ou plus à partir de sa table d'initiative). S'il n'effectue aucune opération, on considère qu'il passe. Pendant qu'un joueur mène sa séquence d'opérations, l'autre joueur ne peut pas faire agir ses unités.

### Passer

Passer est une opération à part entière qui peut être choisie par un joueur pendant une séquence d'opérations. Si un joueur passe, sa séquence d'opérations se termine immédiatement et il ne pourra plus mener aucune opération pendant le reste du segment d'opérations. Son adversaire effectue immédiatement une nouvelle séquence d'opérations et peut poursuivre ainsi aussi longtemps qu'il le désire, dans la limite fixée à l'étape 1, sans avoir à alterner avec l'autre joueur. Si un joueur ne mène pas au moins une opération pendant sa séquence d'opérations, on considère qu'il passe.

**Obligation de passer :** passer est normalement volontaire. Cependant, un joueur doit passer s'il est incapable d'engager une quelconque opération pendant sa séquence d'opérations.

### Fin du segment d'opérations

Le segment d'opérations peut se terminer de l'une des 2 façons suivantes :

1. Si un joueur a déjà passé, le segment d'opérations prend fin au moment où le second joueur passe.
2. (tours 1 et 2 seulement) : si le joueur NK a déjà passé, le segment d'opérations se termine lorsque le joueur UN obtient sur sa table d'initiative un résultat avec un astérisque (\*). Le segment prend fin même si le joueur UN souhaite encore engager des opérations.

## 6.2 Les types d'opérations

Il y a 8 types d'opérations :

1. activation
2. regroupement
3. réorganisation (joueur UN seulement)
4. assaut amphibie (joueur UN seulement)
5. évacuation amphibie (joueur UN seulement)
6. parachutage (joueur UN seulement)
7. placement/activation chinoise ou soviétique (joueur NK seulement, pendant la campagne ; voir 19.0)
8. passer

*EXEMPLE DE SEGMENT D'OPERATIONS : au début du segment d'opérations, le joueur UN a un niveau d'initiative de 3 et le joueur NK un niveau d'initiative de 1. Le joueur UN a en conséquence l'initiative et effectue le premier une séquence d'opérations. Il jette le dé et obtient un résultat de 8. L'intersection de ce résultat avec la colonne de niveau d'initiative « 2 à 3 » de la table d'initiative donne un résultat de 3. Le joueur UN peut donc mener 3 opérations successives. Tout d'abord il déclare une activation puis un assaut amphibie, et enfin une autre activation, ce qui met fin à sa séquence d'opérations.*

*Le joueur NK jette le dé et obtient un résultat de 0. L'intersection de ce résultat avec la colonne de niveau d'initiative « 1 » de la table d'initiative donne un résultat de 0. Le joueur NK ne peut donc pas mener d'opération pendant sa séquence d'opérations.*

*Le joueur UN lance le dé et obtient un résultat 4, ce qui lui donne un résultat de 1 sur sa table d'initiative. Il déclare un parachutage comme opération. Le joueur NK lance les dés et fait un « 8 ». Il est donc autorisé à mener 2 opérations successives pendant sa séquence d'opérations. Il déclare une activation et un regroupement.*

*Le joueur UN jette le dé et obtient un résultat de 4, ce qui lui permet d'effectuer une opération, mais il décide de passer et de ne rien faire de plus. Le joueur NK obtient un résultat aux dés de 7, ce qui l'autorise à mener 2 opérations successives. Il déclare tout d'abord une activation puis il passe (il aurait pu continuer à jeter le dé et mener des séquences d'opérations aussi longtemps qu'il l'aurait souhaité et qu'il en aurait été capable).*

*Comme les 2 joueurs ont passé, le segment d'opérations est terminé.*

## 7.0 Activation

L'activation des unités de combat est l'action la plus fréquemment effectuée pendant le jeu. Quand une unité est activée, elle peut mener des actions telles que : se déplacer, combattre, se retrancher. Une unité terrestre ne peut être activée qu'une seule fois par phase d'action.

### 7.1 Quelles unités peuvent être activées

Si un joueur déclare une opération « Activation », il choisit, sur la carte, l'unité qu'il active. L'emplacement et la taille de l'unité activée (division, brigade ou régiment) ne sont pas pris en compte. Des unités de combat

empilées ensemble sur un même hex doivent être activées séparément. Les unités suivantes ne peuvent jamais être activées :

- Les unités de combat « fatiguées » ;
- Les unités de soutien ;
- Les garnisons NK ;
- Les bataillons parachutistes US et l'unité spéciale « Task force Smith ».

### 7.2 Les actions

Quand une unité de combat a été activée, le joueur qui la contrôle doit l'utiliser (et pas une autre) pour effectuer un nombre variable d'actions.

### Points d'action

Une unité de combat qui a été activée reçoit trois points d'action, qui sont utilisés quand l'unité effectue des actions (une unité activée au tour 1 ne reçoit que 2 points d'action ; voir 16.2). Cette unité est appelée l'unité active. La réalisation d'actions est volontaire. Une unité peut dépenser de 0 à 3 points d'action pendant son activation.

Les types d'actions possibles et leurs coûts en points d'actions sont les suivants :

ACTION	COUT EN PA
Mouvement tactique	1
Mouvement opérationnel	2
Mouvement stratégique	3
Attaque normale	1
Attaque intensive	2
Attaque acharnée	3
Retranchement	3

### Déroulement des actions

Quand une unité est activée, on place le marqueur d'actions du joueur dans la case « 3 » de sa table d'actions (à l'exception du tour 1, où le marqueur est placé dans la case « 2 »). Le joueur décide quel type d'action il va mener et recule son marqueur d'actions du nombre de cases appropriées. Quand le marqueur atteint la case « 0 », l'activation de l'unité est terminée. Un joueur ne peut jamais choisir une action dont le coût est supérieur au nombre de points d'action restant sur la table d'actions. Une unité doit terminer son activation avant qu'une autre unité soit activée.

Les unités inactives ne peuvent jamais bouger pendant l'activation d'une autre unité, sauf lorsqu'elles retraitent. Cependant les unités inactives sont autorisées à participer aux combats.

### Fin d'activation

Quand une unité a terminé ses actions, le joueur la possédant doit la retourner sur sa face « fatiguée », même s'il n'a pas dépensé de point d'action. Etant fatiguée, l'unité ne peut plus être activée jusqu'à la fin de l'actuel segment d'activation.

Le joueur recule son marqueur d'opérations d'une case, après avoir achevé les actions d'une unité. Quand le marqueur atteint la case « 0 », la séquence d'opérations du joueur est terminée. Un joueur peut continuer à activer des unités tant qu'il dispose de points d'opérations sur sa table d'opérations.

## 7.3 Les actions de mouvement

Il y a trois types d'action de mouvement : tactique, opérationnel et stratégique. En fonction du type de mouvement qu'une unité doit exécuter, un nombre variable de points de mouvement lui est attribué. La table ci-dessous énumère les différents types de mouvements, leurs coûts en points d'action et en points de mouvement.

TYPE DE MOUVEMENT	COUT EN POINTS D'ACTION	POINTS DE MOUVEMENTS REÇUS
Tactique	1	4
Opérationnel	2	8
Stratégique	3	12

Comme une unité ne reçoit que 2 points d'action au 1<sup>er</sup> tour, elle ne peut jamais effectuer de mouvement stratégique pendant ce tour.

### Mouvement des unités

Seule une unité s'étant vue assigner une action de mouvement peut se déplacer. Quand une unité bouge, son déplacement se fait d'un hex à un hex adjacent, en dépensant le nombre de points de mouvement égal au coût du terrain de l'hex d'entrée (voir la table de terrain sur la carte). Notez que le coût d'entrée dans certains hexes peut être différent pour les unités UN et NK (y compris les unités chinoises). Aussi longtemps qu'une unité n'a pas dépassé son nombre de points de mouvement, elle peut entrer dans autant d'hexes que le joueur le désire. Une unité ne peut pas avancer dans un hex si elle ne fait pas l'objet d'une action de mouvement et si elle ne dispose pas d'un nombre de points de mouvement suffisant. Les points de mouvement inutilisés ne peuvent ni être utilisés pour l'action suivante, ni être transférés à une autre unité. Les unités de soutien affectées à des unités de combat doivent bouger avec celles-ci (voir 8.1).

### Caractéristiques des cotés d'hex de terrain

Une unité qui entre dans un hex par une route, un chemin ou une voie ferrée ignore le coût normal en points de mouvement de cet hex (et du côté d'hex s'il y a lieu) et dépense le coût en points de mouvement de la route, du chemin ou de la voie ferrée. Si un côté d'hex est traversé à la fois par une route et une voie ferrée, une unité paiera le coût de la route pour entrer dans cet hex. Le coût de 2 points de mouvement correspondant au déplacement le long d'une voie de chemin de fer n'est pas appliqué dans les hexes de terrain clair (en effet, l'unité dépense uniquement 1 point de mouvement pour entrer dans un hex de terrain clair).

Le mouvement des unités de combat NK sur les routes peut être gêné par l'interdiction aérienne UN (voir 15.2).

Les unités doivent dépenser des points de mouvement supplémentaire pour traverser un hex de fleuve, sauf si celui-ci est traversé par une route, un chemin ou une voie ferrée. Les unités ne peuvent jamais traverser des hex d'estuaire et de pleine mer, sauf lorsqu'elles se déplacent le long de routes ou de voies ferrées (souvenez-vous cependant que les ZOC s'étendent à travers les côtés d'hexes d'estuaire et de pleine mer).

### Les restrictions au mouvement

Une unité ne peut jamais pénétrer dans un hex occupé par une unité ennemie. De plus, elle doit immédiatement cesser son mouvement lorsqu'elle entre dans une ZOC ennemie (même si cette ZOC est occupée par une unité amie), et elle ne peut pas se déplacer plus loin durant cette action de mouvement. Une unité commençant une action de mouvement dans une ZOC ennemie peut la quitter, mais doit dépenser 3 points de mouvement supplémentaires, en plus du coût normal en points de mouvement, pour quitter cet hex. Cette unité peut entrer dans une autre ZOC ennemie pendant son mouvement, mais elle ne peut pas bouger directement d'une ZOC ennemie à une autre ZOC ennemie.

### Les limitations d'empiement

A la fin de toute action de mouvement, un maximum d'1 division ou de 3 brigades / régiments peut occuper le



même hex. Une division ne peut jamais terminer son mouvement empilée dans le même hex, qu'une brigade ou un régiment et vice-versa. Les dépôts, les garnisons NK, les bataillons parachutistes US et les marqueurs ne sont pas soumis aux limitations d'empilement. Ces limitations ne s'appliquent qu'à la fin d'une action de mouvement ; pendant son mouvement, une unité peut traverser tout hex occupé par des unités amies sans tenir compte des limitations d'empilement.

## 7.4 Les actions d'attaque

Il y a 3 types d'actions d'attaque : normale, intensive et acharnée. Une unité ne peut accomplir qu'une seule action d'attaque à partir du même hex durant son activation, mais la même unité peut prendre part à des attaques ultérieures, engagées par d'autres unités activées, si elle est adjacente aux unités terrestres ennemies (même si l'unité est « fatiguée »). Les attaques intensives et acharnées entraînent des modificateurs aux jets de dé de combat (voir 9.4).

Les différents types d'attaque, leur coût en points d'action et les modificateurs à appliquer aux jets de dé sont les suivants :

ATTAQUE	COUT PA	MODIF. DE
Normale	1	-
Intensive	2	+2
Acharnée	3	+3

Comme une unité ne reçoit que 2 points d'action pendant le tour 1, elle ne peut pas engager d'attaque acharnée pendant ce tour.

## 7.5 Actions de retranchement

Une action de retranchement coûte 3 points d'action (une action de retranchement ne peut être engagée durant le tour 1 puisque les unités ne reçoivent que 2 points d'action). Quand une unité effectue une action de retranchement, un marqueur « Improved Position » est placé sur l'hex occupé par l'unité ; si une unité effectue une action de retranchement dans un hex qui contient déjà un marqueur « Improved Position », ce marqueur est retourné sur sa face « fortification ». Quand une unité a effectué une action de retranchement, elle est retournée sur sa face « fatiguée ». Des retranchements peuvent être construits dans des hexes de cités.

## Les effets du retranchement

Dans un hex en « Improved Position », les valeurs de défense et anti-tank de toutes les unités de combat et de soutien sont multipliées par 1,5 (arrondi à l'entier supérieur). Dans un hex en « fortification », ces valeurs sont multipliées par 2. Quand une unité de combat se défend dans l'un de ces hexes, sa valeur de défense est modifiée conformément au tableau de modification des valeurs de combat (voir 9.1).

## Limitations au retranchement

Il ne peut y avoir plus d'un marqueur de retranchement dans un hex. Une action de retranchement ne peut jamais être entreprise dans une ZOC ennemie. Les effets des retranchements s'appliquent à toutes les unités de combat ou de soutien empilées dans le même hex que le marqueur de retranchement, et non uniquement à l'unité l'ayant construit. Les garnisons et les bataillons parachutistes US ne peuvent jamais construire ni bénéficier des retranchements se trouvant dans les hexes qu'ils occupent et les marqueurs de retranchement sont enlevés si ces unités sont seules dans l'hex de retranchement.

Les marqueurs de retranchement ne peuvent jamais être déplacés, ni capturés par des unités terrestres ennemies. Quand un hex avec un marqueur de retranchement ne contient plus d'unité de combat, le marqueur est enlevé de la carte.

## 7.6 Fatigue

Après qu'une unité de combat ait achevé son activation, elle est retournée sur sa face « fatiguée ». Les unités de combat « fatiguée » ne peuvent être activées (bien qu'elles puissent prendre part à une attaque si elles sont adjacentes aux unités ennemies attaquées par une unité amie active ; voir 9.2). Les unités placées sur la carte au début de la partie, ou les unités arrivant en renfort sont toujours placées sur leur face « mobile ».

## Récupération

Pendant le segment de récupération de la phase d'action, toutes les unités de combat se trouvant sur leur face « fatiguée » sont retournées sur leur face « mobile ». Durant la prochaine phase d'action, elles pourront être à nouveau activées.

# 8.0 Les unités de soutien

Les unités de soutien sont des unités terrestres particulières qui peuvent être affectées à des unités de combat amies. Elles ne peuvent jamais être activées individuellement. Les unités de soutien blindé ont des capacités spéciales lors du combat (voir 9.4) ; elles ne possèdent pas de valeur d'attaque et de défense, mais, par contre, ont des valeurs blindée et anti-tank. Les unités de soutien non blindé possèdent des valeurs d'attaque, de défense et anti-tank.

## 8.1 Les restrictions

Les unités de soutien sont affectées à des unités de combat et doivent bouger avec leurs unités « mères » ; elles ne sont jamais obligées de participer à une attaque, mais, par contre, elles doivent obligatoirement prendre part à la défense et au retranchement. Elles ne peuvent jamais être activées seules. Les unités de soutien n'ont

pas de face « fatiguée » bien que les unités de soutien blindé aient une valeur réduite sur le verso de leur marqueur. Quand leurs unités « mères » sont fatiguées après une activation, les unités de soutien n'en sont pas affectées (c'est à dire que leur marqueur n'est pas retourné).

Les unités de soutien entrent en jeu soit en étant assignées à des unités de combat, soit plus tard dans la partie comme renfort. Pour montrer qu'une unité de soutien est affectée à une unité de combat, placez la directement sous l'unité à laquelle elle est affectée. Une unité de soutien ne peut être affectée qu'à une seule unité de combat à la fois.

## Affectation des unités de soutien

Une division peut avoir au plus 3 unités de soutien affectées à un moment donné ; une brigade ou un régiment ne peuvent avoir qu'une unité de soutien

affectée. A moins qu'elles n'occupent la case de réserve du GHQ FEC UN (voir 13.1) ou qu'elles soient en cours de transfert (voir ci-après), les unités de soutien doivent toujours être affectées à une unité de combat.

## 8.2 Le transfert des unités de soutien

Les unités de soutien peuvent être transférées d'une unité de combat vers une autre unité de combat, située dans un hex différent. En 1<sup>er</sup> lieu, l'unité de soutien doit être transférée vers un dépôt ami, pour pouvoir plus tard être réaffectée à une autre unité de combat. Les unités de soutien peuvent être réaffectées à des régiments et brigades situées dans le même hex à n'importe quel moment.

### Transfert des unités de soutien

Les unités de soutien peuvent être transférées pendant 2 segments de la phase d'action.

**Segment de transfert d'unités de soutien :** durant le segment de transfert d'unités de soutien de la phase d'action, les 2 joueurs peuvent transférer des unités de soutien affectées à des unités de combat présentes sur la carte, aussi longtemps que ces unités de combat se trouvent dans le rayon de commandement primaire ou secondaire d'un dépôt ami. Les unités qui sont au delà du rayon secondaire de commandement ne peuvent transférer d'unités de soutien. Pour transférer des unités de soutien, le joueur enlève tout ou partie des unités de soutien affectées à une unité de combat, et les place sous n'importe quel dépôt ami situé dans le rayon de commandement primaire ou secondaire de cette unité. Un joueur peut transférer un nombre illimité d'unités de soutien et un dépôt peut détenir un nombre illimité d'unités de soutien. Tant qu'elles sont détenues par un dépôt, les unités de soutien ne peuvent jamais se déplacer ou participer à un combat.

**Segment d'opérations :** les unités de soutien dont les unités de combat « mères » sont éliminées et qui se retrouvent donc seules dans un hex, sont automatiquement transférées dans un dépôt ami si celui-ci est situé dans le rayon de commandement primaire ou

secondaire de l'unité de combat éliminée. Les unités de soutien se trouvant seules dans un hex situé au delà du rayon de commandement secondaire d'un dépôt sont éliminées.

Durant une opération de regroupement, les unités de soutien en excès affectées à des unités RPL qui se regroupent, peuvent être transférées vers un dépôt ami si celui-ci est dans le rayon de commandement primaire ou secondaire de leurs unités « mères » (voir 10.2).

### Réaffectation des unités de soutien

Pendant le segment de réaffectation des unités de soutien d'une phase d'action, les unités de soutien détenues par un dépôt peuvent être affectées à des unités de combat amies, de n'importe quelle nationalité, situées sur la carte et à l'intérieur du rayon de commandement primaire ou secondaire de ce dépôt. La réaffectation est volontaire. Les dépôts peuvent conserver les unités de soutien indéfiniment. Les unités de soutien réaffectées sont placées sous leurs nouvelles unités « mères ». Une unité de soutien doit d'abord avoir été transférée à un dépôt avant de pouvoir être réaffectée.

Si un dépôt détenant des unités de soutien est éliminé ou enlevé de la carte pendant le segment de « marqueurs », toutes les unités de soutien se trouvant avec lui sont éliminées. Les unités de soutien blindé NK sont placées de côté, comme renforts potentiels (voir 13.1), et les unités de soutien UN sont placées sur la case « Destroyed Units » (unités détruites) de la table de reconstruction UN (voir 13.2).

### Les unités de soutien de la case réserve du GHQ FEC

Les unités de soutien UN se trouvant dans la case de réserve GHQ FEC (voir 10.3) n'ont pas besoin d'être affectées à des unités de combat. De plus, le joueur UN peut à tout moment affecter, transférer et réaffecter les unités de soutien se trouvant dans cette case à des unités de combat UN également présentes dans cette case, tant qu'il respecte la limitation de 3 unités de soutien pour une division et 1 unité de soutien pour une brigade/régiment.

## 9.0 Le combat

Le combat entre des unités adverses n'a lieu que si une unité de combat active engage une action de combat contre des unités de combat ennemies situées dans des hexes adjacents. Les unités de combat inactives et fatiguées peuvent prendre part à ce combat.

### 9.1 Les valeurs de combat

Une unité de combat a 3 valeurs de combat. Sa valeur d'attaque est utilisée uniquement lorsque l'unité attaque ; sa valeur de défense est utilisée uniquement lorsqu'elle se défend ; sa valeur anti-tank est utilisée uniquement lorsqu'elle se défend contre une attaque ennemie à laquelle participent des unités de soutien blindé.

### Modificateurs des valeurs d'attaque et de défense

Les valeurs d'attaque et de défense (des faces « mobiles » ou « fatiguées »), imprimées sur une unité de

combat, ne sont utilisées que lors de circonstances particulières. On utilise régulièrement des fractions ou des multiples des valeurs d'attaque et de défense. Les deux plus importants modificateurs des valeurs d'attaque et de défense d'une unité de combat sont : la distance qui la sépare d'un dépôt ami et le marqueur d'engagement porté par ce dépôt. Au moment où une unité de combat participe à un combat, que ce soit en attaque ou en défense, le joueur doit consulter la table de modification des valeurs de combat afin de déterminer si les valeurs d'attaque ou de défense doivent être modifiées (les valeurs blindée et anti-tank ne sont jamais affectées par la table de modification des valeurs de combat).

