

Europe Engulfed

*La Seconde Guerre Mondiale en Europe
1939 – 1945*



LIVRET DE JEU

Règles mises à jour - 28/09/2004



© 2003 GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

Bleu = Modifications antérieures

Rouge = Modifications du 28/09/2004

Table des matières :

11.0 Notes de jeu	Page 2
11.1 Stratégie de l'Axe	
11.2 Stratégie française	
11.3 Stratégie britannique/US	
11.4 Stratégie soviétique	
11.5 Stratégie générale	
12.0 Notes du Concepteur	Page 4
13.0 Règles optionnelles des Concepteurs	Page 6
13.1 Règles générales	
13.2 Règles des pays neutres pour un meilleur réalisme	
13.3 Règles favorisant le joueur de l'Axe	
13.4 Règles favorisant le joueur allié	
14.0 Règles optionnelles supplémentaires	Page 7
14.1 Règles générales	
14.2 Augmentations/Diminutions des Actions Spéciales	
14.3 Règles politiques optionnelles	
14.4 Règles optionnelles diverses	
15.0 Exemples de jeu détaillés	Page 13
15.1 Exemple de jeu - Sept/Oct 1939	
15.2 Exemple de jeu - Mai/Juin 1940	
15.3 Exemple de déploiement pour la campagne de 1939	
15.4 Exemple de déploiement pour la campagne de 1941	
16.0 Scénarios et parties courtes	Page 20
16.1 Le rêve de Patton (Juil 45 - Déc 45)	
16.2 Scénario de tournois (Juil 42 - Oct 43)	
16.3 Variante de la guerre en Europe (Sept 39 - Déc 41)	
Index	Page 23

11.0 NOTES DE JEU

11.1 Stratégie de l'Axe

Pour la campagne de 1939, l'Allemagne doit décider très tôt (immédiatement après la chute de la France) si elle veut une stratégie France/Grande Bretagne ou une stratégie historique France/U.R.S.S. Une stratégie France/Grande Bretagne tend à être un choix « qui passe ou qui casse » et résulte souvent en une partie bien plus courte (4 à 6 heures). Si ils font attention aux indices, les Alliés peuvent rendre une invasion de la Grande Bretagne aux mieux hasardeuse, donc ne laissez pas au joueur allié la possibilité de connaître votre plan avant qu'il ne soit trop tard pour lui.

NOTE : Envahir la Grande Bretagne est vraiment une stratégie 'élaborée'. Nous vous suggérons de vous faire la main avec plusieurs parties historiques avant de vous lancer en Grande Bretagne. Une chose – c'est souvent une bonne idée d'envahir l'Espagne, de prendre Gibraltar, et de transférer des Points de Flotte italiens

en Atlantique. Le revers de la médaille est qu'une opération Barbarossa que de faible portée sera lancée si la Grande Bretagne rend l'opération Sea Lion trop dur à avaler.

Dans tous les cas, une fois que la stratégie globale a été décidée, concentrez votre production et vos ressources pour faciliter la réalisation de votre objectif. Le temps jouant encore contre vous, vous devez vous assurer qu'aucun tour n'est gaspillé. Les notes qui suivent concernent une stratégie France/U.R.S.S. (votre seule option raisonnable lors de la campagne de 1941).

Une fois avoir réglé le sort de la Pologne, votre attention doit se concentrer sur la manière de prendre la France avec un minimum de pertes. Les Français ne seront malheureusement pas d'accord. Avec suffisamment de tanks (quatre unités à pleine puissance minimum, cinq ou six étant préférable), vous devriez pouvoir y arriver. Essayer d'éviter la plus grosse concentration des unités alliées et n'écarter pas la possibilité de passer par la Ligne Maginot qui est souvent peu défendue.

Une tactique française qui mérite un commentaire supplémentaire est quand les Français ramènent tout à Paris, essayant ainsi d'obliger l'Allemand à combattre toute l'armée française. Le meilleur moyen de gérer cette manœuvre est de cerner Paris et d'instaurer le régime de Vichy. Cela peut prendre deux tours, mais vos pertes seront très faibles. Les Soviétiques ne seront pas contents quand Barbarossa sera lancé en 1941 où pratiquement tous les blocs de la Réserve de Forces allemande seront construits.

NOTE : Conquérir la Norvège pour bloquer les envois de Prêts-Bails en Union Soviétique est un but noble mais ne le laissez pas affaiblir votre invasion de la France. Il y aura un temps pour envahir tranquillement la Norvège une fois que la France sera conquise, mais si la Grande Bretagne y va en premier vous n'aurez plus cette chance.

La guerre sera gagnée ou perdue en Union Soviétique. Gardez cela à l'esprit quand vous planifiez votre stratégie en Méditerranée. En 1940, l'Allemagne devrait donner à l'Italie suffisamment de WERP pour qu'elle puisse construire un troisième Point de Flotte. Un quatrième Point de Flotte en 1941 rendra la tâche de contrôler le désert vraiment difficile pour les britanniques jusqu'à ce que les Américains établissent une tête de pont au Maroc. Profitez de toute erreur que le joueur britannique peut faire en Afrique du Nord. Si vous estimez que Malte est à votre portée, prenez la ! Capturer Malte prolongera la résistance italienne et rendra la Méditerranée plus difficile pour les Alliés. Prendre Gibraltar par l'Espagne aide souvent l'Italie à rester en guerre jusqu'au bout. Le revers de la médaille est que les ressources dépensées pour prendre l'Espagne et Gibraltar manqueront pendant Barbarossa.

NOTE : Construire jusqu'à un niveau de 60 points de U-boat dès que possible (n'en construisez pas massivement avant la chute de la France) permettra de tenir en

respect les Britanniques pendant un bon moment. Il est très difficile de mener une offensive avec 3 à 6 WERP par tour! Si vous êtes chanceux et si ils ratent une année de production d'ASW, vos U-boat peuvent faire mal jusqu'en 1943, voire jusqu'en 1944.

Moins vous aurez besoin d'envoyer des unités allemandes en Afrique du Nord, mieux ce sera. Une unité terrestre et une unité d'Appui au Sol allemandes semblent être le minimum pour éviter que le moral italien ne s'effondre trop tôt. Si vous pouvez en économiser plus, vous pourrez conquérir l'Égypte. Les unités que vous envoyez vont certainement faire défaut contre les Soviétiques, mais ne pas envoyer d'aide à l'Italie signifiera une présence allemande plus que nécessaire en 1942, pour occuper les plages italiennes une fois que le moral italien se sera effondré (cf. 9.45).

NOTE : Ces unités d'Appui au Sol sont plus faciles à épargner que les tanks sur le front de l'Est. La météo est souvent bonne dans le désert et vous ne pouvez de toute façon pas réellement en utiliser plus de trois à la fois lors des grosses batailles à l'Est.

Rester concentré est la clé d'une campagne réussie contre les Soviétiques. Si vous pouvez prendre Moscou en 1941, puis Bakou en 1942, la conquête de l'Union Soviétique peut devenir une réalité. Passez en force à travers les lignes soviétiques et allez toujours plus à l'Est. Prendre Moscou lors de l'invasion initiale est un bon point de départ (la conserver pendant l'hiver est une autre paire de manches). Être distrait et essayer de « tout faire » mènera à un échec total.

NOTE : L'armée soviétique remplace ses pertes très rapidement donc vous devez la combattre presque à chaque tour pour éviter qu'elle ne devienne trop importante à affronter.

Dans la plupart des jeux, vous devez décider du moment où il faut abandonner l'idée de remporter une victoire décisive (Blood & Iron), et essayer d'accomplir une victoire moins éclatante (Blood & Concrete). Cela peut se faire au mieux en maintenant les Alliés occidentaux en dehors de la France le plus longtemps possible. Pour ce faire, construisez le mur de l'Atlantique en plaçant des ouvrages de Fortifications (Concrete) sur les sites d'invasion, et en ayant des unités d'Appui au Sol et de panzers (d'Elite de préférence) en réserve à Paris pour renforcer et contre-attaquer (blood). Si vous parvenez à maintenir les Alliés hors de Paris jusqu'à l'hiver 1944 ou plus tard, vous êtes bien parti. Essayez de conserver votre armée intacte à l'Est en retraitant lentement face aux armées soviétiques avancées. Une armée perdue est pratiquement impossible à reconstruire en fin de partie. Vous n'avez pas à gagner la guerre pour gagner la partie; rester simplement en vie au delà de 1945 devient votre nouvel objectif principal pour l'emporter.

NOTE : Avec un bon élan, vous devez pouvoir impressionner les Alliés occidentaux avec votre capacité à effectuer des Mouvements Stratégiques depuis l'Union

Soviétique, rejeter les Alliés à la mer, et revenir sur le front de l'Est pour empêcher toute chose déplaisante là bas.

Concernant la guerre aérienne, il y a deux écoles de pensée. La première est d'entrer en compétition avec les Alliés occidentaux en construisant énormément de points de Chasseurs pour faire payer cher leurs offensives aériennes. La contrepartie est que pour chaque 2 points de Chasseurs que vous fabriquez, cela fait 3 Pas de blindés en moins à envoyer aux Soviétiques. La seconde idée est de ne fabriquer que de la Flak, et consacrer le fruit de votre production à la conquête de l'Union Soviétique. Le danger ici est que la force des bombardiers alliés laissée sans inquiétude va détruire la capacité allemande à bouger stratégiquement de grandes forces. Un compromis de ces deux idées ne rapporte aucun de leurs bénéfices et ne fait que retarder les problèmes des deux.

11.2 Stratégie française

La grande décision pour les Français est d'envahir ou non l'Allemagne au premier tour, alors que le gros de l'armée allemande se trouve en Pologne. C'est presque toujours une mauvaise idée, car les Français n'ont pas leur Action Spéciale déjà construite pour exploiter cette faiblesse. Néanmoins, si l'Allemagne est si faiblement déployée contre vous que vous pouvez vous emparer d'une Zone de Ressource sans être à votre tour conquis au tour suivant, allez y. Sinon, ramenez en France vos unités d'Afrique et d'Orient, défendez vous en profondeur, construisez votre Action Spéciale, et maintenez assez d'unités à Paris pour empêcher un assaut aéroporté embarrassant.

La France tombera presque toujours, selon la compétence du jeu allemand. Mais vous pouvez le leur faire payer plus cher, en effectif et en perte de temps, que ce que cela coûta historiquement pour sa conquête.

NOTE: Après presque 200 parties de test nous avons appris qu'il n'y a pas de défense idéale de la France. La différence entre une réussite (de lourdes pertes allemandes) et un échec (peu de pertes allemandes) se résume souvent au nombre d'unités que la Grande Bretagne désire engager (elles vont lui manquer plus tard!) et à comment le joueur allié peut bluffer les Allemands en attaquant là où ils l'attendent. Lors d'une partie à trois joueurs cela devient excitant de voir le Français demander/quémander/supplier l'aide britannique, alors que le joueur britannique ne veut rien avoir à faire avec la France!

NOTE: Huit fois lors de nos parties de test la France a battu l'Allemagne (moins de 5% des parties). Cela nécessite des erreurs de la part de l'Allemand et beaucoup d'aide britannique pour que cela se produise, donc ne comptez pas dessus.

11.3 Stratégie britannique/US

Jusqu'à ce que les USA entrent en guerre, la priorité britannique est de rester en vie suffisamment longtemps

pour que l'Union Soviétique entre en guerre. Le Britannique devrait envoyer un corps expéditionnaire en France pour aider les Français à saigner les Allemands. Cette force devrait rester au Pas de Calais avec une Action Spéciale disponible pour Retraiter Avant le Combat (par mer – cf. 7.51) après avoir aidé leurs alliés français condamnés à ralentir les Allemands. Vous devriez demander aux Français (lors d'une partie à 3 joueurs) de transférer leur flotte méditerranéenne dans l'Atlantique, pour l'aider à tenir la Kriegsmarine en respect, au moins jusqu'à ce que la France tombe.

NOTE : Si cela ne vous gêne pas de perdre quelques unités et de mener la guerre du désert en sous-effectif, n'hésitez pas à être créatif en France avec vos unités britanniques. Vous pouvez causer de réels soucis aux Allemands.

Malte et Gibraltar doivent être occupés. Les îles nationales doivent être bien protégées contre une invasion et/ou un assaut aéroporté. Quand les Allemands déplacent leurs forces à l'Est, vous pouvez acheminer suffisamment de forces en Egypte pour y lancer une offensive. Mais avant d'attaquer les Italiens, vous devez sécuriser votre zone arrière en vous emparant des colonies orientales françaises (au moins le Liban) vers la fin de 1941, si elles sont sous le contrôle de Vichy. Ne pas faire cela peut vous faire perdre l'Egypte (cf. 9.524).

Si le joueur allemand est suffisamment imprudent pour vous laisser une chance de lui prendre la Norvège, sautez sur l'occasion dès que possible. Posséder la Norvège non seulement réduit le coût des Prêts-Bails vers l'Union Soviétique, mais prive l'Allemagne des mines de fer suédoises (cf. 9.14).

Sur le plan stratégique, ne laissez *jamais* passer une année calendaire sans intensifier votre A.S.W (vous pouvez être obligé de sauter une année si vous n'avez jamais 15 WERP disponibles à chaque tour). Essayez également d'avoir le plus de points de Bombardiers construits possible en été 1944. Utilisez les alors à chaque tour pour endommager la production de l'Allemagne et gêner les mouvements stratégiques allemands. Cela obligera le joueur allemand à être très prudent avec son armée, ce qui facilitera la libération de l'Europe.

NOTE : Réduire les mouvements stratégiques allemands est le bénéfice PRINCIPAL d'une campagne de bombardement, pas de détruire les WERP. L'Allemagne n'a pas besoin de WERP si elle arrive à maintenir son énorme armée, mais elle doit faire face à une guerre sur deux fronts.

Accumulez une force constante en Afrique du Nord pour y conserver une supériorité écrasante, que vous utiliserez pour chasser l'Axe de l'Afrique. Une fois ceci accompli et quand la flotte italienne sera neutralisée par l'effondrement du moral italien, vous pourrez envahir la Sicile et l'Italie, tout en détournant la force allemande de vos vacillants alliés

soviétiques. Construisez vos bombardiers et pilonnez inlassablement la production allemande pendant que vous amassez en Angleterre les forces terrestres nécessaires à l'invasion de la France. Faites bien attention au choix du moment de l'invasion. Si vous débarquez trop tôt, les Allemands achèteront des mouvements stratégiques supplémentaire et vous enverrons une force massive de panzers du front de l'Est pour vous contrer et pourra même vous renvoyer à la mer. Si cela se produit, ils gagneront certainement la partie. Donc ne cédez pas à la pression soviétique pour un second front avez d'être sûr de son succès.

NOTE : convertir le bombardement offensif en soutien à l'invasion (cf. 2.27) peut être nécessaire pour s'assurer du succès.

11.4 Stratégie soviétique

Si l'Allemagne ne vous envahit pas avant Juil/Août 1941, tombez à genoux et remerciez les dieux bolcheviks de vous avoir été favorables. Si l'Allemagne continue à être docile, déclarez lui la guerre au tour de Janv/Fév 1942 pour augmenter votre production et pour mettre un terme à l'obligation des 50% d'occupation, mais n'attaquez pas à l'Ouest. Allez y une fois que vos forces ont été complètement construites.

NOTE : lors du jeu de la campagne de 1941 (cf. 18.0) ceci ne s'applique pas. L'Allemagne vous envahira. La force d'invasion allemande historique est habituellement plus grande que ce que les Allemands possèdent si vous jouez la campagne de 1939 (les Allemands tendent à se disperser et à dépenser plus de WERP contre la Grande Bretagne, la France, et dans les U-boat).

Si l'assaut allemand se produit, tout ce que vous pouvez faire est de vous défendre en profondeur, fortifier les zones importantes, perdre des zones pour gagner du temps et construire, construire, construire. Vous ne pouvez pas stopper les Allemands en été 1941, ou même en été 1942, mais vous pouvez faire de votre mieux pour leur interdire certaines zones. Assurez vous que Bakou est l'une de ces zones. Si ils prennent Bakou, ils deviennent extrêmement difficiles à empêcher de conquérir l'Union Soviétique. Un autre endroit qui vaut le coup d'interdire l'accès sont les zones marécageuses du nord de la carte. Perdre Mourmansk et sa source de Prêts-Bails est douloureux pour la cause soviétique; pas aussi douloureux que de perdre Baku, mais douloureux quand même.

Les 50 Pas d'infanterie gratuits (cf. 9.24(f)) sont à double tranchant. Il est en général nécessaire de prendre ces Pas pour survivre à la première année de l'assaut allemand, mais le prix à payer (ne plus pouvoir acheter votre Action Spéciale pendant quatre tours et des unités plus chères en 1945) n'est pas des moindres. Si vous voyez que les Allemands sont tellement massés contre vous que vous sentez que les Pas gratuits vont être nécessaires, assurez vous de ne pas dépenser votre unique Action Spéciale avec laquelle vous commencez (que Dieu vous vienne en aide si vous avez oublié de la construire avant l'invasion)

sauf pour éviter un désastre majeur. Vous pouvez compter assister à 3 ou 4 désastres majeurs ce premier été, donc relativisez les. Seul un désastre qui augmenterait grandement les chances allemandes de conquérir l'Union Soviétique si vous ne dépensiez pas votre Action Spéciale doit être pris en considération.

NOTE: Rappelez vous que l'Allemagne peut faire ce qu'elle veut en 1941 mais pas tout ce qu'elle veut. Essayez d'encourager le joueur de l'Axe à faire ce que vous voulez. Ce sera toujours moche, mais au moins il n'y aura pas de surprise.

Attaquez les Allemands en hiver, mais n'étirez pas trop vos forces d'assaut sinon elles seront isolées et détruites. Plus tard dans la guerre votre force sera telle que vous pourrez vous concentrer suffisamment dans une zone pour détruire un groupe d'armées allemand. Malheureusement, Hitler n'est pas votre adversaire et les Allemands vont certainement dépenser une Action Spéciale pour se Retirer Avant le Combat. Ce type d'offensive est lent, la hâte fera perdre la guerre aux Soviétiques. Même jusqu'en 1944, les Allemands sont souvent encore capables d'isoler et de détruire des unités soviétiques trop avancées en les coupant de tout Ravitaillement. Les Soviétiques peuvent commencer à être audacieux et aventureux seulement quand les Alliés sont fermement établis en France,.

NOTE : L'Allemagne trouvera difficile de remplacer des unités en 1944 et 1945. Le truc est de les détruire quand le joueur de l'Axe fait de son mieux pour préserver son armée afin de repousser tout débarquement en France. Devenir agressif juste avant l'invasion est souvent nécessaire. Devenir agressif au tour de l'invasion est toujours une bonne idée. L'Allemagne doit faire face à deux désastres à ce tour, l'un à l'Est et l'autre à l'Ouest. Elle ne pourra pas faire efficacement face aux deux en même temps.

Avec l'armée soviétique, il vaut mieux essayer de maintenir deux puissantes forces, plutôt que d'avoir toute votre force concentrée au même endroit. Les Allemands auront bien du mal à les stopper vers la fin de la guerre, et s'ils arrivent à encercler l'une de ces deux grandes formations, l'autre peut venir l'aider, souvent en encerclant les Allemands qui ont oublié de vérifier le calendrier et qui notent que 1941 est bien loin derrière. Méfiez vous cependant des Offensives Finales allemandes quand vous jouez avec les règles optionnelles (cf.13.34). Il est facile d'oublier que les Allemands peuvent encore attaquer quand vous les avez fait retraiter pendant des années, mais ils le peuvent, et de manière dévastatrice si vous ne vous y êtes pas préparé. Avoir deux grandes armées suffisamment éloignées entre elles pour ne pas être encerclées en une seule offensive, mais suffisamment près pour effectuer une percée sur l'autre si une se fait encercler est la meilleure défense. Se retrouver non ravitaillé par mauvais temps n'est pas une position dans laquelle vous aimeriez voir votre armée.

11.5 Stratégie générale

Le système de Renseignement limité des blocs est en soi un challenge. Vous connaîtrez rarement la puissance exacte de vos adversaire. L'effet habituel est que la plupart des gens deviennent trop prudents dans leurs stratégies. Si vous ne faites que des attaques dont vous êtes sûr, vous allez trouver très difficile de gagner sur le long terme.

Le combat naval en général est une entreprise risquée. Il est important de maintenir votre présence navale et de ne pas exposer vos flottes, sauf si vous avez un avantage numérique décisif, ou si stratégiquement vous pouvez accepter la perte de Points de Flotte. Si votre ennemi a l'avantage du nombre, il vaut mieux éviter les situations qui peuvent résulter en combat naval (cf. 8.11), sauf si stratégiquement le besoin est si important que le risque est acceptable.

