

RÈGLES STANDARDS POUR GUERRE EN EUROPE

Copyright © 1976, Simulations Publications, Inc., New York

SYSTÈME DE JEU APPLICABLE À

GUERRE
À
L'OUEST

GUERRE
À
L'EST

Les Règles Standards du système de jeu Guerre en Europe s'appliquent à 3 jeux :

- (1) Guerre à l'Ouest ;
- (2) Guerre à l'Est (2^{ème} Edition) ;
- (3) Guerre en Europe, celui-ci combinant les 2 précédents.

De part leur triple rôle, les Règles Standards vont souvent faire référence à ces 3 jeux.

Certaines d'entre elles seront inapplicables dans un jeu ou dans un autre en vertu de certains événements impossibles (comme par exemple un débarquement depuis la mer sur le Front de l'Est), et/ou à cause de l'omission délibérée des éléments nécessaires à ce type d'événements.

Guerre à l'Ouest (et Guerre en Europe) utilisent les 9 sections de cartes, tandis que Guerre à l'Est n'a besoin que des 3 couvrant le Front de l'Est. Les possesseurs de la 1^{ère} Edition de Guerre à l'Est vont estimer possible de le combiner avec Guerre à l'Ouest bien qu'aucune règle n'ait été développée pour ce faire.

Celles-ci seront donc à inventer par les joueurs qui devront bien retenir les éléments de Guerre à l'Ouest pouvant compter dans Guerre à l'Est et les régler de façon abstraite.

Un certain nombre de corrections et d'errata sont intégrés directement dans cette version des règles.

[1.0] INTRODUCTION	3		
[2.0] DÉROULEMENT GÉNÉRAL DU JEU	3		
[3.0] ÉLÉMENTS DU JEU	3		
[3.1] Les cartes	3		
[3.2] Les pions	4		
[3.3] Tableaux et aides de jeu	5		
[3.4] Inventaire des éléments	5		
[3.5] Echelle	5		
[4.0] SÉQUENCE DE JEU	5		
[4.1] Le Tour de Jeu	5		
[4.2] Aperçu de la Séquence de Jeu	5		
[4.3] Durée du Jeu	5		
[5.0] MOUVEMENT	5		
[5.1] Comment déplacer les unités	6		
[5.2] Limitations aux mouvements	6		
[5.3] Effets du terrain sur le mouvement	6		
[5.4] Conséquences de la météo sur le mouvement	6		
[5.5] Mouvement des unités mécanisées et motorisées	6		
[5.6] Marche forcées de l'infanterie	6		
[5.7] Débordement	7		
[5.8] Carte des effets du terrain (voir page 25)	7		
[6.0] DÉPLACEMENT PAR RAIL	7		
[6.1] Capacité ferroviaire	8		
[6.2] Potentiel de déplacement ferroviaire	8		
[6.3] Utilisation du train	8		
[6.4] Embarquement et débarquement	8		
[6.5] Statut des voies et des hexagones ferroviaires	8		
[6.6] Unités de Réparation (conversion des voies)	9		
[6.7] Schéma de placement des marqueurs ferroviaires	10		
[7.0] DÉPLACEMENT NAVAL	10		
[7.1] Transport naval	10		
[7.2] Transport d'Urgence	11		
[7.3] Assaut Amphibie (débarquement)	11		
[8.0] MOUVEMENT AÉRIEN	12		
[8.1] Tableau de gestion des mouvements aériens	12		
[8.2] Assaut aérien (troupes aéroportées)	12		
[8.3] Transport aérien	13		
[8.4] Transfert inter-Fronts de Points de Transport Aériens	13		
[8.5] Unités aéroportées	13		
[9.0] ZONES DE CONTRÔLE (voir page 25)	13		
[9.1] Unités sans ZdC ou avec ZdC modifiées	14		
[9.2] Effets des ZdC sur le mouvement	14		
[10.0] EMPILEMENT	14		
[10.1] Unités ignorées dans les limites d'empilement	14		
[10.2] Interdictions et limitations aux empilements	14		
[11.0] COMBAT	14		
[11.1] Quelles unités peuvent attaquer	14		
[11.2] Combat à plusieurs unités sur plusieurs hexagones	15		
[11.3] Kampfgruppen-Battlegroups (KG-BG)	15		
[12.0] RÉOLUTION DES COMBATS	15		
[12.1] Quelle Table de Résultats de Combats utiliser	15		
[12.2] Explication des résultats des combats	15		
[12.3] Calcul des ratios de combats	16		
[12.4] Facteurs modifiant une valeur de combat	16		
[12.5] Avance après combat	16		
[12.6] Retraites	16		
[12.7] Options de conversion de retraite	17		
[13.0] FORCE AÉRIENNE TACTIQUE	17		
[13.1] Tableau de gestion des Forces Aériennes	17		
[13.2] Supériorité Air-Air	18		
[13.3] Supériorité Air-Mer	18		
[13.4] Missions Air-Sol	19		
[13.5] Interdictions Air-Sol	19		
[13.6] Transfert d'unités aériennes	19		
[13.7] Création et remplacements de Points Aériens	20		
[13.8] Limitations	20		
[14.0] RAVITAILLEMENT	20		
[14.1] Evaluation du ravitaillement	20		
[14.2] Effets du ravitaillement	20		
[14.3] Sources d'approvisionnement	20		
[14.4] Tracer une voie d'approvisionnement	21		
[14.5] Bloquer une voie d'approvisionnement	21		
[14.6] "Rayon d'action" d'un hexagone ravitaillé	21		
		[15.0] MÉTÉO	22
		[15.1] Effets de la météo par zone géographique	22
		[15.2] Limites au passage entre zones météo	22
		[16.0] FUSION DE KG OU BG	22
		[16.1] Quelles unités peuvent fusionner	22
		[16.2] Limitations	22
		[17.0] REMPLACEMENTS	23
		[17.1] Limitations	23
		[17.2] Coût des Remplacements	23
		[18.0] UNITÉS FORTIFIÉES	24
		[18.1] Limite aux conversions	24
		[18.2] Limitations aux unités fortifiées	24
		<u>TABLEAUX</u>	25

[1.0] INTRODUCTION

Guerre en Europe est une simulation de la 2^{ème} Guerre Mondiale au niveau de la Division sur le Théâtre d'Opérations européen incluant la totalité de l'Europe, ainsi que l'Afrique du Nord et le Moyen Orient. Les pions représentent les forces armées des belligérants réels et potentiels.

Deux livrets de règles sont fournis. Le premier contient les **Règles Standards** communes à **Guerre en Europe**, **Guerre à l'Est** et **Guerre à l'Ouest**. Le second contient les **Règles Exclusives** spécifiques à chacun des jeux de la série.

[2.0] DÉROULEMENT GÉNÉRAL DU JEU

Guerre en Europe est un jeu classique opposant à 2 joueurs (ou 2 équipes).

Chaque joueur déplace ses unités et mène des attaques contre celles de son adversaire en essayant de remplir les conditions de victoire.

Pour passer d'un hexagone à un autre, chaque unité dépense tout ou partie de sa capacité de mouvement.

Le combat est résolu en comparant les valeurs de combat respectives des unités adjacentes puis en établissant un ratio.

Un dé est lancé et le résultat donné par la Table des Résultats de Combat est appliqué aux unités concernées.

