

Europe Engulfed

*La Seconde Guerre Mondiale en Europe
1939 – 1945*



LIVRET DES REGLES

Conception : RICK YOUNG & JESSE EVANS
Développement : WILLIAM COOPER



© 2003 GMT Games
P.O. Box 1308, Hasford, CA 93222-1308
www.GMTGames.com

Bleu = Modifications antérieures

Rouge = Modifications du 28/09/2004

INTRODUCTION:

Europe Engulfed est une simulation stratégique de la Seconde Guerre Mondiale en Europe. Chaque joueur prend des décisions qui affecteront la guerre. Vous décidez où et comment les batailles majeures de la guerre seront menées. Afin de refléter la chance et l'initiative locale des leaders au combat, nous utilisons des dés pour résoudre ces batailles. Au final, la stratégie globale et les compétences de chaque joueur détermineront l'issue de la guerre.

Europe Engulfed se joue à deux ou trois joueurs. Si il y a deux joueurs, l'un contrôle les Puissances Alliées et l'autre contrôle les Puissances de l'Axe.

Le camp allié se prête au jeu en équipe de deux joueurs (ce qui permet ainsi à trois joueurs de jouer ensemble). Si il y a trois joueurs, le premier contrôle la Grande Bretagne et les U.S.A., le second contrôle l'U.R.S.S., la France, et les Puissances Mineures que l'Axe envahit, tandis que le troisième joueur contrôle les Puissances de l'Axe (Allemagne, Italie, les Puissances Mineures de l'Axe, et les Puissances Mineures que l'Allié envahit).

Dans le cas d'une partie à trois joueurs, nous vous conseillons d'utiliser la règle optionnelle 14.48 (cf. Livret de Jeu) afin de déterminer le vainqueur final quand le résultat est une Victoire Alliée.

Tout au long des règles, vous trouverez des références à d'autres règles (ex : "cf. 9.64"). Ces références peuvent être ignorées quand vous lisez toutes les règles. Elles sont fournies, tout comme la Table des Matières, le Glossaire et l'Index, pour vous aider à trouver une règle particulière quand vous avez besoin de vous référer au livret des règles.

TABLE DES MATIERES :

1.0 Séquence de Jeu Page 5

- 1.1 Phase de détermination de la météo
- 1.2 Tour de l'Axe
- 1.3 Tour des Alliés
- 1.4 Phase d'avancement du tour

2.0 Guerre Stratégique Page 6

- 2.1 ASW et la campagne des U-Boat
- 2.2 Guerre Stratégique aérienne
- 2.3 Limites des constructions stratégiques

3.0 Ravitaillement Page 9

- 3.1 Règles générales
- 3.2 Sources de Ravitaillement
- 3.3 Lignes de Ravitaillement à travers les zones de mer
- 3.4 Effets du non Ravitaillement
- 3.5 Rétablir le Ravitaillement
- 3.6 Phase de détermination du Ravitaillement final

4.0 Production Page 10

- 4.1 Règles générales
- 4.2 Maintien naval
- 4.3 Remplacements
- 4.4 Produire de nouvelles unités
- 4.5 Protocole de la production
- 4.6 Constructions restreintes
- 4.7 Partisans

5.0 Mouvement Page 12

- 5.1 Phases du Mouvement Opérationnel
- 5.2 Phases du Mouvement Stratégique
- 5.3 Transport maritime
- 5.4 Phases du Mouvement de Percée
- 5.5 Limites d'empilement

6.0 Combat Page 15

- 6.1 Règles générales
- 6.2 Procédure du round de combat
- 6.3 Options du combat
- 6.4 Résumé des Hit-bonus
- 6.5 Contre-attaque
- 6.6 Unités d'Appui au Sol
- 6.7 Phases du combat et du mouvement de Percée
- 6.8 Effets du terrain sur le combat
- 6.9 Ouvrages de Fortification

7.0 Actions spéciales Page 19

- 7.1 Règles générales
- 7.2 Invasion amphibie
- 7.3 Assaut aéroporté
- 7.4 Phases du mouvement et du combat de Percée
- 7.5 Retrait d'un combat
- 7.6 Amener des renforts dans une bataille
- 7.7 Contre-attaque
- 7.8 Remplacements non restreints
- 7.9 Ravitaillement limité

8.0 Opérations navales Page 22

- 8.1 Combat naval
- 8.2 Interdiction navale
- 8.3 Transfert de Points de Flotte

9.0 Considérations politiques Page 23

- 9.1 L'Allemagne et les Puissances Mineures de l'Axe
- 9.2 L'Union Soviétique (U.R.S.S.)
- 9.3 La Grande Bretagne et les U.S.A.
- 9.4 L'Italie
- 9.5 La France
- 9.6 Les Puissances Mineures

10.0 Conquête & Victoire Page 29

- 10.1 Conquête des Puissances Majeures
- 10.2 Conquête des Puissances Mineures
- 10.3 Contrôle du territoire conquis
- 10.4 Conditions de victoire
- 10.5 Mises en tournois

11.0 Notes des joueurs Livret de Jeu

12.0 Notes du concepteur Livret de Jeu

13.0 Règles optionnelles du concepteur . Livret de Jeu

14.0 Règles optionnelles supplém. Livret de Jeu

15.0 Exemples détaillés de jeu Livret de Jeu

16.0 Scénarios & parties courtes	Livret de Jeu
Index	Livret de Jeu
17.0 Campagne 1939	Aide de jeu
18.0 Campagne 1941	Aide de jeu
19.0 Déploiement des Puiss. Mineures	Aide de jeu
20.0 Tables	Aide de jeu

COMPOSANTS DU JEU :

Votre exemplaire de *Europe Engulfed* doit comprendre: 284 blocs de bois répartis ainsi :

Nations Représentées	Couleur de bloc	Nombre de blocs
Allemagne	Gris	68
Unités d'Elite allemandes	Gris foncé	10
Puissances Mineures de l'Axe	Jaune	18
Italie	Vert clair	20
U.S.A.	Vert foncé	27
France	Bleu clair	27
Grande Bretagne	Bleu foncé	24
Union Soviétique	Rouge-Orangé	68
Unités d'Elite soviétiques	Rouge foncé	7
Neutres	Marron	15

Un Livret de Règles (celui-ci)

Un Livret de Jeu

Deux cartes

Étiquettes à coller sur les blocs de bois

24 Dés (de deux couleurs différentes, 12 de chaque)

136 marqueurs carrés

68 marqueurs ronds

5 aides de jeu (8.5 x 11)

Notez que des blocs supplémentaires sont fournis, donc le compte de blocs peut être supérieur au nombre indiqué. Des autocollants supplémentaires sont également fournis au cas où vous auriez besoin d'en remplacer si ils sont mal collés. Si l'un de ces éléments manque ou est abîmé, écrivez nous à cette adresse :






GMT Games


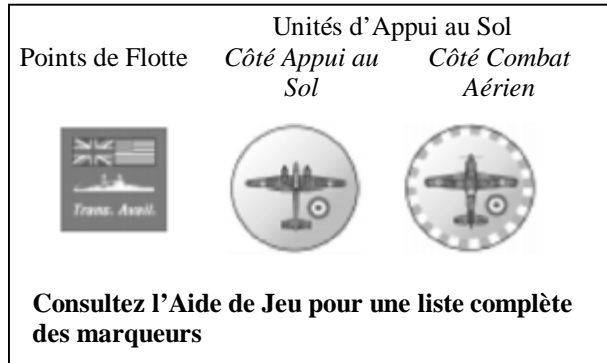
P.O. Box 1308

Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

Les concepteurs et GMT Games autorisent et permettent au propriétaire de ce Livret de Règles de faire une photocopie des planches d'étiquettes et de marqueurs pour leur usage personnel.

Types d'unité	
	Blindés
	Infanterie
	Aéroportées
	Cavalerie
	Milice
	Marqueur d'Action Spéciale

GLOSSAIRE :

Voies aériennes [Air-Routes] – Lignes en pointillés blancs sur la carte qui traversent des zones de mer et qui connectent deux zones terrestres utilisées pour le mouvement des unités d'Appui au Sol et/ou d'Assaut Aéroporté à travers des zones de mer sans utiliser de Points de Flotte. Ces lignes sont toujours bidirectionnelles. Les unités éligibles qui utilisent une Voie Aérienne dépensent la totalité de leur potentiel de mouvement. **Les Voies Aériennes non représentées sur la carte sont considérées comme existantes là où deux zones terrestres sont séparées par moins d'un pouce et demi (deux pions GSU mis côte à côte) de mer sur la carte (pour les Forteresses, tracez depuis/jusqu'au centre du symbole de Forteresse, pas de la zone environnante).**

Cadre – Une unité terrestre à qui il ne reste plus qu'un seul Pas de Pertes est considérée comme étant à un niveau « Cadre ».

Zone contestée – Une zone contestée est une zone où les deux camps ont des unités de combat terrestres. Le camp qui est le dernier à avoir occupé la zone tout seul contrôle la zone contestée.

Zone contrôlée – L'Axe et les Alliés contrôlent toutes les zones non neutres de la carte. Le joueur qui est le dernier à avoir occupé une zone tout seul la contrôle. Toutes les zones situées derrière la ligne de départ d'un joueur décrite dans le scénario commencent en étant contrôlées par ce joueur. Les zones contrôlées par l'ennemi passent sous contrôle ami au moment où elles sont occupées uniquement par des unité(s) terrestre(s) amie(s), sauf en ce qui concerne les zones prises par un Assaut Amphibie ou Aéroporté incontesté, qui ne sont pas converties avant la Phase de Combat Initial.

Désert – Traité sous tous les aspects comme du terrain clair sauf si vous jouez avec la règle optionnelle 13.23.

Unités terrestres d'Elite – Ces unités représentent l'équipement abondant et l'entraînement supérieur que les Allemands et les Soviétiques donnaient à quelques formations, afin de les utiliser lors des batailles importantes. Ces unités étaient bien plus suivies par les services de renseignement adverses, c'est pourquoi ils ont une couleur de bloc différente des autres unités de leur nation. Il y a sept unités rouge foncé de chars et d'infanterie soviétiques, et dix unités gris foncé de

panzers et d'infanterie allemands. Ces unités sont plus puissantes car elles tirent avec un Hit-bonus gratuit, mais elles coûtent le double à construire (cf. 4.43(a)).

Points de Flotte [Fleet Points] – Les forces navales sont représentées dans le jeu par des 'Points de Flotte', dont chaque point est figuré par un marqueur de Point de Flotte, qui est placé dans la zone maritime qu'il occupe. Les Points de Flotte peuvent servir à accomplir chaque fonction navale pendant un tour, plutôt que d'être obligé d'en choisir une seule, les rendant ainsi vraiment flexibles (exception – cf. règle 8.3). La planche de pions n'est pas une limite au nombre de Points de Flotte qu'une nation peut avoir ou construire. **Les Points de Flotte ne peuvent pas être volontairement détruits.**

Réserve de Forces [Force Pool] – Toutes les unités et Actions Spéciales pouvant être construites par une Puissance données. Quand les unités sont détruites et quand les Actions Spéciales sont utilisées, elles retournent dans cette Réserve.

Forteresses – Les Forteresses sont des **ports fortifiés** qui agissent comme des zones à l'intérieur des zones (voir la carte). Elles affectent le combat de plusieurs manières (cf. 5.17, 5.5, 6.85 & 6.86). Une Forteresse inoccupée est automatiquement contrôlée par le joueur qui contrôle la zone qui l'inclut (exceptions : Malte qui ne possède pas de zone contenant, et Gibraltar qui demeure sous le contrôle des Alliés Occidentaux tant que l'Espagne reste neutre). Cette zone contenant fonctionne également comme un port en termes de jeu tant que la Forteresse est sous contrôle ami et incontesté. **Les unités qui se trouvent dans une Forteresse sous contrôle ami reçoivent un Ravitaillement Limité (cf. 7.9) si elles ne peuvent pas tracer une Ligne de Ravitaillement valide.**

Unités terrestres – Ce sont les blocs de bois cubiques fournis dans le jeu. Ces blocs sont normalement placés sur la tranche, avec les informations cachés de l'adversaire, simulant ainsi un système de renseignement limité. Le Pas actuel de chaque unité est celui qui se trouve le long du bord supérieur de la pièce concernée. La valeur la plus élevée imprimée sur chaque étiquette représente cette unité à pleine puissance. Les unités terrestres du jeu représentent (approximativement) des Corps, sauf pour les unités soviétiques, qui représentent (approximativement) des Armées.

Unités d'Appui au Sol – Ce sont les marqueurs ronds avec des silhouettes d'avion. Ils ont un code couleur correspondant aux unités terrestres de chaque pays. Le nombre fourni pour chaque pays est le maximum qu'un pays puisse avoir en jeu à un moment donné. Une unité d'Appui au Sol fournira un Hit-bonus à une unité terrestre précise dans la même zone lors des Phases de Combat d'un tour où la météo est Claire ou Légèrement Pluvieuse (cf. 6.6).

Hit-Bonus – Un Hit-bonus est un modificateur qui vous aide à infliger des dégâts à votre cible. Normalement, vous avez besoin d'un six sur un dé pour infliger un hit. Chaque Hit-bonus reçu ajoute au score obtenu sur chaque dé concerné, facilitant ainsi les dégâts. Avec un Hit-bonus vous infligez des dégâts sur un 5 ou un 6, avec deux Hit-bonus vous infligez des dégâts sur 4 à 6, etc.

Zones Nationales [Home Areas] – Les Zones Nationales sont les zones formant le cœur d'une nation où les nouvelles unités sont construites et jusqu'où le Ravitaillement est tracé. Les Zones Nationales de chaque nation sont celles qui sont à l'intérieur de leurs frontières initiales, et qui sont colorées avec la couleur appropriée sur la carte (gris pour l'Allemagne, rouge-orangé pour l'Union Soviétique, etc.). Les zones non nationales alignées avec chaque pays ont le même code couleur que leurs Zones Nationales, mais sont identifiées par des rayures en diagonale. La Zone Nationale américaine est représentée par la case U.S.A. située dans l'Océan Atlantique. *Les Zones Nationales britanniques agissent également comme Zones Nationales pour les unités des U.S.A. en ce qui concerne le Ravitaillement uniquement.*

Unités de type Infanterie – Ce sont des unités terrestres qui ne possèdent pas de chars en nombre significatif, et qui sont représentées dans le jeu par les unités d'infanterie, de l'aéroportée, de cavalerie et de milice.

Marqueurs – Ce sont les 136 marqueurs carrés et les 68 marqueurs ronds inclus dans le jeu. Ils servent à représenter les ouvrages de fortification, les unités d'Appui au Sol, les Actions Spéciales, et divers éléments du jeu.

Puissances Majeures – Les principaux combattants, chacun ayant son propre niveau de production et sa propre Réserve de Forces. Les Puissances Majeures et leurs blocs de couleur sont : Allemagne (gris & gris foncé), Italie (vert clair), Union Soviétique (rouge-orangé & rouge foncé), Grande Bretagne (bleu foncé), France (bleu clair), et les U.S.A. (vert foncé).

Moyen Orient – **Toutes les zones des colonies orientales françaises, la Transjordanie, l'Irak, et la Perse.**

Unités de Milice – Ces unités sont l'inverse des unités d'Elite d'infanterie. Elles sont plus faibles car elles ne reçoivent *jamais* de hit-bonus, mais sont meilleur marché à construire (cf. 4.43(b)).

Puissances Mineures – Ce sont toutes les nations indiquées sur la carte autres que les six qui sont listées dans les Puissances Majeures ci-dessus. Les Puissances Mineures de L'Axe utilisent les blocs jaunes, et les autres Puissances Mineures utilisent les blocs marrons.

Zone nouvellement contestée – Une zone nouvellement contestée est une zone qui est devenue

contestée suite à la Phase de Mouvement tout juste achevée. Une zone peut être nouvellement contestée plus d'une fois tout au long d'une partie, chaque fois où un camp y pénètre alors qu'elle n'était occupée que par l'autre camp.

Actions Spéciales – Ce sont les marqueurs ronds portant les mots “Special Action”. Ils représentent des concentrations de matériel/ressources de commandement et la capacité de les utiliser au mieux. Elles peuvent être utilisées pour des opérations spéciales offensives ou défensives (cf. 7.2–7.9).

Pas – Les Pas (de Pertes) sont les étapes de construction des unités terrestres par Production/Remplacements, et de destruction par les pertes au combat. Si une unité de plusieurs Pas subit un hit, réduisez la valeur de son Pas actuel de un point en tournant son bloc de 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Si une unité n'ayant plus qu'un seul Pas subit un hit, elle est éliminée et retourne dans sa Réserve de Forces.

Détroits [Straits] – Les détroits sont d'étroits bras de mer qui séparent deux zones de terre. Ils affectent le mouvement (cf. 5.16) et le combat (cf. 6.83). Il y a trois détroits sur la carte : Le Détroit de Messine entre la Sicile et l'Italie, les Dardanelles en Turquie, et le Détroit de Kerch près de Sébastopol en Union Soviétique.

Mouv-Strat – Abréviations de Mouvement Stratégique (cf. 5.2)

Éléments Stratégiques – Les forces aériennes stratégiques de chaque Puissance Majeure sont représentées de façon abstraite par des points sur l'échelle d'Information Générale, tout comme les niveaux de U-boat, d'ASW, et de Flak. A mesure que ces ressources sont construites et détruites, leur valeur courante est ajustée en déplaçant le marqueur approprié sur le nombre correspondant de cette échelle (cf. la carte). Le nombre maximum de bombardiers et de chasseurs que chaque camp possède est de 30 de chaque type. Le nombre maximum de points de U-boat que l'Allemand peut avoir est de 60 (les valeurs comprises entre 31 et 60 sont indiquées en retournant le marqueur U-boat du côté +30).

Canal de Suez – C'est le tronçon de mer qui relie la Méditerranée à la Mer Rouge (et seulement pour les Alliés — à l'Atlantique en contournant l'Afrique) à travers l'Égypte. Ce canal peut être utilisé pour toute raison valable uniquement par le camp qui contrôle à la fois les zones d'Alexandrie et du désert du Sinaï.

Zones Météo – Il y a trois Zones Météo sur la carte : Ouest, Est, et Sud. La météo affecte le mouvement et le combat (cf. 1.1) et entraîne divers autres effets. Les Lignes de Météo (cf. carte) délimitent les trois Zones Météo.

WERP – Prononcez “wurp”, c'est un acronyme signifiant Points de Ressources Economiques de Guerre [Wartime Economic Resource Points]. Ces points

mesurent la production de l'industrie militaire d'une nation pour le théâtre européen de la Seconde Guerre Mondiale.

1.0 SEQUENCE DE JEU

Chaque tour de jeu représente deux mois et se compose des Phases décrites ci-dessous. Ces Phases doivent être jouées dans l'ordre indiqué.

1.1 PHASE DE DETERMINATION DE LA METEO

La carte est divisée en trois Zones de Météo; Est, Ouest, et Sud. Pendant les tours de Mars/Avril et de Novembre/Décembre de chaque année, la météo est variable et doit être déterminée. Ces tours possèdent deux cases de ‘Météo Variable’ (cf. carte), une case contenant les résultats de Pluvieux [Mud] et Légèrement Pluvieux [Lt. Mud], et une autre contenant les résultats Neige et Clair.

1.11 La Météo Variable est déterminée lors des tours précités par les joueurs allemands et soviétiques qui lancent chacun un dé et qui en comparent les résultats. Les cases de Météo Variable décrivent un résultat si le joueur Allemand obtient le plus haut score, et un autre résultat si c'est le joueur soviétique qui l'emporte (ou si les deux scores sont égaux). Cette comparaison de jets de dé détermine la météo dans les trois Zones Météo. Une météo Claire n'a aucun effet sur le jeu, alors que les effets de Neige, Pluvieux, et Légèrement Pluvieux sont décrits ci-dessous.

1.12 NEIGE : Pendant les tours neigeux, toutes les unités attaquantes divisent par deux leur nombre total de dés de combat (en éliminant les fractions), pour chaque Phase de Combat de chaque tour de joueur. Les unités d'infanterie et de



blindés sont totalisées et divisées séparément. Toute multiplication et division applicable est effectuée avant d'ôter les fractions restantes. Il n'y a aucun effet sur les unités qui se défendent. Les unités terrestres soviétiques et finlandaises qui attaquent dans une Zone Nationale ne sont pas affectées par cette pénalité et jettent les dés normalement. Les marécages sont traités comme du terrain accidenté pendant les tours de neige, sauf que les blindés ne peuvent toujours pas y entrer. Les unités d'Appui au Sol ne peuvent pas participer aux combats qui se déroulent dans une zone qui est sous la neige.

EXEMPLE : 15 Pas d'infanterie allemande effectuent une attaque normale dans la neige. Ils sont réduit de moitié et ne jettent que 7 dés.