12.0 NOTES DU CONCEPTEUR

Jesse et moi avons commencé le travail de conception en juillet 1990, en nous basant sur le système de Renseignement limité des blocs en bois. L'objectif principal que nous nous étions fixé était de concevoir un jeu qui couvrirait toute la guerre en Europe, pouvant être joué en une journée. Fréquemment, nous (les concepteurs) finissons entièrement le jeu de base en 10–12 heures (ajoutez deux ou trois heures de plus si vous utilisez les règles optionnelles des concepteurs de la section 13.0; et comptez sur une séance encore plus longue si vous utilisez également les règles optionnelles supplémentaires de la section 14.0), et une fois que les joueurs l'ont joué plusieurs fois et qu'ils ont leur stratégie établie, je pense qu'ils seront d'accord pour dire que nous avons atteint ce but. Jesse et moi espérons que vous jouerez, partagerez, et aimerez ce jeu avec le plus d'amis possible, au lieu de le laisser traîner sur une étagère.

Deux des problèmes les plus difficiles et qui nous ont demandé le plus de temps à résoudre furent 1) de trouver le titre du jeu (nous étions au final partagés entre celui-ci et "Blockskrieg!") et 2) de trouver un acronyme pour les points de Ressource qui ne sont pas encore utilisés.

Un autre problème que nous avons eu fut de prendre en compte les énormes gains historiques de territoire qui se produisent en un tour de deux mois, sans enliser le jeu avec de multiples tours de joueurs. C'est ce que nous avons résolu assez tôt dans la conception (au deuxième jour) avec le système des Actions Spéciales. Les Actions Spéciales représentent les réserves concentrées de ravitaillement et de commandement qu'une nation peut tenir prêtes pour un moment crucial ou pour une campagne, ainsi que la capacité opérationnelle/tactique à mettre en œuvre ces ressources le plus efficacement possible. Un pays avec des Actions Spéciales peut lancer de longues campagnes, alors qu'un pays qui n'en possède pas peut se faire maltraiter à volonté.

Un autre gros problème était ce livret de règles. Il commença en un format de 5" x 8" écrit à la main et ne cessa de grossir. Il connu plus d'une centaine de versions (je ne plaisante pas!). Vous n'avez aucun idée comme cela est irritant de lire entièrement les règles, trouver des corrections/ajouts à faire sur chaque page, imprimer la version révisée, et la relire, uniquement pour trouver d'autre corrections/ajouts à faire sur chaque page ! Encore et encore et encore ! Aaaaaarghh!

Les coûts du Maintien Naval représentent non seulement le maintien d'une flotte en état, mais également le coût des remplacements constants de navires auxiliaires qui ont été perdus à un rythme effréné tout au long de la guerre pour toutes les raisons possibles (combat, champs de mines, attaques sous-marines et aériennes, tempêtes, le Triangle des Bermudes, etc.).

La raison pour laquelle les unités d'Appui au Sol sont éliminées quand elles se retrouvent toutes seules avec des unités terrestres ennemies est que ces unités représentent bien plus que les avions qui affectent le combat au sol. Elles représentent aussi les techniciens au sol, les installations de réparation, les pièces détachées, et les dépôts de carburant nécessaires pour que ces avions fonctionnent comme une unité cohérente. Ce sont ces éléments terrestres qui sont la plupart du temps capturés et détruits.

Nous sommes bien conscients du grand nombre de jets de dés nécessaires pour jouer à ce jeu. Cela tend à niveler la chance de tous les camps sur la durée de la partie. Avec la fourniture d'une douzaine de dés pour chaque camps, nous espérons que le "wristage" [NdT : nombre de jets de dés] ne sera pas trop élevé. Et puis, de l'exercice vous fera du bien.

Pour ceux qui ne goûtent pas à ce genre d'exercice, nous avons inclus (avec l'aide de Jay Muchnij) une Table de Résultats de Combat 3d6 optionnelle (CRT). Pour l'utiliser, trois dés d'une même couleur remplacent un multiple de 12 dés, et de 1 à 11 dés d'une autre couleur sont jetés 'brut de fonderie' au même moment pour tenir compte du reste indivisible.

Le graphisme original du jeu ainsi que le système de guerre aérienne stratégique sont entièrement des créations de Jesse, alors que les systèmes d'Actions Spéciales, de règles optionnelles, et navals sont de Rick. L'équilibre du jeu est le fruit des efforts joints de Jesse et moi-même. Bill Cooper a gentiment contribué comme développeur depuis 2002 en apportant des termes aux fonctions du jeu qui ont grandement facilité la compréhension des joueurs, et il apporta également l'idée des Fortifications Lourdes soviétiques. Merci beaucoup à Dan Constant et à Mark Kramer pour nous avoir dit en 1991 que nous avions besoin d'ajouter des contre-attaques et des Fortifications, respectivement. Ces ajouts améliorèrent vraiment le jeu.

Nous remercions tout spécialement John Kranz, et tous les joueurs de la communauté du

www.consimworld.com, dont les messages continus d'encouragement aidèrent la publication finale de *Europe Engulfed*. Parmi ce groupe, je voudrais particulièrement remercier, par ordre alphabétique; Frank Alejano, Gene Billingsley, Ron Binns, John Campbell, Francisco Colmenarez, Louis Capdeboscq, Shannon Cooke, William Cooper, Tony Curtis, Thomas Dellenbusch, Doug DeMoss, Joris Dorsman, John Foley, Raynald Foret, Robert Gamble, Ananda Gupta, David Karfoot, Darrin Kellogg, Darren Kilfara, Nathan Kilgore, Bob Klindworth, Drazen (Drax) Kramaric, Michael Kwan, Andy Lewis, Mark Lindberg, Mike Lochtefeld, John Loy, Ric Manns, Randy Martin, Rodger MacGowan, Paul McG uane, AlanMetzger, Jeff Metzger, Dave Minser, Jay Muchnij, Troy Nichols, Elias Nordling, Jim Pastrick, Bill Pettus, John Poniske, Ted Raicer, David Rohde, Kevin Rohrer, David Schubert, Martin Scott, Mark Simonitch, Karen Spurny, Mike Traynor, Renaud Verlaque, Mike Wene, Bruce Wigdor, Rob Winslow, Brian Youse et John Zrimc, qui chacun répondirent présent à mes nombreux appels aux critiques concernant les règles, ou affichèrent leur enthousiasme débridé pour EE sur d'autres forums de discussion, ou nous aidèrent d'une autre manière significative, et qui contribuèrent ainsi jusqu'à la réalisation finale et à la publication de *Europe Engulfed*.

J'aimerais également remercier nos groupes de volontaires pour les parties de test menées à Cleveland, Ohio, par le Président NGA Jim Pastrick (Spock out); à San Diego, Californie, par Bill Pettus; à Camarillo, Californie, par Alan Metzger; et à Dallas, Texas, par Frank Alejano. Ces groupes ont passé plusieurs séances à vérifier le travail des premiers playtesters et ont âprement discuté des défauts de certaines nouvelles règles optionnelles et scénarios afin que nous puissions tous aujourd'hui jouir du fruit de leur labeur. Merci à ces groupes de testeurs pour le formidable travail qu'ils ont fourni.

Alan Metzger nous a aidé d'une autre manière en nous faisant bénéficier de ses compétences de scieur et de découpeur/peintre pour fabriquer les quelques kits de test supplémentaires indispensables. Merci Alan!

OK, maintenant à l'adresse de tous ceux qui regardent leur atlas de guerre en se grattant la tête. Oui, nous savons que la Belgique, le Rhineland, et la Bessarabie sont plus grands que ce qu'ils devraient être, mais quand vous essaieriez d'entasser 30 blocs dans l'un d'eux, vous comprendrez pourquoi. Certaines zones et rivières ont dû être modifiées pour une meilleure jouabilité, mais le rapport espace/temps des mécanismes du jeu est toujours correct. En fait, presque toutes les zones ont eu leurs limites réajustées plusieurs fois pour garantir la meilleure historicité possible.

Le jeu original ne mentionnait que le nom des capitales et des Forteresses. Nommer les autres zones a fait l'objet d'une discussion ouverte sur le www.consimworld.com, où Jesse et moi avons eu le dernier mot concernant les suggestions qui ont été prises en compte dans le jeu. Nous remercions la communauté des joueurs de jeux historiques pour leurs très bonnes suggestions dont nous

pouvons tous profiter aujourd'hui. Pour des raisons de simplicité, nous avons consolidé la moyenne des WERP du Commonwealth britannique qui sont hors-carte et qui sont utilisés en Europe (le Canada, une partie de l'Inde, l'Australie, etc.), en les plaçant en Grande Bretagne. Pour encore plus de simplicité, nous avons maintenu les Forces Françaises Libres en dehors de la guerre jusqu'à l'entrée des USA.

Les règles optionnelles sont pour les joueurs qui demandent un niveau supplémentaire de réalisme dans leurs parties, et sont incluses dans deux groupes séparés et distincts.

Le premier groupe de règles optionnelles (cf. 13.0) est celui que Jesse et moi utilisons quand nous jouons et que nous vous recommandons. Elles ne sont pas très complexes et ajoutent de l'historicité (ou du chrome) au jeu. Le jeu est jouable sans elles. Nous n'avons pas joué avec ces règles optionnelles avant la fin 1995 car nous nous amusons beaucoup avec les règles de base. Depuis nous avons sauté le pas, mais nous ne jouons plus au jeu de base car nous aimons les dimensions qu'ajoutent et nous apportent ces règles optionnelles.

Le second groupe de règles optionnelles (cf. 14.0) est celui qui relie des événements du jeu (retrait d'Actions Spéciales pour l'Allemagne, etc.) à la situation courante de la partie plutôt qu'à des tours de jeu spécifiques. Ces règles sont assez complexes. Elles ne sont pas recommandées sauf pour les joueurs qui veulent avoir le contrôle complet de leur destinée.

Si vous avez des questions à propos des règles, vous pouvez nous les poster à l'adresse de l'éditeur qui se trouve en page 3 du livret de règles, ou poser vos questions dans le dossier *Europe Engulfed* sur le www.consimworld.com. De même, vous pouvez envoyer vos questions par Email à l'un des concepteurs dont les adresses figurent ci-dessous :

Rick Young *OU*
Rick27707@aol.com

Jesse Evans
eeevans@san.rr.com

13.0 REGLES OPTIONNELLES DES CONCEPTEURS

13.1 Règles générales

Les règles suivantes sont les règles optionnelles que nous, les Concepteurs, utilisons dans nos parties quand nous jouons ensemble. Pour nous, elles ajoutent un équilibre parfait de réalisme supplémentaire tout en conservant la jouabilité. Si toutes ces règles sont utilisées comme un pack complet, l'équilibre du jeu ne sera pas affecté de façon notable. Si une partie est jouée entre deux joueurs de compétences et/ou d'expériences différentes, certaines de ces règles devraient être utilisées de manière sélective pour favoriser le joueur désavantagé et ainsi rééquilibrer les chances de gagner. Les règles optionnelles peuvent être utilisées en partie

ou en intégralité uniquement si les deux camps sont d'accord.

13.2 Règles des pays neutres pour un meilleur réalisme

13.21 Production US incrémentale : Afin de mieux refléter la capacité de production américaine, le total de la production de base des U.S.A. est modifié selon le planning suivant :

1942:	30 WERP par tour
1943:	40 WERP par tour
1944 et après :	50 WERP par tour

13.22 Règles d'empilement pour les Terrains Accidentés et les Marécages : Les zones de Terrain Accidenté et de Marécages étaient historiquement plus difficiles pour y opérer et chaque camp ne peut avoir dans chacune d'elles plus d'unités que ce qui suit :

Limites d'empilement

	<i>Terrain accidenté</i>	<i>Marécages</i>
Soviétiques	8 unités (+2 GS)	4 (+2 GS)
Toutes les autres nations	12 unités (+2 GS)	6 (+2 GS)

[NdT : GS = Unité d'Appui au Sol]

Ces limites ne changent pas quelles que soient les conditions météorologiques (même sous la neige quand les marécages sont traités comme du terrain accidenté).

13.23 Météo du désert : La météo dans les zones désertiques, indiquées sur la carte avec leur nom surligné, est toujours considérée comme étant Claire, quelle que soit le temps qu'il fait dans la Zone Météo Sud. **Dans tous les cas, le désert est traité comme du terrain Clair.**

13.24 La production des Points de Flotte, d'ASW, et de Flak au cours du temps : Aucune Puissance ne peut dépenser plus de cinq WERP par tour pour ces éléments. Utilisez les marqueurs 'Partiellement Construit [Partial Build]' sur l'échelle d'Information Générale pour indiquer les points ainsi dépensés, et quand l'élément est complètement payé, remplacez le marqueur 'Partiellement Construit' dans votre Réserve de Forces ou bien placez le dans la case

Janv/Fév de l'année calendaire suivante pour vous rappeler que la construction n'est pas permise avant cette date par les règles de base (cf. 4.6), augmentez alors le niveau de l'élément concerné sur l'échelle d'Information Générale (cf. 17.54) ou placez le nouveau marqueur de Point de Flotte sur la carte. **Seuls les U.S.A. (une fois en guerre) ou la Grande Bretagne peuvent payer pour l'unique augmentation annuelle de l'A.S.W. lors d'un tour donné.**

13.3 Règles favorisant le joueur de l'Axe

13.31 22 Juin, invasion de l'U.R.S.S. : Dans les règles standards, les Allemands sont privés d'une semaine de temps clair lors de leur campagne contre les Soviétiques.



Pour refléter cette semaine perdue, les Allemands peuvent construire une 6^{ème} Action Spéciale au tour de Juil/Août 1941 (uniquement), et seulement si l'Allemagne n'est pas déjà en guerre contre l'U.R.S.S. pendant cette Phase de Production. Après ce tour les Allemands ne peuvent jamais avoir 6 Actions Spéciales.

13.32 Capacité, Dégâts & Réparation des ports :



Chaque port ne peut ravitailler que 10 unités au maximum (terrestres & et d'Appui au Sol combinées). Notez qu'en ce qui concerne cette règle, la zone sous contrôle ami qui entoure une Forteresse sous contrôle ami ne compte pour un port que pour le mouvement. Elle ne ravitaillera PAS 10 unités (cf. Glossaire/Forteresse). Les Têtes de Pont peuvent ravitailler un nombre illimité d'unités, mais chaque unité continue à coûter le double en ce qui concerne la capacité de Ravitaillement par mer. Les ports ennemis qui sont capturés peut servir immédiatement sauf si l'ennemi les a endommagé. Les ports peuvent être endommagés par le joueur qui le contrôle si des Fortifications ont été construites dans la zone. La décision d'endommager le port est faite à l'instant où la Fortification est enlevée, quelle qu'en soit la raison. De même, un port sous contrôle ami peut être endommagé pendant une Phase de Production amie, en dépensant un WERP pour chaque port que vous voulez endommager. L'Italie ne paie rien pour endommager les ports qui sont en dehors de la Zone Météo Sud. Les ports endommagés ne sont plus réutilisables par aucun camp, pour toutes les fonctions qui leur sont liées. Si un joueur contrôle une zone qui contient un port (endommagé ou intact), il peut dépenser une Action Spéciale d'une nation qui a des unités terrestres dans cette zone pour y placer un marqueur de Tête de Pont, si il veut, pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement Final, à condition qu'il y en ait un de disponible (cf. 7.22). Pour réparer un port endommagé, il doit être sous contrôle ami incontesté au début d'une Phase de Mouvement Opérationnel Initial. Le joueur qui le contrôle dépense alors une Action Spéciale pour réparer le port. Il recommence alors à fonctionner immédiatement. Cette Action Spéciale peut être britannique ou américaine si le port est sous le contrôle des Alliés occidentaux.

13.33 L'Aéroportée allemande : L'Allemagne peut déclarer à tout moment lors de l'un de ses tours que ses unités aéroportées ne feront plus d'assauts aéroportés. A partir du tour de cette déclaration, les unités aéroportées allemandes coûtent le même prix que l'infanterie (1 WERP par Pas). Egalement, à cause de la dotation massive en équipement lourd à leur ordre de bataille, leurs capacités de défense ont dramatiquement augmenté, donnant aux unités aéroportées allemandes un Hit-bonus gratuit quand elles se défendent (uniquement). Une fois faite, cette déclaration ne peut plus être annulée. L'unité aéroportée italienne n'est pas concernée.

13.34 Offensives Finales allemandes : Cette règle simule la surprise stratégique que les Allemands pouvaient encore obtenir lors des offensives des Ardennes et de Budapest alors que la guerre touchait à sa fin. Pendant les tours du joueur de l'Axe de Nov/Déc 1944 et de Janv/Fév 1945, le joueur allemand peut annoncer qu'une attaque (soit pendant la Phase de Combat Initial, soit une Phase de Combat de Percée, ou soit une Phase de Mouvement Opérationnel de Percée qui résulte en un combat obligatoire) bénéficiera des effets de l'attaque surprise. La météo pour les unités terrestres (uniquement) est traitée comme si elle était Claire (autant pour l'attaquant que pour le défenseur) pendant ce round de combat d'attaque surprise dans la zone désignée, et les Alliés ne peuvent pas retraiter avant le combat ni renforcer la bataille pour cette attaque (uniquement), bien qu'ils puissent contre-attaquer. Si le temps de Nov/Déc 1944 est Pluvieux, une seule Phase de Mouvement Opérationnel de Percée est permise si elle résulte en un combat obligatoire où le bénéfice de l'Attaque Surprise sera utilisé (les unités entrantes doivent avoir commencé adjacentes à la zone désignée dans ce cas). Une seule de ces attaques surprises peut être lancée contre les Soviétiques, et une seule peut être lancée contre les Alliés occidentaux (les Allemands ne peuvent les surprendre qu'une seule fois chacun).

13.35 Jets de chasse Me 262 :



A partir de Sept/Oct 1944, les Allemands peuvent commencer à construire des Me 262 à un coût de 4 WERP par point. Un maximum de deux points de Me 262 peuvent être construits par tour. Ces avions ne peuvent agir qu'en tant qu'intercepteurs. Dans ce rôle, ils tirent en premier contre les bombardiers, touchant sur 4 à 6 (pas d'Echanges). L'escorte peut ensuite tirer contre les Me 262, où chaque deux 6 obtenus élimine un Me 262 (ignorez les demi-hits et les Echanges). Si les Allemands ont à la fois des points de Me 262 et de chasseurs conventionnels qui interceptent un raid, les Alliés doivent déclarer combien de points d'escorte vont faire feu sur chaque type avant de jeter les dés. Les hits en excès sur un type de chasseur sont perdus et sans effet sur l'autre type.

13.36 Changement d'initiative et modificateurs des U-boat : Changez l'ordre de tir lors de la campagne des U-boat afin que ceux-ci fassent feu avant l'ASW si le niveau actuel d'ASW est de quatre ou moins. Une fois que le niveau cinq d'ASW est atteint, l'initiative change dès le premier tirage d'un 5 ou d'un 6 au dé d'ASW contre les U-boat. L'ASW fera feu en premier à partir du tour suivant cet instant. Les U-boat reçoivent un modificateur de +1 sur la Table des Attaques de U-boat (cf. carte) pendant les trois premiers tours de 1942 et pendant toute l'année 1945. Un jet de dé de '6' est toujours traité comme un '6'.

13.4 Règles favorisant le joueur allié

13.41 Prudence scandinave : La Suède neutre cesse de fournir des WERP à l'Allemagne (cf. 9.14) dès que toutes les conditions suivantes sont remplies au début de

n'importe quelle Phase de Production de l'Axe de 1944 ou de plus tard : 1) Les Alliés occidentaux contrôlent Paris, et 2) les Soviétiques contrôlent toutes leurs Zones Nationales de Ressource. La Finlande capitule également à ce moment là si elle n'est pas encore conquise.

13.42 Armée des Partisans yougoslaves : Si la Yougoslavie est conquise par l'Axe, l'un des Alliés occidentaux (uniquement) peut dépenser un WERP pour reconstruire un Pas de l'Armée Yougoslave à chaque tour, si il le désire, à partir du tour de Janv/Fév 1942. Pas plus d'un Pas peut être construit chaque tour et le nouveau Pas ainsi construit peut apparaître dans toute zone accidentée de Yougoslavie comme Remplacement ou comme nouvelle unité, même si cette zone accidentée est occupée par une unité terrestre de l'Axe. Si le placement initial rend la zone nouvellement contestée, les deux camps révèlent immédiatement leurs forces, mais aucun combat obligatoire n'est requis pour aucun camp. Cette exemption de combat obligatoire ne s'applique que lors du placement initial des unités partisans. Toute zone nouvellement contestée qui implique des partisans déjà placés entraîne un combat obligatoire normal. Les unités de partisans yougoslaves sont toujours considérées comme étant ravitaillées et sont contrôlées par le joueur des Alliés occidentaux. Elles ne peuvent excéder la Réserve de Forces yougoslave initiale ni quitter la Yougoslavie, et ne peuvent pas recevoir d'Action Spéciale. Si au moins une unité de partisans yougoslaves est active au début d'un tour du joueur allié, aucune unité alliée ne peut entrer en Yougoslavie ce tour-ci.