Avant de consulter cette table, les 2 joueurs déterminent le type rayon de commandement séparant n'importe quel dépôt ami sur la carte des unités attaquant ou se défendant. Il y a 4 possibilités :

- un dépôt ami peut tracer un rayon de commandement primaire jusqu'à l'unité de combat ;
- un dépôt ami peut tracer un rayon de commandement secondaire jusqu'à l'unité de combat ;
- un dépôt ami peut tracer un rayon de commandement étendu jusqu'à l'unité de combat ;
- un dépôt ami est incapable de tracer un rayon de commandement jusqu'à l'unité de combat ou il n'y a aucun dépôt ami actuellement sur la carte.

Chaque joueur détermine la nature du rayon de commandement de chacune de ses unités impliquées dans le combat ; il est possible que ces unités soient à des distances de commandement différentes d'un dépôt ami. Puis les joueurs consultent la table de modification des valeurs de combat, en regardant à l'intersection entre la colonne « type de rayon de commandement » appropriée et la colonne correspondant au marqueur d'engagement du dépôt à partir duquel est déterminé le type de rayon de commandement. La table indiquera un multiple qui est immédiatement appliqué à la valeur d'attaque ou de défense de l'unité de combat (toujours arrondie à la fraction supérieure). Les unités empilées dans un même hex voient leurs valeurs de combat modifiées individuellement. Les modificateurs à la valeur de défense d'une unité sont appliqués avant tout modificateur lié aux retranchements (voir 7.5).

Remarquez que, sur la table de modification des valeurs de combat, les modificateurs à appliquer aux unités situées dans un rayon de commandement primaire ou secondaire, varient en fonction du marqueur d'engagement du dépôt. Au delà de ces rayons de commandement, les modificateurs restent les mêmes, quel que soit la valeur d'engagement du dépôt.

Pendant les tours 1 et 2, aucun des joueurs ne consulte la table de modification des valeurs de combat (voir 16.1). De même, pendant la phase d'initiative chinoise (dans la campagne), le joueur NK ne consulte pas cette table (voir 19.3).

### Autres unités

Les unités de soutien, les garnisons et les bataillons parachutistes US n'utilisent jamais la table de modification des valeurs de combat. Les valeurs d'attaque et de défense des garnisons et des bataillons parachutistes US ne sont jamais modifiées et ce pour quelque raison que ce soit. La valeur de défense des unités de soutien peut être augmentée par des retranchements (voir 7.5), mais leur valeur d'attaque n'est jamais modifiée.

## 9.2 Engager un combat

Seule une unité active menant une action d'attaque peut engager un combat. Il doit y avoir une unité ennemie dans un hex adjacent pour qu'un combat puisse être engagé, étant rappelé qu'un combat n'est jamais autorisé à travers un hex d'estuaire ou de pleine mer, même si cet hex est traversé par une route ou une voie ferrée. Le combat n'est jamais obligatoire.

### Les unités attaquantes

Les unités suivantes peuvent participer à une action d'attaque :

- l'unité de combat active engageant une action d'attaque ;

- toutes les unités de soutien affectées à cette unité de combat, à la discrétion du joueur ;
- toutes les unités inactives contrôlées par le joueur en attaque qui sont adjacentes à n'importe lesquelles des unités ennemies qui vont être attaquées ;
- toutes les unités de soutien affectées à ces unités inactives, à la discrétion du joueur.

La participation au combat des unités inactives adjacentes est obligatoire, que ces unités soient ou non fatiguées. Le statut de ces unités inactives n'est pas affecté par l'attaque ; les unités qui sont sur leur face « fatiguée », restent sur celle-ci et les unités qui sont sur leur face « mobile » restent sur celle-ci (et pourront par la suite être activées). Les valeurs d'attaque des unités inactives participant à l'attaque sont modifiées comme cela a été décrit en 9.1.

Les unités de soutien blindé participant à une attaque utilisent la séquence spéciale « unité de soutien blindé » (voir 9.4).

### Les unités se défendant

Les unités suivantes doivent se défendre pendant une action d'attaque :

- chaque unité ennemie adjacente à une unité active attaquante ;
- chaque unité de soutien affectée aux unités se défendant.

Une unité séparée d'une unité active attaquant par un hex, d'estuaire ou de pleine mer, ne participe pas à cette action d'attaque. Si une unité est dans un hex adjacent à une unité attaquante inactive, mais qu'elle n'est pas adjacente à l'unité active attaquante, elle ne prend pas part au combat.

Les unités de soutien doivent participer à la défense ; elles ne peuvent jamais s'en abstenir.

### Limitations aux actions d'attaques

Chaque action d'attaque doit être traitée comme un seul combat, même si les unités attaquant et/ou se défendant sont situées dans des hexes différents. Toutes les unités actives et inactives participant à l'attaque doivent additionner leurs valeurs d'attaque (modifiées si nécessaire) afin d'obtenir une valeur d'attaque totale. De la même façon, toutes les unités se défendant additionnent leurs valeurs de défense (modifiées si nécessaire) afin d'obtenir une valeur de défense totale.

Durant son activation, une unité de combat ne peut attaquer qu'une seule fois à partir d'un hex donné. Par exemple, une unité peut commencer son activation en attaquant des unités ennemies dans un hex adjacent, se déplacer ou avancer vers un autre hex puis déclarer une autre action d'attaque.

## 9.3 Comment mener un combat

Une action d'attaque est menée comme suit :

1. le joueur en attaque désigne les unités ennemies situées dans les hexes adjacents à l'unité active attaquant. Il détermine si des unités de combat amies inactives doivent participer à ce combat, car adjacentes à ces unités ennemies.

2. le joueur en attaque détermine les valeurs d'attaque de ses unités en consultant la table de modification des valeurs de combat. Remarquez que le rayon de

commandement des dépôts amis jusqu'à chacune des unités impliquées dans l'attaque, peut entraîner l'application de modificateurs différents pour chacune des unités attaquantes. Ensuite le joueur en attaque additionne les valeurs d'attaque modifiées de ses unités afin d'obtenir une valeur d'attaque totale.

3. puis, le joueur en défense consulte la table de modification des valeurs de combat pour toutes ses unités se défendant et additionne les valeurs de défense modifiées de ses unités pour obtenir une valeur de défense totale.

4. le combat est exprimé par un ratio, la valeur totale obtenue par l'attaquant étant divisée par la valeur totale obtenue par le défenseur. Le ratio est arrondi à l'inférieur en faveur du défenseur, afin d'être conforme aux colonnes de ratio simplifié de la table de résultats de combat (CRT).

5. déterminer le terrain du ou des hexes occupés par les unités en défense. Le terrain sera clair ou non clair (accidenté, difficile, montagne ou sommet). Si les unités en défense occupent plusieurs types d'hexes, utilisez le terrain qui est le plus favorable au défenseur.

6. calculez les modificateurs au jet de dé de combat ; si des unités de soutien blindé participent à l'attaque, la séquence blindée intervient à ce moment (voir 9.4).

7. le joueur en attaque lance le dé, applique les modificateurs nécessaires au résultat et consulte la CRT. Consultez l'intersection entre les colonnes de jet de dé modifié, et la colonne du ratio située sur la ligne de terrain du défenseur (clair ou non clair) et déterminez le résultat. Le résultat est appliqué immédiatement et l'action d'attaque est terminée.

Les ratios qui sont supérieurs ou inférieurs à ceux indiqués par la CRT sont résolus en utilisant respectivement la colonne la plus élevée et la colonne la plus basse.

## 9.4 Les modificateurs de combat

Plusieurs facteurs peuvent modifier un jet de dé de combat. Les modificateurs sont calculés dans l'ordre suivant :

1. support aérien ;
2. éléments de soutien blindé ;
3. support naval (joueur UN seulement) ;
4. cotés d'hexes de fleuve ;
5. attaques intensives/acharnées.

### Support aérien

Ce modificateur, qui dépend du niveau de support aérien UN, permet de soustraire 1 au dé chaque fois que le joueur UN utilise le support aérien quand ses unités se défendent. De la même façon, le joueur UN peut ajouter +1 à son jet de dé lorsqu'il utilise le support aérien quand ses unités attaquent. Un modificateur maximum de 1 par combat peut être additionné ou soustrait du jet de dé en raison du support aérien.

Au tour 1, le joueur NK se voit attribuer 3 points de bonus de support aérien ce qui lui permet d'ajouter +1 à son jet de dé lorsque ses unités attaquent (voir 16.2).

## Les unités de soutien blindé

Les unités de soutien blindé peuvent, à la discrétion du joueur attaquant, participer à une attaque. Si l'attaquant affecte au moins une unité de soutien blindé à une attaque, une séquence « spéciale blindée » interviendra pendant l'étape 6 de la procédure de combat.

**Restrictions aux unités de soutien blindé :** les unités de soutien blindé ne peuvent pas être affectées à une attaque si l'une des unités en défense occupe un hex de terrain accidenté, de montagne ou de sommet et que cet hex ne contient pas de route ou de chemin (remarquez que l'unité blindée peut être dans un hex de ce type). Cela explique qu'il n'y a pas de séquence « spéciale blindée » pendant un assaut amphibie (voir 11.2).

**La séquence « spéciale blindée » :** la séquence blindée est menée comme suit :

1. le joueur attaquant additionne les valeurs blindées des unités de soutien blindé participant à l'attaque ;
2. le joueur en défense additionne les valeurs anti-tank des unités se défendant (incluant le cas échéant les unités de soutien). Les valeurs anti-tank peuvent être modifiées par des retranchements (voir 7.5) ;
3. un ratio est obtenu en divisant la valeur totale d'attaque par la valeur totale de défense. Le ratio est arrondi à l'inférieur en faveur du défenseur, pour être conforme aux colonnes de ratio simplifié de la table « blindée » ;
4. déterminez les modificateurs devant être appliqués au jet de dé (voir ci-dessous) ;
5. le joueur en attaque jette le dé, applique les modificateurs nécessaires et consulte la table « blindée ». Il compare la colonne de jet de dé modifié avec la colonne de ratio pour obtenir le résultat.

Souvenez vous que les valeurs blindée et anti-tank ne sont jamais modifiées par le tableau de modification des valeurs de combat.

**Résultats de la table blindée :** la table blindée donne 3 types de résultats :

- **- :** pas d'effet. Le combat est résolu sans modificateur blindé ;
- **A1 à A3 :** le combat est résolu sans modificateur blindé. En plus, les unités de soutien blindé du joueur en attaque subissent 1, 2, ou 3 pas de pertes ;
- **+1 à +5 :** ce chiffre indique le modificateur appliqué au jet de dé du combat.

**Les pertes des éléments de soutien blindé :** les éléments de soutien blindé disposent de 2 pas de perte. Le 1<sup>er</sup> (et le plus puissant) est sur la face recto du marqueur. Le second pas est sur le verso du marqueur. Si une unité de soutien blindé à pleine capacité subit un pas de perte, son marqueur est retourné sur son verso. Si une unité blindée à pleine capacité subit 2 pas de pertes (ou qu'une unité blindée déjà sur son verso subit 1 pas de perte), elle est éliminée.

Le joueur en attaque choisit librement la répartition des pas de perte entre ses unités blindées. Les unités de soutien blindé UN qui sont éliminées, sont placées dans la case « unités détruites » de la table de reconstruction UN. Les unités de soutien blindé NK qui sont éliminées,



sont placées de côté. Les unités de soutien blindées éliminées peuvent revenir en jeu plus tard (voir 13.0).

**Les modificateurs de la table « blindée » :** les modificateurs suivants sont appliqués aux jets de dé effectués sur la table « blindée » :

**-3 :** au moins une unité en défense est séparée d'une unité d'attaque accompagnée d'un élément de soutien blindé par un côté d'hex de fleuve. Les routes, chemins et voies ferrées traversant ce côté d'hex sont sans effet sur ce modificateur ;

**-3 :** au moins une unité en défense occupe un hex de terrain accidenté, un hex de montagne ou de sommet qui contient une route ou un chemin ;

**-2 :** au moins une unité en défense occupe un hex de terrain difficile ;

**-1 :** au moins une unité en défense occupe un hex de cité.

Ces modificateurs sont cumulatifs. Cependant, un modificateur maximum de - 5 peut être soustrait du jet de dé effectué sur la table « blindée ».

### Support naval

Seules les unités UN bénéficient de ce modificateur, mais uniquement à partir du tour 2. Si une unité UN attaque un hex côtier, ajoutez +1 au jet de dé. Si une unité UN se défend dans un hex côtier, soustrayez -1 du jet de dé. Lors d'une attaque UN contre un hex côtier pendant un assaut amphibie, +3 est ajouté au jet de dé (voir 11.2). Sur la carte sud, se trouvent certaines zones où le support naval est interdit ; les hexes côtiers situés à l'intérieur des lignes noires en gras ne peuvent bénéficier du support naval.

### Côté d'hexes de fleuve :

Si au moins une unité en défense est séparée d'une unité en attaque par un côté d'hex de fleuve, on soustrait 2 au jet de dé. Routes, chemins et voies ferrées traversant ce côté d'hex sont sans effet sur ce modificateur.

### Attaques intensives/acharnées

Si le joueur en attaque a déclaré une attaque intensive, un modificateur de +2 est ajouté à son jet de dé. S'il a déclaré une attaque acharnée, un modificateur de +3 est appliqué.

### Modificateur maximum

Tous les modificateurs à un jet de dé de combat sont cumulatifs. Faites la somme des modificateurs positifs puis soustrayez la somme des modificateurs négatifs. Le modificateur final obtenu ne peut jamais être supérieur à +5 et inférieur à -4.

## 9.5 Les résultats de combat

Il y a 3 types de résultats de combat :

- **- :** l'attaque n'a pas d'effet et le combat est terminé ;
- **A :** le combat affecte les unités attaquantes mais pas les unités en défense ;
- **D :** le résultat affecte les unités en défense mais pas les unités attaquantes.

### Les résultats d'élimination

Le résultat « Ae » ou « De » signifie que toutes les unités attaquant ou se défendant sont éliminées (unités de soutien incluses, même si elles n'ont pas participé au

combat). Les unités éliminées sont enlevées de la carte et placées de côté.

### Les résultats chiffrés

Un résultat chiffré (A1 ou D3 par exemple) indique le nombre de pas perdus par les unités du joueur engagées dans un combat. Si un joueur subit des pas de perte, il doit tout d'abord appliquer ces pertes aux unités de combat. Si toutes les unités participant au combat sont éliminées, le joueur doit répartir les pas de perte restant entre les unités non combattantes (même des unités de soutien blindé qui n'ont pas participé au combat). En respectant ces principes, le joueur peut répartir les pas de perte entre ses unités comme il le souhaite. Si tous les pas de perte ne peuvent être appliqués, les pas de perte en excès sont ignorés.

**Les pas de perte :** les unités terrestres disposent du nombre de pas suivant :

TYPES D'UNITE	NBRE DE PAS
<b>Division (pleine capacité)</b>	3
<b>Division (RPL 2)</b>	2
<b>Division (RPL 1)</b>	1
<b>Brigade/régiment</b>	1
<b>Garnison</b>	1
<b>Bataillon para US</b>	1
<b>Elmts soutien blindé</b>	2
<b>Elmts soutien non blindé</b>	1
<b>TF Smith</b>	1

**Application des pas de perte :** une unité ayant un seul pas est éliminée si elle subit un pas de perte. Les unités ayant plus d'un pas peuvent absorber des pas de perte et rester en jeu. Une division à pleine capacité commence le jeu avec le pion portant le nom de sa division. Une division ayant subi des pas de perte est représentée par un marqueur d'unité de remplacement (RPL 2 et RPL 1).

- **division à pleine capacité :** quand une division à pleine capacité subit un pas de perte, elle est remplacée par une unité de remplacement RPL 2 de même nationalité. Si la division subit 2 pas de perte, elle est remplacée par une unité de remplacement RPL 1. Si elle subit 3 pas de perte, elle est éliminée.
- **Unité de remplacement RPL2 :** quand une unité RPL 2 subit 1 pas de perte, elle est remplacée par une unité de remplacement RPL 1. Si elle subit 2 pas de perte, elle est éliminée.
- **Unité de remplacement RPL 1 :** quand une unité de remplacement RPL 1 subit 1 pas de perte, elle est éliminée.

Quand une unité RPL est placée sur la carte, elle assume le rôle de la division qu'elle remplace. Si elle remplace une unité qui était sur sa face « fatiguée », l'unité RPL doit être placée sur la carte sur sa face « fatiguée ». Si elle remplace une unité active, l'unité RPL est placée sur la carte sur sa face « mobile » et elle conserve le nombre de points d'action qui restaient à l'unité qu'elle remplace.

Les unités RPL fonctionnent comme des unités de combat normales. Elles peuvent être activées et sont normalement fatiguées après avoir été activées. Elles sont considérées comme une division pour les règles d'empilement.

Remarquez que les unités RPL ne possèdent pas de nom divisionnaire ; pour remplacer une unité ayant subi des pas de perte, utilisez n'importe quelle unité RPL de même nationalité que l'unité ayant subi des pertes.

**Unités du FEC US :** les quatre 1<sup>ère</sup> divisions US à entrer en jeu sont les unités du FEC et ont une valeur de combat plus faible que celle des autres divisions US. Les unités du FEC ont un symbole d'infanterie jaune, tout comme leurs unités de remplacement et les régiments qui les composent.

Quand une division du FEC US subit 1 ou 2 pas de perte, elle est remplacée par une unité de remplacement du FEC (qui est une unité RPL avec un symbole d'infanterie de couleur jaune). De même, si une unité RPL 2 du FEC est remplacée par une unité RPL 1, celle-ci doit être une unité du FEC (avec un symbole d'infanterie de couleur jaune). Les unités qui ne sont pas du FEC n'utilisent jamais les unités de remplacement du FEC.

**Unités de Marine US :** les divisions de marine US (et les régiments les composant), ont un symbole d'ancre sur leur pion. Lorsqu'une division de marine US subit 1 ou 2 pas de perte, elle est remplacée par une unité de remplacement de marine US (qui a également une ancre sur son marqueur). De même, si une unité RPL 2 de marine US est remplacée par une unité RPL 1, cette dernière doit être une unité de remplacement de marine US.

### Les résultats de retraite

Les unités se défendant peuvent également, lors d'un combat, recevoir un résultat « r ». Tout résultat de combat avec un « r » signifie que les unités se défendant doivent retraiter de 3 hexes consécutifs. Parfois, les résultats de retraites sont combinés avec des pas de perte. Dans ce cas, appliquez les résultats de pas de perte en 1<sup>er</sup>. Les unités de soutien affectées à une unité devant retraiter doivent la suivre quand elle retraite.

Si une unité peut retraiter vers plusieurs hexes, elle doit se diriger vers l'hex le plus éloigné d'une unité ennemie. Une unité qui choisit de retraiter, mais qui ne peut mener sa retraite jusqu'à son terme en respectant les restrictions appelées ci-dessous est éliminée.

**Les restrictions à la retraite :** un joueur peut faire retraiter ses unités comme il le souhaite en respectant les restrictions suivantes :

- une unité ne peut jamais retraiter à travers un hex de fleuve, d'estuaire ou de pleine mer à moins que cet hex soit traversé par une route, un chemin ou une voie ferrée. Sinon, le terrain n'a pas d'effet sur les retraites.
- Une unité ne peut jamais retraiter dans un hex occupé par une unité ennemie ou dans une ZOC ennemie, sauf si cette ZOC est occupée par des unités amies.
- Une unité ne peut jamais terminer son mouvement de retraite en violant les règles d'empilement.

- Une unité ne peut jamais entrer plus d'une fois dans le même hex durant son mouvement de retraite.

**Option à la retraite pour le défenseur :** les unités se défendant qui reçoivent un résultat « r » peuvent choisir d'ignorer ce résultat et de rester sur place. Ces unités subissent immédiatement un pas de perte (en plus et avant toute autre perte qu'elles sont appelées à subir) pour rester sur place.

**Option d'avance de l'attaquant :** si tous les hexes occupés par les unités se défendant sont libres à la suite du résultat d'un combat, l'unité attaquante active (et les unités de soutien qui lui sont affectées) peut occuper l'un de ces hexes. Cette avance ne coûte ni point d'action, ni point de mouvement. Cette avance doit être décidée immédiatement ou elle ne pourra plus avoir lieu. Les unités se défendant ne peuvent jamais avancer.

Si à la suite de l'élimination d'unités se défendant, le défenseur ne conserve dans un hex que des unités de soutien, il doit immédiatement les transférer (voir 8.2). Puis, l'unité attaquante peut avancer dans l'hex.

### Les unités éliminées

Les unités éliminées ROK et NK sont enlevées de la carte et placées de côté. Ces unités pourront revenir en jeu de plusieurs façons (voir 10.0 et 13.0).