EXEMPLE 2 : Trois Pas d'infanterie d'Elite et neuf Pas d'infanterie régulière attaquent dans la neige, l'attaquant jette un total de six dés, mais un seul bénéficiera du Hit-bonus d'Elite (les dés d'Elite fractionnaires d'une classe sont ajoutés aux dés sans Hit-bonus autorisés).

1.13 **PLUVIEUX [MUD]** : Sortir et/ou entrer dans une zone Pluvieuse coûte à une unité la totalité de son potentiel de mouvement pour le Mouvement Opérationnel. La Phase de Mouvement Stratégique Initial n'est pas affectée par le temps Pluvieux. **Aucune des Phases de Mouvement de Percée (Opérationnel ou Stratégique) n'est permise dans ou hors d'une zone Pluvieuse.** Les blindés ne peuvent jamais bénéficier de Hit-bonus par temps Pluvieux (en attaque ou en défense), y compris le bonus d'attaque surprise (cf. 14.43(b)) et le bonus d'unité d'Elite (cf. Glossaire). Les unités d'infanterie qui se défendent reçoivent un Hit-bonus pendant les tours Pluvieux. Les unités d'Appui au Sol ne peuvent pas participer aux combats qui se déroulent dans une zone qui est Pluvieuse.



1.14 **LEGEREMENT PLUVIEUX [LIGHT MUD (LT. MUD)]**: Une zone Légèrement Pluvieuse est en tout point traitée comme par temps Clair, sauf qu'aucune des Phases de Mouvement de Percée (Opérationnel ou Stratégique) n'est permise **dans ou hors d'une zone Légèrement Pluvieuse.**



1.2 TOUR DU JOUEUR DE L'AXE

1.21 **Phase de Détermination du Ravitaillement Initial** : Les unités de l'Axe sont vérifiées pour déterminer si elles sont Non Ravitaillées (cf. 3.1 & 3.3). Les unités ravitaillées le demeurent, même si elles bougent ou se trouvent subséquemment en situation de non ravitaillement, jusqu'à la Phase de Détermination du Ravitaillement Final (cf. 1.27). Les unités qui sont Non Ravitaillées sont indiquées à l'aide des marqueurs '**Non Ravitaillée [Out of Supply]**' et le demeurent jusqu'à la Phase de Détermination du Ravitaillement Final.

1.22 **Phase de Production** : Le joueur de l'Axe calcule les WERP disponibles, résout et soustrait les dommages de la Guerre Stratégique et les coûts du Maintien Naval, puis dépense les WERP restant pour effectuer des achats et/ou ajouter des Pas de Remplacements aux unités réduite selon les règles de production (cf. 4.0).

1.23 **Phase de Mouvement Opérationnel Initial** : Toutes les unités de l'Axe peuvent bouger pendant cette phase selon les règles du Mouvement Opérationnel (cf. 5.1). La guerre ne peut être déclarée que pendant cette phase. Vous pouvez la déclarer à n'importe quel moment de cette phase, puis, après que les unités en défense se sont déployées, vos unités peuvent librement entrer sur le territoire de la Puissance nouvellement hostile.

1.24 **Phase de Mouvement Stratégique Initial** : Un certain nombre d'unités de l'Axe (cf. 20.3) peuvent être déplacées en utilisant les règles du Mouvement Stratégique (cf. 5.2).

1.25 **Phase de Combat Initial** : Un seul Round de combat est effectué dans toutes les zones où le combat est voulu ou requis (cf. règle 6.2). Les combats qui sont initiés dans cette phase ne requièrent pas l'utilisation d'une Action Spéciale, contrairement aux Phases de Combat de Percée (et aux Phases de Mouvement de Percée) qui sont achetées en 1.26 ci-dessous.

1.26 **Phase(s) de Percée** : Le joueur de l'Axe peut mener une ou plusieurs *Phases de Percée* en utilisant ses Actions Spéciales. Les Phases de Percée peuvent se produire dans l'ordre que le joueur en phase désire et chaque phase peut se produire plus d'une fois. Les Phases de Percée incluent les Phases de Combat (cf. 6.7) et de Mouvement, Opérationnel et Stratégique (cf. 5.4).

1.27 **Phase de Détermination du Ravitaillement Final**: Les unités de l'Axe qui se retrouvent Non Ravitaillées sont éliminées (même celles qui étaient ravitaillées lors de la précédente Phase de Détermination du Ravitaillement Initial) et placées dans la Réserve de Forces sauf si elles se trouvent dans une Forteresse amie ou qu'une Action Spéciale est utilisée (cf. règle 7.9).

1.3 TOUR DU JOUEUR ALLIE

Le joueur allié mène toutes les phases décrites entre 1.21 et 1.27 ci-dessus, en remplaçant le mot Axe par le mot Allié.

1.4 PHASE D'AVANCEMENT DU TOUR

Le marqueur de tour est avancé d'une case, et un nouveau tour de jeu commence avec la Phase de Détermination de la Météo.

2.0 GUERRE STRATEGIQUE

La Guerre Stratégique est une attaque qui vise la capacité de production ennemie et est toujours résolue pendant la Phase de Production de votre adversaire, une fois que le total de WERP a été déterminé, mais avant que les dépenses du Maintien Naval soient effectuées. La guerre des U-Boat et le bombardement allemand de la Grande Bretagne sont résolus lors de la Phase de Production alliée. Le bombardement de l'Allemagne par les Alliés occidentaux est résolu lors de la Phase de Production de l'Axe. La Guerre des U-boat est obligatoire si les Allemands ont au moins un point de U-boat sur l'échelle d'Information Générale. La Guerre Stratégique Aérienne est menée au choix des joueurs.



2.1 ASW et la campagne des U-Boat

Le joueur britannique se voit assigné un niveau d'ASW (Guerre Anti Sous-marins) de départ et le joueur allemand un nombre de Points de U-boat dans les instructions de déploiement de chaque scénario. Ces niveaux de départ peuvent être augmentés grâce à la production et être diminués (uniquement les U-boats) par la Guerre Stratégique.

2.11 La portion de Guerre Stratégique concernant les U-Boat débute par le joueur britannique qui fait un jet sur la table ASW (cf. carte), et croise le score obtenu avec le niveau actuel d'ASW. Le résultat indiqué est le pourcentage de Points de U-Boat qui sont éliminés, avec les fractions arrondies au supérieur (cf. table des Pertes de U-boat (20.5)).

2.12 Le joueur allemand jette alors un dé sur la table des Attaques de U-Boat (cf. carte) et croise le score obtenu avec la colonne correspondant au nombre de Points de U-Boat restant. Le résultat indiqué est alors soustrait des WERP britanniques disponibles pour le tour.

2.13 Si il reste au moins 20 Points de U-Boat sur l'échelle une fois que la guerre des U-Boat est résolue, le Mouvement Stratégique Allié (cf. 5.2) sera affecté par l'adversaire ce tour ci. Pour chaque 20 Points de U-Boat sur l'échelle, soustrayez un aux Mouvements Stratégiques US et britanniques (cf. 20.3).

EXEMPLE : Lors d'une Phase de Mouvement Stratégique du joueur allié, il y a 32 Points de U-Boat sur l'échelle d'Information Générale. Les U.S.A. et la Grande Bretagne ont donc leur Mouvements Stratégiques réduit de un, à trois unités chacun.

2.2 Guerre Stratégique Aérienne

Le bombardement stratégique est mené au choix du joueur concerné, l'Allemagne contre la Grande Bretagne, ou les Alliés occidentaux contre l'Allemagne. Le joueur qui bombarde doit posséder au moins un point de Bombardiers pour mener un raid. L'Allemagne ne peut pas lancer de raid avant le tour suivant la conquête de la France (cf. 10.12).

2.21 Les points de Bombardiers sont utilisés pour les raids de bombardement, et ne peuvent servir qu'une seule fois par tour. Les points de Chasseurs servent de manière offensive pendant le tour de votre adversaire comme escortes, et de manière défensive pendant votre tour comme intercepteurs. Chaque point de Chasseurs peut être utilisé pour les deux fonctions dans le même tour.

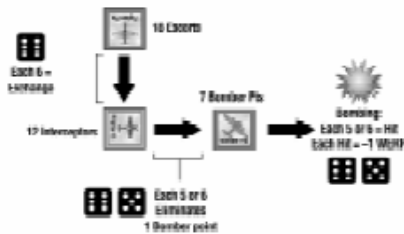
2.22 Si un joueur décide de mener un raid, tous les points de Bombardiers doivent être envoyés, aucun ne doit rester en arrière. Tous les points de Chasseurs disponibles doivent également être envoyés en tant qu'escorte. Le combat aérien est résolu de la manière suivante :

a) *Le défenseur déclare son interception de réaction* – Lors des tours Clairs ou Légèrement Pluvieux, (les effets de la météo sur les raids aériens se basent toujours sur le temps qu'il fait dans la zone Ouest), un raid contenant cinq points de Bombardiers ou plus oblige les Chasseurs en défense à intercepter le raid. Lors des tours Pluvieux ou de Neige, 10 points de Bombardiers ou plus sont requis pour obliger l'engagement. Si il y a moins de points de Bombardiers, le joueur en défense peut choisir de ne

pas intercepter. Si le joueur en défense choisit de ne pas intercepter, les Chasseurs en défense ne peuvent se faire tirer dessus par, ni tirer sur, la force qui effectue le raid.

b) *L'escorte tire sur les intercepteurs* – Si les Chasseurs en défense interceptent le raid, le joueur qui mène le raid jette un dé pour chaque point d'Escorte, où chaque 6 obtenu résulte en un Echange, un point d'Escorte et un point d'Intercepteur étant éliminés. Les Echanges excédentaires sont ignorés une fois que tous les intercepteurs ont été éliminés.

c) *Les intercepteurs survivants tirent sur les bombardiers* – Les intercepteurs qui n'ont pas été détruits par l'escorte font feu contre les bombardiers, où chaque 5 ou 6 obtenu élimine un point de Bombardiers. Les pertes en excès sont ignorées.



EXEMPLE : 18 points de Chasseurs alliés escortent 7 points de Bombardiers alliés au tour de Sept/Oct 1942 (temps clair). Les Allemands ont 12 points de Chasseur en défense qui doivent les intercepter. Les Alliés jettent 18 dés et obtiennent trois '6' donc trois Echanges. Les Allemands et les Alliés éliminent chacun 3 points de Chasseurs. Les 9 Chasseurs allemands restant tirent sur les bombardiers, obtenant un '5' et deux '6' causant 3 pertes, ce qui élimine 3 des 7 points de Bombardiers alliés.

Flak

Niveau Nombre de dés de Flak

0	Aucun
1	1 Dé pour chaque 5 points de Bombardiers ennemis
2	1 Dé pour chaque 4 points de Bombardiers ennemis
3	1 Dé pour chaque 3 points de Bombardiers ennemis
4	1 Dé pour chaque 2 points de Bombardiers ennemis



d) La Flak peut alors faire feu sur les Bombardiers restant. L'Allemagne et la Grande Bretagne commencent chaque scénario avec un niveau de Flak défini par les instructions de déploiement. Le niveau de Flak peut être augmenté une fois par année calendaire (cf. 4.6) jusqu'à un niveau maximum de 4. Le nombre de dés de Flak est basé sur le nombre de Bombardiers restant au moment où la Flak est résolue et sur le niveau de Flak ainsi :

Les fractions sont ignorées et ne produisent donc pas de dé, et pour chaque '6' obtenu, un point de Bombardiers est éliminé par la Flak.

2.23 RESOLUTION DU BOMBARDEMENT : Le bombardement est alors résolu. Un dé est jeté pour chaque point de Bombardiers survivant. Chaque résultat de 5 ou 6 inflige un hit par temps Clair ou Légèrement Pluvieux. Pendant les tours Pluvieux ou de Neige, un 6 est nécessaire pour infliger un hit. Chaque hit enregistré réduira de un WERP la production de l'adversaire pour ce tour.

2.24 Ce qui suit sont les exceptions aux règles du combat aérien. Une fois activées, elles demeurent effectives jusqu'à la fin du jeu.

a) A partir du tour de Janv/Fév 1943, tous les bombardiers alliés bénéficient d'un hit-bonus quand ils bombardent (4 à 6 pour infliger un hit par temps Clair ou Légèrement Pluvieux, 5 à 6 par temps Pluvieux ou de Neige). Egalement à ce moment là, les bombardiers alliés qui sont la cible des intercepteurs convertissent chaque "5" obtenu contre eux en un résultat d'Echange, détruisant ainsi un intercepteur et le bombardier. Tous les hits sont appliqués avant les Echanges. Tous les hits ou Echanges en excès sont ignorés.



b) A partir du tour de Janv/Fév 1944, Toutes les escortes alliées ont le tir amélioré quand ils ciblent les intercepteurs allemands. Elles obtiennent un Echange pour chaque 5 obtenu, et elles éliminent un intercepteur sur chaque 6 obtenu. Tous les hits sont appliqués avant les Echanges. Tous les hits ou Echanges en excès sont ignorés.



2.25 INTERDICTION FERROVIAIRE : Le Bombardement Stratégique allié peut également affecter le Mouvement Stratégique en Allemagne. Si un raid est mené par temps Clair ou Légèrement Pluvieux, chaque 5 points de Bombardiers restant sur l'échelle après un raid enlève un Mouvement Stratégique disponible depuis l'Allemagne. Lors des tours Pluvieux ou Neigeux, chaque 10 points de Bombardiers après un raid enlèvera un Mouvement Stratégique. Notez qu'un raid doit être mené pour que cette règle prenne effet.

2.26 DEGATS MAXIMUM DE BOMBARDEMENT : Les bombardiers ne peuvent pas infliger en un seul raid plus de hits à la production du défenseur que la moitié de la somme des WERP des Zones Nationales ravitaillées qui sont sous le contrôle du défenseur (cf. 4.12).

2.27 BOMBARDEMENT EN SOUTIEN DES OPERATIONS TERRESTRES : Lors des tours où les Alliés occidentaux ont une supériorité en points de Chasseurs d'au moins 2:1 pendant le segment de Guerre

Stratégique d'une Phase de Production de l'Axe, les Alliés peuvent annoncer, avant que le raid de bombardement ne soit résolu, qu'ils veulent que les hits de bombardement affectent les Mouvements Stratégiques allemands à l'Ouest plutôt que les WERP allemands (exception : Les bombardiers ne peuvent être re-routés lors de tours consécutifs). Le raid de bombardement est résolu normalement, à l'exception qu'au lieu de réduire la production allemande, chaque hit réduit de un les Mouvements Stratégiques de l'Axe autorisés dans la Zone Météo Ouest lors de chaque Phase de Mouvement Stratégique de l'Axe de ce tour. Si les Alliés infligent plus de hits que le nombre de Mouvements Stratégiques que les Allemands possèdent, les hits excédentaires sont perdus sans autre effet.

EXEMPLE : Les Alliés déclarent que leurs bombardiers soutiennent l'opération Overlord au début de la Phase de Production allemande en Juil/Août 1944. Une fois que le raid est résolu, les Alliés infligent aux Allemands 4 hits et retournent à leur base avec 11 bombardiers. Les Mouvements Stratégiques allemands sont réduits selon la règle 2.25 de sept à cinq Mouvements Stratégiques par phase. Sur ces cinq, pas plus d'un ne peut partir de, passer par, ou terminer dans la Zone Météo Ouest à chaque Phase de Mouvement Stratégique du tour de Juil/Août 1944.



2.28 LES MISSILES V : A partir du tour de Janv/Fév 1944, le joueur allemand peut commencer à acheter des missiles V-1. Ceux-ci agissent comme des bombardiers à usage unique pour attaquer l'Angleterre (uniquement) pendant la Phase de Production allié. Les attaques de missiles V sont résolues séparément des attaques de bombardiers que le joueur allemands peut faire, et les Chasseurs alliés peuvent intercepter toutes les attaques dans le même tour. Le coût est de un WERP pour chaque 2 points de V-1. Le joueur allemand doit contrôler la zone française du Pas de Calais pour utiliser les V-1. Les Chasseurs alliés peuvent intercepter les V-1; en obtenant un 5 ou un 6 pour les détruire (pas d'Echanges). La Flak tire contre les V-1 comme si il s'agissait de bombardiers. Les V-1 qui survivent à l'interception et à la Flak jettent un dé par point survivant et se réfèrent à la table des Missiles V ci-dessous, après quoi ils sont détruits. Les Missiles V n'affectent pas le Mouvement Stratégique allié. Les points de Chasseurs allemands ne peuvent pas escorter les attaques de missiles V.

Table des Missiles V

Score

du dé	WERP éliminés
1-2	0 WERP
3-4	1 WERP
5+	2 WERP

A partir du tour de Sept/Oct 1944, le joueur allemand peut acheter des points de V-2 au prix d'un WERP par

point. Les V-2 agissent comme les V-1 sauf qu'ils ne peuvent être interceptés ou se faire tirer dessus par la Flak, et peuvent être lancés de n'importe quelle zone côtière sous contrôle ami de la Normandie aux Pays-Bas. De plus, ils reçoivent un Hit-bonus de +1 hit-bonus sur la table ci-dessus. Si il y a des missiles V sur l'échelle d'Information Générale, au moins la moitié de chaque type (arrondie au supérieur) doit être lancée à chaque tour. La moitié restante peut être conservée jusqu'au prochain tour, où de nouveau, au moins la moitié de ce qui sera alors sur l'échelle d'Information Générale devra être lancée. Des marqueurs V-1 et V-2 sont inclus afin d'indiquer le niveau actuel des missiles V sur l'échelle d'Information Générale.

2.3 Limites des constructions de Guerre Stratégique

Chaque nation ne peut construire plus de points de Chasseurs, de Bombardiers, de missiles V, et de U-boat dans le même tour que :

Allemagne : 8 U-boat, 6 V-1, 2 V-2, et 4 points aériens, avec un maximum de 2 bombardiers
Grande Bretagne : 2 points aériens, maximum d'1 Bombardier
U.S.A. : 6 points aériens, maximum de 3 Bombardiers

3.0 RAVITAILLEMENT

3.1 Règles générales

Pour être ravitaillée, chaque zone ou unité doit tracer une suite de zones contiguës sous contrôle ami jusqu'à une source de Ravitaillement de la Puissance concernée. Le Ravitaillement peut être tracé à travers les Détroits (mais pas par les Voies Aériennes) et peut entrer ou traverser une zone sous contrôle ami contestée. Le ravitaillement peut être tracé en sortant d'une zone sous contrôle adverse contestée, mais jamais en la traversant.

3.2 Sources de Ravitaillement

Pour chaque Puissance Mineure/Majeure, le Ravitaillement est généré dans une Zone Nationale sous contrôle ami, même contestée. Pour les Puissances Mineures, cette Zone Nationale s'auto suffit. Pour les Puissances Majeures, cette Zone Nationale ne génère pas de Ravitaillement sauf si elle peut elle-même tracer une Ligne de Ravitaillement terrestre comme en 3.1 ci-dessus, soit jusqu'à une autre Zone Nationale sous contrôle ami SOIT jusqu'à une Zone de Ressources sous contrôle ami.

Exceptions : Les Zones Nationales de Puissances Majeures suivantes s'auto suffisent pour leur nation, et ne requièrent pas de seconde Ligne si elles sont sous contrôle ami : La Forteresse de Leningrad (à condition que les Soviétiques contrôlent la zone des Marécages de Ladoga, également ravitaillée — **notez que Leningrad et les Marais de Ladoga NE se soutiennent PAS mutuellement**), la case U.S.A., la zone des Montagnes de l'Oural, et Baku.

3.3 Lignes de Ravitaillement à travers les Zones de mer

Les unités peuvent tracer une Ligne de Ravitaillement terrestre comme en 3.1 ci-dessus jusqu'à un port sous contrôle ami, puis tracer à travers une Zone maritime jusqu'à un autre port sous contrôle ami, puis suivre une seconde Ligne terrestre jusqu'à une Source de Ravitaillement, selon la capacité de Ravitaillement des Points de Flotte dans cette Zone maritime — **notez que Leningrad n'est pas un port de destination valide si Novgorod est sous contrôle ennemi**. Les unités peuvent tracer une Ligne de Ravitaillement à travers plusieurs Zones maritimes contiguës à concurrence de la capacité de Ravitaillement des Points de Flotte dans chaque Zone maritime, si le joueur concerné est éligible pour transférer des Points de Flotte entre ces zones selon les restrictions de contrôle terrestre 8.31 ou 8.32, selon ce qui s'applique. Une seule portion de Ligne de Ravitaillement peut être maritime, mais elle peut traverser de multiples Zones maritimes. **La capacité de Ravitaillement ne peut pas être interceptée ni interdite.**



3.31 CAPACITE DE RAVITAILLEMENT PAR FLOTTES

Un point dans une Zone maritime peut acheminer du Ravitaillement pour un certain nombre d'unités; quatre unités par Point de Flotte pour la France, la Grande Bretagne et les U.S.A., et trois unités par Point de Flotte pour l'Axe et les Soviétiques. Les unités soviétiques ne peuvent PAS utiliser les Points de Flotte des Alliés occidentaux et vice-versa. Chaque unité terrestre et d'Appui au Sol qui trace une Ligne de Ravitaillement à travers une ou plusieurs Zones maritimes compte pour un par rapport à la capacité de chaque zone où elle passe (Exceptions — cf. 3.32 et 7.22).