[3.0] ÉLÉMENTS DU JEU

[3.1] Les cartes

[3.11] La carte reproduit tous les territoires nécessaires au jeu.

Une grille hexagonale a été surimprimée sur le terrain afin de faciliter et réguler les déplacements des unités.

Chaque hexagone est repéré grâce à 4 chiffres ; les 2 premiers représentant la colonne et les 2 derniers, les lignes.

En complément, afin de le repérer sur une section de carte, le numéro de l'hexagone est précédé de la lettre code de la carte.

Exemple : la ville de Nice, en France, (hex C1928) se trouve sur la même colonne que Lyon (hex C1920) et sur la même ligne que Vienne, en Autriche (hex C4728).

[3.12] La carte totale se décompose en neuf sections de dimension 56 x 71 cm environ (22" x 28"). Elles sont identifiées comme suit :

- Section A : Espagne ;
- Section B : Royaume Uni ;
- Section C : France / Allemagne ;
- Section D : Italie / Yougoslavie ;
- Section E : Libye / Egypte ;
- Section F : Suède / Finlande ;
- Section G : Varsovie / Moscou ;
- Section H : Mer Noire / Stalingrad ;
- Section J : Turquie / Syrie.

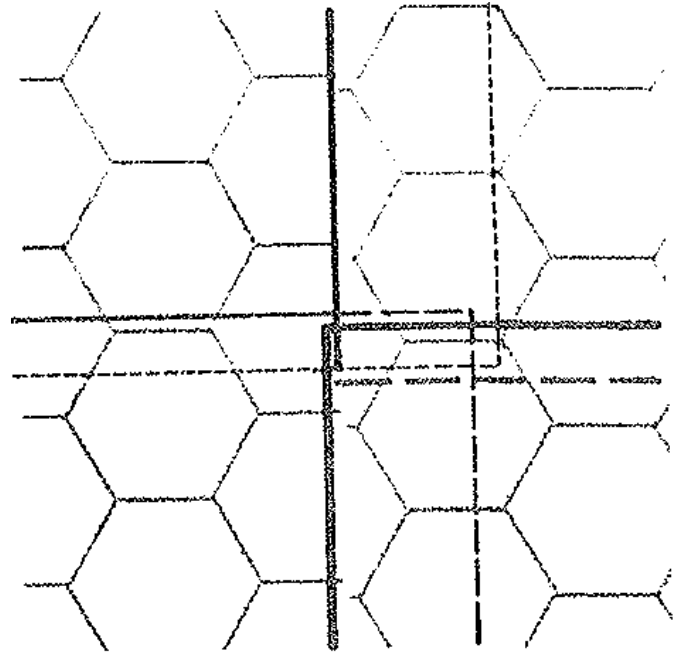
Sur chacune de ses sections figure une rose des vents indiquant le Nord et permettant d'orienter toutes les cartes dans la même direction.

Chacune doit être placée par rapport aux autres de façon à représenter le diagramme représenté ci-dessous.

Une fois les cartes bien disposées, le bord coloré de la grille hexagonale doit former une bordure teintée tout autour de l'ensemble.

[3.13] Les cartes doivent se chevaucher de façon à ce que la rangée supérieure de chaque carte inférieure recouvre la rangée inférieure de la carte supérieure.

De même, le bord gauche de la carte de droite doit recouvrir le bord droit de la carte de gauche de façon à ce que l'hexagone 0101 de chaque carte soit visible.



L'exception à ce principe est la Section A.

En effet, le bord est de cette carte recouvre le bord ouest des Sections C et D, plaçant ainsi l'hexagone A3814 (San Sebastian) à côté de l'hexagone C0116 (Bayonne) et C0115 ; de même l'hexagone A3845 se retrouve adjacent au D0113 (Constantine) et D0114.

	B Britain	F Sweden & Finland
A Spain	C France & Germany	G Warsaw & Moscow
	D Italy & Yugoslavia	H Black Sea & Stalingrad
	E Libya & Egypt	J Turkey & Syria

CORRECTIONS SUR LES CARTES

(1) et (2) Concernent **Guerre à l'Ouest**.

(3) Les hexagones bloqués F2807/F2908 peuvent être annulés. Des mouvements et des combats normaux peuvent être menés au travers de ces hexagones.

(4) et (5) Concernent **Guerre à l'Ouest**.

(6) Les hexagones F5433, F5633 et F5833 sont des marais.

(7) Les hexagones F1233 et G1101 sont clairs.

(8) Concernent **Guerre à l'Ouest**.

(9) Sébastopol (hex H2021) est un Centre de Personnel.

NOTE SUR LE TERRAIN

Le littoral représenté sur la carte a été dessiné de façon à se rapprocher le plus possible de la réalité.

Il n'a pas été arrangé pour correspondre aux contours des hexagones et pour cette raison, nombre d'entre eux contiennent de très petites surfaces terrestres.

Nous avons essayé de clarifier la situation quant à l'utilisation des hexagones bloqués mais la situation de certains d'entre eux restant ambiguë, les joueurs sont invités à faire appel à leur propre jugement afin de régler conjointement et en bonne intelligence ces cas particuliers.

[3.2] Les pions

Ils sont classés en 3 catégories :

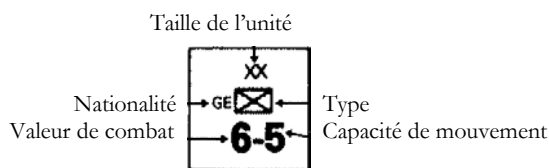
1. la principale est celle des unités de combat, représentant les formations militaires (généralement de la taille de la Division). Ces unités possèdent des potentiels de combat et de déplacement et forment l'essentiel de l'Armée du joueur ;
2. la seconde regroupe les unités de support. Leur rôle est de soutenir les unités de combat même si elles sont dotées de valeurs de combat et de déplacement bien plus limitées ;
3. la dernière réunit les points et marqueurs divers dont les rôles respectifs sont expliqués dans les règles.

Les unités (et certains marqueurs) sont imprimées recto verso. Généralement, une face indique l'unité de base tandis que l'autre indique un changement de statut.

Les 2 faces de chaque unité sont présentées en 3.22. Les unités se différencient par divers symboles et numéros spécifiques.

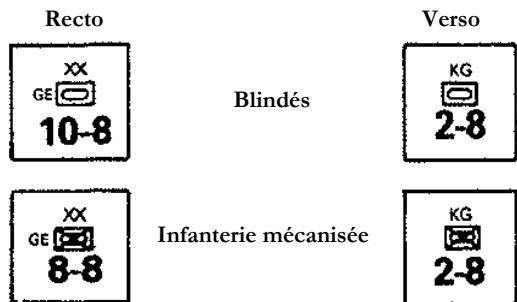
Il est fortement conseillé aux joueurs de trier les pions par type, couleur ou nationalité, ce qui leur facilitera grandement les manipulations durant le jeu.

[3.21] Exemple d'unité



[3.22] Sommaire des types d'unités

Unité mécanisée



Unité non mécanisée



[3.23] Autres pions

	SUPPORT	
	Ravitaillement mobile	
	Conversion de voies ferrées	
	POINTS	
	Point aérien	
	Remplacement mécanisé	
	Remplacement d'infanterie	
	MARQUEURS	
	Fortifications	
	Embarquement en train	
	Interdiction aérienne	
	Tête de ligne ferroviaire	
	Junction de voie ferrée	

[3.24] Définitions

Valeur d'Attaque : représente la puissance offensive de base d'une unité, quantifiée en Points d'Attaque.