Les autres unités (US, alliées UN sauf celles de la Chine nationaliste) ou les unités de soutien qui sont complètement détruites, sont placées dans la case « Destroyed Units » de la table de reconstruction UN.

Ces unités peuvent revenir en jeu en suivant la procédure de reconstruction UN (voir 13.2). Une unité est considérée comme complètement détruite dans les circonstances suivantes :

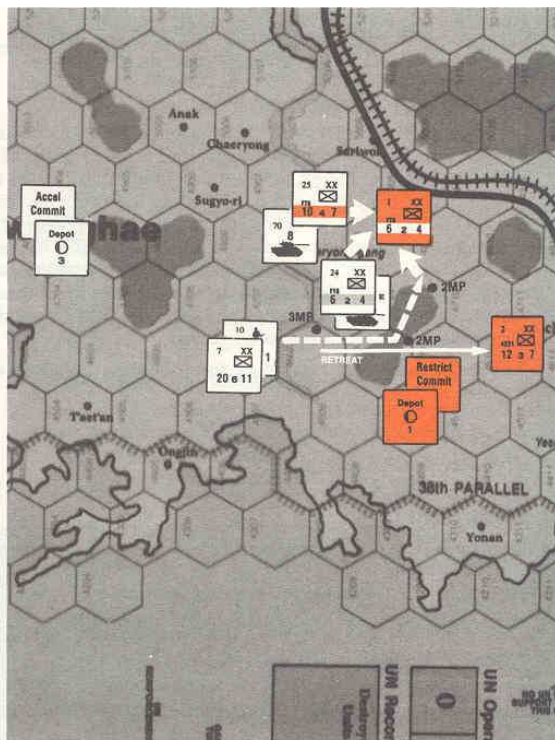
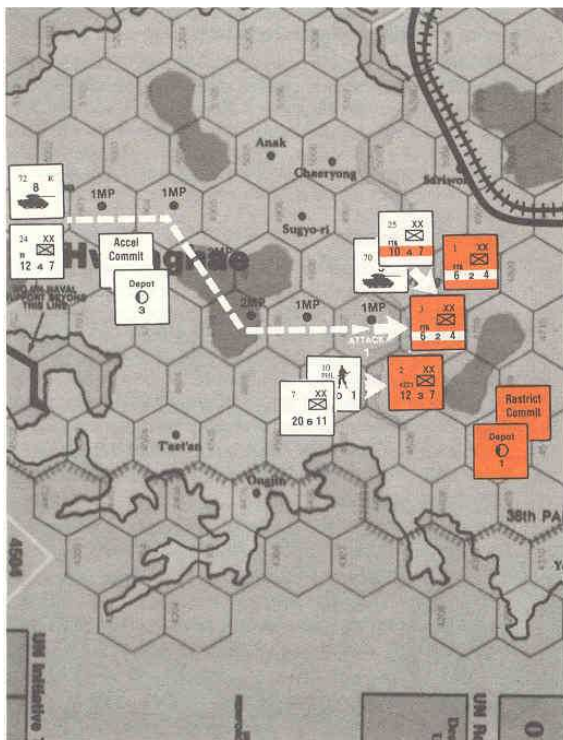
- une division à pleine capacité subit 3 pas de perte ;
- une brigade ou un régiment subit 1 pas de perte ;
- une unité de soutien blindé subit 2 pas de perte ou une unité de soutien blindé sur le verso de son marqueur subit 1 pas de perte ;
- une unité de soutien non blindé subit 1 pas de perte ;
- une unité de remplacement RPL 2 subit 2 pas de perte ;
- une unité de remplacement RPL 1 subit 1 pas de perte.

Les unités RPL qui sont complètement détruites ne sont jamais placées sur le tableau de reconstruction UN. A la place, le joueur UN sélectionne un marqueur de division à pleine capacité de même type que l'unité RPL détruite (FEC, non FEC, ou marine) et place cette division sur la case « Destroyed Units ».

### Le combat et la fatigue :

La participation d'une unité non fatiguée au combat ne la rend pas automatiquement fatiguée. Souvenez-vous cependant que si la dernière action engagée par une unité active est un combat, cette unité deviendra fatiguée après la résolution du combat.





**EXEMPLE DE COMBAT :** c'est le milieu du segment d'opérations de la 2<sup>ème</sup> phase d'action du tour 4. Le joueur UN va engager une séquence d'opérations avec 2 opérations possibles. Un dépôt UN avec un marqueur d'engagement accéléré occupe l'hex 4803 et un dépôt NK avec un marqueur d'engagement restreint occupe l'hex 4509. Le joueur UN a la 24<sup>ème</sup> division US (une unité FEC) dans l'hex 5002, la 25<sup>ème</sup> division US dans l'hex 4807 (notez que cette division a été activée plus tôt dans l'actuel segment d'opération et qu'elle est maintenant fatiguée), et la 7<sup>ème</sup> division US dans l'hex 4606. Le joueur NK a la 1<sup>ère</sup> division (fatiguée) dans l'hex 4808, la 3<sup>ème</sup> division (fatiguée) dans l'hex 4708 et la 2<sup>ème</sup> division dans l'hex 4607.

Le joueur UN déclare tout d'abord une opération d'activation et précise que la 24<sup>ème</sup> division est l'unité active. Il déclare une action de mouvement opérationnel (2PA) et bouge la 24<sup>ème</sup> division le long du chemin indiqué sur le schéma dépensant 8 points de mouvement. Avec le point d'action qui lui reste, il déclare une attaque normale. La 24<sup>ème</sup> division est adjacente aux 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> divisions NK situées dans les hexes 4607 et 4708. En conséquence, ces 2 divisions doivent se défendre contre cette attaque. Les 7<sup>ème</sup> et 25<sup>ème</sup> divisions US inactives situées respectivement dans les hexes 4606 et 4807 doivent également participer à cette attaque car elles sont adjacentes aux unités NK se défendant. Remarquez que la division NK située dans l'hex 4808 ne participe pas au combat car elle n'est pas adjacente à l'unité active.

Le joueur UN consulte la table de modification de valeurs de combat pour déterminer si les valeurs d'attaque de ses unités sont modifiées. Il constate que toutes les divisions participant à l'attaque se trouvent dans le rayon de commandement primaire du dépôt UN. Aussi, les valeurs d'attaque des 3 divisions sont toutes multipliées par 1,5 (la valeur d'attaque de la 24<sup>ème</sup> division passe de 12 à 18, celle de la 25<sup>ème</sup> division (fatiguée) de 10 à 15 et celle de la 7<sup>ème</sup> division UN dispose d'une unité de soutien non blindé avec une valeur d'attaque de 1, qui est ajoutée à la valeur globale d'attaque.

Pendant ce temps, le joueur NK constate que toutes ses unités sont dans le rayon primaire de commandement du dépôt NK, mais comme ce dépôt a un marqueur d'engagement restreint, les valeurs de défense de ses unités sont multipliées par 0,5. Ainsi,

la 3<sup>ème</sup> division a une valeur de défense de 2 et la 2<sup>ème</sup> division, une valeur de défense de 4 (les ratios sont arrondis au supérieur).

La valeur totale d'attaque UN est de 64 (18+15+30+1=64) et la valeur totale de défense NK est de 6 (2+4=6). Le ratio de combat est de 10-1. Les unités NK sont toutes situées dans des hexes de terrain clair, aussi, la ligne « clear » de la CRT est elle utilisée.

Les 2 joueurs déterminent maintenant leurs modificateurs pour le combat. Tout d'abord, le joueur UN décide d'engager un support aérien dans l'attaque (un modificateur de +1). Comme les 24<sup>ème</sup> et 25<sup>ème</sup> divisions disposent chacune d'une unité de soutien blindé, le joueur UN décide de les engager toutes les 2, et la séquence blindée doit avoir lieu. La valeur blindée totale est de 16 (8+8) et la valeur totale anti-tank NK est de 5 (2+3) ; le ratio de combat est de 3-1 (16-5 arrondi à 3-1). Souvenez-vous que les valeurs blindée et anti-tank ne sont jamais modifiées par la table de modification des valeurs de combat. Comme les unités NK sont derrière un coté d'hex de fleuve, un modificateur de -3 est appliqué au jet de dé effectué sur la table blindée. Le joueur UN obtient un 7 soit après application des modificateurs un résultat de 4. Ce résultat sur la colonne 3-1 de la table blindée donne un résultat de +1 qui sera le modificateur appliqué au jet de dé de combat. Ainsi, le joueur UN aura à appliquer un modificateur total de +2 au jet de dé de combat.

Un modificateur de -2 est appliqué au jet de combat car au moins une unité NK est attaquée à travers un coté d'hex de fleuve. Le modificateur final appliqué au jet de combat est de 0 (1+1-2=0). Le joueur UN jette le dé et obtient un résultat de 8.

Ce résultat donne sur la ligne « 10-1 clear » de la CRT un résultat « Dr3 ». Le joueur NK subit 3 pas de perte qu'il applique en éliminant complètement la 3<sup>ème</sup> division (soit 3 pas de perte). Il fait retraiter la 2<sup>ème</sup> division vers l'hex 46-10 le long du chemin de 3 hexes continus indiqué sur le schéma. La 24<sup>ème</sup> division UN avance dans l'hex 4708 achevant le combat et son activation. L'unité est retournée sur son coté fatigué et le marqueur « opérations » est reculé d'une case sur la table des opérations UN.

Pour sa seconde (et dernière) opération, le joueur UN décide d'activer la 7<sup>ème</sup> division. Il utilise 2 points d'action pour

effectuer un mouvement opérationnel et l'unité se déplace comme indiqué sur le schéma vers l'hex 4709. avec son dernier point d'action, le joueur déclare une attaque normale contre la 1<sup>ère</sup> division NK située dans l'hex 4808. Les 3 unités UN participent toutes à l'attaque car elles sont toutes adjacentes à la 1<sup>ère</sup> division NK.

Dans cette situation, cependant, la 7<sup>ème</sup> division est située dans le rayon de commandement secondaire du dépôt UN ; les autres unités sont situées dans le rayon de commandement primaire de ce dépôt. Le joueur UN consulte la table de modification des valeurs de combat afin de déterminer si les valeurs d'attaque de ses unités sont modifiées. La valeur d'attaque de la 25<sup>ème</sup> division est multipliée par 1,5 (passant de 10 à 15) ; la valeur d'attaque de la 24<sup>ème</sup> division est multipliée par 1,5 (passant de 6 à 9) ; la valeur d'attaque de la 7<sup>ème</sup> division reste à 20. En ajoutant l'unité de soutien non blindée de la 7<sup>ème</sup> division, la valeur d'attaque totale UN est de 45 (15+9+20+1=45).

La 1<sup>ère</sup> division NK est située dans le rayon de commandement primaire du dépôt NK, mais comme ce dépôt a un marqueur

d'engagement restreint, la valeur de défense de l'unité est multipliée par 0,5 (passant de 4 à 2).

Le joueur UN décidant de ne pas engager de soutien aérien ou d'unité de soutien blindé, il n'y a donc pas de modificateur. Le résultat final est de 45-2 ou 21-1. Comme il s'agit d'un résultat plus élevé que le ratio maximum de la CRT, la colonne la plus élevée est utilisée (11-1).

Le joueur UN obtient un résultat de dé de 5. Ce résultat de 5 sur la ligne « 11-1 clear » de la CRT donne un résultat D3. Le joueur NK doit perdre 3 pas de perte, résultat qu'il applique en éliminant la 1<sup>ère</sup> division (soit exactement 3 pas de perte).

La 7<sup>ème</sup> division décide de ne pas occuper l'hex vacant. Le combat est terminé et la 7<sup>ème</sup> division est retournée sur sa face « fatiguée ». Le marqueur d'opérations est déplacé de la case 1 à la case 0 de la table d'opérations UN, ce qui met fin à la séquence d'opérations UN. Le joueur NK peut maintenant commencer sa séquence d'opérations.

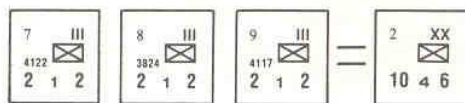
## 10.0 La réorganisation et le regroupement

Les unités de combat peuvent être restructurées par des opérations de réorganisation et de regroupement. La réalisation de l'une ou l'autre de ces opérations réduit le nombre d'opérations disponibles pour un joueur ; il recule le marqueur d'opérations d'une case sur sa table d'opérations. Les unités fatiguées ne peuvent participer à une réorganisation ou à un regroupement bien qu'une unité qui entreprend l'une de ces opérations ne devient pas fatiguée. Réorganisation et regroupement peuvent être effectués dans une ZOC ennemie.

Les noms des unités sont uniquement utilisées par intérêt historique. Une fois le jeu commencé, les noms des unités n'ont aucune importance. Quand de nouvelles unités sont placées sur la carte à la suite d'une réorganisation ou d'un regroupement, le nom des nouvelles unités est sans effet sur le jeu ; il importe seulement que la nationalité et les valeurs de combat adéquates figurent sur les pions choisis.

### 10.1 La réorganisation

Seul le joueur UN peut effectuer une réorganisation. Il y a 2 types de réorganisations : le regroupement et l'éclatement.



#### Le regroupement

Seuls les régiments US et ROK peuvent se regrouper. Les régiments US se regroupent avec d'autres régiments US et les régiments ROK se regroupent avec d'autres régiments ROK.

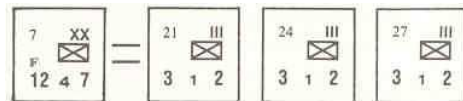
Un régiment doit être empilé ou adjacent avec 2 autres régiments de même nationalité pour se regrouper. Quand une réorganisation ayant pour but un regroupement est déclarée, le joueur UN enlève les 3 régiments concernés de la carte et les place de coté. Puis, il utilise un marqueur de division à pleine capacité de même nationalité et le place face « mobile » dans n'importe lequel des hexes précédemment occupé par l'un des 3 régiments enlevés.

Si une division ROK est reconstruite, le joueur UN utilise n'importe quelle division ROK à pleine capacité

disponible (y compris celles qui ont été éliminées). Si une division US est reconstruite, il doit utiliser le type de division adéquat comme indiqué ci-dessous :

- une division FEC à pleine capacité si au moins l'un des régiments US ayant participé à la reconstruction est un régiment FEC (un régiment avec un symbole d'infanterie jaune) ;
- une division non FEC à pleine capacité est placée sur la carte s'il n'y a pas de régiment FEC d'impliqué dans la reconstruction ;
- les divisions de marines US ne sont reconstruites qu'avec des régiments de marines US et ne peuvent jamais être reconstruites avec des régiments qui ne soient pas de marines.

Les divisions US choisies pour être placées sur la carte à la suite d'une reconstruction ne peuvent jamais provenir de la table de reconstruction UN ou de la case de réserve du GHQ FEC.



#### L'éclatement

Seules les divisions US à pleine capacité (et non les RPL) peuvent être éclatées. Quand le joueur UN déclare une réorganisation avec l'intention de procéder à un éclatement, il enlève de la carte une division US non fatiguée et la met de coté, puis la remplace par 3 régiments US du type adéquat, dans l'hex qu'elle occupait, sur leur face « mobile » :

- 3 régiments FEC remplacent une division FEC ;
- 3 régiments non FEC remplacent une division non FEC ;
- 3 régiments de marines US remplacent une division de marines.

Les régiments nécessaires à l'éclatement d'une division ne peuvent jamais provenir du tableau de reconstruction UN ou de la case de réserve du GHQ FEC.

**Les unités de soutien :** les unités de soutien affectées aux régiments participant à une reconstruction sont automatiquement affectées à la division qui les remplace.

Les unités de soutien affectées à une division qui s'éclate sont automatiquement affectées aux régiments qui la remplace et ce de la façon qui convient au joueur (pas plus d'une unité de soutien par régiment).

## 10.2 Le regroupement

Seules les divisions ROK, NK, CCF, et soviétiques (et donc pas les divisions US ou de Chine nationaliste) peuvent se regrouper. Le regroupement signifie que les divisions qui ont subi des pas de perte peuvent se combiner avec d'autres divisions endommagées de même nationalité.

### Procédure de regroupement

Un regroupement peut être déclaré si les conditions suivantes sont réunies :

- 2 ou 3 unités de remplacement RPL de même nationalité sont situées dans des hexes adjacents ;
- les unités RPL doivent au moins représenter un total de 3 pas de perte.

Si ces conditions sont réunies, le joueur enlève de la carte les unités RPL et les remplace par une division à pleine capacité de même nationalité dans l'un des hexes qu'occupaient ces unités. Les pas en excès des unités RPL sont perdus (ce qui signifie que 2 unités RPL 2 formeront seulement une division à pleine capacité et non pas une division plus une unité RPL 1).

**Les unités de soutien :** les unités de soutien affectées aux unités RPL qui se regroupent sont automatiquement affectées à la division à pleine capacité qui les remplace. Seules 3 unités de soutien peuvent ainsi être réaffectées ; si les unités RPL ont plus de 3 unités de soutien affectées, les unités en surplus peuvent immédiatement être transférées vers un dépôt ami (voir 8.2). Si elles ne peuvent être transférées de cette façon, elles sont éliminées.

## 10.3 La case de réserve UN du GHQ FEC

Le joueur UN a une case spéciale sur la carte, représentant les unités situées au Japon et appelée réserve UN du GHQ FEC. Il y a 4 emplacements particuliers dans cette case, qui sont décrits ultérieurement.

Les unités de soutien UN se trouvant dans cette case ne peuvent être affectées, transférées ou réaffectées qu'à des unités de combat occupant également cette case et ce à n'importe quel moment.

Les unités RPL ROK se trouvant dans cette case peuvent effectuer un regroupement à n'importe quel moment.

Les unités US et ROK situées dans cette case peuvent se regrouper ou s'éclater à n'importe quel moment.

# 11.0 Les opérations amphibies UN

Seul le joueur UN peut engager des opérations amphibies. Il y a 2 types d'opérations amphibies : l'assaut amphibie et l'évacuation amphibie. Chaque évacuation est une opération distincte que le joueur UN peut déclarer durant une séquence d'opérations.

## 11.1 La capacité amphibie UN

Pendant la phase de capacité amphibie UN, le joueur UN doit placer le marqueur de capacité amphibie sur la case correspondant à sa capacité amphibie pour le tour. A chaque fois qu'un assaut ou une évacuation amphibie a lieu, ce marqueur est reculé d'une case. Quand le marqueur atteint 0, le joueur UN ne peut plus engager d'opération amphibie pour le reste du tour de jeu. Les points de capacité amphibie inutilisés ne peuvent pas être conservés ; s'ils ne sont pas utilisés pendant un tour de jeu particulier, ils sont perdus. Dans les scénarios d'introduction de la section 17.0, le joueur UN reçoit un certain nombre de points de capacité amphibie comme indiqué ci-après (le tableau de capacité amphibie sur la carte comporte le nombre de points imprimé sous les cases respectives). Dans le jeu de campagne, par contre, la capacité amphibie UN dépend du niveau de mobilisation US (voir 18.3)

TOUR DE JEU	CAPACITE AMPHIBIE
1	0
2	1*
3	2
4 - 10	3
11 - 12	0

\* : le joueur UN ne peut pas mener d'assaut amphibie pendant la 1<sup>ère</sup> phase d'action de ce tour.

## 11.2 Les assauts amphibies

Toutes les unités de combat UN (et les unités de soutien qui leur sont affectées) se trouvant dans la case de réserve du GHQ FEC sont éligibles pour participer à des assauts amphibies.

### Comment mener des assauts amphibies

Un assaut amphibie est une opération distincte (voir 6.2) que seul le joueur UN peut effectuer. Lorsque le joueur UN déclare un assaut amphibie, il enlève une unité de combat, de n'importe quelle taille, de la case de réserve du GHQ FEC et la place sur n'importe laquelle des flèches d'assaut amphibie dessinées sur la carte (chaque flèche d'assaut amphibie contient le numéro d'un hex d'invasion et indique le nom de la ville ou de la cité se trouvant dans cet hex, s'il y en a une).

Juste avant ce placement, le joueur UN est libre d'affecter à cette unité jusqu'à 3 unités de soutien (si c'est une division) ou une seule unité de soutien (si c'est une brigade ou un régiment), en les prélevant parmi les unités de soutien se trouvant dans la case de réserve du GHQ FEC. En fonction de la capacité amphibie, le joueur UN peut effectuer plus d'un assaut amphibie par séquence d'opérations, et ce même contre le même hex d'invasion.

**Assauts amphibies sans opposition :** si l'hex d'invasion correspondant à la flèche d'assaut amphibie ne contient pas d'unités ennemies, l'unité de combat menant l'assaut (et ses unités de soutien le cas échéant) est placée dans l'hex d'invasion. Les restrictions à l'empilement sont toujours applicables (ce qui signifie qu'il ne peut y avoir qu'une division ou 3 brigades/régiments dans chaque hex d'invasion). L'unité de combat menant l'assaut reste sur sa face « mobile » après placement sur l'hex d'invasion.