3.32 Si Gibraltar est sous le contrôle de l'Axe, ou si il n'y a pas suffisamment de Points de Flotte en Méditerranée, le surplus d'unités alliées en Méditerranée qui ne peut directement tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à l'Atlantique à travers le Maroc doit la tracer par le Canal de Suez/la Mer Rouge, ou par la Perse, puis par le Cap de Bonne Espérance en Afrique. Chaque unité qui trace 'par le Cap' compte pour quatre unités par rapport à la capacité de Ravitaillement des Points de Flotte en Atlantique.

3.33 RESTRICTIONS AU RAVITAILLEMENT EN MEDITERRANEE : Quand une Ligne de Ravitaillement est tracée à travers la Zone maritime de Méditerranée, la capacité de Ravitaillement de chaque Point de Flotte amie est diminuée de un pour chacune des deux conditions suivantes lorsqu'elles s'appliquent :

- Une ou plusieurs des îles de Malte, de la Sicile, ou de la Sardaigne est sous contrôle ennemi (cela est valable pour les deux camps)
- La Crête est contrôlée par l'Axe (ne concerne que les Alliés occidentaux).

La réduction maximale est de un pour l'Axe et de deux pour les Alliés occidentaux.

EXEMPLE : Les Britanniques ont neuf unités terrestres et d'Appui au sol qui ont besoin de Ravitaillement : sept en Egypte, une à Gibraltar, et une à Malte, avec l'Axe qui contrôle la Sicile et la Sardaigne, mais pas la Crête (le Ravitaillement allié en Méditerranée est réduit de un en passant à trois unités par Flotte). Ils ont deux Points de Flotte en Méditerranée et quatre dans l'Atlantique. L'unité de Malte et cinq des unités en Egypte sont ravitaillées par la Méditerranée, utilisant ainsi toute sa capacité de Flotte et six des 16 de capacité de Flotte de l'Atlantique. Les deux unités restantes en Egypte doivent tracer par la Mer Rouge et autour de l'Afrique, en comptant chacune pour quatre unités par rapport à la capacité de Ravitaillement de l'Atlantique, laissant celle-ci à deux. L'unité qui se trouve à Gibraltar utilise l'un d'eux. Ainsi, toutes les unités sont ravitaillées.

3.4 Effets du Non Ravitaillement (OOS)



Les unités qui sont Non Ravitaillées peuvent se déplacer d'une seule zone pendant la Phase de Mouvement Opérationnel Initial; ne peuvent pas effectuer de Mouvement

Stratégique; ne peuvent pas du tout bouger lors des Phases de Mouvement de Percée; ne peuvent pas recevoir de Remplacements; et jettent la moitié des dés normaux quand elles attaquent (arrondis à l'inférieur). Les unités terrestres Non Ravitaillées se défendent normalement. Les unités d'Appui au Sol Non Ravitaillées ne peuvent pas participer au combat (en attaque ou en défense).

3.5 Rétablir le Ravitaillement

Le Ravitaillement ne peut être rétabli pour les unités OOS que dans la Phase de Détermination du Ravitaillement Final. Les unités OOS qui n'ont PAS bougé pendant le tour du joueur ami n'ont besoin que de tracer une Ligne de Ravitaillement normale pour rétablir le Ravitaillement. Les unités OOS qui ONT bougé pendant le tour du joueur ami (retournez le marqueur OOS du côté 'a bougé [moved]') doivent en plus occuper une zone sous contrôle ami. Les unités OOS doivent être distinguées des unités ravitaillées lors de leurs tentatives de Percée, car les unités ravitaillées ne subissent pas les règles 3.4 ou 3.6.

3.6 Phase de Détermination du Ravitaillement Final

Toutes les unités amies vérifient leur Ravitaillement **une fois que les transferts de Points de Flotte ont été accomplis** (cf. 8.3). Les unités qui étaient marquées OOS pendant la Phase de Détermination du Ravitaillement Initial ne peuvent avoir leur Ravitaillement rétabli que si elles sont maintenant Ravitaillées selon la règle 3.5 ci-dessus, sauf si elles **se trouvent dans une Forteresse sous contrôle ami ou si elles reçoivent un ravitaillement Limité (de telles unités ne perdent qu'un seul Pas chacune — cf. 7.9)**. Toutes les unités (marquées OOS ou non) qui se retrouvent à cet instant sans au moins un Ravitaillement Limité sont

éliminées. Les unités qui restent sur la carte une fois que les unités OOS ont été éliminées sont considérées comme ayant une Ligne de Ravitaillement valide jusqu'à ce qu'elles re-vérifient leur Ravitaillement normalement pendant la prochaine Phase amie de Détermination du Ravitaillement Initial.

4.0 PRODUCTION

4.1 Règles générales

Les unités sont produites et les Remplacements sont achetés pendant la Phase de Production de chaque tour. Les WERP reçus chaque tour sont égaux au total de production de base modifié de votre nation (cf. 4.14), plus deux WERP pour chaque Zone de Ressources non soviétique autorisée (cf. 4.11), conquise et occupée par des unités terrestres amies (les zones de Ressource soviétiques varient en valeur, cf. 4.13), plus tout prêt-bail reçu, plus tout WERP reçu des Puissances Mineures amies (cf. 9.15 et 9.63), moins les effets de la Guerre Stratégique. Les WERP ne peuvent pas être conservés d'un tour à l'autre et les dommages de la Guerre Stratégique ne peuvent être reportés de tour en tour.

4.11 La Grande Bretagne peut recevoir des WERP supplémentaires pour Alexandrie (uniquement), si elle est sous contrôle ami et occupée par une unité terrestre britannique. L'Allemagne reçoit des WERP pour toutes les Zones de Ressource capturées et occupées par toute unité terrestre de l'Axe (mais ne peut donner que jusqu'à 5 WERP par tour à l'Italie, cf. 9.43). Les U.S.A. et la France ne reçoivent jamais de WERP parce qu'ils occupent des Zones de Ressource. Les Soviétiques reçoivent des WERP pour les Zones de Ressources capturées et occupées sans restriction.

4.12 Les Zones de Ressource sous contrôle ennemi ou incapables de tracer une Ligne de Ravitaillement pour la nation productrice *ne comptent pas* pour la production. **Leningrad compte pour les Soviétiques si elle est sous contrôle ami et si les Marais de Ladoga sont aussi sous contrôle ami et ravitaillés.** Les Zone de Ressources contestées qui sont sous contrôle ami et ravitaillés *comptent* pour cette production. La valeur de chaque Zone Nationale de Ressource est égale au total de la production de votre nation divisée par le nombre de Zones de Ressource, sauf pour l'Union Soviétique (cf. 4.14). Le Tableau de Production ci-dessous résume ces valeurs.

4.13 Les Zones de Ressource conquises et occupées en Union Soviétique ne rapportent qu'un seul WERP chacune à l'exception de Moscou et Bakou, qui rapportent chacun les deux WERP normaux au joueur de l'Axe qui les conquiert.

4.14 TABLE DE PRODUCTION

Nation	WERP	
	Total de Base	Par Zone
Allemagne	30	6
Italie	10 **	5
France	16	8
Grande Bretagne	24	8
Union Soviétique	34 ***	1*
U.S.A.	40	N.A.
Toutes les Puissances Mineures		2

* Exceptions: Moscou = 4 et Bakou = 5

** cf. 9.42 & 9.45 pour les fois où l'Italie n'a qu'une Base de 5

*** cf. 9.24 concernant la production soviétique en temps de paix

NOTE : La moitié de la production de Base soviétique (17 WERP) est considérée comme étant hors carte, à l'Est de l'Oural.

4.2 Maintien naval

La première chose qui doit être payée à chaque tour est le Maintien Naval. Un WERP est dépensé pour chaque Point de Flotte actuellement sur la carte. Le Maintien n'est pas payé pour les **flottes non ravitaillées (aucun port ravitaillé sous contrôle ami dans sa Zone maritime : de telles flottes sont éliminées lors de la Phase de Détermination du Ravitaillement Final sauf si le Ravitaillement a été rétabli à ce moment là [cf. 8.3])**. Ce coût est payé par la nation indiquée dessous le nom de chaque Zone maritime de la carte (**Exception : la France assure le maintien de ses propres flottes**). Si on ne peut pas payer tout ou partie du maintien naval, il n'y a pas d'effet adverse sur la flotte. Cependant, ces coûts doivent être payés avant que les WERP puissent être dépensés pour autre chose. Tous les points de Flotte de l'Axe transférés en Atlantique deviennent allemands et tous les Points de Flotte de l'Axe transférés en Méditerranée deviennent italiens au moment du transfert.

EXEMPLE : L'Italie transfère un Point de Flotte en Atlantique. Le Point de Flotte italien est converti en point allemand et l'Allemagne doit alors assumer le coût du maintien de ce point à partir de la prochaine Phase de Production.

4.21 Seules les Puissances Majeures en guerre avec une autre Puissance Majeure doivent payer ces coûts de Maintien Naval (ex : l'Union Soviétique et l'Italie en sont exemptés tant qu'elles sont neutres).

4.3 Remplacements

Les Remplacements sont achetés pour réparer les unités réduites sur la carte. Le coût de chaque Pas se trouve sur la table des Coûts de Construction (cf. 4.43).

4.31 Une unité doit être ravitaillée et dans une zone amie incontestée ou dans une Forteresse amie incontestée pour recevoir des Remplacements. Exception : Remplacements Non Restreints (cf. 7.8).

4.32 Les unités peuvent recevoir autant de Pas en Remplacement par tour que le joueur concerné peut se permettre excepté qu'une unité ne peut revenir à pleine puissance (ex : un bloc de 4 Pas ne peut revenir que jusqu'au niveau du 3^{ème} Pas) sauf si elle se trouve dans l'une de ses Zones Nationales ou dans l'une des zones suivantes :

- Les unités allemandes ravitaillées sont éligibles pour revenir à pleine puissance si elles se trouvent dans une zone amie incontestée en Allemagne, en Italie, en France, en Belgique, aux Pays Bas, au Danemark, en Hongrie, ou en Pologne.
- Les unités britanniques/US ravitaillées sont éligibles pour revenir à pleine puissance si elles se trouvent dans une zone amie incontestée en Grande Bretagne, aux U.S.A., ou au Maroc/tout port européen dans l'Océan Atlantique, si ils sont sous contrôle ami (y compris Gibraltar).
- Toute unité de toute nation se trouvant dans une zone ravitaillée désignée peut devenir éligible pour revenir à pleine puissance par les Remplacements en dépensant une Action Spéciale de Remplacement **Non Restreint** (cf. 7.8).

4.4 Produire de nouvelles unités

Les unités qui sont actuellement disponibles dans la réserve d'une nation peuvent être construites (sauf en ce qui concerne les Points de Flotte, aucune nation ne peut produire au-delà des limites de la Réserve de Forces). Ces unités se paient de la même manière que les Remplacements (mais voir 4.43(b)), et peuvent être construites à tout niveau désiré, même à pleine puissance. Une fois que les WERP requis pour chaque Pas voulu ont été payés, elles apparaissent comme nouvelles unités utilisant les règles suivantes :

4.41 Les nouvelles unités apparaissent dans une Zone Nationale sous contrôle ami incontesté **qui est une Source de Ravitaillement valide** (cf. 3.2), dans la limite de deux nouvelles unités par zone et par tour. Les nouvelles unités ne peuvent pas apparaître dans les **Forteresses** de Sébastopol ou de Leningrad. Les blindés ne peuvent pas être construits dans les marécages.

4.42 Il n'y a aucune limite au nombre de nouvelles unités que le joueur américain peut placer dans la Zone Nationale des U.S.A. ou que le joueur soviétique peut placer dans la zone des montagnes de l'Oural chaque tour. Si Bakou est contestée, mais encore sous contrôle soviétique, une nouvelle unité (**éventuellement à pleine puissance**) peut apparaître ici en tant que nouvelle exception à la règle 4.41.

4.43 TABLE DES COÛTS DE CONSTRUCTION

Unité/Ressource	Coût en WERP
Pas d'Infanterie/Milice	1
Pas de Cavalerie	1
Pas de Blindés/Panzer	2
Pas d'Aéroportée	2
Fortification	5
Fortification lourde soviétique	10
Unité d'Appui au Sol	5

Point de Chasseurs	3
Point de Bombardiers	5
Intensification de la Flak	10
Point de U-Boat	1
Point de Flotte	10
Intensification de l'A.S.W.	15
Chaque Action Spéciale	5

a) Les unités d'Elite coûtent le double de ce qui est indiqué pour chaque Pas.

b) *Sauf pour les unités de milice, le Pas de Cadre de chaque nouvelle unité terrestre coûte le double du coût normal* (ex : une nouvelle unité de panzer d'Elite coûte 8 WERP pour le Pas initial, alors qu'une nouvelle unité de milice ne coûte qu'1 WERP pour chaque Pas).

4.5 Protocole de la Production

La Production est résolue une nation à la fois, sauf pour les WERP transférés entre les nations (cf. 9.35, 9.36, & 9.43) qui peuvent être annoncés à tout moment. La nation qui produit annonce son total de WERP, puis à chaque chose produite, et à chaque Pas de Remplacement reçu, la nation annonce son total restant. Le joueur n'a pas à annoncer ou montrer quels types de Pas d'unité terrestre sont ainsi achetés. De cette manière, le principe du Renseignement limité sur la production est préservé. Les Actions Spéciales, les unités d'Appui au Sol, les ouvrages de Fortification, les Points de Flotte, et tout ce qui est produit sur l'échelle d'Information Générale doivent être révélés lors de leur acquisition. Il n'y a pas de limite de Renseignement sur ces aspects de votre production.

4.6 Constructions restreintes

L'ASW, la Flak et les Points de Flotte ne peuvent être construits qu'un nombre de fois limité à chaque année calendaire comme suit :



4.61 Les niveaux d'ASW et de Flak ne peuvent être augmentés qu'une fois par année calendaire, à partir de 1939. Chaque fois

qu'un item est produit, son marqueur 'Prochaine Production Autorisée [Next Allowed]' correspondant est placé sur l'échelle des Tours dans la case Janv/Fév de l'année calendaire suivante pour indiquer qu'il ne peut plus être produit une nouvelle fois avant cette date. De tels achats peuvent se faire pendant n'importe quelle Phase de Production amie de l'année calendaire. A chaque tour Janv/Fév, tous les marqueurs de 'Prochaine Production Autorisée' qui se trouvent dans la case du tour actuel retournent dans la Réserve de Forces de la Puissance concernée afin d'indiquer leur disponibilité pour l'année qui débute. *L'Allemagne et la Grande Bretagne (uniquement) peuvent payer pour intensifier leur niveau de Flak correspondant. Seuls les U.S.A. (une fois en guerre) ou la Grande Bretagne peuvent payer une fois par an afin d'intensifier le niveau d'ASW.*

4.62 Aucune Puissance ne peut construire plus d'un Point de Flotte lors d'un même tour de jeu, ni de Points



de Flotte lors de deux tours consécutifs. Chaque Puissance Majeure possède un marqueur 'Prochaine Production de Flotte Autorisée [Next Fleet Allowed]', qui doit être placé sur l'échelle des Tours deux

tours plus loin que le tour actuel chaque fois qu'un Point de Flotte est construit par cette Puissance pour indiquer quand le prochain Point de Flotte pourra être construit par celle-ci (important — consultez la note du scénario en 17.8(5)).

4.63 L'Allemagne, l'Italie et l'Union Soviétique ne peuvent construire qu'au maximum un Point de Flotte par année calendaire. Quand l'une de ces nations fabrique un Point de Flotte, le marqueur 'Prochaine Production de Flotte Autorisée' est placé soit dans la case deux tours plus loin, soit dans la case Janv/Fév du tour suivant, selon ce qui est le plus tard.

4.64 Les nouveaux Points de Flotte ne peuvent être ajoutés qu'à une Zone maritime bordée par un port national sous contrôle ami (puis peut être transféré – cf. règle 8.3). *Les nouvelles Flottes sont placées avec leur face "Transfert Possible [Trans. Avail.]" visible.*

4.7 Partisans

Pour annuler les effets des Partisans listés ci-dessous, les Soviétiques et l'Axe doivent occuper, avec une unité terrestre, toutes les Zones de Ressource conquises se trouvant en dehors de leurs Zones Nationales respectives. De même, une unité terrestre britannique doit occuper Alexandrie. Une unité terrestre britannique, française ou U.S. doit occuper toutes les Zones de Ressource capturées en Allemagne et en Italie. Si l'une de ces zones n'est pas occupée, les règles suivantes prennent effet :

- Une Zone de Ressources non occupée comme indiqué si dessus ne produira pas de WERP pendant la Phase de Production.
- Le Ravitaillement ne peut pas être tracé à travers une telle Zone de Ressources non occupée (exceptions — les unités britanniques/U.S. peuvent tracer une Ligne de Ravitaillement par Alexandrie si elle n'est pas occupée et sous contrôle ami; Les unités allemandes peuvent tracer une Ligne de Ravitaillement à travers les Zones de Ressource en Italie si elles sont non occupées et sous contrôle ami; notez qu'une unité de l'Axe n'est pas obligée d'occuper une Zone de Ressources italienne jusqu'à ce que l'Italie ait été conquise ou bien ait capitulé (cf. 9.46 et 10.31c)).
- Les unités ne peuvent pas entrer ou traverser de telles Zones de Ressource inoccupées pendant une Phase de Mouvement Stratégique.

5.0 MOUVEMENT

5.1 Phases du Mouvement Opérationnel

5.11 Les unités d'infanterie, de milice et aéroportées peuvent bouger dans toute zone adjacente. Elles ne peuvent se déplacer de plus d'une Zone par Phase de Mouvement Opérationnel amie. Exception : les unités aéroportées effectuant un Assaut Aéroporté (cf. 7.3).

5.12 Les unités ravitaillées de blindés, de cavalerie, et d'Appui au Sol peuvent bouger jusqu'à deux zones, mais doivent stopper quand elles entrent dans une zone occupée par l'ennemi.

5.13 Les unités d'Appui au Sol peuvent aussi voler par dessus une Zone maritime, si une Voie Aérienne rejoint les deux Zones terrestres de départ et d'arrivée. Pour effectuer ce mouvement, l'unité d'Appui au Sol doit commencer une Phase de Mouvement Opérationnel dans une Zone côtière possédant une Voie Aérienne qui en part. Elle peut alors aller dans la Zone connectée par dessus la mer, où elle doit finir son mouvement. Traverser une Zone maritime utilise tout le potentiel de mouvement de l'unité d'Appui au Sol.

5.14 Les unités peuvent quitter une zone contestée si toutes les conditions suivantes sont remplies :

- a) L'unité a commencé la phase en cours dans la zone contestée, la première zone pénétrée est sous contrôle ami, non contestée, et l'unité n'entre pas dans une zone supplémentaire qui est sous contrôle ennemi ou contestée pendant la même phase.

NOTE : L'unité PEUT entrer dans une telle zone lors d'une Phase de Mouvement de Percée subséquente de ce tour (cf. 5.4).

- b) Des unités terrestres amies totalisant au moins autant de Pas que le nombre d'unités terrestres adverses dans la zone sont laissées en arrière en tant qu'arrière-garde. D'autres unités peuvent entrer dans la zone pour permettre aux unités existantes de partir. **Les unités d'Appui au Sol peuvent ignorer cette clause particulière mais sont toujours restreintes par le (a) précédent.**

EXEMPLE : Les Allemands sortent d'une zone contestée qui contient 3 unités d'infanterie soviétiques à 4 points, ils doivent y laisser une arrière-garde totalisant au moins 3 Pas.

Exception : Une Action Spéciale peut être dépensée, permettant ainsi à toutes les unités de partir (cf. 7.52).

5.15 Les marécages ont les effets suivants :

- a) Les unités blindées ne peuvent pas entrer ou traverser les zones marécageuses (même par Mouvement Stratégique). Les unités d'infanterie et d'Appui au Sol effectuent leur Mouvement Stratégique normalement mais doivent s'arrêter au moment où elles entrent dans les marécages lors d'un Mouvement Opérationnel.
- b) Les unités en Zone marécageuse ne peuvent pas agir lors des Phases de Mouvement de Percée. Les unités ne peuvent sortir des marécages que pendant une Phase de Mouvement Initial, Opérationnel ou Stratégique (cf. 1.23/1.24), bien qu'elles puissent toujours dépenser une Action Spéciale pour Retraiter

Avant le Combat (cf. 7.51). Les unités qui effectuent une Phase de Mouvement de Percée peuvent entrer dans, mais pas quitter, une Zone marécageuse.