13.43 La Grèce entre en guerre : Si la Grèce est toujours neutre en 1943 ou plus tard, la Grande Bretagne (uniquement) peut acheter leur entrée en guerre du côté allié en payant 15 WERP pendant toute Phase de Production alliée. L'entrée en guerre ainsi achetée prend effet ce même tour. La Grèce est considérée comme une Puissance Mineure des Alliés occidentaux, tout son territoire passe sous contrôle des Alliés occidentaux et ses forces sont immédiatement déployées à pleine puissance. Les autres forces des Alliés occidentaux peuvent librement entrer en Grèce à partir de ce moment là. Les unités grecques peuvent utiliser des Actions Spéciales britanniques (uniquement) et les Mouv-Strat. Les deux WERP d'Athènes sont ajoutés au total britannique tant que la Grèce reste un allié actif selon la règle 9.63.

13.44 Le regard insouciant allemand sur la neutralité: L'Espagne et la Suède, tant qu'elles ne sont pas devenues des Puissances Mineures de l'Axe, étaient politiquement favorables au régime allemand. Une fois que l'Allemagne aura violé leur neutralité, les Alliés, qui faisaient pression sur la Turquie pour qu'elle rejoigne la guerre contre l'Axe, trouveront une oreille plus réceptive. Si les Puissances de l'Axe déclarent la guerre contre l'Espagne et/ou la Suède, la Grande Bretagne peut acheter l'entrée en guerre de la Turquie de la même manière que ce qui est décrit ci-dessus pour la Grèce. Les deux WERP de la zone des montagnes du

Taurus sont ajoutés au total britannique tant que la Turquie reste un allié actif selon la règle 9.63.

13.45 Constructions limitées des Actions Spéciales : L'Allemagne et les Etats Unis ne peuvent chacun construire plus de trois Actions Spéciales lors d'une Phase de Production donnée. L'Union Soviétique et la Grande Bretagne ne peuvent chacune construire plus de deux Actions Spéciales lors d'une Phase de Production donnée. Toutes les autres Puissances sont limitées à la construction d'une seule Action Spéciale lors d'une même Phase de Production. De plus, aucune Puissance ne peut construire plus d'Actions Spéciales que les limites décrites dans la règle 7.0 (ou 14.2). La Grande Bretagne et l'Allemagne sont de plus restreints dans leur limite de production par tour qui est réduite de un si 12 WERP ou plus ont été perdus à cause de la Guerre Stratégique pendant la Phase de Production en cours.

13.46 Overlord : Une fois par partie, les Alliés occidentaux peuvent déclarer une invasion contre la France occupée par l'Axe comme étant l'opération Overlord. Cette invasion bénéficie de ce qui suit :

- a) Pour l'opération Overlord (uniquement), une partie ou la totalité des Alliés occidentaux peut dépenser une seconde Action Spéciale (en plus de celle qu'ils doivent dépenser pour toute invasion amphibie) pour permettre à une unité blindée de cette nationalité d'accompagner les blocs d'infanterie qui sont normalement admis. Les unités blindée(s) ne comptent pas dans le nombre limite de blocs indiqué par la flèche de l'invasion, et sont en supplément aux blocs d'infanterie.
- b) A cause de la grande activité des partisans français en coopération avec l'opération Overlord, les restrictions suivantes s'appliquent aux unités de l'Axe lors du tour du joueur allié où Overlord est lancé : 1) Le joueur de l'Axe ne peut dépenser plus d'une Action Spéciale pour renforcer le combat au tour de l'invasion et 2) Si le joueur de l'Axe dépense une Action Spéciale pour contre-attaquer la zone envahie, les renforts habituels venant des zones incontestées adjacentes ne sont pas permis.
- c) Encore une fois, à cause de la grande activité des partisans français, aucune unité de l'Axe ne peut se déplacer de plus d'une zone en France pendant la Phase de Mouvement Opérationnel Initial lors du tour du joueur de l'Axe qui suit immédiatement l'opération Overlord. Cette pénalité ne s'applique pas lors des Phase(s) de Percée de ce tour, ni lors des tours ultérieurs à ce tour de joueur.

13.47 Premier hiver russe variable : Que ce soit en utilisant la règle 9.13 ou 14.42, les règles sur l'Hiver affectent le joueur de l'Axe pendant le premier tour de Janv/Fév où des unités de l'Axe se trouvent dans des Zones Nationales soviétiques, plutôt qu'au tour historique de Janv/Fév 1942.

14.0 REGLES OPTIONNELLES SUPPLEMENTAIRES

Ces règles sont fournies pour annuler certaines restrictions historiques du jeu et pour ajouter plus de détails historiques à votre pratique de *Europe Engulfed* au prix de plus de complexité. Les joueurs qui ne veulent pas subir les contraintes du timing historique apprécieront ces règles, et c'est pour eux qu'elles ont été écrites.

14.1 Règles générales

L'intérêt d'ajouter ces règles est que la plupart des événements du jeu ne sont plus liés à des tours de jeu spécifiques, mais plutôt à la situation sur le plateau de jeu. Cela est important pour une portion significative de la communauté des joueurs. La contre-partie est que *Europe Engulfed* prendra plus de temps pour être joué, et nécessitera de prendre des notes (du travail). Ces règles peuvent être utilisées avec ou sans les règles optionnelles de la section 13.0, et, comme ces règles, elles peuvent être utilisées en partie ou en totalité seulement si tous les camps sont d'accord. Les concepteurs suggèrent lourdement que plusieurs parties soient d'abord jouées sans ces règles optionnelles supplémentaires. Une fois devenus familiers avec le jeu de base et les règles optionnelles de la section précédente, les joueurs pourront ajouter toutes les règles suivantes, ou seulement les sections dont ils pensent qu'elles vont ajouter à leur plaisir de jouer. Nous avons fait de notre mieux pour enlever du jeu les limites historiques de dates et les restrictions politiques tout en conservant le jeu amusant et jouable. Pour ceux qui jouent avec ces règles, nous espérons que vous les apprécierez, car beaucoup de travail et de discussions ont été nécessaires pour les créer. Elles ont été faites, le plus possible, dans le même esprit d'amusement et de réalisme que le jeu de base.

14.2 Règles pour lier les augmentations/diminutions d'Actions Spéciales à la situation du jeu plutôt qu'aux dates historiques

Par souci de simplicité, ces augmentations/diminutions sont liées aux Réserves de Forces annuels dans le jeu standard. Les joueurs désirant avoir plus de contrôle sur ces événements peuvent utiliser les règles suivantes :

14.21 Diminutions allemandes : La première diminution représente l'usure de l'infrastructure de l'Allemagne qui résulte du combat prolongé sur deux fronts. Les plans allemands tablaient sur 16 semaines pour conquérir l'Union Soviétique, et une fois que ces 16 semaines furent passées sans conquête, cette usure réduisit la capacité allemande à réagir rapidement aux événements qui suivirent. La seconde diminution allemande représente l'implication croissante de Hitler dans les choix opérationnels après le désastre de Stalingrad et l'échec de l'offensive 'Zitadelle' à Koursk.

Les règles suivantes mettent en relation ces événements avec la situation sur le plateau plutôt qu'avec les dates historiques (ignorez les réductions spécifiées dans la règle 7.11) :

14.211 Les Allemands deviennent éligibles pour perdre leur première Action Spéciale qui est définitivement retirée de leur Réserve de Forces si l'Union Soviétique n'est pas conquise à la fin du second tour du joueur allemand suivant la déclaration de guerre.

EXEMPLE : L'Allemagne déclare la guerre contre l'Union Soviétique en Juil/Août 1941, et les Soviétiques ne sont pas conquis à la fin de Sept/Oct 1941. Le joueur allemand est éligible pour perdre une Action Spéciale de façon permanente sur un jet de dé (cf. 14.212) à partir de la Phase de Production de l'Axe de Nov/Déc 1941.

14.212 Au premier tour où l'Allemagne doit jeter le dé pour tester l'effondrement de son infrastructure selon 14.211, un 6 doit être obtenu pour que cela se produise, au second tour ce doit être 5 ou 6, au troisième tour entre 4 et 6, etc., jusqu'au sixième tour où l'effondrement est automatique si il n'avait pas déjà été effectif par un jet de dé. Le jet d'effondrement doit être fait à chaque Phase de Production de l'Axe, avant que les Actions Spéciales ne soient achetées, même si le joueur allemand a déjà cinq Actions Spéciales construites depuis le tour précédent. Dès que l'infrastructure s'effondre, une Action Spéciale est définitivement retirée de la Réserve de Forces (exception – cf. 14.215).

14.213 Les Allemands deviennent éligibles pour perdre le droit à construire une autre Action Spéciale à partir de la Phase de Production qui suit le moment où les conditions suivantes s'appliquent :

a) Les Allemands et les Soviétiques étaient déjà en guerre au début du tour de Mai/Juin de l'actuelle année calendaire.

b) Dans cette même année calendaire, les Soviétiques ont réussi à contrôler plus de zones à la fin du tour du joueur allié de Sept/Oct que celles qu'ils contrôlaient au début du tour de l'Axe de Mai/Juin.

EXEMPLE 1 : Au début de Mai/Juin 1943, les Soviétiques sont en guerre et contrôlent 26 zones. A la fin de Sept/Oct 1943, les Soviétiques en contrôlent 30. Le joueur allemand est alors éligible pour perdre le droit de construire une quatrième Action Spéciale selon le jet de dé spécifié dans la règle 14.214 à partir de son prochain tour de joueur.

EXEMPLE 2 : Les Allemands ont choisi de ne pas attaquer l'Union Soviétique, et ont lancé l'opération Sea Lion à la place. Le joueur soviétique déclare la guerre contre l'Allemagne au tour de Sept/Oct 1941 du joueur allié. Les Soviétiques parviennent à prendre la zone de Lublin aux Allemands, laissant les Soviétiques avec le contrôle d'une zone supplémentaire par rapport à Mai/Juin 1941. Les Allemands ne deviennent PAS

éligibles pour perdre une Action Spéciale, car les deux Puissances n'étaient pas en guerre au début du tour de Mai/Juin 1941.

14.214 Une fois éligible pour perdre cette Action Spéciale, le joueur allemand jette un dé au début de chaque Phase de Production. Sur un jet modifié de 1 à 3, les Allemands ne peuvent pas construire leur quatrième Action Spéciale ce tour-ci. Ce jet de dé est modifié par un +2 si le joueur de l'Axe contrôle plus de zones au début du tour en cours qu'il n'en contrôlait au début du tour précédent. Le jet de dé est modifié par un -2 si le joueur de l'Axe contrôle moins de zones au début du tour en cours qu'il n'en contrôlait au début du tour précédent. Il n'y a pas de modificateur si le nombre de zones que l'Axe contrôle au tour actuel est le même que qu'au tour précédent. Les Forteresses comptent comme des zones distinctes en ce qui concerne ce calcul. Il y a un modificateur supplémentaire de -1 si les Allemands n'avaient pas le droit de construire leur quatrième Action Spéciale au tour précédent. De ce fait, une fois que les Allemands ont perdu le droit à la quatrième Action Spéciale, ils doivent passer un tour où le nombre de zones contrôlées par l'Axe augmente ou ne diminue pas avant qu'un jet de dé ne soit encore nécessaire.

14.215 Comme selon les règles standards, si le joueur allemand commence un tour « de réduction » avec le nombre maximal de l'année précédente déjà construit, il ne perd pas l'Action Spéciale avant la prochaine fois où il dépense une Action Spéciale, qui doit alors rester dans la Réserve de Forces jusqu'à un tour où l'Allemagne peut à nouveau la reconstruire selon 14.214.

14.22 Augmentations soviétiques : Les augmentations soviétiques sont attribuées quand leurs généraux ont appris comment mener ce nouveau genre de guerre que les Allemands ont perfectionné lors de leurs premières conquêtes. Les règles suivantes lient ces augmentations à l'expérience du combat acquise sur le terrain au lieu des dates historiques (ignorez les augmentations spécifiées dans la règle 7.11).

14.221 L'Union Soviétique commence à lancer le dé pour le droit à construire sa première Action Spéciale supplémentaire quand au moins deux tours de jeu se sont passés depuis que l'Union Soviétique et l'Allemagne sont entrées en guerre (quel que soit le camp qui a déclenché la guerre), et quand au moins une des conditions suivantes s'applique. Notez que chaque condition n'a besoin d'être remplie qu'une seule fois pour compter dans la procédure décrite en 14.222 le reste de la partie, et que remplir une condition plus d'une fois n'apporte rien de plus.

a) Les unités(s) soviétique(s) déclenchent un combat dans une zone qui est sous contrôle de l'Axe et occupée par celle-ci au début du tour du joueur allié, et le round de combat initial est résolu à travers un fleuve (l'Axe est éligible pour le Hit-bonus du fleuve pendant l'attaque initiale). Les unité(s) soviétique(s) doivent survivre au round de combat initial (y compris à toute contre-attaque de l'Axe) de cette

traversée de fleuve pour remplir cette condition. Cette condition est remplie si la bataille a lieu ou si le joueur de l'Axe dépense une Action Spéciale pour Retraiter avant le Combat.

b) Lors d'un même tour du joueur allié, les Soviétiques réussissent à prendre le contrôle de deux zones. Ces deux zones doivent être contrôlées et occupées par l'Axe au début du tour du joueur. Elles peuvent être déjà contestées au début du tour du joueur allié, mais les zones elle-même doivent être sous contrôle de l'Axe. Cette condition est remplie pour chacune des deux zones si la bataille a lieu ou si le joueur de l'Axe dépense une Action Spéciale pour Retraiter avant le Combat.

c) Une fois que le premier anniversaire de l'entrée en guerre de l'Union Soviétique est passé.

EXEMPLE : L'Union Soviétique a déclaré la guerre contre l'Allemagne au tour de Janv/Fév 1942, cette condition est remplie à partir de la Phase de Production de Mars/Avril 1943.

d) L'Union Soviétique réussit à obtenir le droit de construire une seconde Action Spéciale par jet de dé (cf. 14.222 ci-dessous) lors de trois tours consécutifs.

14.222 Le joueur soviétique jette un dé à chaque Phase de Production allié où au moins l'une des conditions décrites ci-dessus est remplie. Si une condition est remplie, le joueur a besoin d'un 5 ou d'un 6 pour avoir le droit de construire une seconde Action Spéciale ce tour-ci. Si deux des conditions ci-dessus sont remplies, un score entre 3 et 6 est nécessaire. Une fois que trois des quatre conditions ci-dessus sont remplies, il n'est plus nécessaire de jeter le dé, et l'Action Spéciale est ajoutée en permanence à la Réserve de Forces soviétique. Un jet de dé réussi octroie le droit de construire la seconde Action Spéciale uniquement lors du tour en cours, et il doit être relancé une nouvelle fois au(x) tour(s) suivants jusqu'à ce que cette seconde Action Spéciale soit définitivement ajoutée à la Réserve de Forces soviétique.

14.223 Les Soviétiques ajoutent de manière permanente une troisième Action Spéciale à leur Réserve de Forces quand les conditions suivantes sont remplies :

a) La première Action Spéciale supplémentaire est définitivement ajoutée à la Réserve de Forces soviétique selon 14.222 ci-dessus.

b) Dans une même année calendaire, les Soviétiques ont réussi à contrôler plus de zones à la fin du tour de Sept/Oct qu'ils n'en contrôlaient au début du tour de Mai/Juin. Lors de ce tour de Sept/Oct, la condition 14.223(a) doit déjà être remplie.

14.23 Augmentations américaines : Les augmentations américaines sont attribuées quand leurs généraux ont appris comment mener ce nouveau genre de guerre que les Allemands ont perfectionné lors de leurs premières conquêtes. Les règles suivantes lient ces augmentations à

l'expérience du combat acquise sur le terrain au lieu des dates historiques (ignorez les augmentations spécifiées dans la règle 7.11).

14.231 Les Américains deviennent éligibles pour lancer le dé afin d'obtenir leur première Action Spéciale supplémentaire à n'importe quel tour à partir de Mai/Juin 1942 où au moins une des conditions suivantes s'applique. Notez que chaque condition n'a besoin d'être remplie qu'une seule fois pour être prise en compte dans la règle 14.232 jusqu'à la fin de la partie, et que remplir une condition plus d'une fois n'apporte rien de plus.

a) Les Américains prennent part à un Assaut Amphibie qui survit à la Phase de Combat Initial (y compris à toute contre-attaque de l'Axe). Cette condition est remplie si la bataille a lieu ou si le joueur de l'Axe dépense une Action Spéciale pour Retraiter avant le Combat. *NOTE: L'accostage au Maroc contre la France de Vichy remplit cette condition.*

b) Des unité(s) américaine(s), qui agissent toute(s) seule(s) (c.à.d. qu'aucune unité britannique n'est impliquée), participent à une bataille où des unité(s) américaine(s) sont encore dans la zone qui a été engagée à la fin du tour du joueur en question. Cela peut être accompli en se défendant contre une attaque de l'Axe et en restant dans la zone à la fin du tour du joueur de l'Axe, ou en attaquant et en survivant à la bataille en question à la fin du tour du joueur allié. Si c'est en attaque, cette condition est remplie si la bataille a lieu ou si le joueur de l'Axe dépense une Action Spéciale pour Retraiter avant le Combat. La force adverse doit être autre chose que des Français de Vichy pour que cette condition soit remplie.

c) Le premier anniversaire de l'entrée en guerre des USA est passé (c.à.d. — nous somme en Mars/Avril 1943 ou plus tard).

d) Les Américains ont réussi à obtenir le droit à construire une seconde Action Spéciale par jet de dé (cf. 14.232 ci-dessous) trois tours de suite.

14.232 Le joueur américain jette un dé à chaque Phase de Production alliée où au moins une des conditions décrites ci-dessus est remplie. Si une condition est remplie, le joueur a besoin d'un 5 ou d'un 6 pour avoir le droit de construire une seconde Action Spéciale ce tour-ci. Si deux des conditions ci-dessus sont remplies, un score entre 3 et 6 est nécessaire. Une fois que trois des quatre conditions ci-dessus sont remplies, il n'est plus nécessaire de jeter le dé, et l'Action Spéciale est ajoutée en permanence à la Réserve de Forces américaine. Un jet de dé réussi octroie le droit de construire la seconde Action Spéciale uniquement lors du tour en cours, et il doit être relancé une nouvelle fois au(x) tour(s) suivants jusqu'à ce que cette seconde Action Spéciale soit définitivement ajoutée à la Réserve de Forces américaine.

14.233 Les Américains ajoutent en permanence une troisième Action Spéciale à leur Réserve de Forces quand les conditions suivantes sont remplies :

a) La première Action Spéciale supplémentaire est définitivement ajoutée à la Réserve de Forces américaine selon 14.232 ci-dessus.

b) Des unité(s) américaine(s) terminent un tour du joueur de l'Axe en Italie (pas en Sicile, en Sardaigne, en Albanie, ou en Lybie) ou en France (pas en Corse, dans les colonies orientales françaises ou en Afrique du Nord française).

14.3 Règles politiques optionnelles

Les règles suivantes ajoutent plus d'options et de flexibilité aux règles politiques. Les considérations politiques standards de la règle 9.0 s'appliquent toujours. En cas de conflit, les règles de la section 14.3 ont priorité.

14.31 Les règles politiques qui affectent l'Allemagne :

L'Allemagne n'est plus restreinte par la règle 9.11(b), et peut déclarer la guerre contre les Puissances Mineures qu'elle désire à partir du tour de Nov/Déc 1939 (l'Allemagne déclare toujours la guerre contre la Pologne [uniquement] lors du tour de Sept/Oct 1939). Le joueur allemand doit noter que déclarer la guerre à la Belgique et les Pays Bas est un événement déclencheur pour les règles de la France de Vichy (cf. 14.352). L'Allemagne subit toujours les restrictions de 9.11(a) et de 9.11(c).

14.311 Les Puissances Mineures de l'Axe qui rejoignent l'Axe – Après la chute de la France, un dé distinct est lancé au début de chaque tour pour chacune des Puissances Mineures de l'Axe potentielles non encore engagées (Yougoslavie, Bulgarie, Roumanie, Hongrie, et Finlande), jusqu'à ce que chaque Puissance soit rejoint l'Axe, soit déclare sa neutralité définitive. Un jet de dé modifié de 5 ou plus est requis pour chaque nation afin qu'elle rejoigne l'Axe, et un jet de dé modifié de 0 ou moins est requis pour que la nation déclare sa neutralité permanente. Les modificateurs, qui sont cumulatifs, sont les suivants :

+2 : L'Union Soviétique a déclaré la guerre contre une Puissance Neutre.