Valeur de Défense : représente la puissance défensive de base d'une unité, quantifiée en Points de Défense.

Valeur de Combat : représente les 2 Valeurs d'Attaque et de Défense lorsqu'elles sont égales, et est représentée par un seul chiffre.

Capacité de Mouvement : représente la possibilité maximum de déplacement (par ses propres moyens) d'une unité, quantifiée en Points de Mouvement (PM).

Cette capacité ne s'applique pas aux déplacements par rail, par air ou par mer qui sont gérés chacun d'une façon qui leur est propre.

Symboles de Taille

XXX = Corps

XX = Division

X = Brigade

KG = Kampfgruppe (unité allemande réduite)

BG = Battle Group (unité soviétique ou Alliée réduite)

III = Régiment

[3.25] Permanence des Unités et des Points :

Les unités de combat et de soutien sont des entités entières et distinctes ne pouvant être ni divisées ni interchangées sauf dans des cas bien spécifiques décrits dans les règles.

Les Points (Aériens, Transport Naval, U-Boat, etc...) sont fournis par valeur et les joueurs peuvent librement "faire du change" entre les unités de même dénomination.

[3.26] Hexagone contrôlé :

Un joueur contrôle un hexagone et celui-ci est considéré comme "amis" si c'est une unité de son propre camp qui est la dernière à l'avoir occupé ou traversé.

[3.3] Tableaux et aides de jeu

Différentes aides sont fournies aux joueurs pour simplifier et illustrer certaines fonctions du jeu.

[3.4] Inventaire des éléments

	Guerre à l'Ouest	Guerre à l'Est	Guerre en Europe
Livret des Règles Standards	1	1	1
Livret des Règles Exclusives	1	1	1
Plaque de pions de l'Axe (400)	3	3	3
Plaque de pions Alliés (400)	3	3	3
Plaque de pions Soviétiques (400)	3	3	3
Sections de cartes	9	3	9
Feuille de Gestion de jeu (Alliés)	1	0	1
Feuille de Gestion de jeu (Axe)	1	1	1
Feuille de Production Soviétique	0	1	1
Tables des Résultats de Combats	2	2	2
Dés en plastique	2	2	2
Casiers de rangement	2	2	3

Si un de ces éléments est manquant ou endommagé, vous pouvez écrire à :
Customer Service (Service Clients)
Simulations Publications, Inc.
44 East 23rd Street
New York, New York 10010

Il sera répondu aux questions concernant le jeu si celles-ci sont rédigées de façon à ce que l'on puisse y répondre par un simple "oui" ou "non" ou bien par un seul mot et si elles sont accompagnées d'une enveloppe timbrée portant votre adresse pour le retour.

[3.5] Echelle

Chaque Tour de jeu représente une semaine réelle, et chaque hexagone couvre approximativement 33 km (3 hex ≈ 100km).

[4.0] SÉQUENCE DE JEU

[4.1] Le Tour de Jeu

Guerre à l'Ouest se joue en tours séquentiels appelés Tours de Jeu.

Dans les Scénarios de Campagne, une autre phase appelée Cycle Stratégique s'intercale tous les 4 Tours de Jeu.

Elle est présentée et expliquée dans les Règles Exclusives.

Chaque Tour de Jeu se décompose comme suit :

- un Tour de 2 Phases concernant la guerre aérienne ;
- deux Tours par joueur composés de 8 phases.

Le joueur dont c'est le tour de jouer est appelé Joueur en Phase.

Chaque scénario précise lequel des 2 joueurs joue en premier.

[4.2] Aperçu de la Séquence de Jeu (résumé page 25)

A) TOUR COMMUN DE GUERRE AÉRIENNE TACTIQUE

1) **Phase de Déploiement Aérien Tactique** : chaque joueur affecte ses Points Aériens disponibles comme il le désire (voir 13.0) :

- a. Supériorité Aérienne (Air-Air) ;
- b. Supériorité Navale (Réduction des Ports – Interdiction Air-Mer) ;
- c. Missions Air-sol (Appui Air-Sol – Interdiction Air-Sol) ;
- d. Transferts Inter-Fronts.

2) **Phase de Combats Aériens Tactiques** : chaque joueur exécute ses combats contre les Points Aériens ennemis, puis exécute ses Missions d'Interdiction Portuaires.

B) TOUR DU PREMIER JOUEUR

1) **Phase de renforts/remplacements** : tous les renforts prévus sont mis en place sur la carte. La procédure de remplacement est lancée.

2) **Phase de mouvement initial** : le Joueur en Phase peut déplacer ses unités dans n'importe quelle direction dans la limite de leurs capacités de mouvement et en respectant les restrictions concernant les mouvements et le ravitaillement (voir 5.0 et 14.0 respectivement).

3) **Phase de mouvement ferroviaire** : le Joueur en Phase peut déplacer ses unités (qui ne doivent pas avoir bougé lors de la Phase précédente) par le train, en accord avec les règles régissant ce type de mouvement (voir 6.0).

4) **Phase de mouvement naval** : le Joueur en Phase peut déplacer ses unités par mer, en accord avec les règles régissant ce type de mouvement (voir 7.0 et 13.32).

5) **Phase de mouvement aérien** : le Joueur en Phase peut déplacer ses unités aéroportées ((qui ne doivent pas avoir bougé lors de la Phase de mouvement initial) par voie aérienne, en accord avec les règles régissant ce type de mouvement (voir 8.0).

6) **Phase de combat** : le Joueur en Phase résout tous ses assauts amphibies et aériens et exécute toutes les attaques normales à l'encontre des unités ennemies selon son choix ; les combats sont résolus comme décrit plus loin (voir 11.0).

7) **Phase de mouvement mécanisé** : le Joueur en Phase peut déplacer (à nouveau) toutes ses unités blindées, mécanisées ou de cavalerie (qui n'ont pas été déplacées par rail ou par mer) dans n'importe quelle direction dans la limite de leurs capacités de mouvement et en respectant les restrictions concernant les mouvements et le ravitaillement.

8) **Phase d'interdiction aérienne** : le Joueur en Phase retire les marqueurs d'interdiction aérienne de l'ennemi et place les siens, comme expliqué dans les règles correspondantes (13.0).

C) TOUR DU SECOND JOUEUR

Le second joueur répète les phases 1 à 8 ci-dessus, devenant ainsi le Joueur en Phase.

D) PASSAGE AU TOUR SUIVANT

Les Points Aériens des 2 joueurs peuvent retourner sur leurs cases respectives sur le tableau de gestion des forces aériennes.

Le marqueur de Tour de Jeu est avancé d'une case.

[4.3] Durée du Jeu

Répéter les étapes de A à D pour chaque Tour de Jeu indiqué dans chacun des scénarios.

A la fin du dernier Tour, le jeu est terminé et les performances des joueurs sont évaluées en termes de Conditions de Victoire.