5.16 **MOUVEMENT A TRAVERS LES DETROITS :** Les unités peuvent traverser les Détroits de Messine, des Dardanelles, et de Kerch sans utiliser de Point de Flotte pendant les Phases de Mouvement Opérationnel de cette manière :

- a) L'unité doit débiter la phase dans une zone adjacente au Détroit. Elle traverse alors le Détroit et va dans la zone adjacente, où son Mouvement Opérationnel s'achève.
- b) Seules les unités d'Appui au Sol et d'infanterie peuvent traverser un Détroit pour entrer dans une zone contrôlée par l'ennemi. Si celle-ci devient contestée lors de ce tour de joueur, les unités en défense reçoivent un Hit-bonus au premier round de combat.
- c) Jusqu'à ce que la Forteresse de Sébastopol passe sous contrôle ami, les unités de l'Axe ne peuvent pas traverser le Détroit de Kerch si la traversée fait face à une *opposition* et entraînerait une nouvelle zone contestée.

5.17 **FORTERESSES :** Il n'y a pas de coût de mouvement pour aller d'une Forteresse à sa zone environnante si les deux sont sous contrôle ami, sinon aller de l'un à l'autre compte comme bouger d'une zone. Une unité qui entre dans une zone vacante sous contrôle ennemi contenant une Forteresse inoccupée convertit immédiatement cette Forteresse au contrôle ami (cf. 'Forteresses' dans le Glossaire). Si la Forteresse est occupée par une unité ennemie, l'engager coûte comme bouger d'une zone, donc une unité d'infanterie qui avance dans la zone doit attendre une Phase de Mouvement de Percée pour engager la Forteresse, ou bien patienter jusqu'au prochain tour de jeu. **Le contrôle ennemi de Leningrad empêche le mouvement ami ainsi que le traçage d'une Ligne de Ravitaillement entre les zones de Novgorod et de Karelia.**

5.18 **L'OURAL :** Les unités de l'Axe ne peuvent jamais entrer dans la zone des montagnes de l'Oural. Consultez les règles 3.2 et 4.42 concernant les autres aspects particuliers de cette zone.

5.19 Les terrains Clair, Accidentés et les Fleuves n'ont aucun effet sur le mouvement.

5.2 Phases du Mouvement Stratégique (Mouv-Strat)

5.21 En effectuant un Mouvement Stratégique, toute unité placée dans une zone amie non contestée, y compris les unités qui ont bougé lors des phase(s) précédente(s) de ce même tour, peuvent se déplacer dans n'importe quelle autre zone amie incontestée de la carte avec les restrictions suivantes.

5.22 L'unité doit tracer sa route en passant par une suite

continue de Zones terrestres amies incontestées jusqu'à sa destination. Ou, en utilisant le Transport Maritime (cf. 5.3), l'unité peut tracer sa route jusqu'à un port ami puis par mer aller jusqu'à un autre port ami puis par d'autres zones terrestres amies incontestées. Les unités d'Appui au Sol peuvent effectuer un Mouv-Strat par-dessus des Zones maritimes en volant directement entre des zones amies qui sont reliées par une Voie Aérienne; elles n'utilisent pas de Transport Maritime si elles volent directement de cette manière. Les unités peuvent aussi effectuer un Mouv-Strat à travers un Déroit sans utiliser de Transport Maritime.

5.23 A aucun moment pendant un Mouv-Strat une unité ne peut entrer dans, traverser, ou quitter une zone contrôlée par l'ennemi ou contestée.

5.24 La table des Limites Nationales (cf. 20.3) limite le nombre maximum d'unités qui peuvent bouger par Phase de Mouv-Strat. Ce maximum peut être réduit par la Guerre Stratégique (cf. 2.13 et 2.25), mais jamais en dessous de un. **Les Mouv-Strat soviétiques sont réduits à un par tour si Moscou est sous le contrôle de l'Axe.**

5.3 Transport Maritime

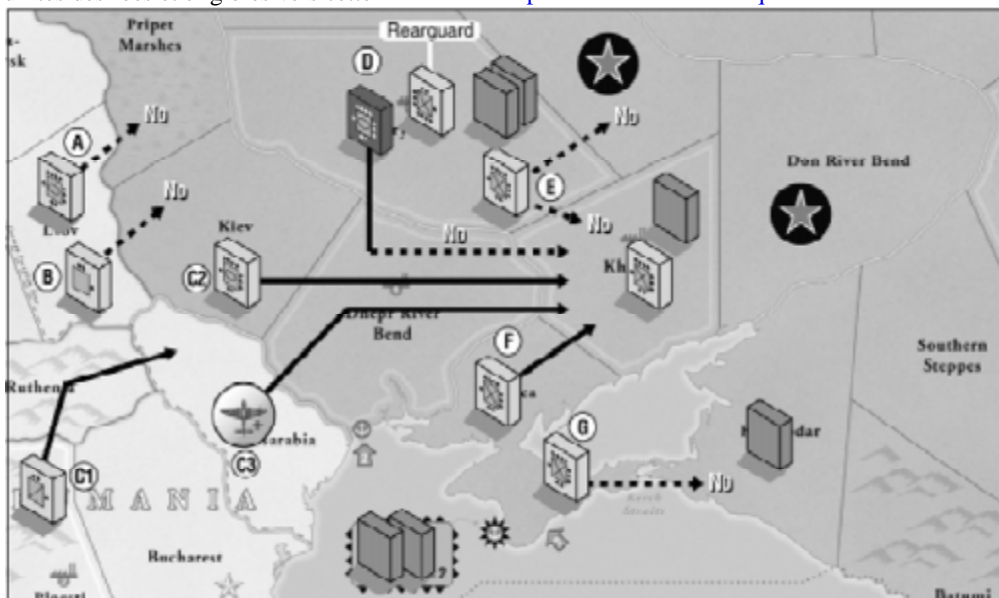
Les unités terrestres et d'Appui au Sol peuvent être transportées par des Points de Flotte disponibles pendant les Phases de Mouvement Opérationnel et/ou Stratégique de la manière suivante :

5.31 PHASES DE MOUVEMENT OPERATIONNEL : Une unité transportée par un Point de Flotte disponible pendant une Phase de Mouvement Opérationnel doit débiter cette phase dans un port sous contrôle ami **ou une Tête de Pont et peut aller soit dans un site d'invasion (selon 7.2) soit dans un autre port ami ou Tête de Pont, contesté ou non, dans la même Zone maritime, mais ne peut plus bouger cette phase (5.14 doit être suivi si elle quitte un port contesté). Le Transport Maritime Opérationnel n'est résolu qu'une seule fois pour chaque destination voulue en déplaçant toutes les unités désirées et éligibles vers cette**

destination, puis le joueur adverse peut choisir de mener un combat naval (cf. 8.1), après quoi une autre destination peut être déclarée et résolue comme vu précédemment.

5.32 PHASES DE MOUVEMENT STRATEGIQUE : Une unité transportée par un point de Flotte pendant une Phase de Mouv-Strat peut aller dans un port ami incontesté, embarquer, se rendre dans un autre port ami incontesté dans **n'importe quelle** Zone maritime, débarquer, et continuer de bouger (mais voir 5.23). Les unités peuvent utiliser le Mouvement Stratégique à travers des Zones maritimes adjacentes, à condition que le joueur qui effectue le mouvement est éligible pour transférer des Points de Flotte entre ces zones selon 8.31 (Alliés) ou 8.32 (Axe), approprié. Les unités en mouvement Stratégique à travers plusieurs Zones maritimes comptent dans les limites de Transport Maritime ami de chaque zone. **Les Mouvements Stratégiques qui utilisent le Transport Maritime peuvent être sujets à l'Interdiction Navale (cf. 8.2).**

5.33 CAP DE BONNE ESPERANCE : Les unités britanniques (uniquement) peuvent effectuer un Mouvement Stratégique via le Cap de Bonne Espérance, en Afrique. Une seule unité britannique peut *contourner le Cap* par Phase de Mouvement Stratégique, et ce Mouvement Stratégique utilise une capacité de transport de quatre Points de Flotte Atlantique et la totalité des Mouvements Stratégiques alloués aux britanniques pour cette Phase (1 à 4 selon les U-boat). Les unités qui contournent le Cap peuvent embarquer/débarquer soit en Haute Egypte soit en Perse (la Perse est un port accessible par le Golfe Persique). **Les Mouvements Stratégiques par le Cap sont permis pour entrer en Perse et en Haute Egypte, même si la zone est contestée (elle doit tout de même être sous contrôle ami). Les Transports Maritimes Opérationnels et Stratégiques sont également permis directement entre la Haute Egypte et la Perse (que pour les Alliés occidentaux), y compris lors des Retraites, où chaque unité bouge en utilisant un point de Flotte Atlantique.**



EXEMPLES DE MOUVEMENTS : L'unité A est une unité blindée — les unités blindées ne peuvent pas entrer dans les marécages. L'unité B est une unité de milice allemande qui ne peut aller en Russie — cf. 9.12. Les unités de cavalerie (C1), blindées (C2), et d'Appui au Sol (C3) peuvent se déplacer sur deux zones. L'unité D est une unité blindée qui peut bouger sur deux zones; néanmoins, elle ne peut pas entrer dans une zone contestée si elle quitte une zone contestée (5.14). L'unité E ne peut pas entrer dans les deux unités marquées car une unité terrestre ne peut quitter une zone contestée que si elle entre dans une zone sous contrôle ami incontesté. Notez que deux Pas d'infanterie allemande sont requis en arrière-garde pour que les unités D et E puissent quitter la zone. L'unité F est une infanterie qui peut bouger d'une seule zone. L'unité G ne peut pas traverser le Déroit de Kerch dans une zone contestée jusqu'à ce que Sébastopol passe sous contrôle ami.

5.34 Chaque point de Flotte peut fournir un Transport Maritime pour chaque unité terrestre ou d'Appui au Sol qui se trouve dans sa Zone maritime à chaque tour de jeu. Comme chaque Point de Flotte utilise sa capacité de Transport Maritime, retournez le marqueur du côté 'w/out Transport' pour indiquer qu'il ne peut plus fournir de Transport Maritime supplémentaire pour ce tour de jeu.

EXEMPLE : Les Alliés, avec quatre Points de Flotte dans l'Atlantique, dépensent une Action Spéciale pour évacuer trois unités du Pas de Calais pendant le tour de jeu de l'Axe. Au tour du joueur allié, ils décident d'envahir la Norvège. Seul une unité peut mener l'invasion car un seul Point de Flotte demeure inutilisé.

5.4 Phases du Mouvement de Percée

5.41 Un joueur peut dépenser des Actions Spéciales pendant la (les) Phase(s) de Percée de son tour de jeu pour acheter des Phases de Mouvement Opérationnel et/ou Stratégique. **Toutes les règles qui s'appliquent au Mouvement Opérationnel (5.1) et Stratégique (5.2) s'applique à ces Phases du Mouvement de Percée correspondantes sauf en ce qui concerne ce qui suit.** Les unités soviétiques qui utilisent le Ravitaillement Maritime (cf. 3.3) n'ont pas droit aux Phases du Mouvement de percée. Chaque Action Spéciale dépensée permet d'effectuer une Phase de Mouvement comme suit :

5.42 Chaque Phase de Mouvement Opérationnel de Percée est résolue en désignant une zone, sous contrôle ami ou ennemi. Toutes les unités qui peuvent légalement y entrer par Mouvement opérationnel (cf. 5.1) peuvent alors s'y rendre. Les unités blindées, de cavalerie et d'Appui au Sol qui se trouvent à deux zones de la zone désignée peuvent, si elles le veulent, bouger d'une seule zone et terminer leur mouvement dans toute zone amie incontestée adjacente à la zone désignée, même dans une zone qui vient tout juste d'être convertie au statut ami par le passage d'une autre unité amie lors

de cette phase.

5.43 Si la zone désignée contient des unités ennemies, les unités d'infanterie **et de Milice** ne peuvent pas participer à la Phase de Mouvement de Percée sauf si elles ont au moins trois Pas de puissance de reste (les unités blindés, d'Appui au Sol, aéroportées et de cavalerie peuvent participer quelle que soit leur puissance actuelle).

EXEMPLE : Nous sommes en Juil/Août 1944, et le joueur U.S. dépense une Action Spéciale pour déclarer un Mouvement Opérationnel sur Paris, qui est défendu par les Allemands, depuis la Normandie tout juste nettoyée. Toutes les unités d'infanterie US à 3 et 4 Pas entrent directement à Paris. La première unité blindée qui bouge libère Bordeaux resté sans défense sur le chemin qui la mène à Paris. La seconde unité blindée s'arrête dans ce qui vient de devenir une zone sous contrôle ami.

5.44 Chaque Phase de Mouvement Stratégique de Percée permet d'effectuer à nouveau un ensemble de Mouv-Strat pour la nation concernée (cf. 20.3). Le Transport Maritime ne peut être ainsi renouvelé (son utilisation antérieure le reporte à plus tard).

5.5 Limites d'empilement

Il n'y a pas de limite au nombre d'unités qui peuvent occuper une zone autre qu'une Forteresse. Pas plus d'une unité terrestre amie (pas une unité d'Appui au Sol) peut terminer une Phase dans une Forteresse non soviétique, et pas plus de deux unités terrestres amies (pas d'unités d'Appui au Sol) peuvent terminer une Phase dans une Forteresse soviétique. Les unités peuvent être en sur-empilement pendant une Phase, mais si à la fin de celle-ci la limite est excédée, les unités en excès doivent être éliminées (au choix du joueur concerné). Quand il attaque une Forteresse sous contrôle ennemi, l'attaquant peut placer le double des unités terrestres autorisées plus une unité d'Appui au Sol dans la zone de la Forteresse. Les unités attaquantes qui sont en excès par rapport à la limite d'empilement quand la bataille est gagnée ou à la fin du tour du joueur sont retirées hors de la Forteresse et sont placées dans la zone environnante. Si une Action Spéciale est dépensée pour lancer un Assaut Aéroporté (cf. 7.3), les unités qui l'effectuent ne comptent pas dans la limite d'empilement de l'attaquant. Cependant ces unités aéroportées sont détruites si la Forteresse n'est pas capturée.

6.0 COMBAT

6.1 Règles générales

Le joueur en phase est toujours considéré comme l'attaquant, quelle que soit la situation stratégique générale. Le combat est optionnel pour les zones déjà contestées au début du tour (comme le montrent les unités orientées face visible dans la zone). La Phase de Combat Initial est obligatoire dans les zones nouvellement contestées en conséquence des mouvements du joueur en phase. La Phase de Combat Initial est le seul round de combat pour une zone sauf si des Actions Spéciales sont utilisées pour effectuer des Phases de Combat de Percée.

Le combat peut se terminer avec les deux camps ayant encore des forces présentes dans la zone.

6.2 Procédure du round de combat

Une zone à la fois, dans l'ordre que l'attaquant désire, un *round de combat* commence par l'attaquant qui indique quel type de combat il désire (Normal ou Assaut). Le combat est alors résolu dans la zone déclarée. Dans une partie à 3 joueurs, si les deux joueurs alliés qui attaquent ne peuvent se mettre d'accord sur qui fera la prochaine attaque, le joueur allemand choisit la prochaine attaque qui sera résolue, et celle-ci n'est pas forcément l'une des deux dont les Alliés discutent. Cela doit être une attaque que les Alliés allaient engager lors de ce round. *Tous les combats de la Phase de Combat initial doivent être complètement résolus avant qu'une quelconque Phase de Combat de Percée puisse être achetée.*

6.21 Une fois que le type d'attaque a été indiqué, le défenseur peut dépenser une ou plusieurs Actions Spéciales pour Retraiter Avant le Combat, ou pour renforcer le combat depuis des zones adjacentes (cf. 7.51 et 7.6).

6.22 Si le défenseur reste dans la zone, les deux joueurs déclarent combien de leurs unités d'Appui au Sol se battront entre elles, et combien soutiendront l'attaque au sol. Les joueurs indiquent cela en cachant leurs unités d'Appui au Sol dans une main puis, retournant les pions du côté approprié, révèlent simultanément leurs engagements. Une affectation différente peut être faite à chaque round (l'attaquant la déclare en premier lors des

jeux en solitaire, en PBM, et PBeM).

6.23 Les unités d'Appui au Sol qui se combattent entre elles font feu simultanément au début de chaque round, jetant un dé chacune, et éliminant une unité d'Appui au Sol adverse au choix du joueur affecté sur chaque résultat de cinq ou six.

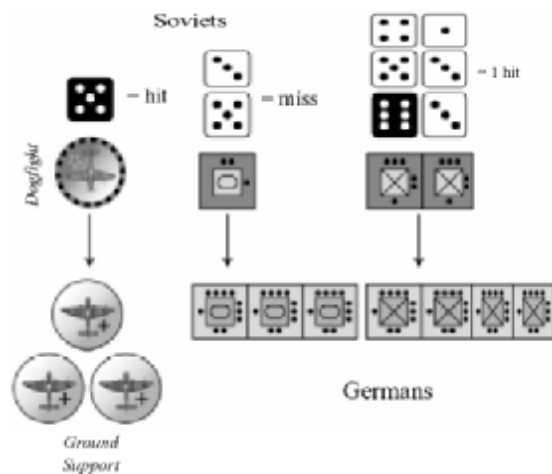
6.24 Si elles ne sont pas déjà visibles depuis un round précédent, les unités terrestres des deux camps sont maintenant révélées en les couchant face visible en ligne avec la valeur de chaque unité longeant la ligne des unités ennemies. Une fois que les unités sont révélées dans une zone, elles demeurent face visible jusqu'à ce que la zone ne soit plus contestée. Les unités additionnelles qui pénètrent dans une telle zone sont immédiatement révélées à leur entrée.

6.25 Le combat est résolu en divisant les forces en types blindé et infanterie (cavalerie, aéroportée et milice comptent comme de l'infanterie). Les unités blindées doivent tirer sur les blindés adverses si il y en a, et les unités d'infanterie doivent tirer sur l'infanterie adverse si il y en a. Les joueurs peuvent ensuite subdiviser ces unités qui font feu selon le nombre de Hit-bonus qu'elles doivent recevoir.

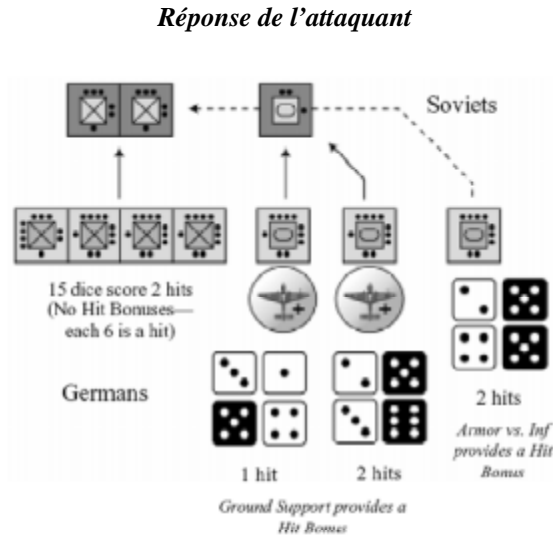
6.26 Les tirs se résolvent en jetant un ou deux dés (cf. 6.3) pour chaque Pas restant aux unités qui font feu, un type d'unité à la fois. Chaque résultat de six ou plus, après que les Hit-bonus aient été appliqués, éliminera un Pas d'une unité au choix du joueur affecté parmi le type d'unité ciblé.

EXEMPLE DE ROUND DE COMBAT : Les Allemands entrent dans une zone de terrain clair tenue par les Soviétiques avec trois unités de panzers à 4 Pas; quatre unités d'infanterie à 4 Pas; et trois unités d'Appui au Sol. Les défenseurs soviétiques ont trois unités terrestres non révélées et une unité d'Appui au Sol. L'Allemand déclare une attaque normale et les deux camps révèlent leur engagement d'Appui au Sol. L'Allemand a ses trois unités d'Appui au Sol qui attaqueront au sol, tandis que celle du Soviétique décide d'effectuer un combat aérien pour ce round. L'avion soviétique jette un 5, ce qui fait que l'Allemand perd une unité d'Appui au Sol. Les deux camps dévoilent maintenant leurs unités terrestres, le Soviétique révélant une unité blindé à 2 Pas et deux unités d'infanterie à 3 Pas. Le blindé soviétique tire sur les panzers, obtenant un 3 et un 5, ce qui est raté. L'infanterie soviétique tire sur ses homologues adverses obtenant 1,3,3,4,5, et 6, ce qui inflige un hit à l'infanterie allemande. L'Allemand décide de faire d'abord tirer ses 15 Pas d'infanterie qui restent, et obtient deux hits qui réduisent chaque unité d'infanterie soviétique intacte d'un Pas. L'Allemand décide d'affecter ses deux unités d'Appui au Sol survivantes à deux des unités de panzers. Il décide ensuite de faire tirer ces unités séparément contre le blindé ennemi. Le premier panzer soutenu jette 1,3,4, et 5, infligeant un hit grâce au Hit -bonus procuré par l'unité d'Appui au Sol. Le second panzer soutenu jette 2,3,5 et 6, infligeant

Le défenseur tire en premier



deux hits, ce qui élimine le blindé ennemi avec le hit en surplus qui s'applique à une unité d'infanterie, laissant ainsi le Soviétique avec trois Pas d'infanterie. La dernière unité de panzers n'est pas soutenue, mais maintenant que le blindé soviétique n'est plus là, il bénéficie du hit-bonus de Blindé Contre Infanterie. Si cette unité de panzers avait été soutenue elle aurait reçu deux Hit-bonus. Cette dernière unité de panzers jette 2,4,5 et 5, infligeant deux hits supplémentaires, ce qui laisse la zone toujours sous contrôle soviétique, mais seulement avec un Pas d'infanterie et une unité d'Appui au Sol survivant au premier round. Ce fut une victoire glorieuse pour les Soviétiques, car avec un Pas qui reste en défense, le joueur Allemand doit choisir entre deux alternatives déplaisantes; soit immobiliser cette armée de panzers pour le reste de son tour, soit, une fois que toutes les autres batailles de la Phase de Combat Initial auront été résolues, dépenser une Action Spéciale pour accéder à une Phase de Combat de Percée permettant ainsi un nouveau round de combat dans cette zone (cf. 6.7), uniquement pour éliminer cet unique Pas d'infanterie et l'unité d'Appui au Sol (qui sera éliminée dès qu'elle se retrouvera toute seule dans la zone avec des unités ennemies (cf. 6.64)). Notez que le joueur allemand n'aurait pas eu ce genre de problème si il avait montré plus de courage en déclarant un Assaut au lieu d'un Combat Normal.