+1 : Une ou plusieurs Puissances Mineures ayant une frontière commune avec la Puissance qui jette le dé ont déjà rejoint l'Axe lors d'un tour précédent.

-1 : L'Allemagne a déclaré la guerre contre la Suède ou l'Espagne

-2 : L'Allemagne a déclaré la guerre contre une des Puissances Mineures de l'Axe, même si cette Puissance avait déclaré sa neutralité.

-2 : La nation qui jette le dé est la Yougoslavie

Les forces terrestres d'une Puissance Mineure de l'Axe ne sont pas déployées et la Roumanie ne donne pas ses WERP avant le tour de jeu où la Puissance concernée ne rejoint l'Axe. L'Allemagne peut déclarer la guerre contre une Puissance Mineure Neutre, ou contre une qui

a déclaré sa neutralité permanente.

Si la Yougoslavie rejoint l'Axe, elle déploie ses forces selon 19.1 à l'exception de l'Action Spéciale mineure (qui n'est jamais reçue). La Réserve de Forces yougoslave utilise les blocs marrons et ne peut jamais dépasser son niveau initial. Les forces yougoslaves peuvent opérer en Yougoslavie, en Grèce, en Bulgarie, en Roumanie et en Hongrie.

14.32 Les règles politiques qui affectent l'Union Soviétique : Les Soviétiques peuvent décider de renoncer à la guerre hivernale contre la Finlande. Le côté positif est que l'Union Soviétique reçoit effectivement de la production en Nov/Déc 1939 (9 WERP). Le côté négatif est que les unités soviétiques subissent la pénalité de dés quand elles attaquent dans des Zones Nationales soviétiques pendant les tours de Neige jusqu'à un an après une attaque soviétique réussie dans une Zone Nationale finlandaise ou soviétique pendant un tour de Neige. « Réussie » signifie que plus de Pas soviétiques ont survécu dans la zone que de Pas adverses en défense à la fin du round de combat.

14.321 L'Union soviétique peut déclarer la guerre à toute Puissance Mineure Neutre qui est adjacente à des unités terrestres soviétiques, à partir du tour de jeu allié de Mars/Avril 1940. Les Soviétiques ne peuvent déclarer la guerre qu'à une seule Puissance Mineure lors d'un même tour. Les Soviétiques ne peuvent pas déclarer la guerre contre une Puissance Mineure Neutre si ils sont déjà en guerre contre une Puissance non conquise. Si les Soviétiques parviennent à conquérir une Puissance Mineure, ils doivent en occuper chaque zone à la fin du tour d'après, tout en maintenant les 50% de troupe en défense avancée de la règle 9.26. Si une de ces zones n'est pas occupée, le joueur allemand peut déplacer toute unité soviétique pour faire respecter cette condition. Cette obligation d'occuper chaque zone conquise est levée à partir du tour de jeu où l'Allemagne et l'Union Soviétique sont en guerre, moment à partir duquel les règles standards sur les Partisans s'appliquent (cf. 4.7).

14.322 Certaines conséquences négatives accompagnent le viol soviétique des Puissances Neutres :

1) Les U.S.A. ne procurent PLUS de jet de dé de Prêt-Bail à l'Union Soviétique (cf. 9.34). Les Prêts-Bails venant de Grande Bretagne SONT permis (cf. 9.35) une fois que les Soviétiques et l'Allemagne sont en guerre.

2) Si cela se fait alors que l'Union Soviétique est encore en guerre avec une Puissance Mineure, ou pendant le premier tour de l'Axe suivant la conquête d'une Puissance Mineure par l'Union Soviétique, l'Allemagne peut déclarer la guerre contre l'Union Soviétique sans que celle-ci ne reçoive immédiatement les bénéfices de 9.24(c), 9.24(d), 9.24(e), et 9.24(f). Les Soviétiques ne recevront ces avantages qu'au premier tour du joueur allié où l'Axe contrôle une Zone Nationale soviétique. Les

Soviétiques reçoivent toujours immédiatement les avantages listés dans la dernière phrase de 9.25 et de la dernière phrase de 9.26. Les règles 9.24(c) et 9.24(e) deviennent effectives en Nov/Déc 1941, si le joueur de l'Axe n'a contrôlé aucune Zone Nationale soviétique à ce tour. Les règles 9.24(d) et 9.24(f) ne s'appliquent jamais sans le contrôle de Zones Nationales soviétiques par l'Axe.

14.33 Les règles politiques qui affectent la Grande Bretagne et les U.S.A. : La Grande Bretagne et les U.S.A. ne sont plus restreintes en ce qui concerne leur capacité à déclarer la guerre contre des Puissances Mineures, et peuvent déclarer la guerre contre toute Puissance Mineure. Chaque déclaration de guerre contre une Puissance Mineure qui n'est pas normalement autorisée (celles qui ne sont pas listées dans la règle 9.31) coûte une Action Spéciale à la Grande Bretagne ou aux U.S.A.. La déclaration ne peut être faite si il n'y a pas d'Action Spéciale à dépenser. Utiliser cette Action Spéciale représente les ressources dépensées chez soi pour convaincre le peuple de la nécessité de mener une action agressive de la part des Alliés, et également le coût pour acquérir à sa cause le peuple de la Puissance envahie (les Alliés occidentaux ne croyaient pas beaucoup en la technique coup de poing employée par l'Axe et les Soviétiques). Si le Portugal est la cible d'une déclaration de guerre alliée et que l'Espagne est neutre, celle-ci devient alors une Puissance Mineure de l'Axe à part entière au tour suivant (l'Espagne neutre était avant tout et pro-Axe, et Franco savait que le Portugal ne représentait aucun intérêt stratégique mis à part pour attaquer l'Espagne).

14.34 Les règles politiques qui affectent l'Italie : L'Italie peut déclarer la guerre contre la Yougoslavie, la Suisse (dans laquelle l'Italie peut alors opérer), et/ou la Grèce avant d'être forcée de déclarer la guerre contre les Alliés occidentaux selon la règle 9.42.

14.341 La production de l'Italie ne dépasse pas son niveau d'avant guerre de cinq WERP, mais elle doit payer les coûts du Maintien Naval à partir du tour où elle désire déclarer la guerre à l'une de ces trois Puissances Neutres.

14.342 L'Italie ne peut être en guerre qu'avec l'une de ces Puissance à la fois, et doit attendre le tour qui suit sa conquête pour déclarer la guerre à une autre cible neutre.

14.343 L'Allemagne n'est plus restreinte pour attribuer à l'Italie jusqu'à cinq WERP par tour (cf. 9.43) quand l'Italie est en guerre avec une Puissance Neutre, mais elle ne peut l'aider autrement. L'Allemagne ne peut pas déclarer la guerre contre une Puissance avec laquelle l'Italie est déjà en guerre jusqu'à ce que celle-ci soit en guerre contre les Alliés occidentaux. Les territoires et WERP que les Italiens conquièrent sont considérés comme étant sous contrôle italien (les Allemands ne peuvent y entrer) jusqu'à ce que l'Italie soit en guerre contre la Grande Bretagne, moment auquel ces territoires et WERP passent sous contrôle allemand.

14.344 La Grande Bretagne peut déclarer la guerre contre l'Italie pendant le tour du joueur allié, si l'Italie est effectivement en guerre contre une Puissance Mineure non conquise. La France déclare également la guerre contre l'Italie tout comme la Grande Bretagne si elle est toujours alliée à celle-ci. Si la Grande Bretagne et/ou la France déclarent la guerre contre l'Italie, elles bénéficient du bonus de Surprise de la règle 14.43 pour le round de combat initial (si vous utilisez cette règle optionnelle), et l'Italie devient un partenaire complet de l'Axe, voyant sa production grimper à son niveau de guerre de 10 WERP à partir du tour de l'Axe suivant.

14.345 L'Italie peut déclarer la guerre contre la France et la Grande Bretagne avant la chute de Paris si et seulement si les Alpes françaises ne sont pas occupées par au moins une unité terrestre alliée. L'Italie devient un partenaire de l'Axe et sa production passe à son niveau de guerre de 10 WERP par tour à partir du tour suivant cette déclaration de guerre. L'Italie ne peut aller que dans la zone des Alpes françaises lors du tour du joueur de l'Axe quand cette guerre est déclarée. L'Italie peut ensuite aller dans le reste de la France qui se trouve dans la Zone Météo Sud (uniquement) au tour de l'Axe suivant.

14.35 Les règles politiques qui affectent la France :

Les règles standards laissent au joueur allemand la liberté de choisir entre conquérir la France ou accepter l'armistice française et instaurer le régime de Vichy, quel que soit le temps mis par l'Allemagne pour remplir les conditions requises. Si les Allemands n'avaient pas défait la France si rapidement et de manière aussi décisive, l'armistice française n'aurait pas été aussi facilement offerte. Ces règles reflètent cette possibilité.

14.351 Pour instaurer le régime de Vichy, le joueur allemand doit remplir les conditions normales spécifiées dans la règle 9.521.

14.352 Le succès allemand pour soumettre la France dépend du nombre de tours après « l'évènement déclencheur » qu'il faut au joueur allemand pour remplir les conditions de 9.521. L'évènement déclencheur est tout ou partie de : 1) Des unités allemandes entrent en France; ou 2) l'Allemagne déclare la guerre à la Belgique et aux Pays Bas. Un seul évènement déclencheur est nécessaire et le premier qui se produit est celui qui est pris en compte dans les règles suivantes.

14.353 Si l'Allemagne remplit les conditions de 9.521 au même tour de joueur que l'évènement déclencheur de 14.352, les règles standards 9.52 à propos de Vichy s'appliquent. Si l'Allemagne décide de conquérir la France à ce tour, mais n'y parvient pas à la fin de ce même tour (la France contrôle soit Paris soit Marseille à la fin du tour du joueur allié), alors le résultat 'La France continue à se battre' s'applique automatiquement (voir les explications des résultats plus bas) une fois que l'Allemagne réussit à conquérir la France.

14.354 Si l'Allemagne remplit les conditions de 9.521 lors d'un tour ultérieur, la table suivante doit être consultée à la fin du tour du joueur de l'Axe où les conditions s'appliquent pour la première fois, en modifiant le jet de dé de la manière suivante :

Jet de dé

modifié Résultat de la tentative du régime de Vichy

< 2	La France continue à se battre
2 à 5	Vichy sauf les colonies orientales
> 5	Vichy comme en 9.52

Modificateurs :

- +1 si l'armée française possède moins de 8 blocs
- +2 si l'Axe contrôle aussi Marseille
- 1 si les Britanniques ont encore 3 unités ou plus en France
- 2 pour chaque tour de jeu passé depuis l'évènement déclencheur, à partir du second tour d'après

EXEMPLE : L'Allemagne déclare la guerre contre la Belgique et les Pays Bas en Mai/Juin 1940. Si Paris est d'abord contrôlée ce tour-ci, la règle standard 9.52 s'applique; Si Paris est d'abord contrôlée en Juil/Août 1940, la table est consultée avec un modificateur de zéro pour le temps passé depuis l'évènement déclencheur. Si Paris est d'abord contrôlée en Sept/Oct 1940, la table est consultée avec un modificateur de -2 pour le temps passé depuis l'évènement déclencheur, etc.

Explication des résultats :

La France continue à se battre : La France doit être conquise selon la règle 10.1. Après cette conquête, les unités suivantes sont définitivement retirées de la Réserve de Forces française: L'Action Spéciale française; 1 blindé de 3 Pas; 1 blindé de 2 Pas; 1 infanterie de 4 Pas; 7 infanteries de 3 Pas, et 4 infanteries de 2 Pas.

Les unités françaises restantes sont ajoutées à la Réserve de Forces britannique et peuvent être construites par la Grande Bretagne jusqu'à ce que les USA entrent en guerre, moment auquel elles sont transférées dans la Réserve de Forces US et construites par les Américains. Les unités françaises ne peuvent PAS utiliser d'Actions Spéciales britanniques, même quand elles sont dans la Réserve de Forces britannique. Les unités françaises qui sont ensuite détruites au combat sont définitivement retirées du jeu sauf que les forces (construites et non construites) ne peuvent jamais tomber en dessous de la taille de la Réserve de Forces de la France Libre décrite en 9.53. Les unités françaises peuvent utiliser les Actions Spéciales américaines et sont traitées dans tous les cas comme des unités américaines sauf qu'elles se battent avant 1942 et que leur construction subit les restrictions de la règle 9.533.

Un Point de Flotte français est converti en Point de Flotte britannique dans une zone maritime (au choix du joueur allié). On jette ensuite un dé pour le Point de Flotte restant, où sur un résultat de 1 à 3 il s'est sabordé et est définitivement retiré du jeu, sur un résultat de 4 à 6 il est

également converti en Point de Flotte britannique.

Vichy sauf les colonies orientales : Les règles standards de 9.52 sur Vichy s'appliquent à l'exception du joueur de l'Axe qui ne reçoit que deux unités d'infanterie de 2 Pas de la France de Vichy, les plaçant chacune en France métropolitaine et en Afrique du Nord française. Les colonies orientales françaises sont considérées comme étant sous contrôle des Alliés.

Les règles standards de 9.53 concernant les Français Libres s'appliquent, et toutes les flottes françaises sont retirées selon les règles normales de Vichy.

Le joueur allemand peut refuser cette offre française d'armistice, auquel cas le résultat 'La France continue à se battre' s'applique dès que la France est conquise.

Vichy comme en 9.52 : Les règles standards relatives à la France de Vichy (9.52) et aux unités de la France Libre (9.53) s'appliquent.

Le joueur allemand peut refuser cette offre française d'armistice, auquel cas le résultat 'La France continue à se battre' s'applique si la France n'est pas conquise à la fin du tour en cours.

14.4 Règles optionnelles diverses

Celles ci sont des règles optionnelles qui n'entrent pas dans les catégories précédentes.

14.41 La Pause de Von Paulus : L'Allemagne peut appliquer le conseil donné par le Général von Paulus, qui est que l'Allemagne devrait suspendre son offensive après la première percée en Union Soviétique pour laisser le temps au ravitaillement de parvenir aux armées les plus avancées. Le tour suivant la déclaration de guerre contre les Soviétiques, l'Allemagne peut choisir d'appliquer la Pause en dépensant deux Actions Spéciales et en omettant les Phases de Mouvement Opérationnel Initial et de Combat Initial dans la Zone Météo Est lors de ce tour. Si les joueurs utilisent également la règle optionnelle 13.45 (Constructions limitées des Actions Spéciales), l'Allemagne peut payer 10 WERP pendant sa Phase de Production de ce tour au lieu de dépenser les deux Actions Spéciales. Dans tous les cas, les Phase(s) de Percée sont menées normalement avec toute Action Spéciale restante. L'effet de la Pause est que les règles 9.13 ou 14.42 concernant le premier hiver en U.R.S.S. sont ignorées. Ce premier hiver en U.R.S.S. est traité comme un hiver normal.

14.42 Règle optionnelle du premier hiver en U.R.S.S. : Les règles suivantes remplacent la règle 9.13 tout comme les effets négatifs sur les unités terrestres de l'Axe (**Les Finlandais en sont toujours exempts**) en Union Soviétique pendant l'hiver 1941/42. Ces règles obligent les Soviétiques à attaquer afin de faire endurer aux Allemands les effets mordants du 'gel'. Ces règles ne s'appliquent qu'au tour de Janv/Fév 1942.

a) Les unités allemandes ne subissent pas les effets du gel sauf si elles attaquent pendant le tour du joueur de l'Axe ou si elles sont impliquées dans un round de combat qui se termine avec des unités soviétiques qui sont toujours dans la zone pendant le tour du joueur allié.

b) Si, pendant le tour du joueur de l'Axe, celui-ci initie un combat dans une Zone Nationale soviétique, toutes les unités survivantes de l'Axe dans cette zone qui ne sont pas déjà au niveau Cadre (y compris les blindés), subissent une perte d'un Pas à la fin de chaque round de combat dans cette zone, quel que soit le résultat du combat.

c) Si, pendant le tour du joueur allié, les Soviétiques lancent une attaque contre des unités de l'Axe dans une Zone Nationale soviétique, toutes les unités survivantes de l'Axe dans cette zone qui ne sont pas déjà au niveau Cadre (y compris les blindés), subissent une perte d'un Pas à la fin de chaque round de combat dans cette zone, sauf si la zone a été nettoyée des attaquants soviétiques. Notez que cela peut être très utile pour une contre-attaque (cf. 7.7), si peu de Pas soviétiques ont survécu au tir défensif initial. Si une contre-attaque est lancée, mais n'arrive pas à détruire les soviétiques dans la zone, toute unité qui était venue en renfort dans la bataille pour la contre-attaque subit également le gel. Si le joueur de l'Axe dépense une ou plusieurs Actions Spéciales pour renforcer la bataille (cf. 7.6), toutes les unités non Cadres qui viennent en renfort subissent aussi un Pas de perte si une unité soviétique survit au round de combat.

d) Si les Soviétiques annoncent une attaque dans une Zone Nationale soviétique, et que le joueur de l'Axe dépense une Action Spéciale pour Retraiter Avant le Combat (cf. 7.51), toutes les unités non Cadres qui retraitent (y compris les blindés) subissent un Pas de Perte à la fin de la retraite.

14.43 Déclarations de guerre et Surprise : Quand une Puissance Majeure déclare la guerre contre une nation neutre, cette Puissance Majeure bénéficie de la surprise uniquement lors de la Phase de Combat Initial (y compris pendant une contre-attaque lancée par l'ancienne Puissance Neutre). Les effets de la surprise sont :

a) Toute unité d'Appui au Sol appartenant à la Puissance nouvellement engagée ne peut ni effectuer de combat aérien, ni soutenir des unités terrestres. Toute unité d'Appui au Sol adverse qui les engage bénéficie d'un Hit-bonus, les touchant sur 4 à 6 (cela représente le mitraillage des avions ennemis au sol).

b) Toutes les unités qui effectuent une Invasion Amphibie ou un Assaut Aéroporté et les unités blindées qui attaquent dans une zone de terrain clair font feu sur les unités terrestres de la Puissance nouvellement engagée avec un Hit-bonus supplémentaire qui s'ajoute à ceux qu'elles doivent normalement recevoir.

14.44 Combat de Retraite : La procédure de l'Action Spéciale de "Retraite Avant Combat" (7.51) ne peut être réaliste à l'échelle de ce jeu sans un certain niveau de combat se produisant quand les forces qui retraitent se font attaquer par les colonnes plus rapides de la force poursuivante, au travers des règles suivantes:

Si le défenseur dépense une Action Spéciale pour Retraiter Avant le Combat dans une zone nouvellement contestée (uniquement), l'attaquant doit déclarer si il poursuit la force qui retraite ou non. Si l'attaquant choisit de ne pas poursuivre, la retraite se produit sans qu'aucune poursuite ni combat d'arrière garde ne se produise. Si l'attaquant choisit de poursuivre, le combat se produit de la manière suivante : L'attaquant et le défenseur révèlent tous deux leurs unités blindées qu'ils veulent engager dans la poursuite ou dans l'arrière garde (le défenseur choisit en premier). Le défenseur jette alors un dé pour chaque unité blindée en défense (pas pour chaque Pas) révélée et pour chaque unité d'Appui au Sol qui n'effectue pas de combat aérien, où chaque 5-6 obtenu inflige un « hit d'arrière garde ». Le joueur attaquant doit perdre un Pas de blindé révélé pour chacun de ces hits. Si la force attaquante ne contient pas suffisamment de blindés révélés, l'attaquant doit perdre deux Pas d'infanterie pour chaque hit excédentaire. L'attaquant jette alors un dé pour chaque unité blindée attaquante et pour chaque unité d'Appui au Sol qui n'effectue pas de combat aérien, où un hit de poursuite est infligé sur chaque score de 4 à 6 obtenu. Le défenseur doit perdre un Pas de blindé révélé pour chaque hit de poursuite subi. Si la force en défense ne contient pas suffisamment de blindés révélés, le défenseur doit perdre trois Pas d'infanterie pour chaque hit de poursuite excédentaire.

14.45 Attribution optionnelle des hits : Les blindés en attaque subissaient souvent des pertes de la part de l'infanterie adverse enterrée en défense avec leurs armes anti-chars, à mesure qu'ils s'en rapprochaient en terrain découvert. De même, les unités d'Elite étaient habituellement portées en avant lors des offensives majeures, et tenaient les zones les plus importantes quand elles se défendaient, ce qui fait qu'elles subissaient les premières pertes. Les règles suivantes reflètent cela par une Attribution des hits plus réaliste.