**Assauts amphibies avec opposition :** si l'hex d'invasion correspondant à la flèche d'assaut amphibie contient des unités ennemies, l'unité de combat menant l'assaut doit attaquer ces unités. Cette attaque est résolue normalement avec les exceptions suivantes :

- utilisez la ligne « assaut amphibie » de la CRT sans prendre en considération le terrain occupé par les unités se défendant ;
- les unités attaquantes et se défendant utilisent toujours les valeurs de combat imprimées sur leur pion pendant un assaut amphibie. Les joueurs ne consultent jamais la table de modification des valeurs de combat ;
- les unités qui sont adjacentes à l'hex d'invasion ne participent pas à ce combat, quelque soit le joueur qui les contrôle ;
- Les unités de soutien non blindé peuvent participer à la phase de combat suivante, mais les unités de soutien blindé, même si elles sont affectées à des unités menant l'assaut amphibie, ne le peuvent pas (en conséquence, la séquence blindée décrite en 9.4 n'a pas lieu) ;
- Le support aérien peut être utilisé pendant un assaut amphibie (voir 15.1). Le joueur UN ajoute automatiquement 3 (et non 1) à son jet de combat en raison du support naval et ce, pour tous les assauts amphibies ;
- Le joueur UN ne peut utiliser les attaques intensives et acharnées pendant un assaut amphibie.

Les résultats de combat sont appliqués normalement. Si l'hex d'invasion est complètement évacué par les unités NK, l'unité de combat menant l'assaut amphibie (et ses unités de soutien le cas échéant) est placée dans cet hex. L'unité de combat reste sur sa face « mobile ».

Une garnison NK qui subit un résultat de retraite est automatiquement éliminée.

Si l'hex d'invasion n'est pas totalement évacué par les unités NK, l'unité menant l'assaut amphibie est remise dans la case de réserve du GHQ FEC.

Tout résultat de combat obtenu par l'adversaire (à l'exception des retraites) est appliqué à l'unité ayant mené l'assaut amphibie. Cette unité peut être utilisée plus tard pour un autre assaut amphibie, même pendant l'actuelle phase d'action et contre le même hex d'invasion.

### **L'activation des unités menant assaut amphibie**

Les unités qui ont été placées dans des hexes d'invasion peuvent être activées pendant la phase d'action au cours de laquelle elles ont effectué leur assaut amphibie. Les restrictions suivantes sont appliquées à l'activation de ces unités :

- si l'unité est située dans un hex d'invasion qui est également un port, elle reçoit 3 points d'action quand elle est activée. Si l'hex d'invasion ne contient pas de port, l'unité ne reçoit alors que 2 points d'action ;
- Si ces unités sont activées, leur mouvement est restreint de la façon suivante :
  - ↳ pour un mouvement tactique, l'unité reçoit 1 (et non 4) point de mouvement,

↳ pour un mouvement opérationnel, une unité reçoit 2 (et non 8) points de mouvement,

↳ pour un mouvement stratégique, une unité reçoit 3 (et non 12) points de mouvement.

- pendant la phase d'action au cours de laquelle l'assaut amphibie a eu lieu, l'unité ayant mené cet assaut utilise toujours les valeurs d'attaque et de défense imprimées sur son marqueur. La table de modification des valeurs de combat n'est pas utilisée ;
- Les unités de soutien blindé peuvent être affectées à une action d'attaque et la séquence spéciale blindée est utilisée ;
- Après son activation, l'unité est normalement retournée sur sa face « fatiguée ».

**Regroupement et réorganisation :** les unités ayant participé à un assaut amphibie, peuvent engager une action de regroupement et de réorganisation pendant la phase d'action au cours de laquelle l'assaut amphibie a eu lieu.

**Reprise des capacités habituelles :** pendant la phase d'action suivant celle au cours de laquelle l'assaut amphibie a eu lieu, l'unité ayant mené cet assaut retrouve ses capacités habituelles lorsqu'elle est activée.

### **Marqueurs de tête de pont**

Le joueur UN a 2 marqueurs de tête de pont. Quand un hex d'invasion est occupé par des unités UN menant l'assaut, le joueur UN peut placer un marqueur de tête de pont dans cet hex si celui-ci est disponible (le nombre de marqueurs de tête de pont fourni avec le jeu est une limite stricte ; si les 2 marqueurs sont déjà utilisés, on ne peut plus en placer dans des hexes d'invasion). Un marqueur de tête de pont est une source de ravitaillement UN.

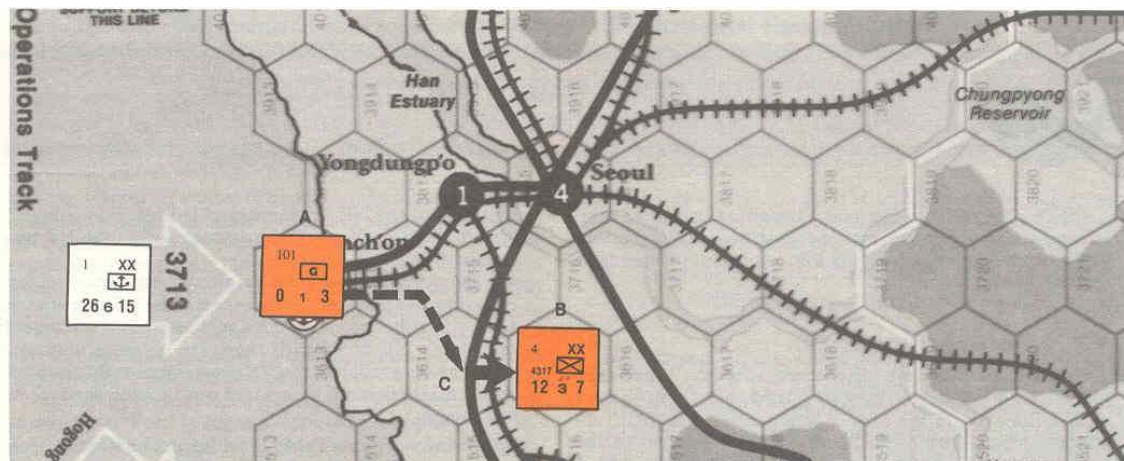
Le placement de marqueurs de tête de pont est toujours volontaire. Le joueur UN peut enlever les marqueurs de tête de pont des hexes d'invasion à n'importe quel moment pendant le segment d'opérations. Une fois enlevés, ils deviennent immédiatement disponibles et peuvent être placés dans d'autres hexes d'invasion conquis avec succès. Si une unité NK entre dans un hex contenant un marqueur de tête de pont, le marqueur est immédiatement enlevé.

## **11.3 L'évacuation amphibie**

Si le joueur UN déclare une évacuation amphibie, il peut enlever 1 ou 2 divisions UN de n'importe quelle nationalité (et toutes les unités de soutien qui leurs sont affectées) de tout hex côtier ; un hex côtier n'a pas besoin de contenir une cité ou une ville pour que cette opération ait lieu (peuvent également être enlevées une division et 3 brigades/régiments ou encore 6 brigades/régiments).

Une unité évacuée est placée dans la case intitulée « Amphibious Evacuated Units » de la case de réserve du GHQ FEC. Les unités évacuées ne peuvent être utilisées pour effectuer des assauts amphibies pendant la phase d'action au cours de laquelle a eu lieu leur évacuation.

Les évacuations amphibies ne peuvent avoir lieu pendant les tours 1, 11 et 12.



**EXEMPLE D'ASSAUT AMPHIBIE :** la 1<sup>ère</sup> division de marines US (valeur d'attaque 26) mène un assaut amphibie contre l'unité de garnison NK (valeur de défense 3) située dans l'hex A. C'est un assaut amphibie avec opposition, aussi, l'unité UN doit attaquer la garnison. Le joueur UN consulte la CRT ; le ratio de 26-3 est simplifié en 8-1. Le joueur UN obtient un résultat de dé de 1. Comme le joueur UN a engagé un point de support aérien et bénéficie automatiquement d'un +3 en raison du support naval dans le cadre d'un assaut amphibie, un modificateur de +4 est ajouté au jet de dé donnant un résultat final de 5. Ce résultat de 5 donne sur la ligne « assaut amphibie », colonne 8-1, un résultat de « Dr ». Comme les garnisons NK ne peuvent jamais

retraiter, cette unité est éliminée. La 1<sup>ère</sup> division de marines est placée dans l'hex A sur sa face « mobile ».

Le joueur UN décide d'activer cette unité de marines (ce qui est une opération séparée). Comme l'hex d'invasion contient un port, cette unité reçoit 3 points d'action. Elle effectue un mouvement opérationnel, se déplaçant selon le chemin indiqué vers l'hex C (comme l'unité a effectué un assaut amphibie pendant l'actuelle phase d'action, elle reçoit seulement 2 points de mouvement pour son mouvement opérationnel). Avec le point d'action qui lui reste, l'unité US effectue une attaque normale contre l'unité NK située dans l'hex B.

## 12.0 Les unités parachutistes UN (règle optionnelle)

Dans certains scénarios, le joueur UN dispose de régiments parachutistes US. Ces régiments sont des unités de combat normales et peuvent être utilisées comme telle sur la carte. Cependant, le joueur UN peut également utiliser ces régiments pour des parachutages.

### Opérations de parachutage

Seul un régiment parachutiste US se trouvant dans la case de réserve du GHQ FEC (il y a un emplacement spécial dans cette case pour ces unités) peut mener un parachutage. Un parachutage est une opération distincte qui peut être menée par le joueur UN pendant sa séquence d'opérations.

Si un parachutage est déclaré, le joueur UN prend un seul régiment parachutiste US de la case de réserve du GHQ FEC et le met de côté (il ne peut être utilisé une deuxième fois). Il est remplacé par 3 bataillons parachutistes US. Puis ces bataillons sont placés sur la carte. Ces unités peuvent être placées dans 1, 2 ou 3 hexes. Si plus d'un hex est choisi, chaque hex doit être adjacent à l'un des autres hexes sélectionnés pour ce parachutage. De 1 à 3 bataillons peuvent être placés dans un hex de parachutage. Les restrictions suivantes sont appliquées aux parachutages :

- les hexes de placement doivent être des hexes de terrain « clear » (une cité ne peut être choisie pour un parachutage) ;

- les hexes de placement ne doivent pas être occupés par des unités ennemies ;
- les hexes de placement peuvent être dans des ZOC ennemies ;
- les hexes de placement ne peuvent être éloignés de plus de 5 hexes d'une unité de combat UN.

### Bataillons parachutistes

Une fois placé sur la carte, les bataillons parachutistes doivent rester sur place jusqu'à la fin du prochain segment de récupération, au cours duquel ils sont enlevés de la carte et placés de côté. Ils ne pourront être utilisés pour le reste de la partie.

Les bataillons parachutistes parachutés ne peuvent se regrouper en régiment. Ils ne peuvent jamais être activés et ils n'ont pas de ZOC. S'ils sont attaqués, ils se défendent normalement mais sont éliminés sur un résultat « r » (retraite). Les bataillons parachutistes éliminés ne sont jamais placés sur la table de reconstruction UN.

Les restrictions sus-visées ne sont utilisées que pour les parachutages. Si le joueur UN décide d'utiliser ses régiments parachutistes comme des unités de combat normales, il les fait entrer sur la carte comme des renforts normaux (voir 13.1). Dans ce cas, les régiments parachutistes ne peuvent jamais être divisés en bataillons parachutistes et demeurent sur la carte comme n'importe quelle autre unité de combat UN.

## 13.0 Les renforts, la reconstruction et l'amélioration

Les 2 joueurs peuvent faire entrer sur la carte de nouvelles unités comme renforts. De plus, les unités UN (mais pas ROK) endommagées ou détruites peuvent être reconstruites. Les unités US du FEC peuvent être améliorées.

### 13.1 Les renforts :

Chaque scénario dispose d'une table de renforts. Lors de leur entrée, les renforts sont placés sur la carte sur leur face « mobile » (ou dans le cas des unités de soutien, sur leur face de pleine capacité), durant le segment de renfort de la phase d'action. Les renforts peuvent être activés pendant la phase d'action au cours de laquelle ils ont été placés sur la carte.

Les renforts ne peuvent être placés dans un hex occupé par l'ennemi ou dans une ZOC ennemie (sauf si une unité amie occupe la ZOC ennemie). Les renforts ne peuvent être placés sur la carte en violation des règles d'empilement. Si le placement d'un renfort dans un hex ne permet pas de respecter les règles d'empilement, il peut être placé dans un hex adjacent, soumis aux mêmes règles d'empilement ; cet hex adjacent ne doit pas contenir d'unité ennemie ou être dans une ZOC ennemie. Les renforts qui ne peuvent être placés sur la carte sont définitivement perdus.

#### Les renforts NK

Les renforts NK sont variables. Pendant chaque segment de renfort, à partir du tour 2, le joueur NK consulte la table de renforts NK et lance un dé. Après avoir appliqué les modificateurs à ce jet (voir ci-après), le joueur NK détermine s'il reçoit du renfort. Si cela est le cas, il place une division NK à pleine capacité dans n'importe quel centre de production qu'il contrôle pendant le segment de déploiement suivant. Le type de renfort NK n'est pas important, puisqu'ils sont tous identiques. S'il ne reçoit pas de renfort, le joueur NK ne fait rien.

Certains résultats de la table de renforts NK désignent une unité de soutien blindé NK. Dans ce cas, le joueur NK affecte une unité de soutien blindé à pleine capacité (désignation indifférente) à la division NK qui arrive en renfort. S'il ne dispose pas d'unités de soutien blindé disponibles, le joueur NK ignore ce résultat. Les unités de soutien blindé qui ont été éliminées peuvent être utilisées comme renfort.

**Les modificateurs de la table de renforts NK :** le joueur NK doit soustraire 2 au jet de dé qu'il effectue sur la table de renforts pour *chacune* des villes suivantes contrôlées par le joueur UN : Séoul, P'yongyang, et Wonsan.

**Les renforts soviétiques et de Chine communiste :** les forces soviétiques et de Chine communiste (CCF) sont uniquement disponibles dans le jeu de campagne (voir 19.0).

**Les garnisons NK :** quand le joueur NK prend le contrôle d'un port UN, il place une seule garnison NK dans ce port. Les garnisons ne peuvent jamais ni se déplacer, ni attaquer. Elles restent sur place jusqu'à ce qu'elles soient

éliminées (un résultat « r » élimine l'unité). Les garnisons utilisent toujours la valeur de défense imprimée sur leur marqueur, même si elles occupent un hex contenant un marqueur de retranchement ; leur valeur de défense n'est jamais modifiée par la table des modificateurs de valeur de combat. Quand elles sont empilées avec d'autres unités de combat NK qui sont attaquées, les valeurs de défense des garnisons sont toujours prises en compte dans le calcul des rapports de force.

Remarquez que certains scénarios prévoient le placement de garnisons NK dans des hexes sans port. Ces garnisons restent dans ces hexes jusqu'à ce qu'elles soient éliminées.

#### Les renforts UN

Les renforts ROK : les renforts ROK sont également variables. Pendant chaque segment de renfort d'une phase d'action, à partir du tour 4, le joueur UN consulte la table de renforts ROK et jette le dé. Les modificateurs sont appliqués à ce jet de dé et le joueur UN détermine s'il reçoit une division ROK à pleine capacité. Si c'est le cas, il la place à Pusan (0928) ou à Taegu (1625) durant le segment de déploiement suivant (la désignation de la division ROK est indifférente). Si aucun renfort n'est reçu, le joueur UN ne fait rien.

Dans le scénario de campagne, la capture de Pusan par les forces NK aboutit à une victoire militaire (voir 22.1). Dans le scénario 1 (voir 17.1), si le joueur NK capture Pusan, le joueur UN ne reçoit plus de renfort ROK jusqu'à ce qu'il ait repris la ville.

**Modificateurs de la table de renforts ROK :** le joueur UN soustrait 1 du jet de dé effectué sur la table de renforts ROK pour *chacune* des cités suivantes actuellement contrôlées par le joueur NK : Séoul, Taejon et Taegu.

**Renforts US et alliés UN :** les scénarios d'introduction listent les renforts US et alliés UN pour chaque scénario. Dans le jeu de campagne, les renforts dépendent du niveau d'engagement UN (voir 18.0).

Pendant le segment de renforts de la phase d'action, les renforts US et alliés UN sont placés dans la case de réserve du GHQ FEC.

**Le déploiement des renforts US et alliés UN :** pendant le segment de déploiement d'une phase d'action, le joueur UN peut transférer un maximum d'1 division ou 3 brigades/régiments (plus les unités de soutien affectées) de la case de réserve du GHQ FEC vers la carte. Ce transfert n'affecte pas la capacité amphibie UN. Les renforts peuvent être transférés de l'une des 2 façons suivantes :

1. Si le joueur UN souhaite déployer ses renforts à Pusan, il retire les unités concernées de la case de réserve du GHQ FEC (avec un maximum d'1 division ou de 3 brigades/régiments) et les place à Pusan

2. Si le joueur UN souhaite déployer des renforts dans un port autre que celui de Pusan, il prend ces unités dans la case de réserve du GHQ FEC (avec un maximum d'1 division ou de 3 brigades/régiments) et les place dans la



case intitulée « UN REINFORCEMENTS TO NON-PUSAN PORT ». Ces unités n'apparaîtront pas sur la carte pendant l'actuelle phase d'action ; elles pourront être placées dans n'importe quel port contrôlé par le joueur UN, autre que Pusan, pendant la *prochaine* phase d'action (tant que ce port ne contient pas un marqueur de mines ; voir 14.2).

Si le joueur UN place des unités dans la case « UN REINFORCEMENTS TO NON-PUSAN PORT » pendant un segment de déploiement, il ne peut pas déployer de renfort à Pusan pendant ce segment. De plus, pendant le segment de déploiement de la phase d'action suivante, il ne peut ni déployer de renfort à Pusan, ni placer des unités additionnelles dans la case « UN REINFORCEMENTS TO NON-PUSAN PORT ».

*EXEMPLE : le joueur UN a les 7<sup>ème</sup> et 24<sup>ème</sup> divisions US dans la case de réserve du GHQ FEC. Pendant la 1<sup>ère</sup> phase d'action du tour 4, le joueur UN place la 7<sup>ème</sup> division dans la case « UN REINFORCEMENTS TO NON-PUSAN PORT » lors du segment de déploiement. En raison de cette décision, la 24<sup>ème</sup> division ne peut être déployée pendant l'actuel segment de déploiement, ni pendant le segment de déploiement de la phase d'action suivante. Pendant le segment de déploiement de la 2<sup>ème</sup> phase d'action du tour 4, le joueur UN place la 7<sup>ème</sup> division à Inch'on qui est actuellement sous contrôle UN. Pendant le segment de déploiement de la 1<sup>ère</sup> phase d'action du tour 5, le joueur UN décide de déployer la 24<sup>ème</sup> division à Pusan. Cette unité est immédiatement placée à Pusan (sauf si Pusan est actuellement occupée par une unité de combat UN, auquel cas, elle est placée dans un hex de terrain adjacent à Pusan).*

**Unités de soutien UN :** Les unités de soutien UN de renfort qui sont placées dans la case de réserve du GHQ FEC peuvent être affectées ou réaffectées à toute unité de combat présente dans cette case, à n'importe quel moment. Cependant pour entrer sur la carte, ces unités doivent être affectées à des unités de combat transférées de la case de réserve du GHQ FEC vers la carte ou participer à un assaut amphibie.

**Task force Smith :** Pendant le segment de déploiement de la 1<sup>ère</sup> phase d'action du tour 2, le joueur UN reçoit le renfort de la « Task force Smith » (TFS). Durant ce segment, le joueur UN peut placer la TFS dans n'importe quel hex contenant une voie ferrée dans les provinces de Ch'ungch'ong, Cholla, Kyongsang-Pukto ou Kyongsangnamdo. Elle ne peut être placée dans un hex contrôlé par l'ennemi ou dans une ZOC ennemie. Une fois placée elle ne peut ni se déplacer ni attaquer, mais se défend normalement. A la fin de cette phase d'action, l'unité est enlevée de la carte, quelle que soit sa localisation, et n'est plus jamais utilisée.

Dans le scénario de campagne, la TFS est disponible en fonction de l'engagement UN (voir 18.0). Si cette unité n'est disponible qu'après la première phase du tour 2, elle ne pourra jamais être utilisée.

**Renforts US aériens :** Les unités aériennes de renforts US arrivent pendant la phase de missions aériennes, et non pendant le segment de renforts. Les renforts aériens sont affectés à des missions sur le tableau de théâtre aérien UN (voir 15.0).

**Renforts de la Chine nationaliste :** Les unités de Chine nationaliste ne sont disponibles que pendant le scénario de campagne (voir 20.0).

## 13.2 La reconstruction UN

Les unités de combat et de soutien UN détruites ou endommagées peuvent être reconstruites.