6.27 Chaque Pas perdu est enregistré en pivotant une unité participante au choix du joueur la possédant vers son niveau immédiatement inférieur. Toutes les unités à pleine puissance du type ciblé doivent subir un Pas de perte chacune avant que des pertes supplémentaires puissent être infligées à d'autres unités. Ces pertes additionnelles sont réparties selon la convenance du joueur concerné parmi le type d'unité approprié.

6.28 Si il y a plus de hits infligés contre un type d'unité que le nombre de pertes possibles, les hits en trop sont appliqués à l'autre type d'unité de la zone. Les hits en excès après que toutes les unités ennemies de la zone aient été détruites sont ignorés.

6.29 Si des unités blindées n'ont pas d'unité blindée adverse sur laquelle faire feu, elles tirent sur les unités de type infanterie avec un Hit-bonus. Les unités blindées peuvent tirer une à la fois, dans l'espoir d'éliminer les blindés ennemis, ce qui permettrait aux unités blindées n'ayant pas encore fait feu de bénéficier de ce Hit-bonus de Blindé contre Infanterie. Si des unités de type infanterie n'ont pas d'unité d'infanterie ennemie sur laquelle faire feu, elles tirent contre les unités blindées sans modificateur.

6.3 Options du combat

Les deux types de round de combat sont :

6.31 NORMAL : Le défenseur tire en premier, jetant un dé par Pas, et l'attaquant subit les pertes. Les unités survivantes de l'attaquant font alors feu, jetant un dé par Pas, et le défenseur subit les pertes.

6.32 ASSAUT : Le défenseur tire en premier, jetant deux dés par Pas, et l'attaquant subit les pertes. Les unités survivantes de l'attaquant font alors feu, jetant deux dés par Pas, et le défenseur subit les pertes.

6.4 Résumé des Hit-bonus :

Ces Hit-bonus donnent un modificateur de +1 aux jets de combat et sont cumulatifs.

- a) Unités d'Elite (cf. glossaire) [B]
 - b) Infanterie/Cavalerie se défendant par temps Pluvieux (cf. 1.13) [D]
 - c) Blindés contre Infanterie (cf. 6.29) [B]
 - d) Unité d'Appui au Sol (cf. 6.6) [B]
 - e) Se défendre en terrain accidenté (cf. 6.81) [D]
 - f) Se défendre contre des unités qui traversent un fleuve/détroit (6.83) [D]
 - g) Ligne Maginot [x2] (cf. 6.84) [D]
 - h) Forteresse [x2] (cf. 6.85) [D]
 - i) Fortifications normales et lourdes (cf. 6.97) [D]
 - j) Premier round à se défendre contre un assaut aéroporté ou amphibie (cf. 7.21/7.31) [D]
 - k) Puissances mineures de l'Axe mélangées (cf. 9.18) [B]
- l) Attaque Surprise (règle optionnelle 14.43(b)) [A]

[A] Le Hit-bonus s'applique en attaque

[D] Le Hit-bonus s'applique en défense

[B] Le Hit-bonus s'applique dans les deux cas

6.5 Contre-attaque

A la fin de chaque round de combat, le défenseur à l'option de contre-attaquer immédiatement dans cette

zone en dépensant une Action Spéciale (cf. 7.7).

6.6 Unités d'Appui au Sol

Chaque unité d'Appui au Sol qui aide les forces terrestres fournit un Hit-bonus à l'unité à laquelle elle est affectée lors du round. Chaque unité d'Appui au Sol survivante qui n'a pas mené de combat aérien (cf. 6.23) est affectée à une unité terrestre au choix du joueur concerné juste avant de lancer les dés. Une unité terrestre différente peut être choisie à chaque round de combat.

6.61 Une seule unité d'Appui au Sol peut être affectée à chaque unité terrestre, et chaque unité d'Appui au Sol ne soutient qu'une seule unité terrestre de la même nationalité.

6.62 Les unités d'appui au Sol allemandes peuvent soutenir les Puissances Mineures de l'Axe (cf. 9.1), mais pas les unités italiennes.

6.63 Lors d'une bataille donnée, aucun camp ne peut avoir plus de trois unités terrestres soutenues par des unités d'Appui au Sol, par round. Si une unité d'Appui au Sol ne peut pas légalement soutenir une unité terrestre, elle ne peut que servir au combat aérien ou bien rester au sol.

6.64 Les unités d'Appui au Sol qui se retrouvent toutes seules dans une zone avec des unités terrestres ennemies sont immédiatement éliminées. Ceci n'est pas considéré comme un combat et les unités ennemies ne sont pas obligées de stopper leur mouvement selon la règle 5.12.

6.7 Phases de Combat et de Mouvement de Percée.

6.71 Une fois que tous les combats de la Phase Initiale ont été résolus, des Phases de Combat de Percée (rounds) peuvent être acquises en dépensant une Action Spéciale par round et par zone.

6.72 Les Phases de Combat de Percée sont initiées en dépensant l'Action Spéciale, en déclarant la zone concernée, et en entamant les procédures du Round de Combat (cf. 6.2) uniquement pour cette zone (y compris l'allocation des Appuis au Sol et le combat aérien). Si deux Puissances Majeures ou plus dans une zone veulent attaquer lors d'une Phase de Combat de Percée, elles doivent chacune dépenser une Action Spéciale. Seule(s) les Puissance(s) Majeure(s) qui dépensent une Action Spéciale peuvent attaquer. L'Attaquant ne peut pas assigner des pertes aux unités amies qui ne participent pas. Plusieurs Phases de Combat de Percée dans une même zone sont permises, à condition qu'une Action Spéciale soit dépensée pour chaque Phase.

6.73 Les Phases de Mouvement de Percée (cf. 5.4) peuvent être acquises et combinées avec les Phases de Combat de Percée dans l'ordre que le joueur en phase désire. Chaque Phase de Percée doit être complètement résolue avant d'entamer la suivante. Si une Phase de mouvement Opérationnel de Percée s'achève avec une zone qui devient nouvellement

contestée, un round de combat obligatoire doit être immédiatement joué dans cette zone. Ce round de combat obligatoire ne coûte pas d'Action Spéciale, autre que celle déjà dépensée pour la Phase de Mouvement de Percée qui vient juste de le précéder. Un Mouvement de Percée qui va dans des zones déjà contestées N'ENTRAINE PAS de combat faisant partie de la même Action Spéciale.

6.74 Si des unités des deux camps coexistent dans une zone(s) après que tous les rounds de combats voulus aient été joués, elles restent face en l'air dans la zone(s) engagée(s) jusqu'à ce que, lors d'une phase ou d'un round de combat futurs, un seul camp demeure. Quand les forces d'un seul camp restent dans une zone qui était contestée, les unités survivantes sont redressées et tournent le dos à l'ennemi.

6.8 Effets du terrain sur le combat

Le terrain clair n'a aucun effet sur le combat. Les autres types de terrain affectent le combat de la manière suivante :

6.81 TERRAIN ACCIDENTE [ROUGH] : Les blindés qui attaquent perdent leur hit-bonus contre l'infanterie et toutes les unités terrestres qui se défendent gagnent un Hit-bonus.

6.82 MARECAGES : Les unités attaquantes de type infanterie (les blindés ne peuvent pas entrer dans les marécages) réduisent de moitié le nombre total de dés d'attaque de leur groupe (les fractions sont arrondies à l'inférieur). Ces pénalités d'attaque sont ignorées lors des tours de Neige, où les marécages sont traités comme du terrain accidenté (mais les blindés ne peuvent toujours pas entrer dans des marécages gelés). Les unités de type infanterie se défendent normalement dans les marécages (et reçoivent le hit-bonus de terrain accidenté si il neige).

6.83 FLEUVE/DETROIT : Si une unité terrestre est entrée dans une zone défendue en traversant un fleuve et/ou un détroit, les unités terrestres qui se défendent reçoivent un Hit-bonus contre le(s) type(s) d'unité qui a traversé, mais seulement si la zone est nouvellement contestée lors de ce round.

6.84 LA LIGNE MAGINOT : La zone en France qui comprend la frontière franco-allemande fournit deux Hit-bonus aux unités terrestres des Alliés occidentaux si une unité terrestre attaquante est directement entrée dans cette zone depuis une zone contiguë d'Allemagne ou de Belgique. Cela affecte à la fois les unités de types infanterie et blindé uniquement lors du round de combat initial, et seulement si la zone est nouvellement contestée ce round. De plus, toute unité blindée qui est directement entrée dans la zone à travers la frontière allemande ou belge ne peut pas faire feu lors du round de combat initial, mais se fait tirer dessus normalement. La Ligne Maginot est détruite dès que la France est conquise ou déclarée « Vichy ». Elle peut également être détruite en combat de la même manière qu'une fortification (cf. 6.97(b)).

6.85 FORTERESSES : Leningrad, Sébastopol, Malte, Tobrouk, et Gibraltar sont des Forteresses. Toutes les unités qui se défendent dans une Forteresse reçoivent deux Hit-bonus à chaque round de combat, et les blindés qui les attaquent perdent leur Hit-bonus contre l'infanterie. Si l'attaquant n'a pas vidé une Forteresse de ses défenseurs lors de sa Phase de Détermination du Ravitaillement Final, toutes les unités attaquantes en excès par rapport aux limites d'empilement de la Forteresse (cf. 5.5) sont retirées dans la zone amie environnante. Si la Forteresse a été vidée de ses défenseurs, au moins l'une des unités attaquantes doit l'occuper, et les autres se déploient dans la zone environnante. Leningrad, Sébastopol, Gibraltar, et Tobrouk ont chacune une zone terrestre environnante (dans le cas de Gibraltar, celle-ci commence le jeu sous contrôle espagnol). Les Forteresses ne peuvent pas être attaquées ou pénétrées jusqu'à ce que la zone environnante ait été nettoyée de toute unité ennemie, **sauf par Assaut Aéroporté (cf. 7.3).**

6.86 MALTE : Si l'attaquant n'a pas nettoyé Malte lors de sa Phase de Détermination du Ravitaillement Final, les unités aéroportées attaquantes sont éliminées et les unités d'invasion terrestres sont soit retraitées dans leur port d'origine, soit éliminées. Cette retraite ne consomme pas de Point de Flotte supplémentaire; ce sont les mêmes navires qui les avaient emmené qui les ramènent. Cette retraite, si le joueur l'a décidé, peut être interceptée par un combat naval. De même, si l'invasion est réussie, les unités en excès par rapport à la limite d'empilement de un bloc peuvent être éliminées ou retourner dans leur port d'origine, toujours en utilisant les mêmes navires, et peuvent également être interceptées par des flottes adverses si cela est possible. Les unités aéroportées en excès peuvent revenir avec les unités d'invasion si il reste des Points de Flotte inutilisés en Méditerranée, sinon elles sont détruites. L'unité d'Appui au Sol, si elle est présente, retourne en Sicile, quelle que soit l'issue de l'assaut.

6.9 Ouvrages de Fortification

6.91 Les ouvrages de fortification (Fortifications pour simplifier) peuvent être construits pendant la Phase amie de Production pendant les tours Clairs ou Légèrement Pluvieux (uniquement) dans toute zone amie incontestée de terrain clair contenant au moins une unité terrestre de la même nationalité que la nation concernée. **Les unité(s) terrestre(s) doivent déjà être dans la zone avant cette phase, vous ne pouvez pas construire une unité terrestre dans une Zone Nationale vide et aussitôt y construire un Fortification.**

6.92 Il n'y a pas de limite au nombre de Fortifications que chaque Puissance Majeure peut construire (sauf celle de leurs WERP).

6.93 Une zone fortifiée bénéficie à toutes les unités amie de la zone, y compris à celles qui viennent renforcer la zone grâce à une Action Spéciale, quelle que soit leur nationalité.

6.94 Une Fortification ne peut pas être construite dans une zone qui l'est déjà, y compris là où il y a une Forteresse **et à Metz (si la Ligne Maginot est intacte)** (exception 6.95(c)).

6.95 LIMITES NATIONALES DE LA CONSTRUCTION :

- Limites de l'Axe : L'Allemagne ne peut pas construire de Fortifications dans la zone Météo Sud jusqu'à ce que l'Italie soit conquise ou capitule. L'Italie ne peut construire de Fortifications que dans la zone Météo Sud.
- Les Soviétiques ne peuvent construire de Fortifications que dans leurs Zones Nationales (cf. 9.25) jusqu'en 1942, ou jusqu'à ce qu'ils soient en guerre contre l'Allemagne, selon ce qui se produit en premier. Après quoi ils peuvent construire des Fortifications normalement.
- Les Soviétiques (uniquement eux) peuvent construire des 'Fortifications Lourdes'. Elles ne sont pas remplaçables et seulement deux peuvent être construites. Elles ne peuvent être édifiées que dans les Zones de Ressource Nationales identifiées sur la carte (cf. légende des terrains). Elles coûtent 10 WERP chacune, et doivent remplacer une Fortification existante **construite lors d'un tour précédent**. Elles continuent à fournir les bénéfices de la Fortification (elles ne peuvent être détruites) jusqu'à ce que leur zone tombe sous le contrôle de l'Axe. Elles suivent toutes les autres règles des Fortifications.

6.96 Si une Fortification ~~ou une Fortification Lourde~~ termine un tour de joueur sans aucune unité terrestre amie dans sa zone, elle est immédiatement retirée de la carte (exception — le marqueur est retourné si vous utilisez la règle optionnelle 13.32).

6.97 EFFETS DES FORTIFICATIONS:

- Une zone avec une Fortification octroie le bénéfice défensif du terrain accidenté à toutes les unités terrestre amies pour le premier round de combat obligatoire, mais pas pour la contre-attaque optionnelle si elle est déclenchée.
- Si, après le premier round, y compris toute contre-attaque, des unités ennemies sont encore dans la même zone que les Fortifications, celles-ci sont immédiatement enlevées de la carte (des brèches y ont été créées).

6.98 la planche de pions n'est pas une limite au nombre de Fortifications en jeu (on peut en créer plus si besoin).



7.0 ACTIONS SPECIALES

7.1 Règles générales

Les Actions Spéciales peuvent être achetées pendant la Phase de Production, et peuvent être utilisées pour les options listées de 7.2 à 7.9 ci-dessous. Les Actions

Spéciales ne doivent pas forcément être utilisées au même tour que celui de leur achat, et peuvent s'accumuler, mais jamais au-delà des limites de la Réserve de Forces.

7.11 Le nombre maximum d'Actions Spéciales qu'une nation puisse avoir à un instant donné est :

Allemagne (1939 – 1941)	5
Allemagne (1942 – 1943)	4
Allemagne (1944 et après)	3
Italie	1
France	1
Français libres ou de Vichy	0
Grande Bretagne	2
U.S.A. (1942)	1
U.S.A. (1943)	2
U.S.A. (1944 – et après)	3
U.R.S.S. (1939 – 1942)	1
U.R.S.S. (1943)	2
U.R.S.S. (1944 – et après)	3

NOTE : Si l'Allemagne commence une année dont le maximum est réduit, avec le maximum de l'année précédente déjà construit, elle ne perd pas de marqueur jusqu'à sa prochaine utilisation d'Action Spéciale, où il est définitivement retiré de la Réserve de Forces.

7.12 Les marqueurs d'Action Spéciale achetés sont placés dans une Zone Nationale du pays concerné. Il ne peuvent pas être cachés. Quand une Action Spéciale est dépensée, son marqueur retourne dans la Réserve de Forces.

7.13 Pour effectuer une action qui requiert une Action Spéciale, chaque Puissance Majeure concernée voulant y participer doit dépenser une Action Spéciale. Une Puissance Majeure peut utiliser une Action Spéciale dans une zone contenant deux Puissances Majeures alignées, mais seule la Puissance qui a dépensé l'Action Spéciale bénéficie de l'avantage associée à l'action en cours.

7.2 Invasion Amphibie



Cette opération coûte une Action Spéciale par zone envahie et requiert un marqueur disponible de Tête de Pont [beachhead] pour chaque zone envahie. Les invasions ne peuvent se produire que durant la Phase de Mouvement Opérationnel Initial. La météo du site d'invasion doit être Claire ou Légèrement Pluvieuse pour que le débarquement soit permis. Seules les unités de type infanterie peuvent participer à l'invasion et **elles doivent commencer la phase dans un ou plusieurs ports amis (y compris d'autres Têtes de Pont) dans la même Zone Maritime que le site d'invasion. Elles sont alors déplacées par Transport Maritime (cf. 5.31), sur le site ciblé qui doit être contrôlé par l'ennemi.** Le nombre inscrit dans la flèche de chaque site d'invasion indique le nombre maximal d'unités d'infanterie pouvant assaillir la zone de manière amphibie. Toujours avec la même Action Spéciale ainsi dépensée, un assaut

aéroporté peut également se faire dans la zone si des unités aéroportées sont à portée. Celles-ci ne comptent pas par rapport au nombre inscrit dans la flèche imprimée sur la carte.

7.21 Tout défenseur présent dans la zone envahie, y compris ceux qui y viennent en renfort grâce à une Action Spéciale, reçoivent un Hit-bonus supplémentaire contre l'infanterie au premier round du combat initial. Ce Hit-bonus est conservé par le défenseur initial pour le premier round d'une éventuelle contre-attaque.

7.22 Si des assaillants survivent au premier round, y compris le premier round d'une contre-attaque, une Tête de Pont est établie (placez un marqueur Tête de Pont [beachhead] sur ou près de la flèche d'invasion). Les unités blindées et d'autres unités d'infanterie peuvent maintenant entrer dans la zone par la mer lors des Phases de Mouvement Opérationnel suivantes. Une Tête de Pont agit comme un port sous contrôle ami pour les assaillants (même si la zone associée est toujours sous contrôle ennemi), sauf que les unités qui tracent une Ligne de ravitaillement à travers comptent chacune pour deux unités par rapport à la capacité de Ravitaillement par Mer, et que les unités ne peuvent effectuer de Transport Maritime pour rejoindre la Tête de Pont que lors des Phases de Mouvement Opérationnel. Un marqueur de Tête de Pont est retiré si il se retrouve tout seul dans une zone contenant des unités terrestres ennemies, ou (au choix du joueur concerné) à n'importe quel moment après que les assaillants aient nettoyé la zone du débarquement, **et que toutes les unités amies qui pouvaient tracer une Ligne de Ravitaillement par la Tête de Pont puisse le faire par un autre chemin valide.**

7.23 Les unités d'Appui au Sol de l'attaquant peuvent participer lors de la Phase de Combat initial seulement si elles volent directement vers la zone envahie lors de la Phase de Mouvement Opérationnel Initial. Si elles y ont été acheminées par Transport Maritime, elles doivent attendre que la Tête de Pont soit établie.

7.24 Les Alliés occidentaux ne peuvent pas avoir plus de deux Têtes de Pont en jeu au même instant. Les Soviétiques et l'Axe ne peuvent pas en avoir plus d'une à la fois, et les Soviétiques ne peuvent envahir de manière amphibie que la Mer Noire.

7.25 Une invasion amphibie alliée peut être lancée contre la Haute Egypte depuis la Grande Bretagne. Pour effectuer cette opération, deux actions Spéciales doivent être dépensées. Cette invasion, et tout renfort subséquent dans la Tête de Pont encore contestée, si cela est possible, sont les seuls mouvements opérationnels qui sont permis *par le Cap*, et toutes ces unités doivent être britanniques et venir de Zones Nationales britanniques. Toute unité d'invasion ou de renfort compte pour deux unités par rapport aux limites du Transport Maritime de la Flotte Atlantique.