[5.0] MOUVEMENT

RÈGLE GÉNÉRALE :

Il existe 5 Phases de Mouvement lors du Tour d'un joueur :

1. Phase de Mouvement Initial ; le joueur en phase peut déplacer toutes, certaines ou aucunes de ses unités ;
2. Phase de Mouvement Ferroviaire ;
3. Phase de Mouvement Naval ;
4. Phase de Mouvement Aérien ; il peut aussi déplacer certaines unités, en accord avec les règles spécifiques à chacun de ces types de déplacements (voir 6.0, 7.0 et 8.0 respectivement) ;
5. Phase de Mouvement Mécanisé ; il peut déplacer ses unités blindées, d'infanterie mécanisée et de cavalerie qui n'ont pas déjà été déplacées par rail ou par mer, et même si elles ont déjà été déplacées lors de la Phase Initiale.

Lors des 2 Phases de Mouvement (Initial et Mécanisé), les unités sont déplacées dans le respect des règles normales du Mouvement (5.0).

Une unité dépense une portion de sa Capacité de Mouvement pour entrer sur chaque hexagone.

Le coût pour entrer sur chaque hexagone varie selon :

- le terrain ;
- la météo ;
- la présence de ZdC ennemies.

Lors de la Phase de Mouvement Initial, le Joueur en Phase peut déplacer toutes, certaines ou aucunes de ses unités, dans la limite de leur Capacité de Mouvement.

Lors de la Phase de Mouvement Mécanisé, il peut à nouveau déplacer toutes, certaines ou aucune de ses unités mécanisées, qu'elles aient ou non déjà été déplacées lors de la Phase Initiale et toujours dans la limite de leur Capacité de Mouvement (les unités susceptibles d'être déplacées lors de cette Phase – blindées, infanterie mécanisée et cavalerie – seront ici appelées "Mécanisées").

Une unité mécanisée peut être déplacée lors de l'une et/ou de l'autre des 2 Phases de Mouvement, au choix du joueur.

Les PM non utilisés ne peuvent pas être cumulés d'une Phase sur l'autre ni transférés d'une unité à une autre.

[5.1] Comment déplacer les unités

[5.11] Lors de la Phase de Mouvement (Initial et Mécanisé) le joueur en Phase déplace toutes, quelques une ou aucune de ses unités.

Aucun mouvement ennemi ni aucun combat ne peuvent se dérouler pendant la Phase de Mouvement.

Cependant, des débordements peuvent être menés, mais ceux-ci sont une composante du mouvement et non du combat (voir 5.7).

[5.12] Le déplacement est calculé en termes de Points de Mouvement (PM).

A la base, chaque unité doit dépenser 1 PM de son potentiel de mouvement total pour chaque hexagone dans lequel elle entre.

[5.13] Le potentiel de déplacement d'une unité est variable.

Il peut être altéré par :

- la saison et/ou ;
- le ravitaillement de l'unité au début d'une Phase de Mouvement.

Le coût en PM pour entrer dans un hexagone peut aussi être altéré par :

- le type de terrain dans cet hexagone ;
- la météo et/ou ;
- la présence d'unités ennemies ;
- la présence de Zones de Contrôle (ZdC) ennemies ;
- la présence sur l'hexagone de Marqueur d'Interdiction Aérienne.

Tous les effets modifiant le potentiel de déplacement d'une unité sont cumulatifs.

De même, tous ceux modifiant le coût en PM pour entrer sur un hexagone sont aussi cumulatifs.

Enfin, chaque fois que le potentiel de mouvement d'une unité est divisé par 2, les fractions sont ignorées.

Exemple : pour entrer dans une ZdC ennemie sur un hexagone de terrain clair, il est nécessaire de dépenser 3 PM : 1 pour entrer sur l'hexagone lui-même et 2 pour entrer sur la ZdC.

[5.14] Lors de la Phase de Mouvement (Initial ou Mécanisé), une unité pourra toujours se déplacer d'un hexagone quelque soit le coût en PM qu'elle doit normalement dépenser, sauf dans le cas où elle passe d'une ZdC ennemie à une autre ZdC, ou dans le cas d'un débordement.

[5.15] Aucun combat ne peut intervenir pendant une Phase de Mouvement (Initial ou Mécanisé) sauf le débordement car celui-ci n'est pas considéré comme un combat mais comme une fonction du mouvement (voir 5.7).

[5.16] Les unités peuvent librement traverser un hexagone contenant des unités amies sans limite d'empilement.

Aucun PM supplémentaire n'est requis pour empiler ou dépiler des unités amies.

[5.2] Limitations aux mouvements

[5.21] Une unité ne peut jamais entrer sur un hexagone si elle ne dispose pas d'assez de PM pour payer les coûts des effets du terrain, des ZdC, de la météo ou des Interdictions Aériennes (exception : 5.14).

[5.22] Une unité ne peut jamais entrer sur un hexagone occupé par une unité ennemie sauf pour mener :

- un débordement ;
 - un débarquement amphibie ;
 - un assaut aéroporté ;
- (exception : voir Partisans).

[5.23] Une unité ne peut **pas** terminer sa Phase de Mouvement en violation des règles d'empilement.

[5.24] Une unité peut traverser une ZdC ennemie ou un hexagone subissant une Interdiction en payant les PM requis.

[5.25] Une unité déplacée pendant la Phase de Mouvement Ferroviaire, Aérien ou Naval ne doit pas avoir été précédemment déplacée lors de la Phase de Mouvement Initial ou Mécanisé du même Tour (exception : voir 7.21).

[5.26] Une unité ne peut jamais pénétrer sur un hexagone de pleine mer ou traverser un hexagone de pleine mer ou bloqué, sauf en cas de déplacement naval (voir 7.0).

[5.27] Les unités ne peuvent jamais quitter la carte sauf règle bien spécifique (voir 7.16).

[5.3] Effets du terrain sur le mouvement

Le coût en PM nécessaires à l'entrée sur un hexagone donné dépend :

- du type de terrain sur l'hexagone ;
 - du type d'unité entrant sur l'hexagone.
- (voir Table des Effets du Terrain).

Les unités motorisées (à ne pas confondre avec les unités mécanisées ou blindées) disposant d'un potentiel de mouvement de 10 paient le même prix que les unités mécanisées mais ne se déplacent que lors de la Phase de Mouvement Initial.

[5.4] Conséquences de la météo sur le mouvement

Lors de certains Tours de Jeu (spécifiés Neige ou Boue), la météo affecte la capacité de mouvement de diverses unités de même que le type de terrain (voir la Table des Effets du Terrain et les règles régissant la météo).

[5.5] Mouvement des unités mécanisées et motorisées

Lors de sa Phase de Mouvement Mécanisé, le joueur en Phase peut déplacer ses unités d'infanterie mécanisée, blindées ou de cavalerie.

Ce mouvement vient en supplément de celui (éventuellement) déjà effectué lors de la Phase de Mouvement Initial.

Les unités qui se sont déplacées lors de la Phase de Mouvement Ferroviaire ou Naval ne peuvent pas se déplacer lors de la Phase de Mouvement Mécanisé.

Des débordements peuvent être menés mais par contre, aucune Phase de Combat ne suivra.

Tous les effets de terrain, de météo ou de ravitaillement s'appliquent durant cette Phase.

[5.6] Marche forcée de l'infanterie

Lors de la Phase de Mouvement Initial (seulement), le joueur en phase peut tenter de déplacer ses unités d'infanterie "à marche forcée".

A l'exception de l'infanterie finlandaise, des divisions de Sécurité et des divisions statiques, toutes les autres unités d'infanterie peuvent se déplacer "à marche forcée".