### Reconstruction des divisions US

Si, pendant le segment de reconstruction UN d'une phase d'action, une unité US RPL1 ou RPL2 est sur la carte sur sa face «mobile» (c'est à dire qu'elle n'a pas été activée pendant le précédent segment d'opérations), le joueur UN peut la remplacer par une unité plus forte. Ce remplacement peut intervenir même si l'unité en question est dans une ZOC ennemie.

- si c'est une unité RPL2, elle est remplacée par une division US à pleine capacité. N'utilisez pas une unité qui est sur la table de reconstruction UN ou dans la case de réserve du GHQ FEC.
- si c'est une unité RPL1, elle est remplacée par une unité RPL2.

Les unités US du FEC et des Marines doivent être remplacées par des unités de même type.

### Reconstruction d'unités détruites

Pendant le segment de reconstruction UN d'une phase d'action, les unités UN détruites se trouvant sur la table de reconstruction UN sont déplacées (les unités UN, à l'exception des unités ROK, sont placées sur la table de reconstruction UN lorsqu'elles sont éliminées ; voir 9.5). Les unités se trouvant sur la table de reconstruction ne peuvent jamais se regrouper ou s'éclater. Les unités se trouvant sur cette table sont déplacées comme suit :

1. Les unités UN se trouvant dans la case « Available units » (unités disponibles) de la table sont tout d'abord enlevées. Les unités de combat sont placées directement à Pusan (0928) ou dans un hex adjacent, en respectant les règles d'empilement. Les unités de soutien peuvent être affectées à n'importe quelle unité de combat UN se trouvant sur la carte (en tenant compte des restrictions d'affectation ; voir 8.1). Ces unités ne sont pas prises en compte dans les limitations de transfert des renforts du joueur UN ( voir 13.1) ou au titre de sa capacité amphibie (voir 11.1).

Dans le scénario 1 (voir 17.1), si la ville de Pusan est occupée par des forces NK, aucune unité reconstruite ne peut être placée à Pusan ou dans un hex adjacent à celle-ci. Dans ce cas, elles sont placées dans la case de réserve du GHQ FEC.

2. Les unités UN situées dans la case « Reconstituting Units » (unités se reconstruisant) de la table sont déplacées dans la case « Available Units » (unités disponibles).

3. Les unités UN situées dans la case « Destroyed Units » de la table sont déplacées dans la case « Reconstituting Units ».

## 13.3 Amélioration

Pendant la phase d'amélioration du FEC des tours 3, 4 et 5, le joueur UN peut améliorer les unités de combat du FEC. Pendant les tours 3 et 4, le joueur UN peut choisir d'améliorer une division US du FEC ou une unité RPL pendant cette phase (ou il peut améliorer 3 régiments US du FEC pendant cette phase). Pendant le tour 5, il peut améliorer 2 divisions US du FEC ou 2 unités RPL (ou 1 division et 3 régiments du FEC, ou encore 6 régiments du FEC). Ainsi, au cours des tours 3, 4, et 5, le joueur UN peut améliorer l'équivalent de 4

divisions US du FEC. Les unités de Marines ne sont jamais améliorées.

Les unités du FEC choisies pour être améliorées peuvent être situées n'importe où sur la carte, ou se trouver dans la case de réserve du GHQ FEC ou sur la table de reconstruction UN. Ces unités peuvent être situées dans une ZOC ennemie.

Les unités du FEC améliorées sont retirées de la carte et remplacées par des unités non FEC de même taille et de même type, placées dans le même hex ou la même case (remarquez que les unités du FEC ont un symbole d'infanterie de couleur jaune ; leur équivalent non FEC est situé sur le tableau des unités directement sous les unités du FEC). Les régiments FEC sont remplacés par leur équivalent en régiments non FEC ; les

divisions FEC par des divisions non FEC ; les unités RPL FEC par des unités RPL non FEC. Une fois que des unités FEC ont été enlevées de la carte, elles ne peuvent plus être utilisées pendant le reste de la partie.

**Règles optionnelles :** bien que la désignation des unités soit indifférente, le joueur UN peut souhaiter améliorer des unités FEC avec des unités non FEC portant la même désignation afin de garder trace du statut des divisions US. Le joueur UN dispose de 4 divisions, 12 régiments, 4 unités RPL 2 et 4 unités RPL 1 qui représentent les unités FEC lors de leur entrée en jeu. Chacun de ces marqueurs de division ou de régiment a 1 marqueur équivalent représentant l'unité dans son statut non FEC.

## 14.0 Le contrôle des hexes de cité

Le contrôle des hexes de cité à un effet important dans le jeu. Les ports sont importants pour le joueur UN en tant que sources de ravitaillement et pour le déploiement de ses renforts. Le joueur NK obtient du ravitaillement et des renforts via les centres de production.

### 14.1 Les cités

Toutes les cités situées au nord du 38<sup>ème</sup> parallèle sont sous contrôle NK à moins d'être occupées par un marqueur de contrôle UN. Il n'est jamais nécessaire de placer un marqueur de contrôle NK sur ces villes. De la même façon, toutes les villes situées au sud du 38<sup>ème</sup> parallèle sont sous contrôle UN à moins d'être occupées par un marqueur de contrôle NK. Il n'est pas nécessaire de placer un marqueur de contrôle UN sur ces villes.

#### Contrôle des citées ennemies

Un joueur prend le contrôle d'une cité ennemie lorsqu'il déplace une unité active dans la cité. L'unité n'a pas besoin de rester dans cet hex pour en garder le contrôle ; il suffit que l'unité se déplace à travers cet hex pendant son activation pour que la ville passe sous le contrôle du joueur. Un marqueur de contrôle de la nationalité appropriée est placé sur l'hex de la ville capturée. Il demeure sur cet hex jusqu'à ce que l'autre joueur reprenne le contrôle de la cité, moment où le marqueur de contrôle est alors enlevé.

### 14.2 Les ports

Certaines cités sont désignées comme étant des ports (elles ont un symbole d'ancre). Le contrôle des ports est important pour le ravitaillement UN. Sauf indication contraire dans les instructions d'un scénario, tous les ports situés au Sud du 38<sup>ème</sup> parallèle sont des sources de ravitaillement opérationnelles au début de chaque scénario. Les ports sont également importants pour les renforts UN (voir 13.1).

#### Déminage

Si le joueur UN prend le contrôle d'un port situé dans la Corée du nord ou reprend le contrôle d'un port situé dans la Corée du sud, il doit placer un marqueur de déminage sur l'hex du port. Tant que le marqueur de déminage n'a pas été enlevé, le port ne peut être une

source de ravitaillement opérationnelle et aucun renfort ne peut y être déployé.

Pendant le segment de déminage de chaque phase d'action, le joueur UN jette un dé pour chaque marqueur de déminage (« minesweep ») présent sur la carte. Sur un résultat de 0, 1, 2 ou 3, le marqueur de déminage est enlevé ; sur un autre résultat, le marqueur demeure. Le joueur UN continuera alors à jeter un dé pour tenter d'enlever les marqueurs de déminage à chaque segment de déminage.

#### Contrôle NK de ports

Si le joueur NK prend le contrôle d'un port UN, le marqueur de déminage éventuellement présent dans cet hex est enlevé. Les ports ne sont jamais des sources de ravitaillement NK, sauf si le port est également un centre de production (les deux seuls ports étant également centres de production sont Wonsan et Najin). Au moment où le joueur NK prend le contrôle d'un hex de port, il doit placer une garnison NK dans cet hex. La garnison demeure dans l'hex de port jusqu'à ce qu'elle soit éliminée (un résultat de « r » élimine une garnison). Un hex de port peut se voir attribuer une garnison à plusieurs reprises pendant le jeu, mais seulement une garnison peut occuper un hex de port à un moment donné.

### 14.3 Les centres de production

Certaines cités sont désignées comme centres de production. Le contrôle de ces cités est important pour le ravitaillement NK.

Sauf instruction contraire donnée par les scénarios, tous les centres de production sont des sources de ravitaillement opérationnelles au début de chaque scénario. Au moment où le joueur UN prend le contrôle d'un centre de production, celui-ci cesse d'être une source de ravitaillement NK. Le centre de production retrouve sa fonction de source de ravitaillement dès que le joueur NK en reprend le contrôle. Les centres de production sont également importants pour les renforts NK (voir 13.1). Le joueur UN ne peut jamais utiliser les centres de production comme source de ravitaillement sauf s'il s'agit également de ports (ce qui est le cas de Wonsan et Najin).

## 15.0 Les missions aériennes

Il y a 2 types de missions aériennes dans le jeu : le support aérien et l'interdiction. A l'exception du tour 1, pendant lequel le joueur NK peut bénéficier d'un support aérien, le joueur UN est le seul à pouvoir mener des missions aériennes, et il est le seul à disposer de marqueurs d'unités aériennes dans le jeu.

Le tableau de théâtre aérien UN, qui est utilisé dans le scénario d'introduction n° 3 et dans le scénario de campagne est imprimé sur la carte nord. L'aide de jeu des joueurs contient ce même tableau ainsi que les tables nécessaires au joueur UN pour mener des missions aériennes pendant les scénarios 1, 2, 4 et 5. Le tableau de théâtre aérien est une petite carte de Corée sur laquelle sont représentées les différentes provinces. Chaque province correspond aux hexes de frontières présents sur la carte de jeu.

Les unités aériennes US sont uniquement utilisées sur le tableau de théâtre aérien. Chaque scénario comporte la liste des unités aériennes US disponibles au début de la partie ainsi que celles qui apparaîtront comme renforts. Une unité aérienne dispose de 2 valeurs : une valeur de support aérien et une valeur d'interdiction. Une unité dont l'une de ces valeurs est nulle ne peut mener la mission correspondante. Les unités aériennes ne peuvent jamais être attaquées ou détruites.

**Les missions aériennes :** pendant la phase de missions aériennes, le joueur UN peut affecter chacune de ses unités aériennes à des missions de support aérien ou d'interdiction. Une fois affectée à une mission, une unité aérienne ne peut en changer jusqu'à la fin de la phase de missions aériennes, moment où toutes les unités aériennes US sont retirées du tableau de théâtre aérien. Pendant la phase de missions aériennes suivante, elles peuvent être affectées à la même mission ou à une mission différente.

**Achèvement des missions aériennes :** pendant la phase d'achèvement des missions aériennes, toutes les unités aériennes sont retirées de la case « Air Unit Holding » et des cases d'interdiction provinciale du tableau de théâtre aérien. Les marqueurs de niveau de support aérien et de niveau d'interdiction sont remis sur la case « 0 ». Les marqueurs de mouvements restreints NK sur route (le cas échéant) sont également enlevés (voir ci-dessous pour plus de détails).

### 15.1 Les missions de support aérien

Une unité aérienne affectée au support aérien est placée dans la case « Air Unit Holding » du tableau de théâtre aérien. Le joueur UN additionne les valeurs de support aérien de toutes les unités présentes dans cette case et place le marqueur de niveau de support aérien sur la case du tableau de support aérien correspondant à ce total.

#### Les effets du support aérien

Le support aérien peut être utilisé pour aider des unités UN attaquant, se défendant ou menant un assaut amphibie. Un maximum de 1 point de support aérien peut être affecté par combat ; quand le joueur UN utilise des points de support aérien, le marqueur de niveau de support aérien est reculé d'une case par point utilisé.

Quand ce marqueur atteint « 0 », il n'est plus possible d'effectuer des missions de support aérien jusqu'à la fin du tour de jeu.

Un point de support aérien donne un bonus au jet de combat de +1 ou -1 selon que l'unité terrestre attaque ou se défend. Pendant les assauts amphibies, le support aérien donne un bonus de +1 au jet de dé de l'unité assaillante.

### 15.2 Les missions d'interdiction

Une unité aérienne menant une mission d'interdiction doit être affectée à une province spécifique sur le tableau de théâtre aérien. Un maximum de 4 unités aériennes peut être affecté à une mission d'interdiction sur une même province à un moment donné. Pour déterminer la capacité d'interdiction du joueur UN la procédure suivante est utilisée :

1. multipliez les valeurs d'interdiction de chaque unité aérienne affectée à une mission d'interdiction dans une province par le multiplicateur mentionné dans la case d'interdiction de cette province.
2. additionnez les valeurs d'interdiction de toutes les unités aériennes affectées à des missions d'interdiction.
3. le joueur UN consulte sa table d'interdiction et jette le dé. Après avoir appliqué au jet de dé les modificateurs liés à l'hiver (voir ci-après) et aux règles d'engagement UN (scénario de campagne ; voir 18.4), il regarde le résultat obtenu à l'intersection de la ligne correspondant au jet de dé modifié et de la colonne correspondant à la somme obtenue à l'étape 2. Le résultat est un nombre qui représente le niveau d'interdiction UN pour le reste du tour de jeu. Placer le marqueur de niveau d'interdiction sur la case du tableau d'interdiction UN correspondant à ce nombre.

#### Effets de l'interdiction

La valeur d'interdiction UN affecte la capacité de ravitaillement du joueur NK et le mouvement des unités :

- pendant les segments de niveau de ravitaillement de dépôt des 2 phases d'action de chaque tour, le joueur NK doit soustraire de tous jets de dé effectués sur la table de dépôt, le niveau d'interdiction UN en cours (voir 5.2).
- si le joueur UN a affecté 4 unités aériennes (chacune avec une valeur d'interdiction de 1 ou plus) à une mission d'interdiction dans une province, le mouvement des unités de combat NK sur les routes de cette province est limité. Placez le marqueur de mouvement restreint dans la case de la province appropriée. Les unités NK doivent dépenser un point de mouvement (au lieu de 0,5) sur les routes de la province objet de l'interdiction.

### 15.3 Les limitations aux missions aériennes

Pendant le tour 1, le joueur UN ne peut mener de mission aérienne. De ce fait, bien qu'il ne dispose pas d'unités aériennes, le joueur NK bénéficie de 3 points de bonus de support aérien (voir 16.2).

Pendant les tours d'hivers (6-10), les restrictions suivantes affectent les missions aériennes UN :

- un maximum de 4 unités aériennes peut être affecté à des missions de supports aériens ;
- un malus de -2 affecte tous les jets de dé UN effectués sur la table d'interdiction.

**EXEMPLE DE MISSIONS AERIENNES :** le joueur UN dispose de 11 unités aériennes : 5 avec une valeur de support aérien de 0 et une valeur d'interdiction de 4, et 6 avec une valeur de support aérien de 2 et une valeur d'interdiction de 1. Pendant la phase de missions aériennes, le joueur UN décide d'affecter 3 unités aériennes 2-1 à des missions de support aérien. Il place ces unités dans la case « Air Unit Holding » et place le marqueur de niveau de support aérien sur la case 6 (2+2+2).

Puis, il affecte 4 unités 0-4 à une mission d'interdiction sur la province de Hwanghae, et une unité 0-4 ainsi que 3 unités 2-1 à

une mission d'interdiction sur la province de P'yongan-Pukto. Comme 4 unités aériennes sont affectées à des missions d'interdiction dans chacune de ces provinces, un marqueur de mouvement sur route restreint est placé sur chacune d'elle. Le multiplicateur d'interdiction pour la province de Hwanghae est de « x3 » et la somme des valeurs d'interdiction des unités aériennes est de 16 ; ainsi, la valeur d'interdiction modifiée est de 48 (16x3). Le multiplicateur de la province de P'yongan-Pukto est de « x5 » et le total des valeurs d'interdiction des unités aériennes est de 7 ; ainsi la valeur d'interdiction modifiée pour cette province est de 35 (7x5). La somme des valeurs d'interdiction des 2 provinces est de 83 (48+35).

Le joueur UN jette un dé et obtient un 7. Ce résultat de 7 sur la colonne « 79 à 99 » de la table d'interdiction donne un résultat de 6 qui sera le niveau d'interdiction UN pour ce tour. Le joueur UN place le marqueur de niveau d'interdiction sur la case 6 de la table d'interdiction.

## 16.0 Les règles spéciales

### 16.1 Les tours 1 et 2

Les règles suivantes sont appliquées pendant les tours de jeu 1 et 2.

**Les dépôts :** les dépôts ne sont utilisés par aucun des 2 joueurs. Aussi, les segments de placement des dépôts, de statut des dépôts, de niveau de ravitaillement des dépôts et de dépense de points de ravitaillement sont ignorés pendant les phases d'action de ces tours.

**L'initiative :** comme aucun point de ravitaillement n'est dépensé par les dépôts, l'initiative n'est pas déterminée pendant ces tours. Le joueur NK a toujours l'initiative pendant ces 2 tours. Quand la table d'initiative est consultée pour déterminer le nombre d'opérations qu'un joueur peut engager pendant une séquence d'opérations, on utilise les 2 colonnes spéciales de chaque table ; la colonne intitulée « game turn 1 » est utilisée pendant le tour 1 et la colonne intitulée « game turn 2 » est utilisée le tour 2.

**Les valeurs de combat :** comme il n'y a pas de dépôt sur la carte pendant ces tours, les valeurs de combat des unités ne sont pas modifiées par la table des modification des valeurs de combat. Aussi, seules les valeurs de combat imprimées sur les marqueurs des unités sont utilisées, sauf si elles sont modifiées par des retranchements.

**Les unités de soutien :** les unités de soutien ne peuvent jamais être transférées ou réaffectées pendant ces 2 tours. Les unités de soutien blindé NK sont éliminées si les unités de combat auxquelles elles sont affectées sont éliminées pendant un combat.

**Fin du segment d'opérations :** si le joueur NK a déjà passé pendant un segment d'opérations de l'un de ces 2 tours et que le joueur UN obtient sur sa table d'initiative un résultat suivi d'un astérisque (\*), le segment d'opérations s'arrête immédiatement. Le joueur UN ne peut plus mener de séquence d'opérations.

### 16.2 Le tour de jeu n° 1

Les règles spéciales suivantes sont appliquées pendant le tour 1 seulement.

**Séquence de jeu :** la séquence de jeu normale n'a pas lieu pendant le tour 1 ; seule la 2<sup>ème</sup> phase d'action et la phase d'indication de tour de jeu ont lieu. Toutes les autres phases de jeu sont ignorées. Aussi, les unités ne peuvent être activées qu'une seule fois pendant ce tour au lieu de 2 fois, comme ce sera le cas pendant tous les autres tours.

**Points d'action :** une unité de combat activée reçoit seulement 2 points d'action (et non 3) pendant la deuxième phase d'action de ce tour. Ces points d'action sont dépensés normalement. Comme le mouvement stratégique, les attaques acharnées et le retranchement coûtent 3 points d'action, ces actions ne peuvent avoir lieu pendant ce 1<sup>er</sup> tour.

**Supériorité aérienne NK :** normalement, le joueur NK ne possède pas de capacité aérienne. Cependant, pendant le tour 1, lui sont alloués 3 points de support aérien. Il peut appliquer un point de support aérien par attaque (et non en défense), et ce bonus lui fait bénéficier d'un modificateur de +1 à son jet de combat.

**Soutien naval UN :** il n'y a pas de modificateur de soutien naval appliqué au jet de dé pour ce tour.

### 16.3 Le tour de jeu n° 2

Les règles suivantes sont applicables seulement pendant le tour 2.

**Assauts amphibies UN :** le joueur UN ne peut engager d'assaut amphibie pendant la 1<sup>ère</sup> phase d'action du tour 2.

### 16.4 Les tours de jeu d'hiver :

Les tours de jeu d'hiver (tours 6 à 10) affectent les missions aériennes du joueur UN (voir 15.3). De ce fait, pendant ces tours, les joueurs UN et NK soustraient 1 à tous les jets de dé qu'ils effectuent sur la table de dépôt (voir 5.2).

## 17.0 Scénarios d'introduction



Il y a 5 scénarios d'introduction, chacun d'entre eux pouvant être joué avec les règles des sections 3.0 à 16.0. Chaque scénario n'utilise qu'une carte et ils comprennent habituellement de 2 à 5 tours de jeu. Chaque scénario comporte ses propres instructions de placement, sa liste de renforts, ses règles spéciales et ses conditions de victoire.

Les listes de placement et de renforts de chaque scénario font état de la désignation historique des unités. Comme beaucoup d'unités de la même nationalité sont interchangeables, les joueurs n'ont pas l'obligation d'utiliser ces unités avec les bonnes désignations. Ils peuvent en conséquence, choisir n'importe quelle unité de la même nationalité, de la même taille et ayant la même valeur de combat que l'unité désignée par les instructions de placement ou de renforts du scénario.