7.26 Pour des raisons politiques, chaque invasion amphibie *contestée* effectuée par les Alliés occidentaux

une fois que les Américains sont en guerre doit contenir au moins une unité d'infanterie britannique et une unité d'infanterie américaine. Les unités d'Assaut Aéroporté ne remplissent pas cette condition. De ce fait, les deux Puissances doivent dépenser une Action Spéciale pour chacune de ces invasions. Exceptions : Les U.S.A. peuvent agir seuls pour l'invasion du Maroc, de Marseille, **ou d'un site d'invasion sous contrôle de l'Axe en Grande Bretagne**, et la Grande Bretagne peut agir seule pour envahir Malte ou la Haute Egypte.

7.3 Assaut Aéroporté



Cette opération coûte une Action Spéciale pour chaque zone assaillie. Les Assauts Aéroportés ne peuvent être effectués que lors de la Phase de Mouvement Opérationnel Initial, et la météo doit être Claire **ou Légèrement Pluvieuse** à la fois dans les zones de départ et de destination. Seules des unités aéroportées à pleine puissance peuvent effectuer un Assaut Aéroporté, et elles doivent commencer la phase dans une zone incontestée et ravitaillée. **La zone de destination doit toujours être une zone de Forteresse ou de terrain clair, et doit se trouver jusqu'à deux zones de(s) la zone(s) de départ ou de l'autre côté d'une Voie Aérienne comme en 5.13.** Aucune unité aéroportée ne peut effectuer d'assaut aéroporté deux tours consécutifs, **même si elle est éliminée puis reconstruite.**

7.31 Tous les défenseurs, y compris ceux qui viennent en renfort grâce à une Action Spéciale, reçoivent un Hit-bonus supplémentaire contre l'infanterie au premier round du combat initial. Ce Hit-bonus est conservé par le défenseur initial pour le premier round d'une contre-attaque éventuelle. Ce Hit-bonus n'est pas attribué si il y a également une invasion amphibie qui se produit dans la zone (cependant, le Hit-bonus de la règle 7.21 est attribué).

7.4 Phases du Mouvement et du Combat de Percée
Consultez 5.4 et 6.7 pour les détails. Notez que si il y a un conflit non résolu entre le joueur des Alliés occidentaux et le joueur soviétique lors d'une partie à 3 joueurs pour savoir qui doit dépenser la prochaine action Spéciale, et que ce conflit n'est pas résolu par la règle 9.28, c'est le joueur de l'Axe qui choisit quel joueur allié dépensera la prochaine action Spéciale.

7.5 Retrait d'un combat

Cette action prend deux formes, la première lors d'un round de combat adverse et la seconde lors de votre Phase de Mouvement Opérationnel Initial.

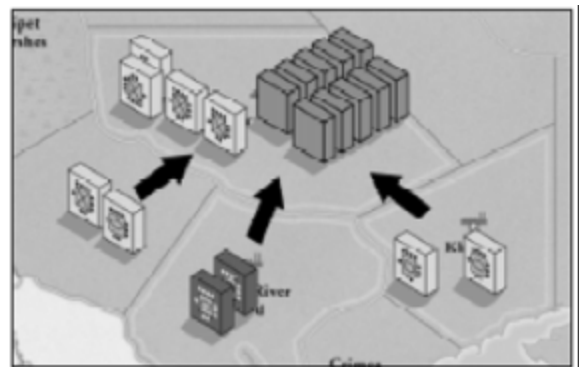
7.51 RETRAITE AVANT COMBAT : En dépensant une Action Spéciale une fois que l'attaquant a déclaré son attaque, le défenseur peut faire retraiter toutes ses unités amies de la zone attaquée (exception : cf. 7.7 et 9.64). L'attaquant doit attendre cette décision avant de révéler ses unités si la zone est nouvellement contestée à ce round. Une arrière garde n'est pas requise, et les unités peuvent retraiter dans une ou plusieurs zones adjacentes, sous contrôle ami incontesté. Si la zone d'où part la retraite est un port ami, certaines ou toutes les

unités peuvent retraiter par mer jusque dans un autre port ami de la même Zone Maritime. Chaque unité qui retraite par mer utilise un Point de Flotte de ceux de cette Zone Maritime comptant dans les limites du Transport Maritime pour ce tour. Cette retraite par mer est sujette au combat naval (cf. 8.1). Les unités d'Appui au Sol peuvent retraiter par dessus une Zone Maritime en volant directement jusque dans une zone ami adjacente connectée par une Voie Aérienne, de ce fait sans utiliser de Transport Maritime. Quelle que soit la manière dont le défenseur retraite, toute Action Spéciale dépensée par l'attaquant pour cette attaque l'est quand même. **Cette décision doit être prise avant celle d'amener des renforts (cf. 7.6).**

7.52 RETRAITER D'UNE ZONE CONTESTEE SANS LAISSER D'ARRIERE GARDE : Une Action Spéciale dépensée pendant la Phase de Mouvement Opérationnel Initial (uniquement) permettra au joueur en Phase d'évacuer complètement une zone contestée ravitaillée. Aucune arrière garde n'est nécessaire, bien qu'il soit permis de laisser une arrière garde moins nombreuse que celle requise normalement.

7.6 Amener des renforts dans une bataille

Chaque Action Spéciale dépensée permet à une seule unité terrestre amie et à toutes les unités d'Appui au Sol amie de *chaque zone amie incontestée adjacente* de rejoindre la bataille avant que le round de combat ne soit résolu, même en passant par un détroit. Seul le défenseur peut amener des renforts dans une bataille. L'attaquant ne peut pas changer son ordre d'attaque si la bataille reçoit des renforts. Cette option ne peut pas être utilisée pour renforcer une Invasion Amphibie incontestée ou pour un Assaut Aéroporté incontesté ni pendant une contre-attaque (cf. 7.7).



EXEMPLE : Les Soviétiques, voyant qu'ils ont un avantage de dix unités contre quatre dans une zone nouvellement contestée, déclarent un Assaut. Le joueur allemand sourit, dépense deux Actions Spéciales, et renforce la zone contestée avec deux unités de chacune des trois zones limitrophes incontestées (une unité de chaque zone pour chaque Action Spéciale dépensée), incluant deux unités d'élite. Les Soviétiques ne peuvent plus changer leur mode d'attaque et regardent leur attaque pas aussi bien planifiée que ça être réduite en miettes par les (maintenant 10 au lieu de 4) unités allemandes en défense. NOTE : Les attaques de

diversion représentent une tactique utile lors d'une offensive. Déplacez simplement une unité faible et sacrificable dans des zones adjacentes à votre attaque principale, et lors de la Phase de Combat initial les unités en défense ne pourront pas venir renforcer la bataille depuis ces zones ainsi engagées. "Camarade Général, la vraie attaque commencera quand les Allemands vous tueront".

7.7 Contre-attaque

En dépensant une Action Spéciale à la conclusion d'un round de combat dans n'importe quelle zone, le défenseur peut immédiatement contre-attaquer dans cette zone. Pour contre-attaquer, le joueur doit avoir au moins un Pas qui a survécu à la bataille en question. Il doit déclarer le type de combat qu'il envisage. Suite à la dépense de l'Action Spéciale pour la contre-attaque, une unité terrestre et/ou toutes les unités d'Appui au Sol de contre-attaque peuvent renforcer la bataille depuis chaque zone incontestée adjacente. Le round de contre-attaque est alors résolu avec le joueur en phase jouant le défenseur et bénéficiant des bonus défensifs normaux de terrain et de météo. Un seul round de contre-attaque est permis après chaque round d'attaque tant que le défenseur a encore des Actions Spéciales à utiliser. L'attaquant initial ne peut pas dépenser d'Action Spéciale pour retraiter ou renforcer la bataille pendant la contre-attaque.

7.8 Remplacements non restreints

Chaque Action Spéciale non dépensée depuis le précédent tour (uniquement) peut être utilisée pendant votre Phase de Production pour permettre de placer des Remplacements dans une zone ravitaillée, même contestée et sous contrôle ennemi (c'est une exception à la règle 4.31). Les unités dans la zone sélectionnée peuvent recevoir des Remplacements à volonté (même jusqu'à pleine puissance en dehors des Zones Nationales) à des coûts de WERP normaux. Cette Action Spéciale peut être alors immédiatement rachetée si on le désire.

7.9 Ravitaillement Limité

Chaque Action Spéciale dépensée pendant une Phase de Détermination du Ravitaillement Final permet à toutes les unités d'une zone de recevoir un Ravitaillement Limité. Ces unités sont chacune réduites d'un Pas au lieu d'être éliminées. Les unités d'Appui au Sol et les unités qui sont déjà au niveau Cadre sont éliminées. Toutes les unités qui restent dans la zone après cette réduction sont considérées comme ravitaillées (comme toute unité capable de tracer une Ligne de Ravitaillement régulière selon 3.1 ou 3.3) jusqu'à la prochaine Phase amie de Détermination du Ravitaillement Initial, où elles vérifieront une nouvelle fois leur Ligne de Ravitaillement. Le Ravitaillement Limité décrit ci-dessus est automatiquement attribué (sans dépense d'Action Spéciale) aux unités qui se trouvent dans une Forteresse sous contrôle ami et qui devraient être normalement non ravitaillées.

8.0 OPERATIONS NAVALES

8.1 Combat naval

8.11 Lors de chaque Phase de Mouvement Opérationnel, et à certains autres moments précisés dans les règles, les flottes de chaque joueur peuvent choisir d'engager un combat naval si l'ennemi utilise sa flotte dans la même Zone Maritime pour transporter des unités terrestres lors de cette phase (cf. 5.31, 6.86, 7.2 et 7.51 pour connaître les mouvements concernés).

8.12 Si les flottes engagées sont de même taille, elles jettent toutes un nombre de dés égal au nombre de Points de Flotte amis présents dans cette zone. Chaque six obtenu détruit un Point de Flotte ennemi de manière simultanée; aucun dégât n'étant appliqué tant que les deux camps n'ont pas tous jeté leurs dés.

8.13 Quand une flotte est plus grande, les deux camps jettent un nombre de dés égal au nombre de Points de Flotte de la plus petite flotte, touchant sur les 6 de manière simultanée comme ci-dessus. La plus grande flotte jette alors un dé pour chaque Point de Flotte en excédent par rapport à la plus petite flotte, qui font mouche sur un 5 ou un 6. Ici encore, aucun dégât n'est appliqué tant que les deux camps n'ont pas jeté tous leurs dés.

8.14 Les pertes de Points de Flotte sont d'abord infligés à ceux qui n'ont pas encore transporté d'unités terrestres lors du tour de jeu en cours; suivis par les points qui transportent actuellement des unités (où chaque Point de Flotte détruit également une unité transportée au choix du joueur qui la possède); suivis des Points de Flotte qui ont déjà transporté des unités (sans effet sur les unités déjà transportées).

EXEMPLE : Dans un exemple précédent (l'invasion alliée de la Norvège qui suivait 5.34), les Allemands ce tour-ci avaient un Point de Flotte dans l'Atlantique. L'Allemagne décide d'engager la flotte Alliée pendant l'invasion de la Norvège. La flotte alliée a quatre points, donc les deux camps jettent un dé, où il faut un 6 pour toucher. De plus, les Alliés jettent trois dés supplémentaires (quatre moins un) nécessitant 5 ou 6 pour toucher. Si les Allemands arrivent à obtenir un 6 et coulent un Point de Flotte, les Alliés doivent éliminer l'unité terrestre qui devait envahir la Norvège, car les trois autres Points de Flotte ont déjà été utilisés pour transporter des unités ce tour-ci.

8.2 Interdiction navale (se produit lors des Phases de Mouvement Stratégique)

8.21 PROCEDURE : Lors de chaque Phase de Mouvement Stratégique, quand chaque unité tente de bouger individuellement à travers une Zone Maritime éligible (cf. 8.22) le joueur qui mène l'interdiction jette un dé pour chaque Point de Flotte ami contre l'unité en mouvement, lui infligeant un Pas de perte sur chaque 6 obtenu. Si la Zone Maritime éligible que l'unité traverse

en Mouv-Strat est la Méditerranée, et que le camp qui mène l'interdiction contrôle la Sicile et/ou Malte, un Hit-bonus est alloué, et un Pas de perte est infligé à l'unité en déplacement sur un 5 ou un 6. **Notez qu'un seul hit élimine une unité d'Appui au Sol qui utilise le Transport Maritime pendant une Phase de Mouvement Stratégique.**

8.22 Pour interdire, un joueur doit posséder au moins un Point de Flotte pour chaque deux Points de Flotte que possède l'ennemi dans la même zone.

8.23 Les Points de Flotte des deux camps ne sont jamais affectés par l'interdiction, seules le sont les unités qu'ils transportent.



EXEMPLE D'INTERDICTION NAVALE : Chaque camp a trois Points de Flotte dans la Méditerranée en 1941. Une unité à la fois, le joueur de l'Axe Mouv-Strat une unité allemande de Panzers à pleine puissance (4 Pas), et deux unités italiennes d'infanterie également à pleine puissance (3 Pas chacune) en Libye en passant par la Méditerranée. Le joueur allié jette trois dés contre chaque unité lors de leur déplacement (un dé pour chaque Point de Flotte allié dans cette zone). Le joueur allié contrôlant Malte, les hits sont infligés sur chaque 5 ou 6 obtenu.

8.3 Transfert de Points de Flotte

Les Puissances Alliées occidentales et de l'Axe peuvent transférer des Points de Flotte entre certaines Zones Maritimes (cf. 8.31 & 8.32) pendant chaque Phase de Ravitaillement amie (Initial et Final — **Le Ravitaillement doit être re-vérifié après chacun de ces transferts**). Ce transfert ne coûte rien, mais seuls les Points de Flotte encore disponibles pour le Transport Maritime sont éligibles, et un port ravitaillé sous contrôle ami doit se trouver dans la Zone Maritime concernée (les ports sont ravitaillés si ils sont capables de tracer une Ligne de Ravitaillement terrestre comme en 3.1, ou une Ligne de Ravitaillement maritime comme en 3.3). De plus, Leningrad est un port ravitaillé si il est contrôlé par le Soviétique et si les Marais de Ladoga sont également ravitaillés et sous contrôle soviétique. Les marqueurs de Points de Flotte transférés sont retournés du côté 'w/out Transport' après leur transfert; ils ne peuvent PAS servir au Transport Maritime dans aucune Zone Maritime pendant tout le tour de leur transfert, mais PEUVENT accomplir toutes les autres actions navales dans la Zone Maritime qu'ils occupent

au moment où l'action est effectuée (Ravitaillement, combat, interdiction, prêt-bail).

8.31 TRANSFERT DES POINTS DE FLOTTE DES ALLIES OCCIDENTAUX : Si les Alliés occidentaux contrôlent Gibraltar, la Grande Bretagne et la France peuvent transférer deux points chacune par tour entre l'Atlantique et la Méditerranée. Si l'Axe contrôle Gibraltar, seul un Point de Flotte peut être transféré par tour, et seulement si les Alliés occidentaux contrôlent à la fois les zones d'Alexandrie et du désert du Sinaï.

8.32 TRANSFERT DES POINTS DE FLOTTE DE L'AXE : Le joueur de l'Axe peut transférer UN Point de Flotte par tour, soit entre l'Atlantique et la Baltique, soit entre l'Atlantique et la Méditerranée, et selon les restrictions suivantes :

8.321 Le transfert entre la Baltique et l'Atlantique nécessite le contrôle par l'Axe de la zone de la Ruhr OU du Danemark.

8.322 **Le transfert depuis l'Atlantique vers la Méditerranée nécessite que l'Italie soit en guerre et que le joueur de l'Axe contrôle Gibraltar. Le transfert depuis la Méditerranée vers l'Atlantique nécessite en plus soit que le joueur de l'Axe contrôle Alexandrie, soit que la guerre soit effective entre l'Axe et l'Union Soviétique.**

8.323 Quand un Point de Flotte de l'Axe transite entre l'Atlantique et la Méditerranée, celui-ci est instantanément converti en un Point de Flotte allemand ou italien respectivement. La responsabilité pour son maintien naval passe alors à la nation qui le contrôle désormais (Allemagne dans l'Atlantique, Italie en Méditerranée).

9.0 CONSIDERATIONS POLITIQUES

9.1 L'Allemagne et les Puissances Mineures de l'Axe (Finlande, Roumanie, Hongrie, et Bulgarie)

9.11 L'Allemagne peut déclarer la guerre à toute Puissance neutre avec les exceptions suivantes :

- a) L'Allemagne ne peut pas déclarer la guerre contre la Suisse jusqu'à ce que la France ait été conquise ou déclarée comme étant sous le régime de Vichy. L'Allemagne ne peut pas déclarer la guerre contre la France de Vichy, mais celle-ci peut être occupée sous certaines conditions (cf. 9.527).
- b) L'Allemagne ne peut pas déclarer la guerre contre une Puissance Mineure autre que la Pologne avant Mars/Avril 1940, ou jusqu'à ce le tour du joueur allemand commence avec des unités ennemies en Allemagne, selon ce qui se produit en premier (c'est la 'Drôle de Guerre'). **C'est la seule restriction liée à la Drôle de Guerre.**
- c) La Belgique et les Pays Bas sont traités comme une seule entité concernant la déclaration de guerre.

9.12 RESTRICTIONS ALLEMANDES (voir aussi 9.17(e)) :

• UNITES DE MILICE : Les unités de Milice allemandes ne peuvent opérer que dans les nations suivantes : Allemagne, Italie, France, Belgique, Pays Bas, Danemark, Hongrie, et/ou Pologne.



• LE TRANSPORT MARITIME ITALIEN ET L'AFRIQUE : Si la France de Vichy a été instaurée (ignorez cela si la France a été conquise), les restrictions suivantes s'appliquent jusqu'à ce que les Alliés déclarent la guerre contre la France de Vichy ou que la France de Vichy soit occupée (cf. 9.527) : Une seule unité terrestre allemande peut bouger en utilisant un Transport Maritime italien par tour de jeu (Mouvement Opérationnel ou Stratégique); aucune unité terrestre allemande ne peut aller en Afrique par Transport Maritime à moins que, au moment où le déplacement se produit, il y ait plus d'unités terrestres italiennes que d'allemandes qui sont déjà en Afrique.

9.13 L'HIVER RUSSE : Le temps en U.R.S.S. était très difficile lors de l'hiver 1941-1942, et les Allemands n'y étaient pas préparés. Toutes les unités allemandes de type infanterie en U.R.S.S. (sauf les Finlandais) doivent subir un Pas de Perte chacune après la Phase de Production de l'Axe de Janv/Fév 1942. Les unités qui sont au niveau Cadre ignorent les effets de cette règle.

9.14 LE MINERAI SUEDOIS : L'Allemagne reçoit deux WERP de la Suède, tant que la Suède est neutre, lors de chaque Phase de Production de l'Axe à condition que la Norvège soit neutre ou que sa capitale (Oslo) soit sous contrôle de l'Axe (non contesté), et que l'Allemagne ait au moins un Point de Flotte dans la mer Baltique.

9.15 PUISSANCES MINEURES DE L'AXE : Au tour qui suit le contrôle allemand de Paris ou l'instauration de la France de Vichy, les Puissances Mineures de l'Axe déclarent la guerre aux Alliés lors de la Phase de Mouvement Opérationnel Initial. Leurs forces initiales sont déployées (cf. 19.2), et Ploesti commencera à fournir ses WERP à la production allemande à partir de la Phase de Production de l'Axe suivante. Les unités allemandes peuvent également commencer à opérer dans ces nations à ce moment là. Ces nations déclarent



automatiquement la guerre aux Puissances qui sont en guerre avec l'Allemagne et leurs unités coopèrent entièrement avec les unités allemandes, étant ainsi capables de bénéficier des avantages des Actions Spéciales et autres unités d'Appui au Sol allemandes. Le joueur de l'Axe reçoit gratuitement un Pas d'infanterie de Puissance Mineure de l'Axe (comme Remplacement ou sous forme de nouvelle unité au niveau Cadre) à chaque Phase de Production une fois que les Puissances Mineures de l'Axe ont déclaré la guerre. Ce Pas gratuit doit être reçu dans une Zone Nationale de la Puissance en question. Les Pas de Puissance Mineure reçus en dehors des Zones

Nationales doivent être payées avec des WERP allemands en utilisant les règles standards de Remplacement (cf. 4.3). Ce Pas ne peut pas provenir de la même Puissance Mineure lors de deux tours consécutifs. Utilisez le marqueur 'Pas de Puissance Mineure de l'Axe [Axis Minor Step]' fourni pour indiquer la Puissance Mineure qui reçoit le Pas gratuit à chaque tour en le plaçant dans la Puissance appropriée. L'Allemagne peut produire autant de Pas qu'elle veut pour les Puissances Mineures de l'Axe, en dépensant des WERP allemands (c'est le seul moyen pour construire l'unité blindée roumaine). Les forces d'une Puissance Mineure de l'Axe sont retirées du jeu au moment où cet allié est conquis (cf. 10.2). Ploesti fournira ses WERP au camp qui la contrôle et l'occupe une fois que la Roumanie est conquise. Ploesti ne nécessite pas d'être occupée jusqu'à ce que la Roumanie soit conquise (voir aussi 9.19).