Quand il attaque avec des blindés, l'attaquant a une autre décision à prendre. En plus de choisir entre mener une Attaque Normale ou un Assaut, il doit également choisir si il garde ses blindés en réserve en attendant que l'infanterie fasse une percée, et ensuite engager seulement ses tanks contre les blindés en défense, ou si il engage ses tanks contre l'infanterie ennemie. Cette décision doit être faite au même moment que le choix du type d'attaque (avant que les blocs ennemis ne soient révélés dans une zone nouvellement engagée).

Quand les tanks font feu, les premiers hits enregistrés à chaque round de bataille doivent être infligés aux blocs de tanks qui sont à pleine puissance, si il y en a. Si des hits restent encore après que toutes les unités à pleine puissance aient été réduites, le hit suivant doit être

infligé à un bloc de tanks d'Elite non Cadre, si il y en a. Tous les hits restant sont infligés aux tanks au choix du joueur qui les contrôle. Tous les hits qui restent une fois que tous les tanks ont été détruits sont infligés à l'infanterie, dans le cas où c'est le défenseur qui jette les dés ou dans le cas où l'attaquant a décidé de risquer ses tanks contre l'infanterie en défense, ou bien sont ignorés par l'attaquant qui jette les dés si il avait décidé de concentrer ses tanks uniquement contre les blindés en défense lors de ce round.

Les hits d'infanterie ont une ou deux priorités, selon que l'attaquant a ou non choisi de risquer ses blindés :

DISTRIBUTION DE HITS 'A' : Quand l'infanterie en attaque fait feu, ou quand l'infanterie en défense fait feu alors que l'attaquant avait décidé de ne pas l'engager avec ses blindés, les premiers hits enregistrés doivent être infligés contre les blocs de type infanterie qui sont à pleine puissance, si il y en a. Si des hits restent après que toutes les unités à pleine puissance aient été réduites, le hit suivant doit être infligé à un bloc d'infanterie d'Elite non Cadre si il y en a, et les hits restants sont appliqués à l'infanterie au choix du joueur qui les contrôle. Si toute l'infanterie est anéantie, tout hit restant est infligé aux tanks.

DISTRIBUTION DE HITS 'B' : Quand l'infanterie en défense fait feu et que l'attaquant a décidé de placer ses tanks en avant, chaque cinquième hit affecte un blindé ennemi (chaque 4^{ème} hit à partir de 1943). Le nombre de hits d'infanterie contre les blindés ne peut excéder un (au total) si la zone défensive n'est pas fortifiée, ou un hit par unité attaquante de tanks si la zone est fortifiée. Tous les hits qui restent après que les hits contre les tanks ont été attribués sont distribués selon la Distribution de Hits 'A' ci-dessus.

14.46 Unités d'Appui au Sol affectant le combat naval: Si il tente un combat naval (cf. 8.1), le joueur qui intercepte doit déclarer si il tente l'interception en mer (besoin d'un jet de dé de 6 pour réussir l'interception et ainsi résoudre le combat naval), ou dans le port de destination (besoin d'un jet de dé entre 3 et 6 pour réussir l'interception et ainsi résoudre le combat naval). **Si le port de destination est en Angleterre ou en France, les GSU ne peuvent participer au combat naval que si le camp qui les contrôle bénéficie d'un rapport de force d'au moins 3 contre 1 en Points de Chasseurs.** Les unités d'Appui au Sol (GSU) des deux camps qui sont à portée du port de destination peuvent rejoindre le combat naval si la tentative d'interception y a été réussie, avec chaque GSU comptant comme un Point de Flotte en ce qui concerne le combat et ses calculs, et une GSU pouvant être sélectionnée pour subir une perte à la place d'un Point de Flotte, si il y a des pertes. Si les deux camps ont des GSU présentes, ils doivent déterminer combien d'entre elles attaqueront les Points de Flotte adverses, et combien engageront les GSU adverses en combat aérien comme lors d'un combat terrestre. Les GSU survivantes peuvent, après le combat naval, revenir à leur point d'origine, aller dans la zone du port de destination, ou traverser la Voie Aérienne (si cela se peut) depuis cette

zone jusqu'à une zone connectée de l'autre côté de la Zone Maritime dans laquelle elles viennent de se battre. Si une telle zone est contestée, ces GSU ne peuvent être utilisées en combat aérien ni soutenir des unités au sol pendant la Phase de Combat, mais peuvent être utilisées pendant les Phases de Percée pour ces actions. **Les Points de Flotte britanniques/US bénéficient d'un Hit-bonus en combat naval quand ils interceptent (uniquement) des actions navales de l'Axe (cf. 8.11).**

14.47 Tapis de bombes : Une fois par tour lors des tours de temps Clair, les U.S.A. (uniquement) peuvent dépenser une Action Spéciale pour effectuer un Tapis de Bombes dans toute zone de France contenant à la fois des unités terrestres US et allemandes. La zone ne doit PAS être nouvellement contestée. Cette Action Spéciale est dépensée juste avant de résoudre la Phase de Combat initial de cette zone (après avoir déclaré le combat Normal ou l'Assaut). Pour effectuer un Tapis de Bombes, jetez un dé contre chaque unité blindée allemande de la zone. Un '5' ou un '6' entraîne un Pas de pertes à l'unité qui perd sa capacité de tir pendant la Phase de Combat initial (uniquement). Les unités affectées peuvent toujours Retraiter Avant le Combat (cf. 7.51). Si un ou plusieurs '1' sont obtenus, une (jamais plus d'une) unité terrestre U.S. choisie par le joueur de l'Axe subit un Pas de pertes et perd sa capacité de tir lors de la Phase de Combat Initial (uniquement).

14.48 Valeur de la victoire en tournois : Une Victoire Marginale vaut cinq points au(x) joueur(s) du camp vainqueur, une Victoire Opérationnelle vaut sept points, et une Victoire Décisive vaut neuf points. Une défaite soustrait la somme correspondante au total du joueur. Si les Alliés gagnent lors d'une partie à 3 joueurs, le joueur soviétique ou le joueur des Alliés occidentaux peut devenir le vrai vainqueur. Le joueur allié ayant le plus de zones sous son contrôle de l'autre côté de la Ligne de Démarcation (cf. 9.28) gagne un point supplémentaire, qui est ensuite retiré à l'autre joueur allié. Si ce n'est pas le cas, les deux joueurs gagnants reçoivent chacun le nombre normal de points pour leur victoire.

14.49 Conversion des chasseurs : Lors d'une Phase de Production amie, un joueur peut payer un WERP pour convertir deux Points de Chasseurs en une unité d'Appui au Sol. Une seule conversion de ce type ne peut se produire lors d'un même tour, et une GSU doit être disponible dans la Réserve de Forces pour que la conversion se fasse. La GSU est alors placée comme une unité achetée normalement. Pour les Alliés occidentaux, une seule Puissance peut payer le WERP et l'unité d'Appui au Sol qui en résulte doit venir de la Réserve de Forces de cette Puissance.

15.0 EXEMPLES DE JEU DETAILLES

Cette section décrit en détail comment un tour de joueur complet doit être résolu, en utilisant comme exemples le tour de jeu de Sept/Oct 1939, où historiquement les

Allemands ont conquis la Pologne, et le tour de jeu de Mai/Juin 1940, où historiquement les Allemands étaient capables de conquérir la Norvège, les Pays Bas et la France, et où les Alliés accomplirent le 'Miracle de Dunkerque'.

15.1 Exemple de jeu - Sept/Oct 1939

Pour cet exemple, les illustrations montrent toutes les forces de l'Axe face visible et les forces alliées inconnues cachées, afin que les puissances des unités de l'Axe soient facilement vues. L'image 1 montre un déploiement typique de la bataille d'ouverture pour la Pologne, avec le Polonais ayant placé les quatre unités maximum permises à Varsovie, et le reste des unités déployées pour ralentir l'Axe ou renforcer la capitale avec l'Action Spéciale de la Puissance Mineure. Les forces allemandes de départ restantes (non montrées) sont réparties entre les zones de Baden et du Rhineland pour défendre la frontière ouest contre la France.



Image 1

Il n'y a pas de Phase de Production pour aucun des joueurs au tour de Sept/Oct 1939, donc la partie commence avec la Phase de Mouvement Opérationnel Initial de l'Axe. Le joueur allemand choisit d'entrer dans Lublin (à travers le fleuve) avec les trois Corps d'infanterie qui sont en Slovaquie, pendant que les cinq Corps en Silésie avancent dans Lodz accompagnés des trois unités d'Appui au Sol. La Phase de Combat Initial est entamée, et les Allemands doivent déclarer et résoudre les batailles dans les deux zones nouvellement engagées, Lublin et Lodz. L'ordre de ces batailles est déterminé par le joueur allemand, et il choisit de résoudre d'abord Lublin, déclarant un combat normal. Le joueur allié peut alors choisir de dépenser l'Action Spéciale polonaise afin de renforcer cette bataille, qui permettrait à une unité de renforcer Lublin depuis chaque zone adjacente non engagée (dans ce cas Varsovie et Brest-Litovsk). Partant du principe que ces unités de renfort sont des unités de 3 Pas, cela donnerait au joueur polonais 6 dès supplémentaires nécessitant un 5 ou un 6 pour toucher (grâce au Hit-bonus du fleuve). Cela peut, en moyenne, entraîner deux hits supplémentaires contre les envahisseurs allemands. Le joueur polonais préfère conserver l'Action Spéciale afin de renforcer Varsovie lors de la Phase de Percée de l'Axe, dans l'espoir d'obliger l'Allemand à utiliser une seconde Action Spéciale pour s'emparer de la Pologne. Une fois cette

décision polonaise prise, les deux camps révèlent alors leurs forces qui sont à Lublin, les Allemands ayant trois unités d'infanterie de 3 Pas et les Polonais ayant deux unités d'infanterie de 2 Pas. Les défenseurs (polonais) tirent en premier, jetant 4 dès (un pour chaque Pas) où les 5 et les 6 causent un hit (grâce au Hit-bonus du fleuve contre l'infanterie car au moins une des infanteries attaquantes ont traversé le fleuve pour aller dans la zone nouvellement engagée). Les Polonais obtiennent deux hits, et puisque toutes les unités de même type doivent être réduites avant que les pertes ne soient librement distribuées, le joueur allemand réduit deux des Corps intacts de un Pas chacun. Les attaquants font alors feu, jetant 7 dès (un pour chaque Pas survivant), ayant besoin d'un 6 pour toucher, et obtiennent un hit contre les Polonais, les laissant avec trois Pas en défense à Lublin. Ce round de combat est maintenant terminé, et l'image 2 montre la situation actuelle juste avant que le joueur allemand ne déclare son mode d'attaque sur Lodz.



Image 2



Image 3

A Lodz, le joueur allemand estime qu'il ne peut risquer la possibilité qu'un Pas polonais survive à la Phase de Combat Initial, et déclare qu'un Assaut aura lieu dans cette zone. A nouveau, le joueur allié refuse de dépenser sa seule Action Spéciale pour renforcer l'armée condamnée avec un Corps venant de Varsovie, et le round est résolu. Les deux camps révèlent leurs forces, les Polonais ont sept Pas d'infanterie et de cavalerie (la cavalerie étant une unité de type infanterie, il n'y a pas de distinction en ce qui concerne le combat; cela ne concerne que le mouvement), alors que les Allemands ont 6 Pas d'infanterie et 12 Pas de blindés accompagnés par trois unités d'Appui au Sol. Le défenseur tire en premier, jetant deux fois le nombre normal de dés car l'attaquant a déclaré un Assaut. Il jette donc 14 dés (7x2) contre les 6 Pas d'infanterie allemande, et sur un

coup de chance, obtient quatre hits. Tous les Corps d'infanterie doivent subir un hit chacun qui les fait descendre en dessous de la pleine puissance, puis le joueur allemand décide comment répartir les deux hits restant. Parce qu'il doit laisser une garnison de cinq unités en Pologne et/ou en Prusse Orientale pour empêcher les Soviétiques de déclarer la guerre à l'Allemagne, il lui paraît judicieux d'assigner un hit supplémentaire à chaque unité, les laissant toutes au niveau Cadre. Le joueur allemand tire à son tour, soutenu par les trois unités d'Appui au Sol, chacune affectée à l'un des trois Corps de panzers. Ces tanks font alors feu contre les unités polonaises de type infanterie (car il n'y a pas de blindés sur lesquels tirer) nécessitant pour toucher 4, 5 ou 6 (2 Hit-bonus : Blindé contre Infanterie et Unité d'Appui au Sol) sur 24 dés (12x2 à cause de l'Assaut déclaré). Le joueur allié, calculant qu'en moyenne le joueur allemand devrait obtenir 12 hits alors qu'il n'a que sept Pas présents, choisit d'épargner à l'Allemand le jet de dés et retire ses défenseurs, reconnaissant le massacre. La phase de Combat Initial est maintenant terminée, l'image 3 montrant la situation.

Les Phases de Percée commencent alors par l'utilisation des deux Actions Spéciales du joueur allemand. Il décide de dépenser la première pour déclarer une Phase de Mouvement Opérationnel de Percée dans Varsovie. Toutes les unités allemandes qui peuvent légalement entrer dans Varsovie par Mouvement Opérationnel le font, à l'exception des unités de type infanterie qui doivent avoir au moins trois Pas restant pour aller dans une zone contestée pendant une Phase de Mouvement de Percée. Cela signifie que les deux unités d'infanterie qui sont au niveau Cadre à Lodz ne peuvent aller à Varsovie. Ces deux unités ne seraient de toute façon pas allées à Varsovie, car se faisant elles auraient traversé un fleuve qui aurait donné un Hit-bonus aux défenseurs lors du round de combat initial dans cette zone. L'unité d'infanterie de 3 Pas à Lublin ne peut pas non plus y aller car ce n'est pas un déplacement légal d'aller directement depuis une zone engagée dans un autre engagement. Les trois unités d'infanterie de 4 Pas qui sont en Prusse Orientale entrent à Varsovie, avec les trois unités de Panzers et les trois unités d'Appui au Sol qui sont à Lodz. Notez que le joueur allemand n'a pas peur de donner au joueur polonais le Hit-bonus de traversée du fleuve contre ses blindés, car il sait que les Polonais n'ont pas de Corps de blindés et qu'il a amené suffisamment d'infanterie pour protéger ses blindés. Si les Polonais avaient des blindés, les Corps de Panzers auraient pu entrer à Varsovie en passant par la Prusse Orientale, évitant ainsi la traversée du fleuve.

Espérant nettoyer Varsovie en un seul round, le joueur allemand déclare un Assaut pour résoudre le round de combat obligatoire entraîné par cette nouvelle contestation dans la zone. Les Polonais dépensent l'Action Spéciale de la Puissance Mineure afin de renforcer Varsovie avec le seul Corps non engagé qui se trouve à Brest-Litovsk, leur donnant une défense de 15 Pas d'infanterie contre la force attaquante de 12 Pas blindés et de 12 Pas d'infanterie. Les défenseurs tirent en premier avec 30 dés (15x2 à cause de l'Assaut) où les 6

touchent, et obtiennent avec un peu de chance 5 hits. Chacune des trois infanteries allemandes à pleine puissance doit subir un hit, puis le joueur allemand distribue comme il le veut les deux autres Pas parmi les Corps d'infanterie présents. Il choisit d'appliquer les deux hits restant sur l'un des trois Corps, le réduisant au niveau Cadre. Le joueur allemand décide une nouvelle fois d'attacher les trois unités d'Appui au Sol à ses trois Corps de Panzers, et il fait feu. Les trois Corps de Panzers jettent 24 dés (12x2) où les 4, 5 et 6 touchent (bonus de Blindés contre Infanterie et bonus des unités d'Appui au Sol). Ces tanks obtiennent des scores légèrement en deçà de la moyenne, n'infligeant que 10 hits. Les Polonais réduisent de un Pas leurs 5 Corps, puis éliminent 2 des unités à 2 Pas restantes et en réduisent une autre au statut Cadre, laissant les Polonais avec 5 Pas en défense. L'infanterie fait maintenant feu avec ses 7 Pas survivants, jetant 14 dés où les 6 touchent, et obtient trois hits. Le joueur polonais élimine l'unité Cadre et l'un de ses Corps à 2 Pas restant. Ce round de combat est maintenant terminé, dans la situation illustrée par l'image 4.



Image 4

Le joueur allemand a encore une Action Spéciale et doit décider entre la conserver contre une éventuelle action française à l'Ouest, l'utiliser pour réengager Varsovie, réengager Lublin (inutile), ou pour acheter une Phase de Mouvement Stratégique (presque aussi inutile, car des unités qui sont engagées ne peuvent pas effectuer de Mouvement Stratégique).

Il choisit de réengager Varsovie, et déclare une Attaque Normale. Le défenseur tire en premier contre l'infanterie allemande avec deux dés où les 6 touchent, et rate complètement. L'Allemand fait alors feu avec ses 12 Pas de Panzers, toujours soutenus par ses unités d'Appui au Sol, jette 12 dés où les 4, 5 et 6 touchent, et est favorisé par la chance alors qu'il n'en avait pas besoin en obtenant huit hits contre les deux Pas en défense. La Pologne capitule à la fin de la Phase de Combat et les deux unités polonaises restantes à Lublin sont retirées. Le tour du joueur allemand prend alors fin.

15.2 Exemple de jeu - Mai/Juin 1940

Pour cet exemple, les illustrations montrent toutes les forces de l'Axe face visible et les forces alliées inconnues cachées, afin que les puissances des unités de l'Axe soient facilement vues. Dans une vraie partie, les forces de l'Axe sont aussi debout, face cachée au joueur allié. L'exemple part également du principe d'une partie à trois joueurs, où les forces britanniques et françaises sont contrôlées par des joueurs distincts.

Phase de Production de l'Axe : Le joueur allemand a 30 WERP venant de ses Zones Nationales, plus deux WERP pour Varsovie qui a été conquise et qui est actuellement occupée, plus deux autres WERP pour les mines de fer suédoises, soit un total de 34 WERP. La Grande Bretagne ne saisissant pas l'opportunité d'envoyer la R.A.F en raid de bombardement stratégique sur l'Allemagne, celle-ci produit avec ces 34 WERP. Tout d'abord, deux WERP sont enlevés à cause des coûts du Maintien Naval (un WERP pour chacun des deux Points de Flotte allemands), laissant les Allemands avec 32 WERP pour produire de nouveaux éléments. L'Allemagne achète donc : Trois Actions Spéciales (cinq WERP chacune – deux Actions Spéciales avaient déjà été construites lors des tours précédents); quatre unités d'infanterie à 3 Pas (quatre WERP chacune – l'infanterie coûte un WERP par Pas, mais le Pas initial (niveau Cadre) coûte le double); et un point de U-Boat, ramenant l'Allemagne à 13 points de U-Boat après que l'ASW britannique ait coulé un point au tour précédent.



Image 5



Image 6



Image 7

Deux des Corps d'infanterie à 3 Pas sont placés au Rhineland, un dans la Ruhr et un à Baden car pas plus de deux nouvelles unités ne peuvent arriver par tour dans une même Zone Nationale. Les trois Actions Spéciales sont placées avec les deux qui étaient déjà en Allemagne (la localisation exacte en Allemagne importe peu, mais Berlin est un emplacement adéquat). Le U-boat a été ajouté sur l'échelle d'Information Générale, faisant passer le marqueur de la case '12' à la case '13'. L'Italie dépense alors ses cinq WERP afin d'acheter son Action Spéciale.

Phase de Mouvement Opérationnel Initial de l'Axe : Les déclarations de guerre n'étant permises que lors de cette phase, l'Allemagne déclare la guerre contre la Norvège, la Belgique et les Pays Bas. L'image n°5 Montre la situation globale une fois que le joueur allié a déployé les forces de départ de ces Puissances Mineures. Notez que les Allemands ont gardé cinq unités en Pologne/Prusse Orientale afin d'éviter que les Soviétiques ne leur déclarent la guerre. Les sept unités allemandes qui sont au Danemark ont participé à sa conquête au tour précédent, et incluent les unités aéroportées allemandes. Par ce coup judicieux, les Français ont pu abandonner Paris au tour précédent et emmener tout ce qu'ils avaient au front, sachant que Paris ne pourrait pas subir d'assaut aéroporté ce tour là. Notez que la BEF est stationnée dans la zone du Pas de Calais avec la RAF pour soutenir les Français dans leur effort pour contrer l'attaque allemande contre la France. Egalement au tour précédent, l'Allemagne a transféré le Point de Flotte en Baltique, y totalisant deux Points de Flotte allemands pouvant être utilisés ce tour.