## 17.1 Scénario 1 : l'invasion de la Corée de Sud

**1° NOTES HISTORIQUES :** voir page 27 de la règle originale

**2° CARTE :** seule la carte sud est utilisée dans ce scénario.

**3° PORTS UN OPERATIONNELS :** Inch'on, Kusan, Masan, et Pusan

**4° Centres de production NK :** P'yongyang et Wonsan

**5° PLACEMENT NK :** toutes les unités suivantes sont de nationalité NK. Les valeurs de combat des unités de la taille d'une division sont énoncées dans l'ordre suivant : attaque/anti-tank/défense. Les valeurs de combat des unités de soutien blindé sont listées de la façon suivante : valeur blindée/valeur anti-tank. Notez que le numéro de l'hex de placement des unités pour ce scénario est indiqué sur le recto du marqueur des unités NK.

(voir liste des unités et hexes de placement page 27 des règles originales).

**6° PLACEMENT UN :** toutes les unités suivantes sont de nationalité ROK et de la taille d'un régiment. Remarquez que le chiffre de l'hex de placement de ces unités est précisé sur le recto des marqueurs des unités ROK. Le joueur UN commence la partie sans aucune unité dans la case de réserve du GHQ FEC et sans aucune unité aérienne.

(voir liste des unités et hexes de placement page 27 des règles originales).

### 7° LISTES DES RENFORTS :

**A/ renforts UN :** la liste des renforts UN fait mention du tour et de la phase de leur arrivée, de la lettre d'identification de l'unité arrivant en renfort, de sa taille, de son type, de sa désignation et de ses valeurs de combat. Pour les unités aériennes US, sont précisées les valeurs de support aérien et d'interdiction. Pour les unités de soutien blindé sont précisées les valeurs blindées et anti-tank (AMP : phase de mission aérienne ; 1AP : 1<sup>er</sup> phase d'action ; 2AP : 2<sup>eme</sup> phase d'action ; Mar : marines ; Ast : unité de soutien (asset) ; Reinf : renfort ; Deisg : désignation). Toutes les unités dont la liste suit sont de nationalité US sauf mention particulière.

(voir tableau page 28 des règles originales).

**B/ renforts NK :** le joueur NK jette un dé et consulte la table de renforts NK à chaque segment de renforts, à partir de la 1<sup>ère</sup> phase d'action du tour 2.

**8° DUREE DU JEU :** Le scénario commence au début du tour 1 (voir 16.2 pour les règles spéciales concernant le tour 1) et se termine à la fin de la 1<sup>ère</sup> phase d'action du tour 4. Aussi, pendant le tour 1, la 1<sup>ère</sup> phase d'action est ignorée, ainsi que la 2<sup>ème</sup> phase d'action du tour 4.

### 9° REGLES SPECIALES :

**A/** Les unités UN ne sont pas autorisées à se déplacer ou à retraiter au Nord du 38<sup>ème</sup> parallèle.

**B/** Le joueur UN ne peut affecter d'unités aériennes US à des missions d'interdiction dans les 4 provinces situées le plus au Nord de la Corée du Nord (P'yongan- Pukto, Chagang, Yanggang et Hamyong-Pukto). Le joueur UN utilisera le tableau de théâtre aérien de son aide de jeu.

**C/** Le joueur UN ne peut faire d'assaut amphibie que contre les hexes d'invasion suivants : 0819, 0924, 0929, 1230.

**D/** Pendant la phase d'amélioration FEC des tours 3 et 4, le joueur UN peut améliorer ses unités FEC, selon la procédure décrite en 13.3.

**10° CONDITIONS DE VICTOIRE :** A la fin de la partie, le joueur UN reçoit des points de victoire (VP) pour les cités qu'il contrôle et pour les unités se trouvant dans la case de réserve du GHQ FEC selon le décompte suivant : voir les listes situées page 28 des règles originales.

Le joueur UN ne peut recevoir plus de 20 VP au titre des unités présentes dans la case de réserve du GHQ FEC.

Afin de déterminer le vainqueur, il faut effectuer le total des VP UN et consulter le tableau situé page 28.

## 17.2 Scénario 2 : la riposte des Nations Unies

**1/ NOTES HISTORIQUES :** voir pages 28 et 29 des règles originales

**2/ LA CARTE :** dans ce scénario, seule la carte Sud est utilisée.

**3/ PORTS UN OPERATIONNELS :** Masan et Pusan

**4/ CENTRES DE PRODUCTION NK :** P'yongyang et Wonsan.

**5/ PLACEMENT NK :** toutes les unités suivantes sont de nationalité NK. Seules 2 divisions à pleine capacité sont utilisées ; le reste des unités sont des unités RPL. Aussi, à l'exception de l'unité de soutien blindé 344, toutes les autres unités de soutien blindé commencent la partie sur leur face « réduite ».

(voir tableau de placement page 29 des règles originales)

**6/ PLACEMENT UN :** les unités UN sont listées par nationalité, lettre de renfort (le cas échéant), désignation, taille, type, valeurs de combat et hex de placement (ou zone).

### 7/ LISTES DES RENFORTS :

**A/ les renforts UN :** les renforts UN sont listés par tour et phase d'arrivée, lettre de renfort, taille, type, désignation et valeurs de combat. Toutes les unités sont US sauf mention contraire.

(voir tableau page 30 des règles originales)

**B/ les renforts NK :** le joueur NK jette le dé et consulte la table de renforts NK à chaque segment de renforts, à partir de la 2<sup>ème</sup> phase d'action du tour 4 (voir 13.1).

**8° DUREE DE LA PARTIE :** Le scénario commence, au tour 4, lors de la phase de mission aérienne, par l'affectation d'unités aériennes US à des missions aériennes ; en conséquence, toutes les autres phases sont ignorées jusqu'à la 2<sup>ème</sup> phase d'action, point de départ de la partie. Le scénario prend fin au terme du tour 5.

**9° REGLES SPECIALES :**

**A/** Un maximum de 4 unités aériennes peut être affecté à des missions de support aérien pendant la phase de missions aériennes du tour 4. Le joueur UN utilisera la table de théâtre aérien de son aide de jeu.

**B/** aucune unité aérienne US ne peut être affectée à des missions d'interdiction dans les 4 provinces situées le plus au Nord de la Corée du Nord (P'yongan- Pukto, Chagang, Yanggang et Hamyong-Pukto).

**C/** pendant la phase d'amélioration FEC du tour 5, le joueur UN peut améliorer toutes les unités US du FEC présentes sur la carte (voir 13.3).

**D/** ignorez le segment de reconstruction UN de toutes les phases d'action du scénario. Les unités de combat UN détruites ou endommagées ne peuvent être reconstruites.

**E/** placez au début de la partie un marqueur de contrôle NK sur les cités suivantes : Séoul, Inch'on, Yongdungp'o, Taejon, Kunsan, Mokp'o, Chonju, Kwangju et Kunch'on.

**F/** si une unité est obligée de retraiter hors de la carte, elle est éliminée.

**G/** si le joueur UN prend le contrôle des villes de P'yongyang et Wonsan, le joueur NK ne consulte pas la table de renforts NK pendant le segment de renforts.

**H/** souvenez vous que durant le segment de niveau de ravitaillement des dépôts de la 2<sup>ème</sup> phase d'action du tour 4, le joueur UN consulte la colonne « game turn 4 » de la table de dépôt UN, quelle que soit la localisation de son dépôt ou de la source de ravitaillement à laquelle il est relié (voir 5.2). Le joueur NK détermine son niveau de ravitaillement normalement pendant ce tour.

**I/** une des façons pour le joueur UN d'acquérir des VP est de sortir ses unités par le Nord de la carte. Le coût en points de mouvement pour sortir de la carte est égal au nombre de points de mouvement que l'unité a dépensé pour entrer dans l' hex de bord de carte.

**10° CONDITIONS DE VICTOIRE :** A la fin de la partie, le joueur UN reçoit des VP pour les cités qu'il contrôle et pour les unités sorties par le coté Nord de la carte, selon le décompte suivant : voir le le tableau situé page 30 des règles originales.

Le joueur UN peut également *perdre* des VP. Pour chaque division NK (unités RPL incluses) se trouvant au Sud du 38<sup>ème</sup> parallèle à la fin de la partie, le joueur UN perd 2 VP.

Pour déterminer le vainqueur, calculez le nombre total de VP UN à la fin de la partie et consultez le tableau situé page 30 des règles originales.

## 17.3 Scénario 3 : l'intervention chinoise

**1° NOTES HISTORIQUES :** Voir page 30 des règles originales.

**2° LA CARTE :** Dans ce scénario, seule la carte Nord est utilisée.

**3° PORTS UN OPERATIONNELS :** Pas applicable.

**4° CENTRES DE PRODUCTION NK :** Pas applicable

**5° PLACEMENT NK :** Le joueur NK contrôle les divisions CCF et les forces NK. Les unités dont la désignation est suivie d'un « F » commencent le jeu sur leur face « fatiguée » ; ces unités ne peuvent pas être activées pendant la 1<sup>ère</sup> phase d'action de la partie.

(voir tableau de placement page 31 des règles originales).

**6° PLACEMENT UN :** Les unités UN sont listées par nationalité, lettre de renfort (le cas échéant), désignation, taille, type, valeurs de combat et hex de placement. Les unités dont la désignation est suivie d'un « F » commencent la partie sur leur face « fatiguée » ; ces unités ne peuvent pas être activées durant la 1<sup>ère</sup> phase d'action de la partie.

**7° LISTE DE RENFORTS :** Aucun des 2 joueurs ne reçoit de renforts pendant ce scénario.

**8° DUREE DE LA PARTIE :** Ce scénario commence à la 2<sup>ème</sup> phase d'action du tour 6. Aucune autre action n'a lieu pendant ce tour, y compris la phase de missions aériennes (aucune unité aérienne n'est affectée à des missions pendant ce tour). Le scénario prend fin au terme du tour 7.

**9° REGLES SPECIALES :**

**A/** pendant la phase de missions aériennes du tour 7, le joueur UN ne peut affecter des unités aériennes US qu'à des missions de support aérien.

**B/** les dépôts ne sont pas utilisés dans ce scénario (ignorez les segments de placement des dépôts, de statut des dépôts, de niveau de ravitaillement des dépôts et de dépense de points de ravitaillement de toutes les phases d'action). Le joueur NK a l'initiative pendant tout le scénario. Comme aucun point de ravitaillement n'est dépensé, le joueur NK utilise la colonne « Chinese Initiative Period » de sa table d'initiative et le joueur UN la colonne « 2 à 3 » , pour déterminer le nombre d'opérations à mener pendant leur séquence d'opérations.

**C/** les unités UN utilisent la valeur de combat imprimée sur leur marqueur pendant toute la partie. Pendant la 1<sup>ère</sup> action d'attaque menée par le joueur NK, pendant la 2<sup>ème</sup> phase d'action du tour 6, la valeur d'attaque de l'unité active est multipliée par 2. Pendant le reste de la 2<sup>ème</sup> phase d'action du tour 6, les valeurs d'attaque des unités NK et CCF sont multipliées par 1,5 (arrondi à l'entier supérieur). Les unités NK et CCF utilisent les valeurs de combat imprimées sur leurs marqueurs pendant le tour 7.

**D/** les unités de soutien ne sont pas utilisées pendant ce scénario.

**E/** le segment de reconstruction UN est ignoré pendant toutes les phases d'actions. Les unités UN détruites ou endommagées ne sont pas reconstruites.



**F/** aucun assaut amphibie ne peut être mené pendant ce scénario. Cependant, des évacuations amphibies peuvent avoir lieu.

**G/** les unités obligées de sortir de la carte pour retraiter sont éliminées.

**H/** les marqueurs de contrôle UN sont placés au début de la partie sur les villes suivantes : Hungnam, Hamhung, Ch'ongjin et Hyesanjin.

**I/** le joueur NK gagne des VP en faisant sortir ses unités par le coté Sud de la carte. Le coût en points de mouvement pour sortir de la carte est égal au nombre de points de mouvement que l'unité a dépensé pour entrer dans l'hex de bord de carte.

**10° CONDITIONS DE VICTOIRE :** A la fin de la partie, le joueur NK reçoit des VP pour les unités UN détruites, le contrôle de certains hexes de villes et la sortie par le coté Sud de la carte d'unités NK et CCF, et ce, en fonction des tableaux suivants :

	POINTS DE VICTOIRE
<b>UNITES UN DETRUITES</b>	
<b>Division UN de marines</b>	4
<b>Autres divisions UN</b>	3
<b>Brigade ou régiment US, COM ou TUR</b>	1

Une division à pleine capacité est détruite si elle subit 3 pas de perte ; une division RPL 2 est détruite si elle subit 2 pas de perte ; une division RPL 1, une brigade ou un régiment est détruit si il subit 1 pas de perte.

	POINTS DE VICTOIRE
<b>VILLES SOUS CONTROLE NK</b>	
Hamhung	6
Hungnam	6

	POINTS DE VICTOIRE
<b>UNITES NK/CCF SORTIES PAR LE COTE SUD DE LA CARTE</b>	
Chaque division à pleine capacité	2
Chaque division RPL 2	1
Chaque division RPL 1	0

Afin de déterminer le vainqueur et le niveau de victoire, calculez le nombre total de VP NK et consultez le tableau situé page 32 des règles originales.

## 17.4 Scénario 4 : le retour des Nations Unies

**1° NOTES HISTORIQUES :** (voir page 32 des règles originales)

**2° LA CARTE :** Dans ce scénario, seule la carte Sud est utilisée.

**3° PORTS OPERATIONNELS :** Kunsan, Masan et Pusan

**4° CENTRES DE PRODUCTION NK :** Wonsan et P'yongyang.

**5° PLACEMENT NK :** Le joueur NK pendant ce scénario contrôle les divisions CCF et NK.

(voir tableau de placement page 32 des règles originales).

**6° PLACEMENT UN :** Les unités UN sont listées par nationalité, lettre de renfort, désignation, taille, type, valeurs de combat et hex de placement.

(voir tableau de placement page 32 des règles originales)

**7° LISTES DE RENFORTS :** A chaque segment de renforts, le joueur UN consulte la table de renforts ROK et le joueur NK consulte la table de renforts NK (voir 13.1). Aucun autre renfort n'est disponible.

**8° DUREE DE LA PARTIE :** Le scénario commence au début du tour 9 et s'achève à la fin du tour 10.

**9° REGLES SPECIALES :**

**A/** le joueur UN peut affecter des unités aériennes US à des missions d'interdiction dans toutes les provinces de Corée du Nord, à l'exception de la province de Hamyong-Pukto. Comme ces 2 tours sont des tours d'hiver, les restrictions définies en 16.4 sont appliquées.

**B/** le joueur UN ne peut mener d'assaut amphibie pendant ce scénario.

**C/** la période d'initiative chinoise est terminée au début de ce scénario. Les 2 joueurs placent leurs dépôts, déterminent leur ravitaillement et calculent l'initiative normalement.

**10° CONDITIONS DE VICTOIRE :** A la fin de la partie, le joueur UN reçoit des VP pour les unités CCF ou NK détruites et pour le contrôle de certaines villes. Le joueur UN perd également des VP si des unités de combat UN sont éliminées ou si des unités CCF ou NK terminent la partie dans certaines provinces.

(voir tableaux des points de victoire page 33 des règles originales).

Pour déterminer le vainqueur et le niveau de victoire, calculez le nombre total de VP UN à la fin de la partie et consultez le tableau situé page 33 des règles originales.

## 17.5 Scénario 5 : la défaite dans la victoire

**1° NOTES HISTORIQUES :** Ce scénario est une compilation des scénarios 1 et 2, bien que les choix stratégiques des joueurs et les conditions de victoire soient différents de ceux de ces 2 scénarios.

**2° LA CARTE :** Dans ce scénario, seule la carte Sud est utilisée.

**3° PORTS UN OPERATIONNELS :** Inch'on, Kunsan, Masan et Kusan.

**4° CENTRES DE PRODUCTION NK :** P'yongyang et Wonsan

**5° PLACEMENT NK :** Utilisez le placement NK du scénario 1 (voir 17.1). En plus, placez une unité de garnison NK (valeurs de combat : 0-1-3) dans chacun de ces hexes : 4504, 5405 et 5522.

**6° PLACEMENT UN :** utilisez le placement UN du scénario 1 (voir 17.1).

**7° LISTES DE RENFORTS :** Utilisez les tableaux de renforts UN et NK des scénarios 1 et 2 (voir 17.1 et 17.2)

**8° DUREE DE LA PARTIE :** Le scénario commence au début du tour 1 (voir 16.0 pour les règles spéciales ayant trait aux tours 1 et 2) et se termine à la fin du tour 5.

**9° REGLES SPECIALES :**

**A/** le joueur UN ne peut affecter d'unité aérienne US à des missions d'interdiction dans les 4 provinces situées le plus au Nord de la Corée du Nord (P'yongan-Pukto, Chagang, Yanggang et Hamyong-Pukto).

**B/** si le joueur UN prend le contrôle des villes de P'yongyang et de Wonsan, le joueur NK ne consulte pas la table de renforts NK pendant le segment de renforts.

**10° CONDITIONS DE VICTOIRE :** Pendant la phase de VP de tous les tours de jeu à l'exception du tour 1, le joueur UN doit faire le total de ses points de VP pour les hexes de ville actuellement sous contrôle UN et noter la somme de ses VP sur la table de VP UN. (notez que dans tous les autres scénarios d'introduction, les joueurs UN et NK gagnent des VP uniquement à la fin de la partie).

Le nombre de VP gagnés pour chaque ville sous contrôle UN est précisé avec chaque nom de ville sur la carte. La façon dont chaque VP est enregistré sur la table de VP UN est identique à celle des règles avancées (à

l'exception de la tension globale qui n'est pas prise en compte ; voir 18.5).

**FIN DE LA PARTIE :** le scénario prend fin de 2 façons :

**A/** le scénario prend fin au moment où le joueur NK remplit les conditions d'une Victoire Militaire. Si ces conditions sont réunies, le joueur NK remporte une victoire décisive (le nombre de VP UN devient indifférent). Le joueur NK peut aboutir à une victoire militaire de 2 façons :

- si le joueur NK contrôle Pusan à la fin de n'importe quelle phase d'action, il emporte une Victoire Militaire
- le joueur NK peut également obtenir une Victoire Militaire s'il contrôle à la fin de n'importe quelle phase d'action *toutes* les villes suivantes : Inch'on, Séoul, Taejon, Kumch'on, Taegu et Masan.

**B/** si à la fin du tour 5, le joueur NK n'a pas remporté une victoire militaire, le nombre total de VP UN accumulés pendant l'intégralité du scénario, est comparé au tableau situé page 33 des règles originales qui permet de déterminer le vainqueur et le niveau de victoire.

# REGLES DE JEU AVANCEES

Les règles suivantes ne sont utilisées que pour le jeu de campagne, qui simule la première phase de la guerre de Corée, du 25 juin 1950 au 31 mai 1951. Le jeu de campagne est plus complexe et plus réaliste que les scénarios d'introduction et requiert plus de temps de jeu. Toutes les règles précédentes sont appliquées au jeu de campagne sauf instructions contraires.

## 18.0 L'engagement des Nations Unies

A partir du tour 2, le niveau de la participation UN dans la guerre de Corée est déterminé par le joueur UN lors de la phase politique de chaque tour de jeu. L'intervention UN est essentiellement menée par les forces US, bien que d'autres membres des Nations Unies apportent leur contribution armée.

### 18.1 L'engagement des forces UN

Les forces ROK subissent tout le poids de l'offensive NK pendant le tour 1. A partir du tour 2, les forces UN sont engagées dans la guerre, et leur niveau d'engagement peut augmenter dans les tours suivants. L'arrivée des renforts UN dépend du niveau d'engagement UN. Un accroissement de l'engagement peut également affecter le niveau de tension globale, ce qui affecte les VP UN (voir 21.0) et peut mener à la 3<sup>ème</sup> guerre mondiale.

Le joueur UN dispose de 3 tableaux d'engagement UN (imprimés sur la carte Nord), qui sont utilisés pour enregistrer le niveau d'intervention UN.

- **tableau d'intervention UN :** pendant le segment d'engagement UN de la phase politique du tour 2, le joueur UN détermine son niveau initial d'intervention. Pendant les segments d'engagement UN des tours 3 à 9, le joueur UN peut augmenter son niveau d'intervention. Il y a 6 niveaux d'intervention, numérotés de 1 à 6, qui correspondent chacun à 1 case sur le tableau d'intervention. Le niveau d'intervention simule la volonté avec laquelle les Nations Unies sont prêtes à engager des forces militaires pour contrer les Coréens du Nord.
- **tableau de mobilisation US :** pendant le segment d'engagement de chaque tour, à partir du tour 2, le joueur UN peut augmenter la mobilisation US. Il y a 4 niveaux de mobilisation, numérotés de 1 à 4, qui correspondent chacun à une case sur le tableau de mobilisation. Le niveau de mobilisation simule la volonté avec laquelle les USA mobilisent leur population et leur industrie pour l'effort de guerre.
- **tableau de règles d'engagement UN :** Pendant le segment d'engagement UN de chaque tour, à partir du tour 2, le joueur UN peut ajuster les règles d'engagement UN. Il y a 7 niveaux de règles d'engagement, allant de 1 (la plus stricte) à 7 (la plus libre), qui correspondent chacun à une case sur le tableau des règles d'engagement UN. Le niveau de règles d'engagement simule le niveau de contrainte qui pèse sur les forces militaires UN pour mener leurs opérations.