Seule l'infanterie est concernée, aucune unité d'un quelconque autre type ne peut employer la marche forcée.

La marche forcée permet à une unité de doubler ses PM.

À la fin du mouvement de l'unité, le joueur lance un dé afin de déterminer le degré d'attrition qu'elle a subi :

- sur un résultat de 2, 3, 4, 5 ou 6 : pas d'effet ;
- sur un résultat de 1, l'unité est retournée et devient un KG.

Si l'unité est déjà un KG ou si elle ne peut pas être réduite, elle est éliminée.

[5.61] Un jet de dé séparé doit être effectué pour chacune des unités déplacées à marche forcée.

[5.62] Les unités d'infanterie se déplaçant à marche forcée sont soumises à tous les modificateurs influant sur leur capacité de mouvement.

Ceux-ci sont d'abord appliqués sur la capacité de mouvement nominale de l'unité, puis les PM restant sont doublés (exemple : une unité non ravitaillée réduit d'abord ses PM par 2, sans compter les fractions, puis double le reste de ses PM pour la marche forcée).

[5.63] Les unités d'infanterie se déplaçant à marche forcée ne peuvent pas prendre part à un débordement.

[5.64] Les unités d'infanterie se déplaçant à marche forcée ne peuvent pas pénétrer sur une ZdC ennemie.

Elles peuvent passer ou s'arrêter à côté d'une unité ennemie seulement si celle-ci n'exerce pas de ZdC (exemple : une unité blindée sur un terrain accidenté).

Et donc, elle pourra attaquer cette unité lors de la Phase de Combat amie.

[5.65] Les unités d'infanterie motorisée ne peuvent pas employer la marche forcée pour se déplacer plus vite.

[5.7] Débordement

Le débordement étant une forme d'attaque menée **pendant** la Phase de Mouvement (Initial ou Mécanisé), il est donc considéré comme une fonction de mouvement et non pas de combat.

L'unité menant un débordement entre dans l'hexagone occupé par l'unité ennemie qu'elle veut déborder.

Ceci constitue une exception à la règle 5.22.

Les unités participant à un débordement :

- doivent entrer sur l'hexagone par la même face, mais ne sont pas obligées d'avoir débuté leur mouvement empilées sur le même hexagone de départ, elles peuvent donc être parties chacune d'un hexagone différent ;
- doivent dépenser 2 PM supplémentaires (en plus du coût de déplacement normal) pour pouvoir pénétrer sur l'hexagone ;
- peuvent ignorer les ZdC des unités présentes sur l'hexagone visé (considérer, lors de tout débordement, que les unités débordées n'ont pas de ZdC) ;
- doivent dépenser le nombre de PM requis pour entrer et/ou sortir des ZdC des autres unités ennemies adjacentes non impliquées dans le débordement ;
- doivent, si elles veulent occuper l'hexagone immédiatement, réunir un rapport de force de 13 contre 1 à l'encontre des unités débordées.

Dans ce cas, ces dernières sont **immédiatement** retirées du jeu (pendant la Phase de Mouvement en cours) ;

- peuvent continuer leur déplacement dans la limite de leurs PM, aussitôt après l'élimination des unités débordées.

Note : le débordement est une exception à la règle générale qui veut que chaque unité ait terminé son propre déplacement avant qu'une autre puisse être à son tour déplacée.

[5.71] Les unités empilées ne peuvent pas être débordées individuellement.

Les unités qui débordent doivent toujours réunir un rapport de force de 13 contre 1 à l'encontre de la totalité des valeurs de défense combinées des unités débordées.

[5.72] Si l'hexagone débordé est dans la ZdC d'une unité ennemie non impliquée dans le débordement, les unités menant le débordement doivent dépenser 2 PM supplémentaires (pour pénétrer dans la ZdC) en plus des 2 requis pour exécuter le débordement lui-même.

[5.73] Un maximum de 3 unités amies peut pénétrer sur un hexagone ennemi lors d'un débordement.

[5.74] Une unité ne peut **pas** participer à plus d'un débordement lors d'une même Phase de Mouvement, même si elle dispose de suffisamment de PM.

[5.75] Le ravitaillement des unités impliquées dans un débordement (aussi bien celles qui débordent que celles qui sont débordées) est déterminé au début de la Phase de Mouvement au cours de laquelle le débordement est mené.

Une unité non ravitaillée qui mène un débordement ne subit pas automatiquement un résultat "ÉcA" (c'est une exception à la règle 12.7).

[5.76] Le débordement est soumis à tous les effets normaux de combat et de mouvement dus au terrain, à la météo, au ravitaillement, aux ZdC et à l'interdiction aérienne.

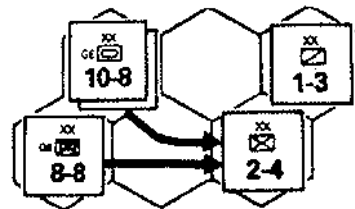
Les unités menant un débordement à travers une rivière voient leur valeur d'attaque divisée par 2.

[5.77] Les unités d'infanterie ne peuvent **pas** mener de débordement pendant la même Phase de Mouvement au cours de laquelle elles se sont déplacées à marche forcée.

[5.78] Les unités embarquées en train peuvent être débordées.

Dans ce cas, elles sont automatiquement **débarquées** et voient leur valeur de défense divisée par 2 (après modifications dues au terrain, ravitaillement, etc...) lors du calcul du rapport de force obligatoire de 13 contre 1.

[5.79] Une unité débordée ne peut jamais former un KG ou BG, elle est éliminée.



Exemple : 2 divisions 10-8 et une division 8-8 allemandes mènent conjointement un débordement contre une division ennemie d'une valeur de défense de 2.

Le rapport des forces est de 28 contre 2, soit 14 contre 1, plus que les 13 contre 1 nécessaires au débordement.

Chacune des divisions allemandes doit dépenser :

- 2 PM pour arriver à l'hexagone occupé par l'ennemi ;
- 2 PM supplémentaires pour mener le débordement ;
- encore 2 PM supplémentaires pour pénétrer dans la ZdC de l'unité voisine non impliquée dans le débordement.

Chacune doit donc dépenser un total de 6 PM (et ne dispose donc plus d'assez de PM pour continuer d'avancer).

[5.8] Carte des effets du terrain (voir page 25)

[6.0] DÉPLACEMENT PAR RAIL

RÈGLE GÉNÉRALE :

Lors de la Phase de Mouvement Ferroviaire (seulement), le Joueur en Phase peut déplacer certaines de ses unités par chemin de fer, dans le respect des règles régissant ce type de déplacement.

Un déplacement par rail ne peut être combiné avec aucun autre type de déplacement au cours d'un même Tour de Jeu.

Il englobe :

- l'embarquement ;
- le déplacement des unités embarquées le long des hexagones ferrés connectés ;
- le débarquement.

Ce type de déplacement est régi par un certain nombre de règles spécifiques.

Le Joueur en Phase est limité quant au nombre maximum d'unités pouvant emprunter le rail.

Ces unités disposent d'un potentiel de déplacement spécifique lors d'un déplacement par rail.

Le Joueur en Phase ne peut utiliser que la partie "amie" du réseau ferroviaire.

Le déplacement par voie ferrée dépend en outre du statut de chacun des hexagones ferrés traversés.