L'image n°6 montre un gros plan des sept unités qui sont au Danemark. L'Allemagne dépense une Action Spéciale (n°1 sur 5) pour lancer un Assaut Amphibie sur Oslo, en utilisant les deux Points de Flotte de la Baltique pour transporter les deux Corps d'infanterie de 4 Pas depuis le Danemark jusqu'au site d'invasion. Les deux unités d'Assaut Aéroportée sont alors parachutées dans Oslo comme partie intégrante de la même Action Spéciale (cf. 7.2). Les trois unités de Panzers vont ensuite aux Pays Bas via la Ruhr, laissant le Danemark vacant (pour l'instant).

L'image n°7 est un gros plan de la situation sur la frontière occidentale allemande. Le Corps d'infanterie et les trois unités d'Appui au Sol de la Ruhr rejoignent les trois Corps de Panzers qui sont venus du Danemark pour aller aux Pays Bas. 11 des 12 Corps d'infanterie du Rhineland vont directement en Belgique, rejoints par les trois Corps de Panzers et les trois unités d'Appui au Sol venus de Baden. Cela termine la Phase de Mouvement Opérationnel Initial. L'un des deux Corps d'infanterie qui restent à Baden effectue alors un Mouvement Stratégique au Danemark, uniquement pour éviter la tentation d'une invasion amphibie sans opposition de la part des Britanniques pendant leur tour.



Image 8

Le mouvement est maintenant terminé et la Phase de Combat Initial est résolue dans toutes les zones. L'ordre des batailles est déterminé par l'attaquant, et les Allemands optent pour résoudre en premier l'invasion de la Norvège (image n°8). Le joueur allemand choisit de faire un Assaut, qui double le nombre de dés que les deux camps jetteront pendant ce round de combat. Le défenseur jette les dés en premier, soit quatre dés (2x2), et a besoin de 5 ou 6 pour toucher (grâce au Hit-bonus reçu quand on se défend contre un assaut amphibie), et les Norvégiens font deux hits. Le joueur allemand doit attribuer un hit à chacune de ses deux unités qui sont à pleine puissance, ce qu'il fait en les infligeant aux deux Corps d'infanterie les moins onéreux, laissant les Allemands avec 11 Pas. Ceux-ci font feu à leur tour avec 22 dés (11x2), nécessitant des 6 pour toucher, et obtiennent quatre hits, soit le double de ce qu'ils avaient besoin pour détruire les défenseurs. Oslo tombe aux mains des Allemands et la Norvège se rendra à la fin des rounds de la Phase de Combat Initial. Son Corps restant à Trondheim sera enlevé. Les Allemands espèrent que la France tombera facilement, ce qui permettra de conserver

une Action Spéciale pour aller à Trondheim, afin que les Britanniques ne soient pas tentés d'interférer en Norvège.

Le joueur allemand annonce que la prochaine bataille à résoudre se passe aux Pays Bas (cf. image n°9), y déclarant une Attaque Normale (un dé par Pas). Le défenseur jette deux dés où seuls les 6 touchent, qui ne donnent rien. Les Allemands allouent chacune des trois unités d'Appui au Sol à chacune des trois unités de Corps blindés, et jettent 12 dés où les 4, 5 et 6 touchent (Hit-bonus de l'unité d'Appui au Sol et de Blindé contre Infanterie). Les Allemands infligent cinq hits (alors qu'ils n'en avaient besoin que de deux), ce qui fait que les Pays Bas sont conquis à la fin de cette phase.

La bataille suivante (et finale) à résoudre pour la Phase de Combat Initial est la Belgique, et là encore l'Allemand déclare un combat Normal.

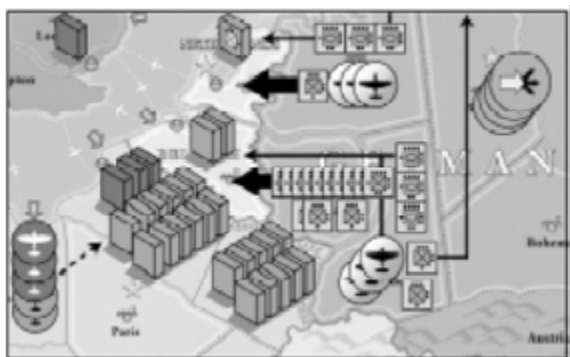


Image 9

Les cinq Pas de l'infanterie belge tirent en premier, obtenant un hit, que le joueur allemand choisit de placer sur l'un des Corps d'infanterie de 3 Pas à pleine puissance. Les Allemands allouent une nouvelle fois les trois unités d'Appui au Sol présentes aux trois Corps de Panzers présents, ce qui fait encore lancer 12 dés où les 4, 5 et 6 provoquent un hit. Seulement quatre hits sont obtenus, et les Allemands doivent donc lancer les dés pour les 41 Pas d'infanterie présents (Waouh !), ou du moins lancer les dés jusqu'à ce que le premier 6 sorte afin d'obtenir le hit qui manque pour nettoyer la Belgique. La première douzaine de dés entraîne trois hits, donc les 29 dés restants ne sont pas lancés, et la Belgique est également conquise. Tous les rounds de combat de la Phase de Combat Initial ont été résolus, et la situation est celle illustrée par l'image n°10, où les Allemands ont encore quatre Action Spéciales de reste.

Lors de sa première Phase de Percée, le joueur allemand annonce une Phase de Mouvement Opérationnel de Percée dans le Pas de Calais, dépensant une Action Spéciale (n°2 sur 5) pour ce mouvement. Le joueur allemand peut alors emmener des unités dans le Pas de Calais selon les règles standards du Mouvement Opérationnel, sauf que les unités d'infanterie doivent contenir au moins trois Pas chacune pour bouger dans une zone contestée lors d'une Phase de Percée. Toutes les unités en Belgique sauf le Corps d'infanterie de 2

Pas vont au Pas de Calais. Les trois Corps de Panzers et les trois unités d'Appui au Sol qui sont aux Pays Bas (qui peuvent bouger de deux zones) vont également au Pas de Calais. Parce que ce mouvement entraîne une zone nouvellement contestée, un round de combat doit être maintenant résolu, sans coût supplémentaire en terme d'Action Spéciale pour le joueur allemand qui déclare un combat normal.

Les joueurs alliés doivent alors choisir si ils veulent répondre en utilisant leur propre Action Spéciale, soit pour Retraiter avant le Combat soit pour renforcer la bataille. Le joueur britannique ne peut choisir que la première alternative (car il n'y a pas de blocs britanniques dans les zones adjacentes à envoyer en renfort), mais retourner en Angleterre sans se battre signifierait qu'il aurait perdu du temps et de l'énergie à être en France en première ligne, et si il retraite à Paris il ne sera plus dans une zone de port, ce qui l'empêchera de s'extraire de France par mer grâce à sa seconde Action Spéciale plus tard dans le tour. Il décide donc de rester pour au moins un round, tant que les Français restent aussi. Les Français estiment qu'ils aimeraient garder leurs amis britannique dans les environs, et choisissent également de rester. L'autre option qu'ils ont avec leur Action Spéciale est de renforcer la bataille, ce qui permettrait à une unité terrestre et à toutes les unités d'Appui au Sol de rejoindre la bataille depuis des zones adjacentes incontestées. Dans ce cas, cela veut dire qu'une infanterie de 3 Pas pourrait renforcer le Pas de Calais depuis Metz. Le joueur français décide qu'il vaut mieux garder ses options ouvertes et ne dépense pas son Action Spéciale. Une fois les décisions des défenseurs prises, la bataille est résolue.



Image 10

Parce qu'il n'y pas assez de place au Pas de Calais pour résoudre la bataille proprement, nous déployons les forces dans une zone de la carte moins encombrée, et nous utilisons le marqueur de Bataille pour indiquer que le Pas de Calais est le lieu de la bataille en cours. Les armées alliées contiennent cinq unités d'Appui au Sol, huit Pas de blindés, et 39 Pas d'infanterie. Les Allemands attaquent avec six unités d'Appui au Sol, 24 Pas de blindés, et 39 Pas d'infanterie. Les Allemands possèdent une nette supériorité uniquement avec les blindés comme le montre l'image n°11.

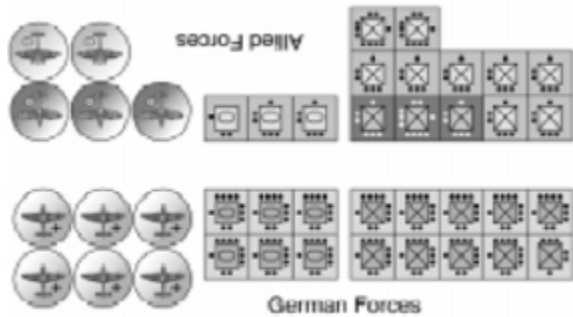


Image 11

La première action de ce round de combat, parce que les deux camps ont des unités d'Appui au Sol, est de déclarer combien d'unités d'Appui au Sol se batront dans le ciel, et combien fourniront un soutien terrestre. **Notez que pas plus de trois unités d'Appui au Sol de chaque camp peuvent fournir un soutien terrestre lors d'un même round de combat (cf. 6.63).** Les deux joueurs cachent leurs pions dans une main qu'ils tournent sur la face adéquate, révélant leur décision simultanément. Dans notre cas ils ont tous deux engagé l'ensemble de leurs unités en combat aérien. Le combat aérien est résolu simultanément, chaque camp jetant un dé par unité, où les 5 et 6 touchent. Dans cette bataille, les deux camps infligent chacun deux hits à l'autre, chaque joueur attribuant les pertes subies à ses propres avions, et les Alliés choisissent de détruire les deux unités françaises afin d'appliquer les pertes reçues. Ensuite, les unités terrestres en défense font feu. Les Alliés font tirer en premier leurs huit Pas de blindés, ayant besoin des 6 pour toucher les blindés allemands, et obtiennent deux hits. Les 39 Pas d'infanterie font alors feu contre les fantassins allemands, touchant encore sur les 6, et obtiennent sept hits. Les Allemands réduisent deux Corps de Panzers à pleine puissance et sept Corps d'infanterie à pleine puissance pour enregistrer les pertes, puis font feu. Les 22 Pas de blindés allemands restant, touchant sur les 6, infligent quatre hits réduisant chacune des trois unités de blindés français à pleine puissance d'un Pas, puis les Français choisissent de réduire au niveau Cadre l'une des unités de 2 Pas restantes. Les 32 Pas d'infanterie allemande restant font alors feu, touchant toujours sur les 6, et obtiennent six hits qui réduisent six Corps d'infanterie français à pleine puissance de un Pas chacun. Le résultat après ce round de combat est illustré par l'image n°12 :

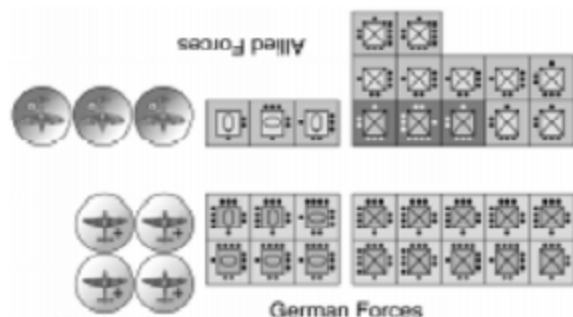


Image 12

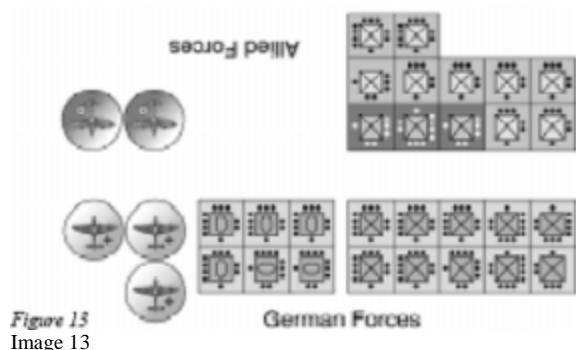
Les Allemands choisissent de continuer avec une Phase de Combat de Percée en dépensant une autre Action Spéciale (n°3 of 5) pour réengager le Pas de Calais, cette fois en déclarant un Assaut ! Les Alliés discutent à nouveau pour savoir si et comment ils vont répondre avec leurs Actions Spéciales. Les Français aimeraient retraiter à Paris, mais les Britanniques ne resteront que quelques rounds en France que si les Français restent au Pas de Calais afin que le port soit disponible pour fuir à travers le Channel si les choses tournent mal ce round ci. Les Français estiment ces options et décident qu'ils aimeraient la protection des unités britanniques d'Appui au Sol un round ou plus, et choisissent de rester et de se battre. Les Britanniques restent donc.

Les deux camps cachent leurs unités d'Appui au Sol restantes et tournent les pions sur leur côté Combat Aérien ou Soutien Terrestre et les révèlent simultanément. Une fois encore les Alliés décident d'engager le combat aérien avec toutes leurs unités, mais les Allemands n'y envoient que deux unités, les deux autres étant affectées à un rôle de soutien terrestre. Le combat aérien est alors résolu, trois dés pour les Britanniques contre deux dés pour les Allemands, chacun ayant besoin de 5 et de 6 pour toucher, et les deux camps n'obtiennent qu'un seul hit. Un avion britannique est détruit ainsi que l'une des deux unités aériennes allemandes qui étaient engagées en combat aérien.

Le combat terrestre est maintenant résolu, avec les Français qui décident de tirer avec leurs blindés en premier en jetant 8 dés (4x2 à cause de l'Assaut) où les 6 touchent les blindés allemands, et obtiennent deux hits. Les Allemands ont encore quatre unités de tanks à pleine puissance et doivent donc assigner un hit à deux de ces Corps. Les Alliés lancent ensuite 66 dés d'infanterie (33x2) où les 6 touchent l'infanterie allemande, et infligent 10 hits contre l'attaquant allemand (presque le tiers des 32 Pas attaquants !). Les Allemands doivent assigner un hit à chacune des trois Corps d'infanterie restant encore à pleine puissance, puis assignent les sept hits restant en réduisant quatre Corps au niveau Cadre, ce qui montre que le nombre de Corps d'Infanterie ayant 3 Pas de reste peut être maximisé sans supprimer d'unités Cadres onéreuses.

Les Allemands font maintenant feu, assignant les deux unités d'Appui au Sol qui étaient destinées au soutien terrestre aux deux Corps de Panzers à pleine puissance qui restent. Ces unités jettent 16 dés (8x2) où les 5 et 6 touchent les quatre derniers Pas blindés français (à cause du Hit-bonus d'Appui au Sol), et obtiennent cinq hits, dont le hit en surplus affecte l'infanterie, causant ainsi un hit à l'une des trois unités d'infanterie françaises qui est encore à pleine puissance. Maintenant que les Alliés n'ont plus de Pas de blindés pour protéger l'infanterie, les 12 autres Pas de blindés allemands font feu avec le Hit-bonus de Blindés contre Infanterie, en jetant 24 dés (12x2) où les 5 et les 6 touchent, et obtiennent neuf hits, causant un hit aux deux derniers Corps français encore à pleine puissance, aux trois Corps britanniques encore à pleine puissance, et quatre autres hits répartis entre les Français condamnés. Les 22 Pas d'infanterie allemands

qui restent tirent, jetant 44 dés (22x2) où les 6 touchent, et n'obtiennent que six hits, amenant le total des pertes du tour à 16 Pas d'infanterie alliée (sur les 33 du départ !). La sombre situation des Alliés est illustrée par l'image n°13.

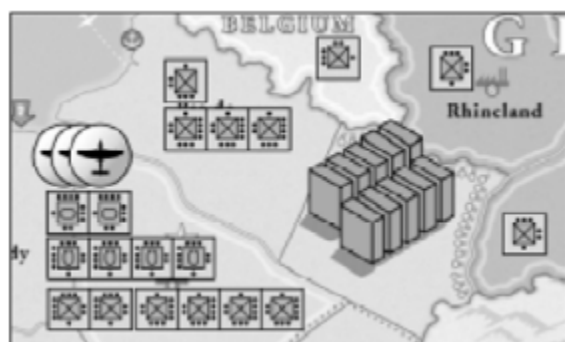


Les Allemands achètent alors une autre Phase de Combat de Percée en dépensant une autre Action Spéciale (n°4 sur 5) pour engager à nouveau le Pas de Calais, et encore une fois ils déclarent un Assaut. Les Britanniques ne s'embarrassent plus à discuter avec les Français et déclarent immédiatement qu'ils utilisent une de leur deux Actions Spéciales pour Retraiter Avant le Combat, reproduisant le 'Miracle de Dunkerque' en utilisant trois de leurs quatre Points de Flotte en Atlantique pour extraire les trois Corps d'infanterie du Pas de Calais, les ramenant sains et saufs en Angleterre, alors que les unités d'Appui au Sol utilisent la Voie Aérienne connectée entre le Pas de Calais et Southampton pour retraiter en Angleterre sans avoir besoin de navires. Le joueur britannique retourne alors trois de ses Points de Flotte du côté "w/o Transport". Les Français utilisent également leur unique Action Spéciale pour Retraiter Avant le Combat et ramener leurs 10 Pas d'infanterie restants à Paris, pensant que si il doivent mourir, qu'ils puissent au moins bénéficier du Hit-bonus du fleuve et obliger les Allemands à dépenser leur dernière Action Spéciale pour les battre.

Les Allemands doivent alors dépenser leur dernière Action Spéciale pour une Phase de Mouvement Opérationnel sur Paris. Tous les Corps de Panzers et les unités d'Appui au Sol, plus les six Corps d'infanterie qui ont encore 3 Pas, vont à Paris, et les Allemands déclarent un Assaut pour résoudre le combat obligatoire qui résulte de cette zone nouvellement engagée. Les Français n'ayant pas d'unités d'Appui au Sol, les trois unités allemandes effectueront un soutien au sol.

Les Français tirent en premier, jettent 20 dés (10x2) où les 5 et les 6 touchent (Hit-bonus de traversée du fleuve) et obtiennent huit hits, obligeant les Allemands à réduire au niveau Cadre quatre des six Corps d'infanterie présents. Les Allemands allouent les trois unités d'Appui au Sol aux deux Corps de Panzers de 4 Pas et à l'un des Corps de Panzers de 3 Pas. Ces 11 Pas jettent 22 dés (11x2) où les 4, 5 et 6 touchent (Hit-bonus des unités d'Appui au Sol et de Blindés contre Infanterie) et obtiennent neuf hits, ne laissant plus qu'un seul Pas

d'infanterie française à détruire. Les neuf Pas de Corps blindés non soutenus se font une joie d'accomplir cette tâche, et jettent 18 dés (9x2) où les 5 et 6 touchent, et avec 5 hits, remplissent leur mission haut la main. La situation à la fin de la Phase de Percée est illustrée par l'image n°14.



Avec Paris sous contrôle allemand qui est capable de tracer une Ligne de Ravitaillement avec l'Allemagne, les Français doivent offrir une armistice aux Allemands qui, si elle est acceptée, instaure immédiatement la France de Vichy. Si elle est refusée, les Allemands doivent alors conquérir la France (qui nécessite le contrôle de Paris et de Marseille à la fin d'un tour de jeu allié). Puisque les Allemands ne veulent pas que les 10 Corps intacts qui sont à Metz contre-attaquent, la décision d'accepter l'armistice est rapidement prise et la France de Vichy est instaurée. Une infanterie française de 2 Pas est placée à Marseille, une au Liban et une au Maroc. Puisque les Allemands n'ont plus d'Actions Spéciales leur tour est terminé.

15.3 Exemple de déploiement pour la campagne de 1939

Les joueurs qui jouent à *Europe Engulfed* pour la première fois peuvent vouloir utiliser cet exemple de déploiement. C'est un bon déploiement, solide, qui peut servir de référence ou de point de départ jusqu'à ce que les joueurs deviennent plus familiers avec leurs propres stratégies.

15.31 Union Soviétique : Marais d'Onega : 1 infanterie de 2 Pas; Novgorod : 1 infanterie de 2 Pas; Leningrad : 1 infanterie de 3 Pas; Minsk : 1 infanterie de 2 Pas & 1 blindé de 2 Pas; Moscou : 1 infanterie aéroportée de 2 Pas; Marais de Pripet: 1 infanterie de 3 Pas; Kiev : 3 infanteries de 3 Pas & 2 unités d'Appui au Sol; Dnepr Bend : 2 infanteries de 2 Pas.

Stratégie d'ouverture : Utilisez l'unité de tanks pour occuper la Lituanie une fois que Varsovie est tombée aux mains des Allemands, et l'infanterie pour occuper les autres zones obtenues par le pacte de non-agression (cf. 9.25). Assurez vous d'avoir vos unités d'Appui au Sol et au moins la moitié de vos unités d'infanterie en Lituanie, à Lvov, à Brest-Litovsk et en Bessarabie (cf. 9.26). Utilisez l'autre moitié de vos unités terrestres pour canaliser l'attaque allemande dans la direction que vous

voudrez qu'elle prenne une fois que les Allemands auront détruit votre première ligne d'armées (ils le feront) en défendant les zones clés et en déployant des unités de ralentissement (Cadres) derrière la ligne de front.