Au début de la partie, le joueur UN place les marqueurs de niveau d'intervention initiale UN, de mobilisation US, et de règles d'engagement UN dans

leurs cases respectives de départ des tableaux d'engagement UN.

**Valeurs de déstabilisation :** chaque case de ces 3 tableaux d'engagement UN comporte un numéro de valeur de déstabilisation (DV). Ces valeurs sont importantes pour déterminer le niveau de tension globale (voir 18.5).

### 18.2 Intervention initiale UN

Pendant le segment d'engagement UN du tour 2, le joueur UN doit déclarer un niveau initial d'intervention UN d'au moins 1 et d'au plus 6. Pour indiquer sa décision, il place le marqueur de niveau initial d'intervention UN sur la case, correspondant au niveau qu'il a choisi, du tableau d'intervention UN. Ce marqueur ne peut être déplacé de cette case pendant le reste de la partie (bien que le joueur UN peut augmenter son intervention ; voir ci-après).

#### Les renforts UN à partir de l'intervention initiale

Le niveau initial d'intervention UN détermine la liste des renforts pour les USA et les alliés UN. Les renforts ROK ne sont pas affectés par le niveau initial d'intervention UN (ils sont déterminés par un jet de dé sur la table de renforts ROK ; voir 13.1).

Quand le niveau initial d'intervention UN est fixé, le joueur UN consulte la table de renforts d'intervention initiale UN (imprimée sur l'encart comme « UN Charts and tables ») pour déterminer les renforts UN disponibles pendant ce tour en regardant l'intersection des lignes « niveau initial d'intervention » et « tour de jeu en cours ». Le résultat sera une lettre de renfort, qui correspond à un groupe spécifique de renforts listés sur la carte de renforts UN (également imprimé sur les « UN charts and tables » sur l'encart). Remarquez que les marqueurs de ces unités représentent ces lettres de renfort.

Le joueur UN prend les renforts désignés et les place sur le tableau de tour de jeu dans la case correspondant au tour de jeu et à la phase de leur arrivée. Pendant chaque phase de missions aériennes et chaque segment de renforts de chaque phase d'actions, le joueur UN consulte le tableau de tour de jeu afin de déterminer les renforts UN qu'il recevra pendant cette phase (le cas échéant). Les unités aériennes de renfort sont placées sur le tableau de théâtre aérien, et les unités de combat et de soutien de renfort sont placés dans la case de réserve du GHQ FEC.

*EXEMPLE DE NIVEAU INITIAL D'INTERVENTION UN :* pendant le segment d'engagement UN du tour 2, le joueur UN choisit un niveau initial d'intervention de 3. Il place le marqueur de niveau initial d'intervention UN sur la case 3 du tableau d'intervention UN, et il consulte la liste de renforts de l'intervention initiale UN sur la colonne 3. Dans cette colonne, figurent des lettres allant de A à I, chacune correspondant à une phase et à un tour

de jeu spécifiques. Le joueur UN consulte la charte de renforts UN afin de déterminer les unités correspondant à chaque lettre de renfort. Il sélectionne les unités listées sous chaque lettre et les place sur le tableau de tour de jeu, sur la case correspondant à leur tour et phase d'arrivée.

Par exemple, les renforts du groupe A sont constitués des unités aériennes US CAW-1 et 8 (les lettres de renfort sont également imprimées sur les marqueurs de ces unités). Ces unités entrant en jeu pendant la phase de missions aériennes (AMP) du tour 2, elles sont en conséquence placées sur la case appropriée du tableau de tour de jeu. Pendant la phase de missions aériennes du tour 2, le joueur UN prend ces 2 unités aériennes sur le tableau de tour de jeu et les place sur le tableau de théâtre aérien.

## Escalade UN

Pendant chaque segment d'engagement UN des tours 3 à 9, le joueur UN peut augmenter son actuel niveau d'intervention. S'il ne souhaite pas l'augmenter, il ne fait rien. S'il désire l'augmenter et que c'est la 1<sup>ère</sup> fois qu'il le fait pendant le jeu, il place le marqueur de niveau d'escalade UN sur le tableau d'intervention UN, dans la case située un niveau plus haut que le niveau initial d'intervention UN. Plus tard dans la partie, si le joueur UN décide de l'augmenter à nouveau, il avance le marqueur d'escalade UN d'une case *plus haute*.

Le marqueur d'escalade UN avance d'une seule case à la fois. Une fois le marqueur d'escalade placé sur la table d'intervention UN, il doit, soit rester en place, soit avancer d'une case au maximum par segment d'engagement UN. Le joueur UN ne peut jamais *réduire* son niveau d'intervention.

## Les renforts d'escalade UN

Si l'engagement du joueur UN augmente, il reçoit des renforts US et alliés UN en plus de ceux obtenus par son niveau initial d'intervention. Le joueur UN consulte la carte d'escalade UN (imprimée sur les « UN Charts et Tables ») au moment où il décide cette escalade. Il consulte la colonne correspondant à son nouveau niveau d'intervention. Cette colonne comportera la liste d'une série de renforts. Chaque liste fait état de lettres de renforts (correspondant aux lettres listées sur la carte de renforts UN) ainsi que les tours et phase de jeu à partir duquel ces renforts seront disponibles.

Le joueur UN sélectionne les unités arrivant en renfort (qui ont les lettres de renfort correspondantes sur leur marqueur) et les place sur les cases du tableau de tour de jeu qui correspondent au tour et phase de jeu au cours desquels elles arriveront. Pendant chaque phase de missions aériennes et chaque segment de renfort de chaque phase d'actions, le joueur UN consulte la table de tour de jeu afin de déterminer les renforts UN qu'il reçoit (s'il y en a). Les unités aériennes arrivant en renfort sont placées sur le tableau de théâtre aérien ; et les unités de combat et de soutien arrivant en renfort sont placées sur la case de réserve du GHQ FEC.

Si la phase et le tour de jeu de leur arrivée a déjà eu lieu, ils deviennent disponibles pendant l'*actuel* tour de jeu lors de la phase mentionnée sur la carte d'escalade UN.

**EXEMPLE D'ESCALADE UN :** nous sommes dans la phase d'engagement du tour 5. Le niveau initial d'intervention UN est de 4 et le joueur UN n'a pas encore effectué une escalade. Durant ce segment, cependant, le joueur UN décide de procéder à une escalade. Il doit placer le marqueur de niveau d'escalade UN sur la case 5 de la table d'intervention UN. Puis, il consulte la carte d'escalade UN sur la colonne 5 et trouve 4 renforts

désignés par les lettres O, P, Q et R. Il consulte la carte de renforts UN afin de déterminer quelles sont les unités comprises dans ces 4 groupes et sélectionner les marqueurs sur lesquels ces 4 lettres de renfort sont imprimées.

Puis le joueur UN place sur la table de tour de jeu les 2 régiments parachutistes (désignés par la lettre O), sur la case 1 AP du tour 8, l'unité aérienne US (désignée par la lettre P) sur la case AMP du tour 10, la division de marines (désignée par la lettre Q) sur la case 1 AP du tour 10 et les 2 unités aériennes US (désignées par la lettre R) sur la case AMP du tour 11. Lorsque ces phases surviendront, le joueur UN enlèvera ces unités du tableau de tour de jeu et les placera sur le tableau de théâtre aérien (pour les unités aériennes US) ou sur la case de réserve du GHQ FEC (pour les unités de combat et de soutien).

## 18.3 La mobilisation US

Pendant le segment d'engagement UN de la phase politique du tour 2, le joueur UN doit déclarer un niveau de mobilisation US qui soit au minimum de 1 et au maximum de 3. Il place le marqueur de niveau de mobilisation US dans la case correspondant au niveau choisi sur la table de mobilisation US. Lors des segments d'engagement UN suivants, le joueur UN peut augmenter le niveau de mobilisation US *d'une case par segment*, jusqu'à un maximum de 4. La mobilisation US ne peut jamais être diminuée.

### Mobilisation et reconstruction

La procédure de reconstruction UN décrite en 13.2 ne peut avoir lieu que si le niveau de mobilisation US est d'au moins 2. Si le niveau de mobilisation US est de 1, les règles spéciales suivantes s'appliquent :

- le segment de reconstruction UN de la 1<sup>ère</sup> phase d'action de tous les tours de jeu a lieu normalement, mais celui de la 2<sup>ème</sup> phase d'action est ignoré.
- Seule une unité US RPL 1 ou RPL 2 présente sur la carte et non fatiguée peut être remplacée dans le cadre du segment de reconstruction UN de la 1<sup>ère</sup> phase d'action (voir 13.2)

### Mobilisation et renforts :

Le joueur UN reçoit des renforts spéciaux de la garde nationale US si le niveau de mobilisation US atteint 3 ou 4.

- pendant le segment d'engagement UN au cours duquel le niveau de mobilisation US atteint pour la 1<sup>ère</sup> fois 3, le joueur UN place les 43<sup>ème</sup> et 45<sup>ème</sup> divisions US (ou toute autre division inutilisée ayant des valeurs de combat de 20-6-11) sur la table de tour de jeu, 6 tours après l'actuel tour de jeu. Une division est placée sur la case de la 1<sup>ère</sup> phase d'action (1 AP) et l'autre sur la case de la 2<sup>ème</sup> phase d'action (2 AP) de ce tour.
- pendant le segment d'engagement UN au cours duquel le niveau de mobilisation US atteint pour la 1<sup>ère</sup> fois 4, le joueur UN place les 28<sup>ème</sup> et 29<sup>ème</sup> divisions US (ou toute autre division inutilisée ayant des valeurs de combat de 20-6-11) sur la table de tour de jeu, 6 tours après l'actuel tour de jeu. Une division est placée sur la case 1 AP et l'autre sur la case 2 AP de ce tour.

Pendant le segment de renforts au cours duquel elles arrivent, les divisions de la garde nationale US sont placées sur la case de réserve du GHQ FEC.

### Mobilisation et capacité amphibie UN



Dans les règles avancées, la capacité amphibie UN dépend du niveau de mobilisation US. Lorsque les règles avancées sont jouées, il convient d'ignorer les niveaux mentionnés sur la table de tour de jeu se trouvant sur la carte. Pendant la phase de capacité amphibie UN, le joueur UN détermine sa capacité amphibie comme suit :

- si le niveau de mobilisation US est de 1, la capacité amphibie UN est de 1.
- si le niveau de mobilisation US est de 2, la capacité amphibie UN est de 2.
- si le niveau de mobilisation US est de 3 ou 4, la capacité amphibie UN est de 3.

Les assauts et évacuations amphibies ne peuvent jamais avoir lieu pendant le tour 1, pendant la 1<sup>ère</sup> phase d'action du tour 2 et pendant les tours 11 et 12.

## 18.4 Les règles d'engagement UN

Pendant le segment d'engagement UN de la phase politique du tour 2, le joueur UN doit déclarer un niveau de règles d'engagement UN d'au moins 1 et d'au plus 5. Le marqueur de niveau de règles d'engagement UN est placé sur la case correspondant au niveau choisi de la table de règles d'engagement UN. Lors des segments d'engagement UN suivants, le joueur UN peut augmenter le niveau de règles d'engagement UN d'autant de cases qu'il le souhaite par segment, sans jamais pouvoir dépasser 7. Le joueur UN ne peut pas choisir un niveau supérieur à 5 tant que le joueur NK n'a pas déclaré une intervention chinoise totale (voir 19.2). Le niveau de règles d'engagement UN ne peut jamais être diminué.

## Missions aériennes et règles d'engagement UN

Le niveau de règles d'engagement UN détermine les provinces dans lesquelles le joueur UN peut affecter des unités aériennes US à des missions d'interdiction.

NIV.DE REGLES	EFFETS
<b>D'ENG. UN</b>	
1	les unités aériennes US ne peuvent effectuer des missions d'interdiction que dans les provinces situées au Sud du 38 <sup>ème</sup> parallèle.
2	Les unités aériennes US peuvent effectuer des missions d'interdiction dans toutes les provinces sauf celles situées le plus au Nord de la Corée du Nord (P'yongan-Pukto, Chagang, Yanggang et Hamyong-Pukto).
3	Les unités aériennes US peuvent effectuer des missions d'interdiction dans toutes les provinces sauf Hamyong-Pukto.
4-7	les unités aériennes US peuvent effectuer des missions d'interdiction dans toutes les provinces.

## Modificateurs de la table d'interdiction :

Quand le joueur UN consulte la table d'interdiction afin de déterminer le niveau d'interdiction pour ce tour (voir 15.2), il doit appliquer à ses jets de dés les modificateurs suivants :

**+1 :** si l'actuel niveau de règles d'engagement UN est de 5.

**+2 :** si l'actuel niveau de règles d'engagement UN est de 6.

**+3 :** si l'actuel niveau de règles d'engagement UN est de 7.

**+6 :** si le joueur UN utilise les armes atomiques lors de la phase de missions aériennes en cours (voir ci-après). Si ce modificateur est appliqué, aucun autre n'est pris en considération.

## Armes atomiques

Lors de n'importe quelle phase de missions aériennes au cours de laquelle le niveau de règles d'engagement UN est de 5 ou plus, le joueur UN peut utiliser des armes atomiques. Si les armes atomiques sont utilisées, le joueur UN ajoute +6 aux jets de dé qu'il effectue sur sa table d'interdiction. Au moment où le joueur UN fait cette action, le marqueur de niveau de tension globale est augmenté de 2 niveaux (voir 18.5). Le joueur UN ne peut utiliser les armes atomiques qu'une seule fois par partie.

## 18.5 La tension globale

Pendant le segment de tension globale de la phase politique, à partir du tour 2, le joueur UN doit consulter la table de tension globale afin de déterminer si ses décisions d'engagement ont eu un effet déstabilisant sur la diplomatie internationale. La tension globale est enregistrée sur le tableau de tension globale.

### Le tableau de tension globale

Il y a 7 niveaux de tension globale sur ce tableau, allant de 1 (le moins sévère) à 7 (le plus sévère ; également appelé 3ème guerre mondiale). Au début de la partie, le marqueur de tension globale est placé sur la case « at start » du tableau de tension globale. Ce marqueur peut être avancé (jamais reculé) en raison des jets de dé effectués sur la table de tension globale.

### La table de tension globale

Pendant chaque segment de tension globale à partir du tour 2, le joueur UN doit consulter la table de tension globale :

**1/** les valeurs de déstabilisation des tableaux d'engagement UN sont additionnées ensemble pour faire un seul résultat. Consulter le marqueur d'intervention initiale UN *ou* le marqueur d'escalade UN (celui qui est le plus élevé), le marqueur de niveau de mobilisation US et celui de niveau de règles d'engagement UN et faire le total des valeurs des cases occupées par ces marqueurs

**2/** le joueur UN consulte la table de tension globale et jette le dé en lui appliquant un modificateur si nécessaire (voir ci-après). Regarder à l'intersection entre le jet de dé modifié et la colonne correspondant à la somme obtenue lors de l'étape 1. Le résultat est un chiffre compris entre 0 et 3.

**3/** Avancer le marqueur de niveau de tension globale est d'un nombre de cases égal au résultat obtenu lors de l'étape 2. Le marqueur ne peut jamais aller au-delà du niveau 7.

**Les modificateurs aux jets de dé effectués sur la table de tension globale :** Le joueur UN applique les modificateurs suivants à chacun des jets de dé de tension globale. Tous les modificateurs dont la liste suit sont cumulatifs.

**+1** : le joueur NK a déclaré une invasion chinoise de Formose plus tôt dans la partie (voir 19.1).

**+1** : le joueur NK a obtenu une intervention chinoise totale (voir 19.2).

**+1** : le joueur NK a obtenu une intervention soviétique (voir 19.4).

**+1** : le joueur UN a déclaré une intervention de la Chine nationaliste (voir 20.0).

**Augmentation automatique des niveaux de tension globale** : Le niveau de tension globale est automatiquement augmenté en fonction des circonstances suivantes :

- Si le joueur UN utilise les armes atomiques, le niveau de tension globale est augmenté de 2 (voir 18.4).
- Si le joueur UN fait un assaut amphibie contre un hex d'invasion de la province de Hamyong-Pukto, le niveau de tension globale est augmenté de 1.

- Si une unité de combat UN, non ROK, entre dans la province de Hamyong-Pukto *par voie terrestre*, le niveau de tension globale est augmenté de 1.

Ces 3 cas d'augmentation automatique de la tension globale ne sont appliqués qu'une seule fois chacun, même si les 2 derniers événements se produisent plus d'une fois.

**EXEMPLE DE TENSION GLOBALE** : lors du segment de tension globale du tour 5, le niveau de tension globale est de 2. Le niveau d'escalade UN est de 4 (valeur de déstabilisation :16), le niveau de mobilisation US est de 3 (valeur de déstabilisation :7), et le niveau de règles d'engagement UN est de 3 (valeur de déstabilisation :12). La valeur totale de déstabilisation UN est de 35 (16+7+12). Le joueur UN jette un dé et consulte la colonne « 35 à 38 » de la table de tension globale. Le résultat du jet de dé est de 5.

Le joueur NK ayant déclaré une invasion chinoise de Formose, le résultat du jet de dé est augmenté de +1, passant ainsi à 6. Ce résultat sur la colonne sus-visée donne un résultat de 1. Ainsi, le niveau de tension global est augmenté d'1 case passant de 2 à 3.

## 19.0 Les forces de Chine Communiste (CCF) et les forces soviétiques

Le joueur NK peut recevoir des renforts CCF en raison d'une intervention chinoise, et il peut demander l'intervention soviétique. Il peut également déclarer une invasion de Formose.

### 19.1 L'invasion chinoise de Formose

A partir du tour 5, si le joueur NK n'a pas encore obtenu une intervention chinoise limitée ou totale (voir 19.2), il peut déclarer une invasion chinoise de Formose pendant le segment « invasion de Formose » de la phase politique de n'importe quel tour de jeu. Cependant, cette déclaration ne peut intervenir qu'une seule fois par partie.

Le joueur NK dispose d'une case « statut de Formose » sur la carte, et d'un marqueur « Formose » (un coté marqué « Formose envahie » et l'autre coté marqué « Formose non envahie »). Au début de la partie, il place le marqueur dans la case « statut de Formose » sur sa face « Formose non envahie ». Si le joueur NK déclare une invasion de Formose, ce marqueur est retourné sur sa face « Formose envahie ».

L'invasion de Formose a les effets suivants :

- un modificateur +1 est ajouté aux jets de dé de tension globale pour le reste de la partie (voir 18.5).
- le nombre d'unités de renforts CCF dans le cadre de l'intervention Chinoise est réduit (voir 19.2).
- le joueur UN ne peut déclarer une intervention de la Chine nationaliste après que l'invasion de Formose ait été déclarée (voir 20.0).

### 19.2 L'intervention chinoise

Il y a 2 niveaux d'intervention chinoise : limitée ou totale. Le joueur NK doit d'abord effectuer une intervention chinoise limitée avant de déclarer l'intervention chinoise totale. Après chacune de ces déclarations, le joueur NK reçoit des renforts CCF.

#### Intervention limitée

Au début de chaque segment de renforts, le joueur NK peut déclarer une intervention chinoise limitée dans l'une des circonstances suivantes :

- le joueur UN a déclaré une intervention de la Chine nationaliste (voir 20.0) *ou*
- une unité UN (de n'importe quelle nationalité) occupe un hex situé au Nord du 38<sup>ème</sup> parallèle.

Si l'un de ces événements est effectif, et que le joueur NK déclare une intervention chinoise limitée, il jette le dé. Après avoir appliqué les modificateurs nécessaires (voir ci-après), il consulte la table d'intervention chinoise. L'intersection de la ligne correspondant au jet de dé modifié avec la colonne « intervention CCF limitée » donne un résultat « yes » (l'intervention chinoise limitée survient) ou « no » (l'intervention chinoise limitée n'intervient pas).

Une fois que l'intervention chinoise limitée a eu lieu, le joueur NK ne peut à nouveau la provoquer pour le reste de la partie. Si elle n'a pas eu lieu, il peut continuer à la demander une fois par segment de renforts aussi longtemps que les conditions nécessaires à cette intervention existent.

**Modificateurs aux jets de dé de l'intervention chinoise** : les modificateurs suivants ne sont *pas* cumulatifs. Le joueur NK peut seulement sélectionner un modificateur par jet de dé.