9.16 Une unité d'une Puissance Mineure de l'Axe ne peut quitter son pays natal jusqu'à ce que ladite unité ait été construite à pleine puissance. Ces unités ne peuvent atteindre la pleine puissance par Remplacements que dans leur pays d'origine (exception à la règle 7.8).

9.17 Les Puissances Mineures de l'Axe ont les limites suivantes :

a) Les unités bulgares ne peuvent opérer qu'en Bulgarie, en Grèce, en Yougoslavie, et en Turquie.



b) Les unités roumaines ne peuvent opérer qu'en Roumanie, en Yougoslavie, et en Union Soviétique.



c) Les unités hongroises ne peuvent opérer qu'en Hongrie et en Yougoslavie. Elles peuvent aussi opérer en Pologne et en Union



Soviétique une fois que l'Axe et les Soviétiques sont en guerre. Lors de la Phase de Mouvement Opérationnel Initial du premier tour où l'Axe et les Soviétiques sont en guerre, aucune unité des deux camps ne peut traverser la frontière hongroise.

d) Les unités de l'Axe ne peuvent traverser la frontière finlandaise jusqu'au tour suivant le contrôle de Novgorod par l'Axe, moment auquel la frontière finlandaise peut être traversée par les unités de l'Axe depuis ou vers les Marais d'Onega (uniquement). Les unités finlandaises ne peuvent opérer qu'en Finlande et/ou dans les marais d'Onega jusqu'au tour suivant le contrôle de Leningrad par l'Axe, moment où la frontière Karelia/Novgorod peut également être traversée et où les unités finlandaises deviennent libres d'opérer n'importe où en Finlande et en Union Soviétique.

e) Pas plus de trois unités terrestres allemandes peuvent terminer une Phase en Roumanie jusqu'au tour suivant la déclaration de guerre entre l'Allemagne et l'Union Soviétique. Seule une de ces trois unités peut être blindée, et aucune ne peut être un Appui au Sol. **Les unités excédant cette limite sont choisies au hasard par le joueur soviétique et remplacées en Bulgarie ou en Hongrie, à sa discrétion.**

9.18 Si des unités de deux Puissances Mineures différentes de l'Axe ou plus sont découvertes dans la même zone au début d'un round de combat, le joueur allié bénéficie d'un Hit-bonus supplémentaire contre l'infanterie dans cette zone et pour ce round. L'Italie étant une Puissance Majeure, elle peut s'empiler avec n'importe quelle Puissance Mineure de l'Axe sans subir cette pénalité.

9.19 LE PETROLE DE PLOESTI : Ploesti était primordial pour la production de guerre allemande. Pendant n'importe quelle Phase de Production de 1943 ou de plus tard, où l'Axe ne contrôle pas **ou bien ne peut tracer de Ligne de Ravitaillement depuis** Ploesti, pas plus de deux nouvelles unités hors milice peuvent être créées, et les constructions de blindés allemands sont limitées à trois Pas (dont seul un Pas peut être de l'Elite). Les Allemands peuvent construire autant d'unités de milice que celles qui sont disponibles dans la Réserve de Forces.

9.2 L'Union Soviétique (U.R.S.S.)

9.21 Les unités soviétiques ne peuvent pas opérer dans la Zone Météo Sud à l'exception des zones suivantes : Turquie, Perse, Grèce, Albanie, Yougoslavie, et Italie.

9.22 Les unités soviétiques ne peuvent pas opérer dans des zones qui sont sous le contrôle des Alliés occidentaux (exception — les Puissances Mineures Alliées non conquises peuvent être envahies par les Soviétiques si ceux-ci sont en guerre avec l'Allemagne et si il n'y a pas alors d'unités des Alliés occidentaux dans cette Puissance — les Alliés occidentaux ont la **Priorité d'Entrée comme en 9.28**). Les Soviétiques peuvent entrer en Perse (uniquement) si elle est sous contrôle de l'Axe au moment de l'entrée initiale. Suite à l'entrée soviétique, une unité des Alliés occidentaux ne peut entrer en Perse que si il n'y a pas d'unités soviétiques en Perse au moment de son entrée. Une fois qu'une unité des Alliés occidentaux ré-entre en Perse inoccupée, son contrôle revient à la Grande Bretagne.

9.23 Les Soviétiques ne peuvent déclarer la guerre qu'aux **Puissances Mineures et Majeures (cf. 9.1) de l'Axe (si certaines de ces Puissances Mineures sont encore neutres, elles peuvent être choisies sélectivement)**, et pas avant le tour de Janv/Fév 1942, sauf si un ou plusieurs des points suivants s'appliquent **pendant la Phase de Mouvement Initial alliée, auquel cas cette guerre est déclarée :**

a) Il y a moins de cinq unités terrestres allemandes en

Pologne et/ou en Prusse de l'Est à n'importe quel tour du joueur allié à partir de Sept/Oct 1939, ou moins de 10 unités terrestres allemandes dans ces zones à partir de Mars/Avril 1941.

b) Les Allemands ont au moins une unité non aéroportée sur les îles britanniques, où ils contrôlent au moins une zone.

c) Les Allemands sont en guerre contre, ou ont conquis la Turquie.

9.24 Jusqu'à ce qu'ils soient en guerre contre l'Allemagne, la production soviétique est limitée ainsi :

a) Neuf WERP par tour à partir de Janv/Fév 1940 (il n'y a pas de Phase de Production soviétique au tour de Nov/Déc 1939 où ces WERP sont considérés comme étant dépensés pour la guerre hivernale contre la Finlande).

b) 17 WERP par tour à partir de Janv/Fév 1941, et ce niveau est maintenu jusqu'à ce que l'Allemagne et l'Union Soviétique soient en guerre.

c) 34 WERP par tour à partir du tour du joueur **allié qui commence avec** l'Allemagne et l'Union Soviétique en guerre, quelle que soit l'année où cet événement ce produit.

d) Une fois en guerre contre l'Allemagne, les Soviétiques ne paient plus le double pour le premier Pas des nouvelles unités terrestres jusqu'en 1943. A partir du tour de Janv/Fév 1943, les Soviétiques paient à nouveau le double pour le niveau Cadre de toutes les nouvelles unités terrestres. **Une fois en guerre contre l'Allemagne, les Soviétiques ne paient plus le coût supplémentaire des niveaux Cadre décrits en 4.43(b) jusqu'en 1943. A partir du tour de Janv/Fév 1943, les Soviétiques paient à nouveau de coût supplémentaire pour les niveaux Cadres.**

e) Lors de **la phase de Production soviétique du tour de Janv/Fév 1942**, les Soviétiques reçoivent quatre unités d'infanterie d'Elite à pleine puissance en Renforts, gratuitement. Elles peuvent être placées comme les autres unités nouvelles.

f) Une fois en guerre, les Soviétiques ont la possibilité de déclarer une unique conscription d'urgence et de recevoir un total de 50 Pas gratuits d'infanterie hors Elite comme suit : 20 Pas lors de la Phase de Production soviétique du tour où cette possibilité a été choisie; 15 Pas lors de la Phase de Production soviétique suivante, 10 lors de la suivante, et 5 lors de la suivante. Ces Pas gratuits viennent en plus de la production normale des WERP, et peuvent servir aux Remplacements et/ou à de nouvelles unités, et sont placés avec n'importe quelles unités produites selon 4.41/4.42. Les Soviétiques NE peuvent PAS produire d'Actions Spéciales pendant les quatre Phases de Production où ces troupes sont reçues, mais peuvent toujours utiliser des Actions Spéciales qui ont été acquises avant et conservées. Sinon, ils produisent normalement.

g) Si les Pas gratuits décrits ci-dessus sont reçus, la réserve humaine soviétique est épuisée pour le reste de la guerre. A partir de Janv/Fév 1945, les Soviétiques doivent payer un WERP supplémentaire pour chaque Pas d'unité terrestre acheté. Si les Pas gratuits ci-dessus n'ont pas été reçus, cette règle est ignorée.

9.25 PACTE GERMANO-SOVIETIQUE DE NON-AGRESSION : Au tour où l'Allemagne conquiert la Pologne, ce pacte prend effet sauf si l'Union Soviétique et l'Allemagne sont déjà en guerre. L'effet de ce pacte permet aux forces soviétiques d'occuper les états baltes, Brest-Litovsk, Lvov, et la Bessarabie. Les Soviétiques doivent mettre en œuvre cette option, et doivent déplacer des forces terrestres dans ces zones dès que possible (cf. 9.26). Ces zones sont alors considérées comme conquises, elles ne comptent jamais comme Zones Nationales soviétiques (les nouvelles unités ne peuvent y être construites et aucune fortification ne peut être fabriquée jusqu'à la guerre contre l'Allemagne ou l'année 1942, selon ce qui se produit en premier (cf. 6.95b)).

9.26 DEFENSE DU FRONT SOVIETIQUE : A la fin de chaque tour du joueur allié à partir du tour suivant l'entrée en vigueur du pacte germano-soviétique de non agression, au moins la moitié de toutes les unités terrestres soviétiques, et toutes les unités d'Appui au Sol, doivent être dans ces quatre zones : Bessarabie, Lvov, Brest-Litovsk, et la Lituanie. De plus, chacune de ces quatre zones doivent contenir au moins une unité terrestre à partir du tour de Janv/Fév 1941. Si l'une de ces conditions n'est pas remplie, le joueur allemand peut ramener toute unité terrestre soviétique sans l'examiner depuis l'extérieur de ces zones, de son choix, jusqu'à ce que ces conditions minimums soient respectées. Ces conditions sont levées à partir du tour où l'Union Soviétique est en guerre avec l'Allemagne.

9.27 Les Soviétiques peuvent construire des Points de Flotte normalement. Ils ne peuvent fabriquer aucun élément stratégique.

9.28 LIGNE DE DEMARCATION : Les unités soviétiques et des Alliés occidentaux ne peuvent pas entrer dans une même zone contrôlée par l'Axe pendant une Phase de Mouvement. Si les deux camps ont la possibilité d'entrer dans une même zone qui est sous contrôle de l'Axe, les Soviétiques ont la Priorité d'Entrée si la zone est dans la Zone Météo Est, et les Alliés occidentaux ont la Priorité d'Entrée dans les autres Zones. Si le camp possédant la Priorité d'Entrée ne veut pas y aller, l'autre camp peut alors entrer dans la zone. Les unités soviétiques et des Alliés occidentaux ne peuvent jamais entrer dans des zones contrôlées par l'autre (exception : la Perse — cf. 9.22).

9.3 La Grande Bretagne et les U.S.A.

9.31 Outre la déclaration contre l'Allemagne (cf. 17.8(1) sur la carte du jeu de campagne de 1939), la Grande Bretagne et les U.S.A. ne peuvent déclarer la guerre qu'à la Norvège, au Danemark, à la France de Vichy et

au Portugal. Si les Allemands ne l'ont pas déjà fait, la Grande Bretagne peut déclarer la guerre à la Norvège et/ou au Danemark n'importe quand. La guerre peut être déclarée contre la France de Vichy à partir du tour de Juil/Août 1942. La guerre peut être déclarée contre le Portugal à n'importe quel tour, mais seulement si l'Axe a déclaré la guerre contre l'Espagne.

9.32 La Grande Bretagne et les U.S.A. combinent leurs Points de Flotte et leurs éléments stratégiques, tenant compte de ces éléments comme un total unifié sur l'échelle d'Information Générale. La Grande Bretagne paie tous les coûts du maintien naval et contrôle les transferts de flottes. Si la Grande Bretagne est conquise, ces éléments passent sous le contrôle des U.S.A. Les U.S.A. n'ont pas de Phase de Production avant d'entrer en guerre. **Les U.S.A. entrent en guerre lors de la Phase de Mouvement Opérationnel Initial de l'Axe du tour de Janv/Fév 1942.**

9.33 Les unités britanniques/U.S. ne peuvent pas opérer en U.R.S.S., **ni dans une Puissance Mineure non conquise contenant des unités soviétiques**, ni en territoire sous contrôle soviétique (exception – la Perse (cf. 9.22)). Les unités de milice britanniques ne peuvent opérer que dans les Zones Nationales britanniques (cf. Glossaire).

9.34 PRET-BAIL AMERICAIN : **Les U.S.A. n'expédient aucun Prêt-Bail à aucune Puissance avant la première Phase de Production alliée où l'Allemagne contrôle Paris ou bien où est instaurée la France de Vichy. A partir de ce tour de jeu, la Grande Bretagne commence à recevoir des Prêts-Bails depuis les U.S.A., dont le montant est déterminé chaque tour en jetant un dé; le score obtenu étant le nombre de WERP additionnels qu'elle reçoit. L'Union Soviétique reçoit également des Prêts-Bails de la part des U.S.A., à partir de la première Phase de Production alliée suivant la chute de Paris où les Soviétiques et les Allemands sont en guerre, avec les Soviétiques jetant le dé comme décrit ci-dessus. La Grande Bretagne et l'Union Soviétique cessent de jeter le dé de Prêts-Bails quand l'Amérique entre en guerre en Janv/Fév 1942.**

9.35 PRET-BAIL BRITANNIQUE : Quand l'Allemagne et l'Union Soviétique sont en guerre, la Grande Bretagne peut également expédier des Prêts-Bails aux Soviétiques. Elle ne peut envoyer plus de la moitié de ses WERP totaux (après les effets de la Guerre Stratégique, les Prêts-Bails américains, et les coûts du maintien naval) en Prêt-Bail aux Soviétiques. Chaque WERP envoyé réduit les WERP britanniques disponibles de un pour le tour en cours, et peut être envoyé via Mourmansk ou la Perse comme ceci :

9.351 MOURMANSK : Si l'Allemagne ne contrôle pas Trondheim (en Norvège), la Grande Bretagne peut envoyer jusqu'à deux WERP par Mourmansk pour chaque Point de Flotte alliée présent dans l'Atlantique. Si l'Allemagne contrôle Trondheim, seule la moitié (arrondi à l'inférieur) des WERP expédiés arrive finalement à Mourmansk, le reste ayant coulé. Si le joueur de l'Axe contrôle la zone des marais d'Onega

(juste à l'Est de la Finlande), la route de Mourmansk est impraticable, et la Grande Bretagne ne put envoyer de Prêt-Bail que par la Perse jusqu'à ce que les marais soient re-capturés.

9.352 LA PERSE : A condition que la Perse ne soit pas sous le contrôle de l'Axe, la Grande Bretagne peut envoyer un WERP par la Perse pour chaque Point de Flotte présent dans l'Océan Atlantique. Seule la moitié (arrondie à l'inférieur) des WERP envoyés arrivent au bout du compte en Union Soviétique, le reste ayant coulé.

9.36 Une fois en guerre, les U.S.A. peuvent continuer à envoyer des Prêts-Bails en Grande Bretagne, jusqu'à 15 WERP chaque tour. Chaque WERP envoyé réduit d'autant les WERP américains disponibles pour le tour en cours. La Grande Bretagne, en utilisant les règles de Prêt-Bail ci-dessus, peut à son tour ré-expédier une partie ou tous ces WERP en Union Soviétique, selon ce qui est permis.

9.37 Les unités qui commencent une Phase de Mouvement aux U.S.A. peuvent bouger normalement par Transport Maritime, **sauf qu'elles ne peuvent ni entrer directement dans une zone contestée ni mener d'invasion amphibie, à moins que ces actions ne soient effectuées au Maroc sous le contrôle de la France de Vichy, ou bien dans les Zones Nationales britanniques.**

9.38 Les Britanniques avaient des difficultés pour maintenir des réserves entraînées afin de remplacer leurs pertes sur le champ de bataille vers la fin de la guerre. Pour refléter ceci, les Britanniques doivent payer un WERP supplémentaire pour chaque Pas d'unité terrestre acheté à partir de Janv/Fév 1944.

9.4 L'Italie

NOTE : La Sicile est considérée comme une Zone Nationale italienne en plus de celles d'Italie.

9.41 OU OPERENT LES UNITES ITALIENNES : Les unités italiennes ne peuvent opérer que dans la Zone Météo Sud, excepté que l'Italie peut également envoyer et faire opérer jusqu'à trois unités terrestres et une unité d'Appui au Sol en Union Soviétique. Les unités italiennes peuvent Mouvement-Strat (uniquement) à travers des zones sous contrôle ami en Pologne, en Hongrie, et/ou en Roumanie, mais ne peuvent pas finir une quelconque Phase dans l'une de ces nations. Les unités italiennes peuvent également opérer sans restriction dans toute la France si les Alliés arrivent à y placer une Tête de Pont ou si les Alliés contrôlent une quelconque zone de la France métropolitaine à partir de 1942. Une fois autorisées dans le reste de la France, les unités italiennes peuvent y opérer jusqu'à la fin du jeu, même si l'invasion alliée est repoussée ultérieurement.

9.42 ENTREE EN GUERRE DE L'ITALIE : L'Italie est une Puissance Neutre et ne peut pas déclarer la guerre à une quelconque Puissance (Majeure ou Mineure) jusqu'au tour qui suit la prise de Paris par les

Allemands ou l'instauration de la France de Vichy. A ce tour, l'Italie doit déclarer la guerre aux Alliés **pendant la Phase de Mouvement Opérationnel Initial**. A partir de ce moment, l'Italie peut déclarer la guerre à toute Puissance Neutre, et entre automatiquement en guerre avec les Puissances qui sont en guerre avec l'Allemagne et vice-versa. Jusqu'à ce qu'elle soit en guerre, la production italienne est de 5 WERP par tour. A partir de la **Phase de Production de l'Axe suivante**, la production italienne grimpe à 10 WERP par tour, et l'Italie doit également commencer à payer les coûts du maintien naval du tour.

9.43 AIDES ALLEMANDE A L'ITALIE : L'Italie peut recevoir jusqu'à cinq WERP par tour de la part de l'Allemagne, même quand l'Italie est encore neutre. Chaque WERP envoyé en Italie réduit d'autant les WERP allemands disponibles pour le tour en cours. L'Italie peut construire des Points de Flotte normalement, à condition que l'Allemagne lui envoie les WERP nécessaires. L'Italie ne peut pas construire d'élément stratégique.

9.44 ITALIE NEUTRE : Les unités allemandes ne peuvent entrer sur le territoire italien ni utiliser la flotte méditerranéenne avant le tour où l'Italie rejoint la guerre. Les unités italiennes peuvent bouger normalement et utiliser le Transport Maritime entre l'Italie, la Sicile, la Libye, la Sardaigne et l'Albanie, même quand l'Italie est encore neutre.

9.45 EFFONDREMENT DU MORAL ITALIEN : Le moral italien s'effondre au début de tout tour de jeu où l'Axe ne contrôle plus aucune zone en Afrique ou au Moyen-Orient (cf. Glossaire), et où le joueur de l'Axe ne contrôle pas à la fois **Gibraltar et Athènes**. L'effondrement du moral italien est irréversible une fois qu'il s'est produit. Les effets qui en découlent sont les suivants :

- a) Les unités italiennes ne reçoivent plus de Hit-bonus, pour quelque raison que ce soit, jusqu'à la fin du jeu.
- b) Les Points de Flotte italiens ne peuvent créer de combat naval ou d'interdiction navale jusqu'à la fin de la partie. Ils se défendent normalement si les Alliés entament un combat naval contre eux, et peuvent encore transporter normalement des unités en mouvement stratégique ou opérationnel pendant les tours du joueur de l'Axe.
- c) L'Italie ne peut plus acheter l'Action Spéciale italienne jusqu'à la fin du jeu. Si elle est déjà construite, cette Action Spéciale est conservée jusqu'à son utilisation, après quoi elle est retirée de façon permanente de la Réserve de Forces.

9.46 CAPITULATION ITALIENNE : L'Italie se rendra, en enlevant définitivement du jeu toutes ses unités et Points de Flotte, si toutes ses Zones de Ressource sont sous contrôle allié à la fin de n'importe quel tour du joueur de l'Axe, ou à l'instant où *toutes* les conditions

suivantes sont remplies :

- a) Le moral italien s'est effondré.
- b) Les Alliés occidentaux contrôlent la Sicile.
- c) **Les Alliés occidentaux contrôlent ou contestent avec succès toutes les zones d'Italie à la fin d'une Phase de Combat.**



Forces de Vichy

9.47 OPERATIONS COMBINEES DE L'AXE : L'Action Spéciale italienne doit toujours être dépensée pour une *invasion amphibie* ou une *Retraite Avant Combat* de l'Axe qui implique la flotte méditerranéenne (seulement possible une fois que l'Italie a rejoint la guerre). Une Action Spéciale allemande doit également être dépensée si une unité de l'Axe non italienne y participe.