CAS :

[6.1] Capacité ferroviaire

La capacité ferroviaire se définit comme le nombre maximum d'unités pouvant utiliser n'importe quelle forme de déplacement ferroviaire (incluant embarquement et débarquement) lors de la Phase de Mouvement Ferroviaire du Joueur en Phase.

La capacité ferroviaire est assignée à chaque joueur séparément et reste constante tout au long du jeu.

[6.11] Un joueur ne peut jamais dépasser sa capacité ferroviaire.

Si cela devait arriver, le joueur adverse retire les unités en excès de son choix.

[6.12] Dans la capacité ferroviaire, sont comptabilisées les unités déjà embarquées mais aussi celles en cours d'embarquement et/ou de débarquement.

[6.13] Une unité de la taille d'un Corps compte pour 3 divisions lors d'un déplacement ferroviaire.

Toutes les unités d'une autre taille (Division, KG, Brigade ou Régiment) comptent pour une unité.

[6.2] Potentiel de déplacement ferroviaire

Le potentiel de mouvement ferroviaire remplace, lors d'un déplacement en train, le potentiel de mouvement propre à chaque unité.

Il est égal à 50 Points de Mouvements Ferroviaires (PMF) par unité ou pile d'unités (voir 15.1).

[6.3] Utilisation du train

[6.31] Une unité peut embarquer, se déplacer en train puis débarquer au cours de la même Phase de Mouvement Ferroviaire.

[6.32] Lors d'un déplacement par rail, le coût pour passer d'un hexagone de chemin de fer à un autre est de 1 PMF, sans tenir compte du terrain sur lequel se trouve la voie ferrée.

Une unité embarquée doit dépenser 5 PMF supplémentaires pour entrer sur un hexagone subissant une interdiction ennemie.

Les PMF ne peuvent être employés que pour embarquer dans un train, pour en débarquer ou pour se déplacer d'un hexagone ferré à un autre, pendant la Phase de Mouvement Ferroviaire du Joueur en Phase.

Les PMF non utilisés ne peuvent pas :

- être utilisés pour tout autre type de mouvement non ferroviaire ;
- être accumulés Tour après Tour ;
- être transférés d'une unité à une autre.

[6.33] Pour pouvoir utiliser le train, une unité ne doit pas :

- avoir déjà été déplacée lors de la Phase de Mouvement Initial ;
- être prévue pour être déplacée lors de la Phase de Mouvement :
 - Naval (exception : 7.2)
 - Aérien, ou
 - Mécanisé, du même Tour de Jeu.

Il n'y a pas de limite au nombre de Tours de Jeu pendant lesquels une unité peut rester embarquée.

[6.34] Une unité embarquée ne peut pas entrer dans une ZdC ennemie même si elle est occupée par une unité amie.

Si une unité ennemie se retrouve adjacente à une unité embarquée, celle-ci peut :

- soit débarquer à l'endroit où elle se trouve ;
- soit quitter, par le rail, l'hexagone qu'elle occupe pour un coût de 5 PMF supplémentaires mais seulement lors de la Phase de Mouvement Ferroviaire du Tour suivant.

Note : certaines unités n'exerçant pas de ZdC sur certains terrains, l'unité embarquée adjacente peut les ignorer.

[6.35] Une unité embarquée :

- n'exerce pas de ZdC ;
- ne peut jamais attaquer une unité ennemie ;
- ne peut pas participer à un débordement.

[6.36] Si une unité embarquée est attaquée, elle est automatiquement et immédiatement débarquée sans coût supplémentaire.

Sa Valeur de Défense est alors modifiée par le terrain, le ravitaillement, la météo, puis divisée par 2.

[6.4] Embarquement et débarquement

[6.41] Une unité ne peut embarquer ou débarquer que pendant la Phase de Mouvement Ferroviaire du Joueur en Phase.

Il en coûte 10 PMF pour embarquer ou débarquer.

Une unité embarquée peut débarquer n'importe quand pendant la Phase de Mouvement Ferroviaire pourvu qu'il lui reste suffisamment de PMF pour le faire.

Les unités embarquées peuvent être repérées par un marqueur d'Embarquement.



[6.42] Une unité :

- ne peut pas embarquer si elle se trouve dans une ZdC ennemie (même si l'hexagone est occupé par une autre unité amie) ;
- ...embarquée **peut** débarquer dans une ZdC ennemie (au coût normal) ;
- peut embarquer ou débarquer sans surcoût sur un hexagone subissant une interdiction ennemie,

[6.5] Statut des voies et des hexagones ferroviaires

En Europe, il existe 2 types de voies ferrées : l'Europe occidentale utilise des voies à écartement standard de 4,85 pieds (soit 1,47 m), tandis que l'Union Soviétique utilise des voies à écartement large de 5,6 pieds (soit 1,71 m).

Pour qu'une unité amie puisse utiliser les voies ferrées du pays ennemi, celles-ci doivent être "converties".

En terme de jeu, il est nécessaire de définir quelles voies peuvent être utilisées par chacun des joueurs pour ce qui concerne le déplacement en train et le ravitaillement.

A tout moment du jeu, un hexagone de chemin de fer pourra être "ami", "ennemi" ou "neutre".

Seuls les hexagones "amis" peuvent être utilisés par les unités "amies" pour leur déplacement et/ou leur ravitaillement.

[6.51] Dans chaque scénario, des règles particulières déterminent le statut des voies ferrées.

Avant le début du jeu, celles-ci sont délimitées grâce aux marqueurs Têtes de Ligne et Jonction de Voie Ferrée.



[6.52] Pour pouvoir entrer sur un hexagone de voie ferrée pendant un déplacement en train, il doit être possible de tracer une suite contiguë d'hexagones ferrés depuis l'hexagone en question jusqu'à une Source d'Approvisionnement amie.

Cette ligne d'hexagones contigus peut traverser des ZdC ennemies ainsi que des hexagones subissant une interdiction.

[6.53] Les marqueurs de **Tête de Ligne** et de **Jonction de Voie Ferrée** (bien distincts par nationalité) sont utilisés conjointement pour délimiter les extensions des voies ferrées utilisables par chaque camp.

Les marqueurs de **Tête de Ligne** sont utilisés pour indiquer la fin de la ligne utilisable représentée par l'hexagone le plus éloigné d'une Source d'Approvisionnement.

Ils doivent être positionnés la tête ronde indiquant la fin de la voie, et les rails en direction de la Source d'Approvisionnement.

Ces marqueurs sont aussi utilisés pour matérialiser les "coupures" des voies.

A chaque fois qu'une unité traverse ou entre sur un hexagone de voie ferrée ennemi, le joueur ennemi doit placer un marqueur de chaque côté de l'hexagone pour indiquer que celui-ci vient d'être "neutralisé".

Si une série d'hexagones de voie ferrée est neutralisée, un marqueur de **Tête de Ligne** devra être positionné à chaque extrémité, les têtes rondes se faisant face, délimitant ainsi le tronçon neutralisé.

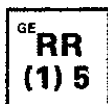
[6.54] Lorsqu'un tronçon de ligne neutralisé s'étend entre la source d'approvisionnement et le marqueur de **Tête de Ligne** qui en est le plus éloigné, celui-ci doit être retourné de 180° et laissé sur place.

Il pourra ainsi être réemployé dès réparation du tronçon.

En attendant la réparation par une unité RR, le joueur considère temporairement la Tête de Ligne la plus éloignée d'une source d'approvisionnement comme la Tête de Ligne finale (il ne doit évidemment pas y avoir de coupure).