**+5** : une unité UN non ROK occupe les provinces de P'yongan-Pukto Chagang, Yanggang, ou Hamyong-Pukto.

**+3** : une unité UN non ROK occupe les provinces de P'yongan-Nando ou Hamyong-Nando.

**+2** : une unité ROK occupe la province de P'yongan-Pukto, Chagang, Yanggang ou Hamyong-Pukto.

**+1** : une unité UN non ROK occupe la province de Kangwon-Pukto ou Hwanghae.

**+1** : une unité ROK occupe la province de P'yongan-Namdo ou Hamyong-Namdo.

**Les renforts CCF lors d'une intervention limitée** : les divisions CCF dont la liste suit sont disponibles pour le joueur NK en tant que renforts dès que l'intervention chinoise limitée a lieu. Si le joueur NK n'a pas déclaré une invasion chinoise de Formose, il reçoit 12 divisions CCF ; si l'invasion de Formose a été déclarée, il reçoit 8 divisions CCF. Les 4 dernières divisions de la liste suivante (suivies d'un astérisque) ne sont disponibles que si l'invasion de Formose n'a pas eu lieu.

Les désignations qui suivent sont utilisées uniquement à titre d'information historique ; comme toutes les divisions CCF ont les mêmes valeurs de combat, le joueur NK peut utiliser n'importe quelle division CCF.

#### Les renforts de divisions CCF :

112eme  
113eme  
114eme  
115eme  
116eme  
117eme  
118eme  
119eme  
120eme\*  
124eme\*  
125eme\*  
126eme\*

**Placement des renforts CCF**: les renforts de divisions CCF sont conservés dans la case CCF se trouvant sur la carte jusqu'à leur placement. Le placement d'une division CCF sur la carte est une opération spécifique qui doit être effectuée pendant le segment d'opérations. Quand le joueur NK choisit ce type d'opération, il prend l'une des divisions CCF disponibles sur la case CCF et la place sur n'importe quel hex de placement chinois. Dès que la division est placée sur la carte, elle peut être activée lors de la même opération. Cette activation est effectuée normalement.

Une unité CCF ne peut être placée dans une ville ou un hex occupé par une unité ennemie, dans une ZOC ennemie ou en violation des règles d'empilement. Le joueur NK peut placer un maximum d'1 division CCF sur un hex de placement chinois « restreint » (Hyesanjin et Masan) par phase d'actions ; par contre, un nombre illimité de divisions CCF peut être placé sur un hex de placement chinois « normal » par phase d'action.

**Modificateurs des valeurs d'attaque des unités CCF** : lors de la 1<sup>ère</sup> action d'attaque qui suit l'intervention limitée, d'une unité active CCF, la valeur d'attaque de cette seule unité est multipliée par 2. La carte de modification des valeurs de combat n'est pas consultée lorsque cette unité mène son attaque.

#### Intervention totale

Le joueur NK peut demander l'intervention chinoise totale lors de n'importe quel segment de renforts si les 2 conditions suivantes sont réunies :

- une intervention chinoise limitée a déjà eu lieu ;
- une unité UN non ROK occupe un hex situé au Nord du 38<sup>ème</sup> parallèle.

Quand le joueur NK demande l'intervention chinoise totale, il consulte la table d'intervention chinoise de la même façon que pour l'intervention limitée, si ce n'est qu'il consulte désormais la colonne « intervention chinoise totale » de la table. Les modificateurs suivants sont appliqués au jet de dé :

**+5** : une unité UN non ROK occupe la province P'yongan-Pukto, Chagang, Yanggang ou Hamyong-Pukto

**+3** : une unité UN non ROK occupe la province de P'yongan-Namdo ou Hamyong-Namdo

**+1** : une unité UN non ROK occupe la province de Kangwon-Pukto ou Hwanghae

Une fois que l'intervention totale a lieu, elle ne peut plus être demandée pour le reste de la partie. Tant qu'elle n'est pas intervenue, le joueur NK peut continuer à la demander une fois par segment de renforts, aussi longtemps que les conditions énoncées ci-dessus sont réunies.

**Les renforts CCF lors d'une intervention totale** : le joueur NK reçoit 18 divisions CCF (en plus de celles reçues pendant l'intervention limitée) si Formose n'a pas été envahie. Si il a provoqué l'invasion de Formose, il reçoit 12 divisions CCF. Les divisions dont la liste suit et qui sont suivies d'un astérisque sont disponibles uniquement si l'invasion de Formose n'a pas eu lieu (à nouveau, les désignations historiques peuvent être ignorées).

#### Les renforts de divisions CCF :

58eme	196eme
59eme	197eme
60eme	198eme
76eme	79eme*
77eme	80eme*
78eme	81eme*
148eme	88eme*
149eme	89eme*
150eme	90eme*

Les renforts CCF d'une intervention totale sont conservés dans la case CCF et sont placés sur la carte selon la procédure décrite pour l'intervention limitée.

**Renforts CCF supplémentaires** : une fois une intervention totale déclarée, le joueur NK reçoit des renforts CCF supplémentaires, en plus de ceux de la liste sus-visée. Ces renforts sont disponibles pendant les segments de renforts des 2 tours de jeu suivants immédiatement le tour au cours duquel l'intervention totale s'est produite.

Ces renforts CCF sont placés dans les cases appropriées du tableau de renforts CCF se trouvant sur la carte. Pendant le segment de renforts de la phase d'actions de leur arrivée, ils sont placés sur la case CCF et peuvent ensuite être placés sur la carte dans le cadre d'une opération spécifique pendant le segment d'opérations, comme décrit ci-dessus. Le nombre de renforts CCF varie selon que l'invasion de Formose ait eu lieu ou non.

INVASION	DE	INVASION	DE
FORMOSE	N'A	FORMOSE	A EU

		APS EU LIEU	LIEU
<b>1ER TOUR APRES INTERVENTION CHINOISE</b>			
<b>TOTALE</b>			
<b>1ER</b>	<b>PHASE</b>	31eme division	31eme division
<b>D'ACTION</b>		34eme division	34eme division
		35eme division	
<b>2EME</b>	<b>PHASE</b>	29eme division	35eme division
<b>D'ACTION</b>		44eme division	140eme division
		45eme division	
<b>2EME TOUR APRES INTERVENTION CHINOISE</b>			
<b>TOTALE</b>			
<b>1ER</b>	<b>PHASE</b>	140eme division	29eme division
<b>D'ACTION</b>		179eme division	44eme division
		180eme division	
<b>2EME</b>	<b>PHASE</b>	181eme division	45eme division
<b>D'ACTION</b>		187eme division	179eme division
		188eme division	

Si le joueur NK ne peut pas ou ne souhaite pas faire intervenir ces renforts lors de la phase d'action où ils sont disponibles, il peut différer leur entrée et les faire entrer en jeu lors de n'importe quel tour suivant.

**Modification des valeurs d'attaque des unités CCF :** les valeurs d'attaque d'unités CCF peuvent être augmentées à la suite d'une intervention totale :

- lors de la 1<sup>ère</sup> action d'attaque menée à la suite de l'intervention totale par une unité CCF, la valeur d'attaque de cette seule unité est multipliée par 2. La carte de modification des valeurs de combat n'est pas consultée pour cette unité lorsqu'elle effectue son attaque.
- Pendant la phase d'action au cours de laquelle survient l'intervention totale *et* pendant la phase d'action qui suit immédiatement celle-ci (même si cette phase survient pendant le tour suivant), les valeurs d'attaque de toutes les unités CCF (à l'exception de la 1<sup>ère</sup> unité ayant attaqué, comme cela a été vu ci-dessus), sont multipliées par 1,5. La carte de modification des valeurs de combat n'est pas consultée pour les unités CCF menant des attaques pendant cette période.

## 19.3 La période d'initiative chinoise

Pendant le tour de jeu au cours duquel survient l'intervention chinoise limitée, et pendant les 2 *tours* de jeu suivants, la période d'initiative chinoise est en vigueur. Placer le marqueur « end CCF Initiative Period » sur le tableau de tour de jeu 2 tours après celui qui est en cours. A la fin de ce futur tour de jeu, le marqueur est enlevé et la période d'initiative chinoise prend fin. Par exemple, si l'intervention chinoise limitée intervient pendant la 2<sup>ème</sup> phase d'action du tour 6, la période d'initiative chinoise est en vigueur pour le reste de ce tour ainsi que pour les tours 7 et 8.

### Effets de l'initiative chinoise

Pendant la période d'initiative chinoise, les règles spéciales suivantes sont appliquées :

**1/** le joueur NK n'utilise pas de dépôt. En conséquence, il ignore les segments de placement des dépôts, de statut des dépôts, de niveau de ravitaillement des dépôts et de dépense de points de ravitaillement. Tous les dépôts NK présents sur la carte à ce moment sont enlevés (le joueur

UN utilise ses dépôts normalement). Le joueur NK a toujours l'initiative durant cette période, quels que soient les points de ravitaillement dépensés par le joueur UN. Le joueur NK utilise la colonne « Chinese Initiative Period » de sa table d'initiative quand il détermine le nombre d'opérations qu'il peut mener pendant une séquence d'opérations. Les unités de soutien NK ne peuvent être transférées ou réaffectées pendant cette période, et elles sont éliminées si les unités de combat auxquelles elles sont affectées sont elles même éliminées au cours d'un combat (notez que les unités de soutien se trouvant avec les dépôts NK qui sont enlevés de la carte, peuvent être librement affectés à toute unité de combat NK).

**2/** Toutes les unités contrôlées par le joueur NK utilisent les valeurs de combat imprimées sur leurs marqueurs. La carte de modification des valeurs de combat n'est pas consultée. Notez que la 1<sup>ère</sup> unité CCF à mener une action d'attaque après qu'ait été déclarée une intervention limitée ou totale a sa valeur d'attaque multipliée par 2, et que pendant la phase d'action au cours de laquelle est survenue une intervention totale et la phase d'action suivante, les valeurs d'attaque des unités CCF sont multipliées par 1,5.

**3/** Le joueur UN ne peut allouer plus de 3 unités aériennes US à des missions de support aérien dans chacune des 2 phases de missions aériennes suivantes.

## 19.4 Les forces soviétiques :

En plus des unités CCF, le joueur NK peut aussi provoquer une intervention soviétique et recevoir des renforts soviétiques.

### Intervention soviétique

Au début de chaque segment de renforts, le joueur NK peut solliciter une intervention soviétique si l'une ou l'autre des 2 circonstances suivantes est établie :

- une unité UN non ROK occupe un hex de la province de Hamyong-Pukto, *ou*
- une unité ROK occupe un hex de la province d'Hamyong-Pukto *et* le niveau de tension globale est égal ou supérieur à 4.

Quand le joueur NK demande une intervention soviétique, il jette un dé et consulte la table d'intervention soviétique. Aucun modificateur n'est appliqué à ce jet de dé. Le résultat sera « yes » (l'intervention soviétique a lieu) ou « no » (l'intervention soviétique n'a pas lieu).

Une fois que l'intervention soviétique a eu lieu, elle ne pourra plus être demandée à nouveau. Tant qu'elle n'a pas eu lieu, le joueur NK peut continuer à la demander une fois par segment de renforts, si les conditions nécessaires à cette intervention sont encore remplies.

**Les renforts soviétiques liés à cette intervention :** une fois que l'intervention soviétique est obtenue, le joueur NK reçoit les divisions soviétiques suivantes :

- 17eme G (guards) division
- 73eme division
- 265eme division

**Placement des renforts soviétiques:** les renforts soviétiques sont placés sur la case des unités soviétiques de la carte. Le placement de ces renforts est identique à celui des renforts CCF, si ce n'est que les unités soviétiques sont placées uniquement sur un hex de placement soviétique. Le joueur NK peut faire rentrer ces



renforts ultérieurement s'il ne peut les faire entrer en jeu

ou s'il choisit de ne pas les déployer.

## 20.0 Les forces de Chine nationaliste

Le joueur UN peut recevoir des renforts de Chine nationaliste en raison de l'intervention de celle-ci.

### Intervention de la Chine nationaliste

Au début du segment de renforts de chaque phase d'action à partir du tour 4, le joueur UN peut déclarer une intervention de la Chine nationaliste. Cette intervention ne peut avoir lieu si le joueur NK a déclaré une invasion chinoise de Formose. Le joueur UN n'a pas besoin de lancer un dé pour que cette intervention se produise. Dès qu'il la déclare, il reçoit des renforts de la Chine nationaliste.

### Renforts de la Chine nationaliste

Les divisions de Chine nationaliste suivantes sont disponibles pour le joueur UN en tant que renforts dès que l'intervention de Chine nationaliste survient :

- 1<sup>ère</sup> division
- 2<sup>ème</sup> division
- 3<sup>ème</sup> division

### Placement des renforts

Les renforts de Chine nationaliste sont placés dans la case de réserve du GHQ FEC, dans l'espace qui leur est réservé. Ils peuvent ensuite être transférés sur la carte lors d'un segment de déploiement (voir 13.1) ou lors d'une phase d'action à la suite d'un assaut amphibie (voir 11.2). Si le joueur NK déclare une invasion chinoise de Formose après que l'intervention de la Chine nationaliste ait eu lieu, les forces de la Chine nationaliste restent sous contrôle UN.

Notez que les unités de Chine nationaliste ne peuvent ni être reconstruites (voir 9.5), ni utiliser les regroupements (voir 10.2).

### Effets de l'intervention de la Chine nationaliste

L'intervention de la Chine nationaliste modifie les jets de dé de tension globale pour le reste de la partie (voir 18.5). De plus, le joueur NK peut décider une intervention chinoise limitée si celle-ci n'a pas encore eu lieu (voir 19.2).

## 21.0 Les points de victoire UN

Lors de chaque phase de points de victoire, à partir du tour 2, le joueur UN gagne et perd des points de victoire (VP). Cette phase n'a pas lieu au tour 1. Le joueur UN enregistre au fur et à mesure le total de ses VP sur la table de VP UN.

A la fin de la partie, le nombre total de VP gagnés par le joueur UN pendant le cours du jeu est comparé aux conditions de victoire (voir 22.2) afin de déterminer le vainqueur.

### Gains de VP

Le joueur UN gagne des VP pour les hexes de villes qu'il contrôle lors des phases de VP. Chaque ville a une valeur de VP allant de 1 à 6. Ces valeurs sont imprimées sur la carte. Le joueur UN reçoit des VP pour le contrôle d'une ville et ce, même s'il a déjà reçu des VP pour cette ville lors d'une ou plusieurs phases de VP antérieures.

VILLES	VALEUR DE VP
Sinuiju	6
Hyesanjin	5
Manp'o	5
Najin	5
Ch'ongjin	4
Séoul	4
P'yongyang	4
Wonsan	4
Pusan	4
Taejon	3
Inch'on	2
Taegu	2

Hamhung	2
Hungnam	2
Chinnamp'o	2
Les autres	1

### Pertes de VP

Pendant la phase de VP, le joueur UN consulte le niveau de tension globale en cours. Il multiplie ce niveau par 5 et perd un nombre de VP égal au résultat obtenu. Par exemple, si le niveau de tension globale est de 3, il perd 15 VP.

### Table de VP UN

Le joueur UN utilise ses marqueurs de VP afin d'enregistrer le total de ses VP pendant la partie, sur la table de VP UN. Le marqueur « VPx1 » est utilisé sur la table 0-9 ; le marqueur « VPx10 » est utilisé sur la table 00-90 ; et le marqueur « VPx100 » est utilisé sur la table 000-300. Ainsi, un total de 192 VP sera enregistré en mettant le marqueur « VPx100 » sur la case 100, le marqueur « VPx10 », sur la case 90 et le marqueur « VPx1 » sur la case 2. L'augmentation ou la diminution de VP n'a lieu que pendant la phase de VP.

*EXEMPLE DE VP : au début du tour 7, le total de VP UN est de 119. Lors de la phase de VP de ce tour, le joueur UN contrôle les villes suivantes : Séoul (4 VP), Pusan (4 VP), Taegu (2 VP), et Masan (1 VP). En conséquence, le joueur UN gagne 11 VP pour le contrôle de villes. Comme le niveau de tension globale en cours est de 2, et qu'il doit être multiplié par 5, il perd 10 VP en raison de la tension globale. Le joueur UN a, en définitive, gagné 1 VP. Il ajuste les marqueurs de VP sur la valeur 120 de la table de VP UN.*

## 22.0 La fin de la partie

Le scénario de campagne peut se terminer de 3 façons :

- **3<sup>ème</sup> guerre mondiale** : au moment où le marqueur de tension globale atteint le niveau 7 (3<sup>ème</sup> guerre mondiale), le jeu prend fin immédiatement quelque soit le tour de jeu en cours.
- **Victoire militaire** : au moment où le joueur UN ou le joueur NK remplit les conditions d'une victoire militaire (voir 22.1), le jeu prend fin immédiatement quelque soit le tour de jeu en cours.
- **Tour de jeu 12** : si la 3<sup>ème</sup> guerre mondiale ou une victoire militaire ne sont pas intervenues, le jeu prend fin au terme du tour 12.

## 22.1 La victoire militaire

### Victoire militaire NK

Le joueur NK remporte une victoire militaire de 2 façons :

- si à la fin de n'importe quelle phase d'actions, il contrôle Pusan, ou
- si à la fin de n'importe quelle phase d'action, il contrôle toutes les villes de la liste suivante : Inch'on, Séoul, Taejon, Taegu, Kumch'on, et Masan.

### Victoire militaire UN

Le joueur UN remporte une victoire militaire si à la fin de n'importe quelle phase d'action, il contrôle 8 des 10 villes suivantes : Séoul, P'yongyang, Wonsan,

Hamhung, Hungnam, Ch'ongjin, Najin, Hyesanjin, Manp'o et Sinuiju.

## 22.2 Les conditions de victoire

Le vainqueur de la partie est déterminé de plusieurs façons :

- **3<sup>ème</sup> guerre mondiale** : si la partie se termine par la 3<sup>ème</sup> guerre mondiale, le joueur NK remporte une victoire décisive.
- **Victoire militaire** : si le jeu se termine par une victoire militaire, le joueur remplissant les conditions d'une telle victoire remporte une victoire décisive.
- **Tour de jeu 12** : si le jeu ne se termine, ni par la 3<sup>ème</sup> guerre mondiale, ni par une victoire militaire, elle est déterminée par le total de VP du joueur UN tel qu'enregistré sur sa table de VP à la fin du tour 12.

VAINQUEUR ET NIVEAU DE VICTOIRE	VP
Victoire décisive UN	225 ou +
Victoire majeure UN	195-224
Victoire marginale UN	168-194
Egalité	162-167
Victoire marginale NK	130-161
Victoire majeure NK	100-129
Victoire décisive NK	99 ou -

## 23.0 Le scénario de campagne

**1/ NOTES HISTORIQUES** : voir les notes des scénarios d'introduction (voir 17.0) et de la mise en perspective historique.

**2/ LA CARTE** : Dans ce scénario les 2 cartes sont utilisées.

**3/ PORTS OPERATIONNELS (au début de la partie)** : Inch'on, Kunsan, Masan et Pusan.

**4/ CENTRES DE PRODUCTION NK (au début de la partie)** : P'yongyang, Wonsan, Hamhung, Manp'o, Najin, Sinuiju et Hyesanjin.

**5/ PLACEMENT NK** : Utilisez le placement NK du scénario 1 (voir 17.1). De plus placez une unité de garnison NK (valeurs de combat : 0-1-3) dans chacun des hexes suivants :

**Carte sud** : 4504, 5405, 5522

**Carte nord** : 6224, 6633, 7038, 8244, 8649

**6/ PLACEMENT UN** : utilisez le placement UN du scénario 1 (voir 17.1). Aucune unité UN ne commence le jeu sur le tableau de théâtre des opérations aériennes ou sur la case de réserve du GHQ FEC

**7/ LISTES DE RENFORTS** :

**A/ renforts UN** : le joueur UN consulte la table de renfort ROK lors de chaque segment de renfort, à partir du tour 4 (voir 13.1). Les renforts US et alliés UN sont disponibles en raison de l'intervention UN, de la mobilisation US et de l'intervention de la Chine nationaliste (voir 18.0 et 20.0).

**B/ renforts NK** : le joueur NK consulte la table de renforts NK lors de chaque segment de renforts, à partir du tour 2 (voir 13.1). Les renforts de Chine communiste et soviétiques deviennent disponibles lors de l'intervention de ces 2 nations (voir 19.0).

**8/ DUREE DE LA PARTIE** : voir 22.0

**9/ REGLES SPECIALES** : il n'y a aucune règle spéciale pour ce scénario. L'aide de jeu n'est pas utilisée lors du scénario de campagne. Les joueurs NK et UN peuvent, s'ils le souhaitent, retirer du centre de ce livret de règles, leurs tables et cartes respectives pour faciliter leur consultation pendant le scénario de campagne. La table de tour de jeu de l'encart comporte la liste de toutes les phases et de tous les segments de chaque tour de ce scénario ; les règles spéciales et restrictions qui sont appliquées lors de chaque tour sont également précisées.

**10 / CONDITIONS DE VICTOIRE** : voir 22.0