9.5 La France

9.51 LIMITES DE LA COOPERATION ANGLO-FRANCAISE :

- a) Points de Flotte – Les points de Flotte français et britanniques ne peuvent pas servir pour transporter les unités de l'autre. Par contre, ils coopèrent pleinement pour toutes les autres fonctions navales. Toutes pertes en combat naval sont réparties selon le choix du joueur britannique. Les Français ne produisent pas d'élément stratégique.
- b) Les unités britanniques ne peuvent entrer librement en Afrique du Nord française **ni dans les colonies orientales françaises, et les unités françaises ne peuvent entrer librement en Egypte ou dans les mandats britanniques, sauf si Paris est sous contrôle de l'Axe** et que la France de Vichy n'est pas instaurée. (Note; cf. 9.524 & 10.31(b)).
- c) La France ne peut déclarer la guerre que contre l'Allemagne (cf. 17.8(1)).

9.52 LA FRANCE DE VICHY : Comme alternative à la conquête totale de la France, l'Allemagne peut accepter une armistice française et créer le régime de Vichy comme ceci :

9.521 La France de Vichy peut être instaurée par l'Allemagne à la fin de la première phase du tour de n'importe quel joueur où elle contrôle Paris et peut tracer une Ligne de Ravitaillement terrestre de Paris à l'Allemagne, ou bien à la fin d'une phase où les cinq zones entourant Paris sont sous contrôle de l'Axe. Si l'Allemagne ne prend pas cette option à la fin de cette phase, l'option est perdue et la France doit alors être conquise.

9.522 Si la France de Vichy est instaurée, les trois régions suivantes deviennent vichysoises; neutres et pro-Axe, dont la capitale est dans la zone de Lyon : a) les zones de la France métropolitaine dans la Zone Météo Sud et la Corse. b) Toutes les zones d'Afrique du Nord française. c) Les colonies orientales françaises.

Une unité française de 2 Pas est déployée à pleine puissance par l'Axe dans chacune des trois régions décrites ci-dessus. Les unités terrestres de Vichy sont toujours ravitaillées, mais ne peuvent être déplacées une fois que leur emplacement a été choisi (nous suggérons aux nouveaux joueurs Marseille, la Maroc et le Liban). **Toutes les unités et Points de Flotte français qui restent sont détruits (exception — Français Libres [cf. 9.53]).** Si la France est conquise au lieu d'instaurer le régime de Vichy, un Point de Flotte français (existant en Atlantique ou en Méditerranée; au choix du joueur allié) se sauve et rejoint les britanniques. Remplacez tout simplement un marqueur de Point de Flotte français par un britannique dans cette Zone Maritime et enlevez tous les autres points de Flotte français. La France de Vichy ne reçoit jamais de Pas de Remplacement pour ses unités terrestres, n'utilise jamais de WERP de Marseille pour quelque raison que ce soit, et ne donne jamais ces WERP à une quelconque Puissance.

9.523 RESPECT DE L'AXE POUR LE TERRITOIRE DE VICHY : Les unités de l'Axe ne peuvent terminer une Phase de Mouvement dans un territoire de Vichy jusqu'à ce que les Alliés aient déclaré la guerre à la France de Vichy, (exceptions – cf. 9.524 & 9.527). Les unités de l'Axe **peuvent tracer une Ligne de Ravitaillement et Mouv-Strat à travers le territoire de Vichy (le ravitaillement par mer et les Mouv-Strat à travers des ports sous contrôle de Vichy ne peuvent que passer par la Méditerranée).** Toute unité de l'Axe qui se trouve dans un territoire de Vichy au moment où le régime de Vichy est instauré est immédiatement placée dans la zone contrôlée par l'Axe la plus proche, au choix du joueur de l'Axe. **Toute unité britannique qui se trouve sur le territoire de Vichy quand le régime de Vichy est instauré est éliminée et retourne dans la Réserve de Forces.**

9.524 OCCUPATION DES COLONIES ORIENTALES FRANCAISES : Si la France de Vichy contrôle ces colonies orientales, celles-ci peuvent être envahies par la Grande Bretagne et/ou occupée par les Allemands sans que cela soit considéré comme une violation de la neutralité de Vichy. L'unité de Vichy qui se trouve dans ces colonies se défendra normalement contre une invasion britannique. Si la zone libanaise de ces colonies est encore contrôlée par Vichy en 1942, une ou plusieurs unités allemandes (pas italiennes) peuvent effectuer un Mouvement Stratégique ou Opérationnel jusque dans le Liban (uniquement) si cette zone est incontestée, ou effectuer un Mouvement Opérationnel (uniquement) si le Liban est contesté, afin de l'occuper et ainsi permettre à l'Axe de tracer une Ligne de Ravitaillement depuis ce port. L'unité de Vichy est retirée de la carte sans résistance si les Allemands effectuent cette occupation, et à partir de ce moment, le joueur de l'Axe contrôle le Liban (et la Syrie, si elle est également sous contrôle de Vichy). De ce fait, au tour suivant, les unités italiennes peuvent également entrer/traverser le port du Liban, si

il se trouve encore sous contrôle de l'Axe.

9.525 INVASION ALLIEE DE L'AFRIQUE DU NORD FRANCAISE : Les Alliés doivent déclarer la guerre à la France de Vichy pour pouvoir envahir l'Afrique du Nord française (par mer ou par terre). Si un combat contre une unité de Vichy n'est mené que par des unités US, l'unité de Vichy est toujours éliminée sans se défendre au début du round de combat où elle est impliquée. Sinon, l'unité de Vichy se défend normalement. Toutes les zones d'Afrique du Nord et d'ailleurs contrôlées par Vichy passent sous le contrôle de l'Axe à l'instant où les Alliés déclarent la guerre à la France de Vichy.

9.526 INVASION DU SUD DE LA FRANCE DE VICHY : Les Alliés peuvent envahir de manière amphibie la France contrôlée par Vichy et/ou la Corse n'importe quand à partir du tour suivant la déclaration de guerre contre Vichy. Alternativement, les Alliés peuvent envahir la France de Vichy via les routes terrestre de France et d'Italie, si elles sont disponibles, à partir du tour où la guerre est déclarée contre Vichy. Les Français résisteront avec les mêmes contraintes qu'en 9.525.

9.527 OCCUPATION ALLEMANDE DE LA FRANCE DE VICHY : Les Allemands (uniquement) peuvent occuper la France sous le contrôle de Vichy lors de toute Phase de Mouvement Opérationnel de l'Axe une fois que les Alliés occidentaux ont déclaré la guerre contre Vichy, *ou bien lors des tours du joueur de l'Axe de 1941 ou de plus tard où les Alliés occidentaux ont une unité terrestre ravitaillée dans une zone de la côté atlantique entre l'Andalousie et le Danemark (sauf Gibraltar), ou bien encore quand l'Italie a capitulé ou a été conquise, selon ce qui se produit en premier. Dès qu'une unité allemande entre à Marseille, toutes les unités françaises de Vichy sont immédiatement et définitivement retirées du jeu. Toute zone encore sous contrôle de Vichy passe sous celui de l'Axe quand cette occupation survient. Les unités italiennes peuvent alors immédiatement entrer dans ces zones désormais sous contrôle de l'Axe (y compris Marseille). A partir du tour suivant, l'Allemagne peut utiliser 2 WERP de Marseille, si cette zone est encore ravitaillée et occupée par une unité de l'Axe. Marseille est traitée comme une Zone de Ressources conquise après cette occupation.*



Forces françaises libres

9.53 UNITES DE LA FRANCE LIBRE

9.531 Quand la France est conquise ou quand le régime de Vichy est déclaré, une unité blindée française de 3 Pas et trois unités d'infanterie françaises de 3 Pas sont mises de côté dans la Réserve de Forces U.S. comme unités potentielles de la France Libre. Les unités de la France Libre sont contrôlées et produites par les U.S.A., et ne peuvent être construites avant 1942. Une fois construites, elles sont traitées comme des unités U.S. normales, et peuvent utiliser des Actions Spéciales US

ou encore être soutenues par des unités d'Appui au Sol US (notez cependant la restriction de 9.533).

9.532 Les unités de la France Libre entrent dans la Réserve de Force US selon le planning suivant :

- Une unité d'infanterie est ajoutée à la Réserve de Force U.S. immédiatement après que la France est conquise / sous le régime de Vichy.
- Le reste des unités de la France Libre y est ajouté lors de la première Phase de Production alliée de 1944 ou plus tard quand les Alliés contrôlent une zone incontestée en France métropolitaine.

9.533 Pas plus de trois (3) Pas de forces de la France Libre ne peuvent être construits à chaque tour comme Remplacement et/ou nouvelle(s) unités(s). Les nouvelles unités de la France Libre peuvent être construites dans toute Zone Nationale sous contrôle ami incontesté de Grande Bretagne ou de France.

9.6 Les Puissances Mineures (autres que celles listées en 9.1)

9.61 Quand la guerre est déclarée contre une Puissance Mineure, le camp agressé déploie immédiatement ses forces. Ces unités ne peuvent pas quitter leur pays d'origine sauf si il n'y a pas à ce moment là d'unités ennemies dans celui-ci.

9.62 Une Puissance Mineure non conquise reçoit un Pas de Remplacement par tour, sans que cela n'excède sa Réserve de Forces originale. Ce Remplacement ne coûte rien au joueur concerné, et c'est le seul qui soit permis pour cette Puissance Mineure. Le Pas de Remplacement peut être placé dans toute Zone Nationale sous contrôle ami, même contesté, et peut également servir pour ramener une unité éliminée au niveau Cadre, si l'on veut.

9.63 Quand la guerre est déclarée contre une Puissance Mineure, son territoire devient immédiatement ami pour l'Allemagne ou la Grande Bretagne, selon celle qui n'est pas dans le cas de l'envahisseur. La Puissance Mineure donne également les deux WERP de sa Zone de Ressources, si elle est encore sous contrôle ami, à cette Puissance, à condition qu'une Ligne de Ravitaillement (terrestre ou maritime) puisse être tracée entre la Zone de Ressources et cette Puissance quand celle-ci accomplit sa Phase de Production.

9.64 La Pologne, l'Espagne, la Turquie et la Yougoslavie reçoivent chacune une Action Spéciale quand la guerre leur est déclarée. Elle ne peut uniquement servir à renforcer une bataille (cf. 7.6) ou pour contre-attaquer (cf. règle 7.7). Si elle est dépensée, cette Action Spéciale est recrée, gratuitement, lors de chaque Phase de Production de Janv/Fév où la Puissance Mineure est encore en guerre.

10.0 CONQUETE & VICTOIRE

10.1 Conquête des Puissances Majeures

Une Puissance majeure est conquise si, à la fin de son

tour, il n'y a plus de zones de Ressource sous contrôle ami dans son pays d'origine. Quand une Puissance Majeure est conquise, toutes ses forces sont définitivement retirées du jeu, à l'exception des unités de la France de Vichy et/ou de la France Libre (cf. 9.52 & 9.53), ainsi que les Points de Flotte et éléments stratégiques britanniques qui sont sur l'échelle d'Information Générale (cf. 9.32).

10.11 L'Union Soviétique est considérée conquise si, à la fin d'un tour du joueur allié, les Soviétiques ne contrôlent plus au moins une Zone de Ressources en Union Soviétique.

10.12 L'Italie est également considérée comme conquise si elle capitule après l'effondrement du moral italien (cf. 9.46). La France est aussi considérée comme conquise si le régime de Vichy est instauré (cf. 9.521).

10.13 L'Allemagne est également considérée comme conquise à la fin de n'importe quel tour du joueur allié où toutes les Zones de Ressources de la carte sont soit neutres soit sous contrôle allié (les Allemands n'ont pas de tour supplémentaire pour essayer de reprendre l'une de leurs Zones Nationales de Ressources si cette condition est remplie).

10.2 Conquête des Puissances Mineures

Une Puissance Mineure est conquise à la fin d'une Phase de Mouvement ou de Combat (tous les combats doivent être résolus si la capitulation survient lors de la Phase de Combat Initial) où sa capitale est contrôlée par des forces terrestres ennemies. Toutes ses forces sont alors retirées du jeu.

10.3 Contrôle du territoire conquis

Une fois qu'une Puissance Majeure ou Mineure a été conquise, et que ses forces ont été retirées, le contrôle de son territoire est déterminé de la manière suivante :

10.31 Toutes les zones uniquement occupées par les forces d'invasion, ou qui ne contiennent pas de forces du tout, sont considérées comme contrôlées par la Puissance conquérante, avec les exceptions suivantes :

- a) Si la Grèce est conquise, l'île de la Crète est considérée comme amie à la Grande Bretagne sauf si elle est effectivement occupée et contrôlée par les forces de l'Axe.
- b) Si la France est conquise (pas sous le régime de Vichy), toutes les zones d'Afrique du Nord françaises et des colonies orientales françaises non encore contrôlées par l'Axe, passent sous le contrôle des britanniques.
- c) Quand l'Italie capitule ou est conquise, toutes la Zones Nationales italiennes non encore contrôlées par les Alliés passent sous contrôle allemand. Ces zones italiennes sont alors considérées comme conquises par les Allemands. Les Allemands peuvent alors commencer à recevoir deux WERP par zone pour Rome et Piedmont, si elles sont occupées.

10.32 Les Zones qui contiennent des forces opposées à l'envahisseur, après que les unités conquises aient été retirées, restent amies au camp qui les contrôlait juste avant la conquête.

10.4 Conditions de victoire

10.41 VICTOIRE DECISIVE DE L'AXE : Le joueur de l'Axe remporte une victoire décisive et le jeu s'arrête immédiatement si, à la fin d'un tour du joueur allié, deux des quatre Puissances majeures alliées ont été conquises, et si les Alliées ne contrôlent aucune Zone de Ressources en Allemagne. La France compte comme puissance conquise si le régime de Vichy a été instauré.

10.42 VICTOIRE OPERATIONNELLE DE L'AXE : Le joueur de l'Axe remporte une victoire opérationnelle si, à la fin du tour de Nov/Déc 1945, l'Allemagne n'a pas été conquise et si l'Axe contrôle encore 10 Zones de Ressources ou plus, en comptant celles qui sont contrôlées en Allemagne et en Italie.

10.43 VICTOIRE MARGINALE DE L'AXE : Le joueur de l'Axe remporte une victoire marginale si l'Allemagne n'a pas été conquise à la fin de 1945, et si l'Axe contrôle moins de 10 Zones de Ressources.

10.44 MATCH NUL : Un match nul est obtenu si aucun camp n'obtient au moins une victoire marginale.

10.45 VICTOIRE MARGINALE ALLIEE : Les Alliés remportent une victoire marginale si l'Allemagne est conquise entre Janvier et Juin 1945 inclus.

NOTE : Ce fut le résultat historique, cependant, le jeu tend à obtenir un match nul entre deux joueurs de compétences et de chances équivalentes. En réalité, les Puissances de l'Axe firent de plus grosses erreurs que les Alliés.

10.46 VICTOIRE OPERATIONNELLE ALLIEE : Les Alliés remportent une victoire opérationnelle si l'Allemagne est conquise entre Juillet 1944 et Décembre 1944 inclus.

10.47 VICTOIRE DECISIVE ALLIEE : Les Alliés remportent une victoire décisive si l'Allemagne est conquise avant Juillet 1944.

NOTE : Bien que techniquement conquérir l'Italie n'est pas une obligation pour la victoire alliée, les joueurs estimeront souvent que cela accélère la chute de l'Allemagne.

10.5 Miser pour les camps

Si les joueurs n'arrivent pas à se décider sur le choix des camps, un système de mises peut être utilisé pour déterminer qui jouera le camp qu'il désire. La mise consiste en nombre de Pas gratuits d'infanterie que les Soviétiques ne recevront PAS pendant la Conscription d'Urgence (cf. 9.24(f)) si l'ont mise pour le choix des Alliés, ou en nombre de Pas qui seront ajoutés si l'ont mise pour le choix de l'Axe. Jetez le dé pour savoir qui

effectue la première mise. Les mises se font par incrément de 10 Pas, où 0 est le minimum et 50 le maximum. Chaque incrément de 10 Pas retire (ou ajoute si l'on mise pour l'Axe) 4 Pas au premier tour de la Conscripton, trois au second, deux au troisième, et un au quatrième. Pour les nouveaux joueurs, nous suggérons qu'une mise de 20 Pas en moins est pas mal, car cela signifie que les Soviétiques ne reçoivent que 30 Pas au total sur quatre tours (répartis en 12-9-6-3). Combattre les Soviétiques est la tâche la plus dure que l'Allemand ait à faire, et pour les nouveaux joueurs cela peut être très intimidant.

CREDITS

CONCEPTION & REGLES : **Rick Young & Jesse Evans**

DEVELOPPEUR : **William Cooper**

CLARETE DES REGLES & AIDE AU CONTEXTE : **Bruce Wigdor, Renaud Verlaque, Troy Nichols, Alan Metzger, Brian Swisher, John Poniske, & Paul McGuane**

ORDRE DE BATAILLE et ASSISTANCE SUR LE CONTEXTE HISTORIQUE :

Raynald Foret & Louis Capdeboscq

TESTEURS : **Lloyd Adams, Scott Baron, Ron Binns, Dan Constant, William Cooper, Jim Daniel, Jesse Evans, Garry Haggerty, Nathan Kilgore, Mark Kramer, Michael Kwan, Fred Lovaillier, Randy Martin, Alan Metzger, Jeff Metzger, Dave Minser, Jim Pastrick, Bill Pettus, James Plesec, John Poniske, David Rohde, David Schubert, Rich Simon, Brian Swisher, William Terdoslavich, Bruce Wigdor, Rick Young & John Zrimc**

DIRECTEUR ARTISTIQUE : **Rodger MacGowan**

GRAPHISME DES CARTES, PIONS & ETIQUETTES : **Mark Simonitch**

PRESENTATION DES REGLES : **Mark Simonitch**

COORDINATION DE LA PRODUCTION: **Tony Curtis**

PRODUCTEURS : **Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis et Mark Simonitch**

SEQUENCE DE JEU

Les Actions Spéciales autorisées pendant une Phase particulière sont indiquées sous la Phase en italique.

A. Phase de détermination de la Météo (1.1)

Lors des tours de Nov/Déc et de Mars/Avril, déterminez la météo du tour avec un jet de dé; pour les autres périodes, la météo du tour est prédéterminée par ce qui est inscrit sur l'échelle des Tours. Effectuez alors le tour du joueur de l'Axe, de l'étape B à H.

B. Phase de Ravitaillement Initial (3.0)

Déterminez le statut de Ravitaillement de toutes les unités amies sur la carte. Les Points de Flotte ravitaillés peuvent être transférés (8.3).

C. Phase de Production

Cette phase a 3 segments :

1. Déterminez la capacité de production en calculant les WERP (4.1)
2. Résolvez la Guerre Stratégique (2.0)
3. Payez le Maintien Naval (4.2) puis produisez de nouvelles unités, des Pas de Remplacement, des Actions Spéciales et autres éléments avec les WERP restants (4.3-4.7).

- *Remplacements non restreints (7.8)*

D. Phase de Mouvement Opérationnel Initial (5.1)

Le joueur actif déplace certaines ou toutes ses unités selon les règles du Mouvement Opérationnel. A tout moment pendant cette phase, le joueur actif peut déclarer la guerre contre une nation neutre.

- *Invasion Amphibie (7.2)*
- *Assaut Aéroporté (7.3)*
- *Retrait d'une zone contestée (7.52)*

E. Phase de Mouvement Stratégique Initial (5.2)

Le joueur actif déplace ses unités selon les règles du Mouvement Stratégique, jusqu'au maximum autorisé pour chaque Puissance.

F. Phase de Combat Initial (6.0)

Mener les rounds initiaux de combat dans toutes les zones où le combat est soit obligatoire soit voulu, dans l'ordre choisi par le joueur actif.

- *Retraite Avant Bataille (7.51)*
- *Amener des Renforts dans une Bataille (7.6)*
- *Contre-attaque (7.7)*

G. Phase(s) de Percée (7.4, 5.4, 6.73)

La dépense d'Actions Spéciales permet au joueur actif d'effectuer des Phases de Percée. Ces phases peuvent être jouées dans n'importe quel ordre; chaque type pouvant être exécuté plus d'une fois lors d'un même tour de joueur.

- *Mouvement Opérationnel de Percée (5.42-5.43)*
- *Mouvement Stratégique de Percée (5.44)*
- *Combat de Percée (6.7)*

- *Retraite Avant Bataille(7.51)*
- *Amener des Renforts dans une Bataille (7.6)*
- *Contre-attaque (7.7)*

H. Phase de Ravitaillement Final(3.6)

Les unités et Points de Flottes amis qui sont maintenant non ravitaillés sont éliminés. Les Points de Flotte ravitaillés peuvent être transférés (8.3).

- *Ravitaillement limité (7.9)*

Passez maintenant au tour du joueur allié en suivant les étapes B à H. Puis passez à l'étape I.

I. Phase de Fin du Tour

Déterminez le vainqueur. Si aucun camp n'a gagné, avancez le marqueur de Tour d'une case. Retournez les Points de Flotte qui sont du côté *w/o Transport* sur leur côté *Transport Avail*.



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