[6.55] Les marqueurs de **Jonction de Voie Ferrée** sont placés aux abords des intersections de voies ferrées afin d'en indiquer le sens de circulation (sens de la flèche).

[6.6] Unités de Réparation (conversion des voies)



Les unités de "Réparation" (RR) sont utilisées pour convertir les hexagones ferroviaires ennemis et pour réparer les hexagones neutralisés en les convertissant aussi en hexagones amis.

L'utilisation de ces unités est soumise à certaines limitations et restrictions.

[6.61] Lors de chaque Phase de Mouvement Initiale, une unité RR amie peut entrer sur un hexagone adjacent à celui qu'elle veut réparer ou convertir afin de permettre les déplacements en train et les approvisionnements.

Lorsqu'une unité RR entre sur un hexagone ferroviaire, les marqueurs qui s'y trouvaient pour en indiquer le statut sont retirés.

Un marqueur de **Tête de Ligne** est alors placé sur l'hexagone.

Les conversions ou réparations ne peuvent s'effectuer que lors de la Phase de Mouvement Initiale.

Les unités RR ne peuvent se déplacer que d'hexagone ferroviaire en hexagone ferroviaire, ou par Mouvement Naval.

[6.62] Lors de la Phase de Mouvement Initiale, le déplacement d'une unité RR ne compte pas dans la Capacité ferroviaire.

Les unités RR peuvent réparer les voies :

- o de même écartement pour un coût de 1 PM par hexagone ;
- o d'écartement différent pour un coût de 5 PM.

Lors de leur déplacement, les unités RR ne subissent aucun effet du terrain ni du ravitaillement, de même, elles n'ont pas à payer de coût supplémentaire pour des ZdC ennemis ou des Marqueurs d'Interdiction (si elles se déplacent par leurs propres moyens).

Cependant, leur mouvement est affecté par la météo (voir 15.1).

Noter que toutes les voies ferrées hors d'Union Soviétique (ou hors des territoires contrôlés par l'URSS au début du scénario) sont du même écartement et que la conversion de voies à écartement différent ne peut se faire que si les unités soviétiques sont effectivement jouées (Guerre à l'Est ou Guerre en Europe).

[6.63] Les 2 faces d'un hexagone ferré (celles traversées par la voie elle-même) appartenant à un hexagone ferré ami, sont considérées comme amies.

Ce qui veut dire que lorsqu'elle répare ou convertit un hexagone ferré, une unité RR n'a pas besoin de traverser l'hexagone en question.

Elle doit seulement pénétrer sur un hexagone ferré adjacent à un autre hexagone ferré et aussitôt, les 2 hexagones sont considérés automatiquement connectés via leur face commune.

[6.64] Les unités RR peuvent se déplacer par rail ou par mer lors de la Phase de Mouvement appropriée.

Ce faisant, elles subissent toutes les restrictions inhérentes au type de transport utilisé.

Elles comptent dans la Capacité ferroviaire ou Navale pour une division.

Elles ne peuvent pas se déplacer plus d'une fois par Tour de Jeu (uniquement pendant la Phase de Mouvement Initial).

Elles ne peuvent réparer des hexagones ferroviaires que pendant la Phase de Mouvement Initial.

Lorsqu'elles utilisent le transport naval, elles peuvent embarquer ou débarquer seulement dans des ports majeurs qui soit :

- o n'ont jamais changé de main, soit ;
- o ont été réparés depuis au moins 10 Tours de Jeu.

[6.65] Lors de la Phase de Mouvement Initial, les unités RR peuvent entrer dans une ZdC ou un hexagone interdit ennemis sans coût supplémentaire.

Elles ne peuvent jamais attaquer ni participer à aucun débordement.

Si elles se déplacent lors de la Phase de Mouvement Ferroviaire, elles doivent dépenser 5 PM supplémentaires pour entrer dans un hexagone interdit ennemi.

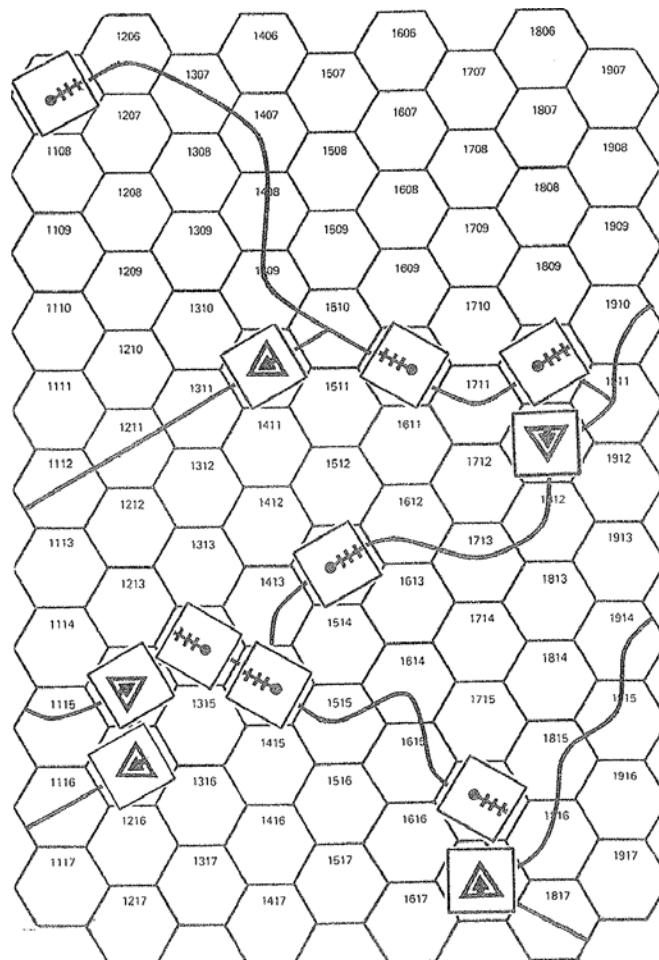
[6.66] Lorsqu'une unité RR est attaquée, elle peut se défendre normalement, mais elle ne peut reculer que d'hexagone ferroviaire en hexagone ferroviaire. Si c'est impossible, elle est éliminée.

[6.67] En cas d'empilement, les unités RR comptent pour une unité. Par ailleurs, elles n'exercent aucune ZdC.

[6.68] Lorsqu'un pays rejoint l'un des belligérants – Axe ou Alliés – (suite à une violation de neutralité ou une volonté politique), tous les hexagones ferroviaires de ce pays deviennent automatiquement partie intégrante du réseau ferroviaire de ses nouveaux alliés.

Les unités amies circulant sur les voies de ce pays compteront dans la Capacité Ferroviaire amie.

[6.7] Schéma de placement des marqueurs ferroviaires



Sur le schéma, les unités de l'Axe sont ombragées, celles des Alliées sont claires.

Le schéma (partie intégrante de la carte C) illustre l'utilisation des divers marqueurs ferroviaires.

Les marqueurs de Tête de Ligne sont positionnés pour indiquer les hexagones de voie ferrée les plus éloignés d'une source d'approvisionnement, soit :

- Axe : un centre industriel en Allemagne ;
- Alliés : le port de Nantes (hex.1107) ainsi que d'autres ports plus éloignés à l'ouest. (noter qu'un marqueur de Tête de Ligne a été placé sur l'hexagone 1107 (port de Nantes) afin d'indiquer le terminus de la voie d'approvisionnement).