15.32 Pologne : Varsovie : 4 infanteries de 3 Pas; Brest-Litovsk : 1 infanterie de 3 Pas; Lublin : 2 infanteries de 2 Pas; Lodz : toutes les unités terrestres restantes; N'importe où : l'Action Spéciale de la Puissance Mineure.

Stratégie d'ouverture : Obtenir des 6.

15.33 Italie : Albanie : 1 infanterie de 2 Pas; Marmarica : 1 infanterie de 2 Pas; Sicile : 1 infanterie de 2 Pas; Calabre : 1 infanterie de 2 Pas; Campania : 1 infanterie de 2 Pas; Toscane : 1 infanterie de 3 Pas; Piedmont : 2 infanteries de 3 Pas; Veneto : 1 infanterie de 3 Pas.

Stratégie d'ouverture : Utilisez votre flotte méditerranéenne pour ramener les unités de 2 Pas depuis la Libye & l'Albanie et envoyer les unités de 3 Pas en Libye. Employez votre maigre production afin de construire quelques infanteries de plus, votre blindé de 3 Pas, et éventuellement une fortification en Libye, selon le déploiement britannique en Egypte.

15.34 France : Liban : 1 infanterie de 3 Pas; Algérie : 1 infanterie de 3 Pas; Maroc : 1 infanterie de 3 Pas; Paris : 1 infanterie de 3 Pas; Alpes françaises : 1 infanterie de 2 Pas; Pas de Calais : 1 tank de 3 Pas & 1 unité d'Appui au Sol; Metz : Toutes les unités terrestres restantes.

Stratégie d'ouverture : La grande question pour les Français est si ils traversent ou non la frontière pour aller en Allemagne. Entrer en Allemagne a de réelles implications négatives, puisque cela met fin à la Drôle de Guerre (cf. 9.11(b)). L'autre danger est que si le tour suivant est Neigeux, il est possible que les Allemands conquièrent la France en contournant l'armée française qui se trouve alors en Allemagne. La décision doit être pesée avec soin, et dans la plupart des cas on opte pour ne pas traverser la frontière. Les mouvements d'ouverture sont souvent consacrés à l'utilisation des Points de Flotte française pour ramener en France par Mouvement Stratégique les blocs qui sont dans les colonies orientales et en Afrique du Nord. Une répartition éventuelle d'à peu près 50-55% de votre force dans le Pas de Calais, 40% à Metz, et 5-10% dans les zones arrières est ce que vous pourrez mettre dans la balance lors de la défense du Pas de Calais, plus les forces que les Britanniques pourront vous envoyer en soutien. Construisez autant de chars que vous pouvez et priez pour une erreur de l'Allemand.

15.35 Grande Bretagne : Alexandrie : 1 infanterie de 1 Pas (infanterie de 4 Pas au niveau Cadre); Egypte Occidentale : 1 blindé de 1 Pas (blindé de 4 Pas au niveau Cadre); Gibraltar : 1 infanterie de 1 Pas (infanterie de 3 Pas au niveau Cadre); Londres : 1 infanterie de 4 Pas & 1 infanterie de 1 Pas (infanterie de

3 Pas au niveau Cadre); Southampton : 1 infanterie de 3 Pas, 1 infanterie de 1 Pas (infanterie de 3 Pas au niveau Cadre) & 1 unité d'Appui au Sol.

Stratégie d'ouverture : Déplacez les deux unités d'infanterie qui sont à pleine puissance au Pas de Calais avec l'unité d'Appui au Sol. Construisez toujours de l'ASW en Nov/Déc 1939. Cessez d'intensifier l'ASW jusqu'au tour suivant la chute de la France, et concentrez vous plutôt sur les Actions Spéciales, les unités d'Appui au Sol et sur l'amélioration des unités qui sont au niveau Cadre en début de partie. Envoyez en Afrique et à Malte les unités que vous pouvez ne pas employer. Il est plus facile de les y envoyer tant que l'Italie reste neutre.

15.36 Allemagne : Prusse Orientale : 3 infanteries de 4 Pas; Slovaquie : 3 infanteries de 3 Pas; Silésie : 2 infanteries de 3 Pas, 3 blindés de 4 Pas & 3 unités d'Appui au Sol; Berlin : 2 Actions Spéciales; Baden : 1 infanterie de 4 Pas, 2 infanteries de 3 Pas & et toutes les unités aéroportées au niveau Cadre; Rhineland : 2 infanteries de 4 Pas & 3 infanteries de 3 Pas.

Stratégie d'ouverture : Ne retirez pas les trois Corps de Prusse Orientale avant que Lodz ne tombe et que les Corps de Panzers ainsi que les unités d'Appui au Sol ne puissent rejoindre ces trois Corps en une seule Action Spéciale, afin de bouger et à la fois engager Varsovie. Des U-boat doivent être construits et maintenus à un niveau de 13 points (**pour être sûr que 11 points survivront à l'ASW**). Concentrez votre production sur les unités d'Appui au Sol, les Actions Spéciales, l'infanterie et les Panzers jusqu'à ce que la France tombe. La défense alliée de la France doit être étudiée, et un plan doit être mis en place afin de frapper là où elle est la plus faible. Cela signifie quelques fois la Ligne Maginot si ils l'ont délaissé. Une fois que la France est tombée, huit U-boat doivent être construits par tour, à chaque tour, jusqu'à ce que le nombre de 60 soit atteint. Essayez de maintenir ce nombre de 60 U-boat le plus longtemps possible, mais une fois que les Alliés vous l'auront descendu en dessous de 50, le déclin est en général amorcé et les priorités de la production peuvent délaissier les U-boat.

15.4 Exemple de déploiement pour la campagne de 1941

Les joueurs qui jouent à *Europe Engulfed* pour la première fois peuvent vouloir utiliser cet exemple de déploiement. C'est un bon déploiement, solide, qui peut servir de référence ou de point de départ jusqu'à ce que les joueurs deviennent plus familiers avec leurs propres stratégies.

15.41 Union Soviétique : Marais de Ladoga : 3 infanteries de 4 Pas; Moscou : 1 infanterie aéroportée de 2 Pas & 1 Action Spéciale; Voronezh : 1 infanterie de 3 Pas; Don River Bend : 1 infanterie de 3 Pas; Forteresse de Leningrad : 2 infanteries de 4 Pas; Latvia : 1 infanterie de 1 Pas; Minsk : 1 infanterie de 1 Pas; Velikiye Luki : 1 infanterie de 1 Pas; Smolensk : 1 infanterie de 1 Pas; Marais de Pripet : 1 infanterie de 1 Pas; Bryansk : 1 infanterie de 1 Pas; Kiev : 1 infanterie de 1 Pas;

Dnepr River Bend : 1 infanterie de 1 Pas; Crimée : 1 infanterie de 1 Pas; Forteresse de Sébastopol : 1 infanterie de 2 Pas; Lituanie : 2 infanteries de 3 Pas; Brest Litovsk : 3 infanteries de 3 Pas; Lvov : 2 blindés de 3 Pas, 1 blindé de 2 Pas, 1 infanterie de 4 Pas, 6 infanteries de 3 Pas, & 2 unités d'Appui au Sol; Bessarabie : 4 infanteries de 2 Pas.

Stratégie d'ouverture : Bien que le déploiement ci-dessus soit bon, adaptez le un peu, spécialement sur la ligne de front. Ne laissez pas à l'Allemand la pleine connaissance de votre déploiement pour l'invasion. Maintenant, faites vous démolir votre armée sur la ligne de front et la plupart de votre réserve. Les Allemands vont détruire et/ou encercler la plupart de votre armée déployée. Continuez et déclarez la Conscription d'Urgence de 50 Pas gratuits sur quatre tours, mais conservez votre unique Action Spéciale. Ne l'employez que si elle vous permet de ne pas perdre la partie, car vous ne pourrez pas la reconstruire avant Mars/Avril 1942 à cause de la Conscription. Ne désespérez pas, l'Allemand n'a que deux tours de beau temps, et l'entrée en guerre américaine est à l'horizon.

15.42 Grande Bretagne : Pays de Galles : 1 blindé de 3 Pas & 2 Actions Spéciales; Southampton : 1 x infanterie de 3 Pas; London: 1 infanterie de 3 Pas & 1 x milice de 2 Pas; ~~Gibraltar: 1 infanterie de 3 Pas~~; Malte : 1 infanterie de 3 Pas; Tobrouk : 1 infanterie de 4 Pas; Egypte Occidentale : 1 blindé de 3 Pas, 2 infanteries de 3 Pas, 1 unité d'Appui au Sol, & 1 Fortification; Alexandrie : 1 infanterie de 3 Pas; Transjordanie : 1 infanterie de 3 Pas.

Stratégie d'ouverture : Construisez l'augmentation d'ASW dès que vous le pouvez, et envoyez une unité blindée pour rejoindre l'infanterie en Transjordanie afin de disperser les forces de Vichy qui sont au Liban dès que possible. Combinez ensuite vos forces dans le désert et essayez de chasser l'Axe d'Afrique.

15.43 Italie : Athènes : 1 infanterie de 2 Pas; Belgrade : 1 infanterie de 2 Pas; Toscane : 1 infanterie de 2 Pas; Campania : 1 infanterie de 2 Pas; Calabre : 1 infanterie de 2 Pas; Sicile : 1 infanterie de 2 Pas; Marmarica : 1 x blindé de 2 Pas, 1 infanterie de 3 Pas, & 1 infanterie de 2 Pas.

Stratégie d'ouverture : Priez pour de mauvais jets de dés alliés et de bons jets de dés de l'Axe dans le désert. Essayez de conserver les Italiens en guerre le plus longtemps possible, en envoyant plus d'aide allemande si besoin.

15.44 Allemagne : Prusse Orientale : 3 infanteries de 3 Pas; Varsovie : 6 infanteries de 4 Pas; Lodz : 8 blindés de 4 Pas & 4 unités d'Appui au Sol, Lublin : 10 infanteries de 4 Pas; Bucarest : 2 infanteries de 3 Pas; Athènes : 1 infanterie de 3 Pas; Crête : 1 unité aéroportée de 1 Pas (unité de 3 Pas au niveau Cadre); Marmarica : 1 blindé d'Elite de 4 Pas & 1 unité d'Appui au Sol; Bordeaux : 1 infanterie de 3 Pas; Normandie : 1 infanterie de 3 Pas; Pas de Calais : 2 infanteries de 3

Pas; Paris : 1 infanterie de 3 Pas; Belgique : 2 infanteries de 3 Pas; Pays Bas : 1 infanterie de 3 Pas; Danemark : 2 infanteries de 4 Pas; Trondheim : 2 infanteries de 3 Pas.

Stratégie d'ouverture : Produisez toutes vos Actions Spéciales et 8 U-boat, ainsi que toutes les unités d'Appui au Sol que vous pouvez, et frappez l'Union Soviétique FORT. Analysez précautionneusement sa défense et planifiez le meilleur usage possible de vos Actions Spéciales. Essayez d'encercler des unités soviétiques et détruisez les plus grandes concentrations. Bonne chasse !

15.45 Finlande : Helsinki: 1 infanterie de 3 Pas; Karelia: 2 infanteries de 3 Pas.

Stratégie d'ouverture : Laissez une garnison à Helsinki sinon une unité aéroportée soviétique peut enlever cet allié prématurément.

15.46 Hongrie : Ruthenia: 1 infanterie de 2 Pas; Budapest : 1 infanterie de 2 Pas.

Stratégie d'ouverture : La frontière hongroise ne doit pas être traversée dans quelque direction que se soit pendant la Phase de Mouvement Initial. Dès que cela est permis, utilisez l'infanterie hongroise pour occuper Varsovie afin de libérer l'unité allemande qui pourra aller se battre et ne mélangez jamais des unités hongroises avec des unités roumaines.

15.47 Roumanie : Bucarest : 1 infanterie de 3 Pas & 3 infanteries de 2 Pas.

Stratégie d'ouverture : Utilisez les deux unités allemandes qui sont aussi à Bucarest pour aider les Roumains à traverser le fleuve et à attaquer la Bessarabie en attaque "Normale", fixant les Soviétiques afin que le Groupe Armée Sud puisse les encercler en prenant Kiev et le Dnepr River Bend. Ceci fait, servez vous des Roumains pour tenir les Zones de Ressource en Union Soviétique et faites attention à ne pas les mélanger avec des unités hongroises dans une même zone.

15.48 Bulgarie : Thessalonique : 1 infanterie de 2 Pas.

Stratégie d'ouverture : Utilisez les unités bulgares pour occuper les plages grecques et contrer les partisans yougoslaves.

15.49 France de Vichy : Maroc : 1 infanterie de 2 Pas; Liban : 1 infanterie de 2 Pas; Marseille: 1 infanterie de 2 Pas.

Stratégie d'ouverture : Ces unités ne peuvent pas bouger, ne peuvent recevoir de Remplacements, et ne combattent pas les Américains. Soyez prêt à rapidement occuper la France métropolitaine avec des Allemands dès que les règles concernant Vichy le permettent.

16.0 SCENARIOS & PARTIES COURTES

16.1 Le rêve de Patton (Juil 45 – Déc 45)

Ceci est un scénario d'introduction qui met en scène les Alliés occidentaux contre les Soviétiques après la capitulation allemande. Il est historiquement inepte de penser que les Français et les Britanniques se seraient joyeusement lancés dans une telle croisade ou bien que les Alliés auraient toléré d'armer les Allemands pour les aider dans cette opération, c'est pour cela que ce scénario porte ce nom. Le vainqueur est déterminé à la conclusion du tour de Nov/Déc 1945. Les Alliés occidentaux doivent contrôler toute l'Allemagne (sauf la Prusse Orientale) pour gagner. Les Soviétiques doivent contrôler au moins trois zones de l'Allemagne (autres que la Prusse Orientale) pour gagner. Tout autre résultat est un match nul.

16.11 Déploiement soviétique : Retirez toutes les unités de 2 Pas de la Réserve de Forces qui ne sont pas utilisées dans ce scénario. Les sept unités d'Elite et les quatre unités d'Appui au Sol sont déployées à pleine puissance. Toutes les autres unités soviétiques sont déployées à 1 Pas en dessous de leur maximum. Les Soviétiques commencent avec trois Actions Spéciales. Les Soviétiques doivent déployer au moins une unité terrestre dans chaque zone de la Pologne, de la Hongrie, de la Roumanie, de la Prusse Orientale, des Etats Baltes, et de l'Allemagne sous contrôle ami. Ces zones ne nécessitent plus le maintien d'une garnison après le premier tour du joueur allié (mais consultez la règle 4.7 concernant les Zones de Ressource et l'effet des Partisans).

16.12 Déploiement allié : Retirez toutes les unités de 1 et 2 Pas de la Réserve de Force qui ne sont pas utilisées dans ce scénario. Toutes les unités britanniques sont déployées à 1 Pas en dessous de leur maximum dans la Ruhr avec trois unités d'Appui au Sol britanniques. Toutes les unités américaines restantes sont déployées à pleine puissance avec quatre unités d'Appui au Sol américaines à Baden et en Autriche, comme le joueur allié l'entend. Les forces françaises (une unité de blindés de 3 Pas et trois unités d'infanterie de 3 Pas; retirez toutes les autres unités françaises de la Réserve de Forces) sont déployées au Rhineland. Les Américains commencent avec trois Actions Spéciales, et le Britannique avec deux. Les Français sont considérés comme étant des unités américaines en tout point sauf qu'ils ne peuvent aller dans une zone contestée et qu'il ne peuvent pas quitter la Zone Météo Ouest. Les Français ne peuvent que se défendre si des forces soviétiques entrent dans leur zone.

Renforts : Les Américains reçoivent trois unités d'infanterie allemandes de 4 Pas non Elite en tant que renforts à chaque début des tours deux et trois. Ces unités agissent comme des unités américaines en tout point et peuvent utiliser des Actions Spéciales américaines (uniquement).

16.13 Règles spéciales pour ce scénario :

1) Les seules zones qui sont en jeu sont la France, les Pays Bas, la Belgique, l'Allemagne, la Pologne, la Prusse Orientale, les Etats Baltes, la Hongrie, la Roumanie et l'Union Soviétique. Le Ravitaillement est tracé et les nouvelles unités sont placées dans toute zone de port de la Zone Maritime Atlantique pour les Alliés occidentaux, à l'exception de l'infanterie allemande qui est placée dans toute zone d'Allemagne sous contrôle ami. Le Ravitaillement des Soviétiques est tracé par la terre jusqu'aux Zones Nationales soviétiques comme dans la règle 3.1. Les Points de Flotte (et toutes les règles qui impliquent les flottes) ne sont pas utilisées dans ce scénario d'introduction.

2) Toutes les zones en jeu dans la Zone Météo Est commencent la partie sous contrôle Soviétique, toutes les autres zones sont sous contrôle allié.

3) Les Soviétiques se déploient en premier et bougent en dernier.

4) Les Soviétiques et les Britanniques doivent payer un WERP supplémentaire pour chaque Pas d'unité terrestre produit (selon 9.24(g) et 9.38).

5) A cause du bombardement allié sur le réseau de ravitaillement soviétique (tous ces bombardiers lourds doivent bien s'occuper), les Soviétiques ne peuvent pas produire d'Actions Spéciales. Une fois que leurs trois Actions Spéciales de départ sont utilisées, il n'y a pas d'autre.

6) La partie commence avec la Phase de Mouvement Opérationnel Initial allié. Les Alliés ne produisent rien au premier tour. Les Soviétiques produisent normalement quand leur tour de jeu arrive.

16.2 Scénario de tournois (Juil 42 – Oct 43)

Ce scénario pour deux joueurs est conçu pour être terminé en trois ou quatre heures, il offre aux deux camps la possibilité d'attaquer et de défendre, et utilise toutes les règles du jeu standard (uniquement). La partie commence avec les Allemands qui lancent leur offensive de l'été 1942 (tour du joueur de l'Axe de Juil/Août 1942) et se termine avec la marche soviétique sur le Dniepr au delà de Koursk et avec l'Italie qui se rend après que les Alliés occidentaux aient accosté à Salerne (fin du tour de Sept/Oct 1943).

16.21 Déploiement : Le joueur allié se déploie en premier et bouge en second. Le joueur de l'Axe se déploie en second et bouge en premier.

16.211 Déploiement allié — Retirez de la Réserve de Forces allié :

- 2 Actions Spéciales soviétiques
- 3 blindés d'Elite soviétiques de 4 Pas
- 2 Actions Spéciales US
- TOUTES les unités aéroportées U.S. et britanniques

- 1 blindé britannique de 4 Pas
- 1 unité d'infanterie britannique de 4 Pas

Déployez les unités suivantes dans l'ordre suivant :

1) Dans la Forteresse de Leningrad : 2 infanteries soviétiques de 4 Pas (non Elite).

2) En Union Soviétique; au moins une unité terrestre doit se trouver dans les marais d'Onega, et au moins trois unités terrestres doivent se trouver dans les zones des marais de Ladoga, de Moscou, de Tula, de Voronezh, du Don River Bend, et du Krasnodar. Les unités restantes peuvent être déployées dans les Zones Nationales soviétiques listées ci-dessus ou à l'Est de cette ligne de front (Toutes les unités soviétiques) :

- 4 infanteries d'Elite de 3 Pas (unités de 4 Pas réduites)
- 2 blindés de 3 Pas (unités de 4 Pas réduites)
- 1 blindé de 2 Pas (unité de 3 Pas réduites)
- 1 blindé de 1 Pas (unité de 2 Pas réduites)
- 2 cavaleries de 3 Pas
- 14 infanteries de 3 Pas
- 12 infanteries de 2 Pas
- 1 Fortification
- 2 Fortifications Lourdes soviétiques (cf. 6.95(c))
- 2 unités d'Appui au Sol
- 1 Action Spéciale

3) Déployés à Malte et/ou en Egypte (sauf en Egypte Occidentale qui est sous contrôle de l'Axe) :

- 1 blindé britannique de 3 Pas
- 1 infanterie britannique de 4 Pas
- 2 infanteries britanniques de 3 Pas
- 1 Fortification (El Alamein uniquement)
- 1 unité britannique d'Appui au Sol

4) Déployés en Grande Bretagne :

- 2 blindés britanniques de 3 Pas
- 2 infanteries britanniques de 3 Pas
- 1 milice britannique de 1 Pas
- 2 unités britanniques d'Appui au Sol
- 1 Action Spéciale britannique
- 1 infanterie US de 4 Pas
- 1 unité US d'Appui au Sol

5) Déployés dans la case U.S.A. :

- 2 blindés US de 3 Pas
- 2 infanteries US de 3 Pas

16.212 Déploiement de l'Axe – Retirez de la Réserve de Forces allemande :

- 3 blindés d'Elite de 4 Pas
- 3 infanteries d'Elite de 4 Pas
- 1 Action Spéciale (le maximum pour ce scénario est de 4)
- TOUTES les unités de milice

Déployez les unités suivantes dans les territoires indiqués ci-dessous :

1) Déploiement dans les Zones Nationales soviétiques. Au moins une unité terrestre doit être déployée à Novgorod, Velikiye Luki, Smolensk, Kursk, Kharkov, en Crimée et à Sébastopol. Les unités restantes peuvent se déployer dans ces zones ou dans les Zones nationales soviétiques qui se trouvent à l'Ouest de ceux-ci :

- 1 blindé d'Elite allemand de 3 Pas
- 2 blindés allemands de 4 Pas
- 6 blindés allemands de 3 Pas (unités de 4 Pas réduites)
- 11 infanteries allemandes de 3 Pas (unités de 4 Pas réduites)
- 8 infanteries allemandes de 3 Pas (unités de 3 Pas à pleine puissance)
- 1 aéroportée allemande de 2 Pas
- 4 unités allemandes d'Appui au Sol
- 1 infanterie italienne de 3 Pas
- 1 infanterie roumaine de 3 Pas
- 1 infanterie hongroise de 2 Pas
- 4 Fortifications

2) Déployés dans leur pays d'origine :

- 3 infanteries finlandaises de 3 Pas
- 3 infanteries roumaines de 1 Pas unités de 2 Pas réduites)
- 1 infanteries hongroises de 2 Pas

3) Déployés en Yougoslavie, Grèce, et/ou Italie :

- 1 infanterie allemande de 3 Pas
- 1 blindé italien de 2 Pas
- 1 infanterie italienne de 3 Pas
- 3 infanteries italiennes de 2 Pas
- 1 unité italienne d'Appui au Sol
- 1 infanterie bulgare de 2 Pas (doit se déployer en Grèce ou en Yougoslavie selon les restrictions nationales)

4) Déployés en Libye, en Egypte Occidentale, et/ou en Crête. Au moins une unité terrestre doit se déployer en Egypte Occidentale :

- 1 blindé allemand de 3 Pas (unité de 4 Pas réduite)
- 1 blindé italien de 1 Pas (unité de 2 Pas réduite)
- 2 infanteries italiennes de 3 Pas
- 1 unité allemande d'Appui au Sol

5) Déployés en Norvège, au Danemark, en Pologne, en Allemagne, aux Pays Bas, en Belgique, et dans la France occupée (non-Vichy) :

- 1 blindé d'Elite allemand de 3 Pas (unité de 4 Pas réduite)
- 1 blindé allemand de 3 Pas (unité de 4 Pas réduite)
- 8 infanteries allemandes de 3 Pas
- 1 unité allemande d'Appui au Sol
- 3 Fortifications

6) Déployez les forces de la France de Vichy comme suit :

2 infanteries de 2 Pas (une à Marseille et une au Maroc)

16.22 Conditions de victoire : Le joueur ayant le plus de Points de Victoire (VP) à la fin du scénario gagne la partie. Si les deux joueurs ont le même nombre de VP, allouez au joueur allié une Victoire Marginale. Les Allemands doivent terminer avec le plus de VP sinon ils ne peuvent pas retarder la date historique de la fin de la guerre. De ce fait, l'importance d'établir une stratégie et de la réaliser incombe à ce joueur. Lors des tournois de type « Suisse », jouez un nombre pair de manches en alternant les camps et les adversaires, et attribuez des points comme ceci :

<i>Différence de points de victoire</i>	<i>Points alliés</i>	<i>Points de l'Axe</i>
Victoire décisive alliée (selon 10.47)	10	0
Alliés avec +4 VP ou plus	9	1
Alliés avec +3 VP	8	2
Alliés avec +2 VP	7	3
Alliés avec +1 VP	6	4
Aucun joueur n'a le plus de VP	5.01	5
Axe avec +1 VP	4	6
Axe avec +2 VP	3	7
Axe avec +3 VP	2	8
Axe avec +1 VP ou plus	1	9
Victoire décisive de l'Axe (selon 10.41)	0	10

Le joueur de l'Axe gagne un VP pour chacun des points suivants :

- 1) Les hits de bombardements alliés cumulés ne dépassent pas 10.
- 2) Le moral italien ne s'est pas effondré (l'Axe est toujours en Afrique).
- 3) Un point chacun pour tenir tout en étant ravitaillé à la fin de la partie : Maroc & Alexandrie.
- 4) Chaque Tête de Pont alliée en Europe qui est repoussée.
- 5) Un point pour chaque lieu suivant tenu par l'Axe à la fin de la partie avec une Ligne de Ravitaillement terrestre jusqu'en Allemagne : Bakou, Stalingrad, Moscou et Leningrad.

Le joueur allié gagne un VP pour chacun des points suivants :

- 1) Les hits de bombardements alliés cumulés sont à 25 ou plus.
- 2) L'Italie a capitulé.
- 3) Les Alliés contrôlent Paris qui est ravitaillé à la fin de la partie.
- 4) Les Alliés contrôlent Oslo qui est ravitaillé à la fin de la partie.
- 5) Le joueur de l'Axe n'a pas contrôlé au même

moment deux de ses objectifs en Union Soviétique pendant toute la partie.

- 6) L'Axe ne se trouve plus dans des Zones Nationales soviétiques.

16.23 Règles spéciales pour ce Scénario:

1) Parce que ce scénario sera joué en tournois, il n'est pas juste de favoriser un joueur par une météo chanceuse. De ce fait, le temps historique devrait être utilisé pour ce scénario lors des tournois (si vous jouez juste pour le plaisir, la météo aléatoire va bien). Les météos historiques à appliquer lors des tours de météo aléatoire étaient celles-ci :

Nov/Déc 1942 : (Est : Neige, Ouest : Neige, Sud : Clair)
Mars/Avril 1943 : (Est : Pluvieux, Ouest : Pluvieux, Sud : Légèrement Pluvieux)

2) Ajouts à la Réserve de Forces – Pour commencer avec le tour de jeu de Janv/Fév 1943, les unités suivantes sont ajoutées à leur Réserve de Forces respective :

1 infanterie britannique de 4 Pas
1 blindé britannique de 4 Pas
1 aéroportée britannique de 3 Pas

1 Action Spéciale US
1 aéroportée US de 3 Pas

1 Action Spéciale soviétique
1 blindé d'Elite soviétique de 4 Pas

2 blindés d'Elite allemands de 4 Pas
1 infanterie d'Elite allemande de 4 Pas

3) Les Soviétiques ne paient pas le double pour le niveau Cadre des nouvelles unités pendant les trois premiers tours. A partir du tour de Janv/Fév 1943, les Soviétiques doivent payer le double pour les niveaux Cadre selon les règles standards. Les Soviétiques ayant déjà appliqué la conscription d'urgence avant le début de ce scénario, cette option n'est pas disponible.

4) Hits de bombardements cumulés. Le marqueur 'Bomb Hits' sert à enregistrer le cumul des hits de bombardements alliés.



EXEMPLE : Si la première campagne de bombardements est menée en Nov/Déc 1942 et que les Alliés enregistrent deux hits, le marqueur est placé sur la case '2' de l'échelle d'Information Générale. Si ils obtiennent ensuite trois hits en Janv/Fév 1943, le marqueur est déplacé de trois cases jusque dans la case '5'.

5) Echelle d'Information Générale : les niveaux de départ sont les suivants :

Case 0 – Bombardiers allemands et Hits de bombardements cumulés

Case 2 – Bombardiers alliés, Flak britannique et

allemande
 Case 3 – ASW
 Case 4 – Chasseurs allemands
 Case 5 – Chasseurs alliés
 Case 9 – U-boat (utilisez le côté +30 du pion). Les Allemands commencent avec 39 U-boat

6) Points de Flotte : Les points de départ par Zone Maritime sont :

Mer Baltique : Allemagne : 1; Union Soviétique : 1
Atlantique : Allemagne : 1; Alliés Occidentaux : 5
Méditerranée : Italie : 3; Alliés Occidentaux : 3
Mer Noire : Union Soviétique 1

7) Les Constructions Restreintes (cf. 4.6) sont toutes disponibles à la construction dès le premier tour de ce scénario.

16.3 La guerre en Europe (Sept 39 – Déc 41)

Le concept de ce scénario a été suggéré par Gary Robinson sur www.consimworld.com et nous avons concrétisé le concept dans ce court scénario d'introduction. L'idée de base est que les Soviétiques entrent en guerre avec l'Allemagne presque immédiatement, et que les USA restent à l'écart de la guerre sauf en ce qui concerne les Prêt-Bails.

16.31 Déploiement : Déployez toutes les forces comme dans le jeu de la campagne de 1939 (cf. 17.0).

16.32 Conditions de victoire : Le joueur ayant le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur. Un match nul se produit si aucun joueur n'a plus de Points de Victoire que l'autre. Le joueur de l'Axe gagne des VP pour les points suivants :

- 1) Chaque Zone de Ressource de Grande Bretagne sous contrôle de l'Axe.
- 2) Un VP chacun pour le contrôle par l'Axe de Paris, d'Alexandrie, de Moscou, de Leningrad et de Bakou.
- 3) Un VP (au total) si l'Axe contrôle à la fois Belgrade, Athènes et la Crète.

Le joueur allié gagne des VP pour les points suivants :

- 1) Chaque Zone de Ressource d'Allemagne sous contrôle des Alliés.
- 2) Un VP chacun pour le contrôle allié de Paris, Varsovie, Ploesti, Oslo et de la Sicile.
- 3) Un VP (au total) si le morale de l'Italie s'est effondré.

16.33 Règles spéciales pour ce Scénario :

1) Le Pacte de Non-Agression germano-soviétique est effectif jusqu'au tour du joueur allié de Janv/Fév 1940, où les Soviétiques doivent déclarer la guerre contre l'Allemagne. L'Union Soviétique peut également déclarer la guerre contre les Puissance Mineures de l'Axe, comme un groupe à part, si elle le veut.

2) Le niveau de base de la production soviétique est de 17 WERP par tour pour les trois premiers tours de 1940. A partir de Juil/Août 1940, le niveau de base de leur production grimpe à 34 WERP, où il demeure pendant tout le reste de ce scénario.

3) Les Soviétiques ne reçoivent ni le bénéfice du niveau Cadre (cf. 9.24(d)) ni la possibilité d'une Conscription d'Urgence (cf. 9.24(f)) jusqu'à la première Phase de Production alliée lors de laquelle les Puissances de l'Axe contrôlent au moins une Zone Nationale soviétique ET où il y a, à ce moment là, au moins une unité de l'Axe dans une Zone Nationale soviétique. Mis à part ces restrictions et celle mentionnée dans la règle 16.33(2) ci-dessus, les Soviétiques n'ont aucune règle qui soit en conflit avec la section 9.2.

4) Les règles de Guerre Stratégique (cf. 2.0) ne sont pas utilisées dans ce scénario. A la place, le niveau de base de la production britannique est considéré comme étant de 12 WERP (4 par Zone de Ressource Nationale) et celui de l'Allemagne de 20 WERP (4 par Zone de Ressource Nationale). Les 12 WERP britanniques perdus et les 10 WERP allemands perdus par tour sont considérés comme étant dépensés et/ou perdus par chaque Puissance à chaque tour dans la poursuite de la Guerre Stratégique.

5) Les U.S.A. ne commencent à fournir des Prêt-Bails à une quelconque puissance qu'à partir du moment où Paris est tombée ou quand la France de Vichy est instaurée (cf. 9.34).

INDEX

(PAR SECTIONS DE REGLES)

- Abréviations : Cf. Carte
 Actions Spéciales : 7.0
 Afrique : 9.12
 Afrique du Nord française : 9.525, 10.31(b)
 Albanie : 9.21, 9.44
 Allemagne : 9.1, 9.23, 9.31, 9.43, 9.44, 9.51(c),
 10.13, 14.31
 Alliés occidentaux : 9.22, 9.3
 Armes V : 2.28
 Assaut Amphibie : 7.2, 13.46
 Assaut Aéroporté : 7.2, 7.3, 13.33, 14.43(b)
 ASW : 2.1, 4.6
 ASW/U-boat : 2.1, 13.36
 Bakou : 3.2, 4.42
 Belgique : 9.11(c)
 Bessarabie : 9.25, 9.26
 Bombardiers : 2.2
 Bulgarie : 9.1, 9.15, 9.16, 9.17(a), 19.2
 Cadres : Glossaire , 4.43(b), 9.13, 9.24(d), 14.42
 Capacité maritime : 3.31, 3.32, 3.33
 Chypre : Glossaire : Moyen Orient
 Colonies orientales françaises : 9.524, 10.31(b)
 Combat : 1.25, 6.0
 Combat aérien : 6.22, 6.23
 Combat de Percée : 1.26, 6.7, 7.4
 Combat naval : 8.1, 9.45(b)
 Conditions de Victoire : 10.4, 10.5, 14.48
 Conquête : 9.46, 9.52, 10.1, 10.2, 10.3
 Conscriptio d'Urgence : 9.24(f), 9.24(g)
 Constructions restreintes : 4.6
 Contourner le Cap : 3.32, 5.33, 7.25
 Contre-attaque : 6.5, 7.7
 Contrôle des zones : Glossaire
 Coûts : 20.2
 Danemark : 9.12, 9.31
 Déclaration de Guerre : 1.23, 9.11, 9.23, 9.31, 9.42,
 14.43
 Déploiement : 15.3, 15.4, aides de jeu
 Désert : 13.23
 Détermination de la Météo : 1.1, 1.11
 Effets de la Météo : 1.12, 1.13, 1.14, 9.13, 14.42
 Effets du Non-Ravitaillement : 3.4
 Effets du terrain : 6.8
 Effets du terrain – Combat : 6.81, 6.82, 6.83, 6.84,
 6.85, 6.86
 Effets du terrain – Mouvement : 5.15, 5.16, 5.17,
 5.18, 5.19
 Eléments stratégiques : Glossaire
 Empilement : 5.5, 13.22
 Engagement aérien : 2.22, 6.22, 6.23
 Escortes : 2.21, 2.22, 2.24(b), 13.35
 Espagne : 9.31, 13.44, 14.33
 Etats Baltes : 9.25
 Finlande : 9.1, 9.13, 9.15, 9.17(d), 9.24(a), 19.2
 Flak : 2.22(d), 4.6
 Flottes : 4.2, 8.3
 Forteresses : Glossaire, 3.2, 4.41, 5.17, 5.5, 6.85, 6.86
 Fortifications : 6.9
 Fortifications lourdes soviétiques : 6.95(c)
 Fortifications lourdes: 6.95(c)
 France : 9.41, 9.5, 10.12, 10.31(b), 14.35
 France de Vichy : 9.31, 9.52, 10.1
 France Libre : 9.53, 10.1
 Gibraltar : 3.32, 9.45
 Grande Bretagne : 9.23(b), 9.3, 9.51(a+b), 10.1, 14.33
 Grèce : 9.21, 10.31(a), 13.43
 Guerre aérienne : 2.2
 Guerre Stratégique : 2.0
 Haute Egypte : 5.33, 7.25
 Hit-bonus : Glossaire, 6.4, 9.45(a)
 Hongrie : 9.1, 9.15, 9.17(c), 9.41, 19.2
 Intercepteurs : 2.21, 2.22, 2.24(b), 13.35
 Interdiction navale : 8.2, 9.45(b)
 Invasions Amphibies : 7.2, 9.37, 9.41, 9.47, 9.525/6
 Italie : 9.12, 9.4, 10.12, 10.31(c), 14.34
 L'Allemagne et les Puissances Mineures de l'Axe :
 9.1, 14.31
 Légèrement Pluvieux : 1.1
 Leningrad: 3.2, 3.3, 4.12, 6.85
 Ligne de Démarcation : 9.28
 Limites : 2.3, 4.6, 9.27, 9.32, 9.43, 9.45(c), 9.51(a)
 Limites de constructions : 2.3
 Maintien naval : 4.1, 4.2, 8.323, 9.32, 9.42
 Marqueur de Hits de Bombardements : 16.23(4)
 Marqueur de Pas des Puissances Mineures de l'Axe :
 9.15
 Marqueurs de Construction Partielle : 13.24
 Marqueurs de Prochaine Flotte/Flak/ASW Autorisée :
 4.6
 Maximum permis : 7.11, 9.45(d), 9.64, 13.31, 14.2
 Me 262 : 13.35
 Mer Baltique : 9.14
 Météo : 1.1
 Milice : Glossaire, 4.43(b), 9.12
 Montagne de l'Oural : 3.2, 4.42, 5.18
 Moral (Italien) : 9.45
 Mouvement : 1.23, 1.24, 1.26, 5.0
 Mouvement de Percée : 1.26, 5.4, 7.4
 Naval : 8.0, 8.1, 9.45(b), 14.46
 Neige : 1.12
 Niveaux de WERP : 9.24, 9.42, 20.4
 Norvège : 9.14, 9.31
 Nouvelles unités : 4.4
 Opérationnel : 1.23, 5.1, 5.31
 Overlord : 13.46
 Paris : 9.15, 9.34, 9.42, 9.521
 Partisans : 4.7
 Pays Bas : 9.11(c)
 Percée : 1.26, 5.4, 7.4
 Percée terrestre : 1.26, 6.7, 7.4
 Perse : 5.33, 9.22
 Phase(s) de Percée: 1.26, 5.4, 6.7, 7.4
 Pluvieux : 1.13
 Points de Flotte : Glossaire, 4.2, 4.62, 4.63, 5.3, 8.0

- Pologne : 9.11(b), 9.23(a), 9.25, 9.41
 Ports : 3.3, 4.64, 5.31, 5.32, 13.32
 Portugal : 9.31
 Prêt-Bail : 9.34, 9.35, 9.36
 Procédure : 6.2, 14.44, 14.45
 Production : 1.22, 4.0, 17.8(2)
 Protocole : 4.5
 Prusse Orientale : 9.23(a)
 Puissances Mineures : Glossaire, 9.11(b), 9.6, 10.2, 19.1
 Puissances Mineures de l'Axe : 9.1, 9.15, 9.16, 9.17, 9.18, 14.311
 Ravitaillement : 1.21, 1.27, 3.0
 Ravitaillement Limité : 3.6, 7.9
 Règles politiques : 9.0
 Renforcer une bataille : 6.21, 7.6
 Remplacements : 4.3, 7.8
 Remplacements non restreints : 7.8
 Rétablir le Ravitaillement : 3.5
 Retraiter d'un combat : 6.21, 7.5, 14.44
 Roumanie : 9.1, 9.15, 9.17(b), 9.17(e), 9.41, 19.2
 Scénarios : 16.0
 Séquence de jeu : 1.0
 Sicile : 9.4, 9.44, 9.46(b)
 Sources de Ravitaillement : 3.2
 Stratégique : 1.24, 2.13, 2.25, 2.27, 5.2, 5.32, 9.523, 20.3
 Suède : 9.14, 13.41, 13.44
 Suisse : 9.11(a)
 Table ASW : Cf. Carte
 Table d'attaque des U-boat : Cf. Carte
 Table de perte des U-boat : 20.5
 Tapis de Bombes : 14.47
 Tour de joueur : 1.2, 1.3
 Tracer le Ravitaillement : 3.1, 3.3, 4.12, 9.523
 Transfert naval : 8.3, 9.32
 Transport : 5.22, 5.3, 9.12, 9.44
 Transport Maritime : 5.3, 9.12, 9.44
 Turquie : 9.21, 9.23(c), 13.44
 Type de combat terrestre : Assaut : 6.32
 Type de combat terrestre : Normal : 6.31
 U.R.S.S. : 9.2, 9.41, 10.11, 14.32, 14.42
 U.S.A. : 3.2, 7.26, 9.3, 9.525, 9.53, 13.21, 14.33
 U-boat : 2.1, 2.3
 Unités d'Appui au Sol : Glossaire, 6.22, 6.23, 6.6, 14.46
 Unités d'Elite : Glossaire, 4.43(a), 9.24(e)
 Unités de type infanterie : Glossaire, 6.25
 Voies Aériennes : Glossaire, 5.13, 7.3, 7.51
 WERP : Glossaire
 Yougoslavie : 9.21, 13.42
[Zone Nationale U.S - Règles spéciales : 3.2, 4.42, 9.37](#)
 Zones de Ressource : 4.1, 4.11, 4.12, 4.13, 4.14, 4.7
 Zones Météo : Glossaire, 1.1, 9.28
 Zones Nationales : Glossaire



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

© 2004 GMT Games, LLC — Living Rules 9-28-04