Les marqueurs de Tête de Ligne sont positionnés avec leur "queue" (les rails) dans la direction de la source d'approvisionnement, avec l'exception de celui placé en 1414, qui a été retourné à 180° afin d'indiquer la fin de la voie.

Les marqueurs de Tête de Ligne sont aussi utilisés pour marquer les hexagones ferroviaires amis traversés par des unités ennemies mais pas encore rejoints par une unité RR amie.

Ils sont utilisés par paire pour délimiter une série d'hexagones contigus "neutralisés".

Dans ce cas, ils indiquent que les hexagones entre eux deux sont neutres, ce qui signifie que ni le ravitaillement, ni aucun transport d'unités ne peut transiter par ces hexagones tant qu'une unité RR n'est pas venue réparer.

Sur le schéma, les hexagones suivants sont neutralisés : 1413, 1515-1614-1615, 1711.

Entre un marqueur de Tête de Ligne et une source d'approvisionnement, plusieurs marqueurs de Jonction peuvent être placés à chaque intersection, afin d'indiquer pour chacune des voies, la direction de la prochaine Tête de Ligne (la flèche étant orientée dans cette direction, comme l'hex.1215).

Note : il est possible d'utiliser les marqueurs ferroviaires de façon plus économique.

Par exemple, si toutes les voies quittant une intersection sont amies, il n'est pas utile d'y placer de marqueurs de Jonction.

En général, les marqueurs sont utiles lorsqu'il est indispensable de bien délimiter les voies amies et ennemies, et/ou de bien marquer le statut d'un hexagone particulier.

[7.0] DÉPLACEMENT NAVAL



RÈGLE GÉNÉRALE :

Il existe 3 types de déplacement naval :

- **Transport Naval** (ordinaire), entre deux ports amis ;
- **Transport d'Urgence**, toujours entre deux ports amis ;
- **Assaut Amphibie** (débarquement), entre un port ami et n'importe quel hexagone côtier non montagneux.

La capacité de déplacement naval (ordinaire ou d'urgence) est exprimée en Points de Transport Naval ; chaque point permettant le transport d'une division (ou son équivalent).

La capacité d'assaut amphibie est exprimée en Points d'Assaut Amphibie ; chaque point permettant le débarquement d'une division (ou son équivalent).

Ceux-ci peuvent aussi être convertis en Points de Transport Naval.

Les hexagones maritimes et côtiers représentent les différentes mers locales, à savoir : la haute mer, la mer Noire, la Baltique, la mer Egée, l'Adriatique ainsi que la Méditerranée occidentale, centrale et orientale.

Certains hexagones côtiers bloqués ne sont pas considérés comme de la haute mer.

La capacité de Transport Naval dans une zone navale donnée est définie pour chaque joueur.

PROCÉDURE :

Les déplacements navals amis se déroulent pendant la Phase de Mouvements Navals amie.

Les unités ne peuvent pas combiner un déplacement naval avec un autre type de déplacement pendant le même Tour de Jeu (exception : voir 7.2).

Pour tout type de déplacement naval, les unités transportées doivent pouvoir suivre une suite continue d'hexagones de mer, de rivière ou côtiers depuis l'hexagone d'embarquement, en précisant bien la route suivie.

Un déplacement naval ne peut pas suivre une route **traversant** un hexagone occupé par une unité terrestre ennemie bien qu'un assaut amphibie (seulement) puisse être mené **contre** un tel hexagone.

Un Transport Naval ordinaire n'a pas de limite de "portée".

Cela signifie qu'il n'y a pas de limite au nombre d'hexagones qu'une unité transportée peut parcourir lors d'une Phase de Mouvement Naval, pourvu que les hexagones traversés permettent un tel déplacement.

Un Assaut Amphibie n'a pas non plus de limite de "portée".

Un Transport d'Urgence est limité à 4 hexagones.

Les limites normales d'empilement s'appliquent aux Mouvements Navals : 3 unités soviétiques ou 4 de toute autre nation (au maximum) peuvent embarquer ou débarquer sur un hexagone donné lors d'une Phase de Mouvement Naval.

Les unités tentant un déplacement naval sont susceptibles de subir une attaque ennemie sous la forme d'une interdiction Air-mer ou d'une interdiction navale (Alliée).

Les unités réussissant leur mouvement naval sont simplement amenées à leur destination en suivant bien le tracé de leur itinéraire.

CAS :

[7.1] Transport naval

[7.11] Le joueur allié reçoit une Capacité de Transport Naval (exprimée en Points de Transport Naval) à chaque Tour de Jeu, dans le cadre des instructions de chaque scénario ou de la règle 33.86.

Cette Capacité peut augmenter ou diminuer pendant un scénario.

Les Points de Transport Navals dont l'Axe peut disposer sont précisés dans les Instructions spécifiques à chaque scénario ou dans la Production Allemande.

L'utilisation et l'attrition de ces Points sont contrôlées par les règles des Mouvements de Haute Mer de l'Axe.

En complément, certaines nations bénéficient d'une Capacité Navale permanente dans certaines zones maritimes.

[7.12] Un Transport Naval :

- est toujours mené à son terme lors d'une seule et même Phase de Mouvement Naval (exception : voir 7.16) ;
- ne nécessite **pas** de PM ;
- est exempté des restrictions normales imposées aux mouvements terrestres, tels que les effets du terrain, du ravitaillement, de la météo ou des ZdC ;
- **est** vulnérable aux interdictions Air-Mer ;
- **est** vulnérable aux Interdictions Navales Alliées (concerne le Transport Naval de l'Axe opérant en haute mer).

[7.13] Une unité empruntant le Transport Naval :

- ne peut embarquer et débarquer que dans un port ami, même si celui-ci se trouve dans une ZdC ennemie ;
- ne peut **pas** attaquer ni participer à un débordement dans le même Tour que celui au cours duquel elle a emprunté le Transport Naval ;
- peut se défendre normalement.

[7.15] Toutes les unités terrestres peuvent emprunter le transport naval, sans distinction de type (exception : voir 7.16).

[7.16] Seules les unités d'infanterie et antichars peuvent emprunter le Transport Naval en Mer noire.

Les Unités Mobiles de Ravitaillement et les unités RR ne peuvent embarquer et débarquer que dans un port **Majeur**.

De plus, le joueur Allié a la possibilité d'effectuer des transports hors-carte, via :

- le bord nord de la carte F ;
- les bords nord et ouest des cartes A et B ;
- le bord sud de la carte E.

Une unité quittant la carte par l'un de ces bords peut y retourner, toujours via l'un de ces bords, après 4 Tours de Jeu, pendant la Phase de Mouvement Naval.

Cette procédure hors-carte autorise, par exemple, des mouvements entre la Grande Bretagne et l'Égypte, sans traverser la Méditerranée et est appelée "contournement du Cap".

[7.17] Certaines nations bénéficient d'une Capacité Navale permanente dans certaines zones maritimes.

Cette capacité est donnée nation par nation, dans le livret des règles spécifiques à chaque jeu (Guerre à l'Ouest ou Guerre à l'Est).

[7.2] Transport d'Urgence

Le Transport d'Urgence est un type de Transport Naval utilisant les mêmes Points de Transport Navals que le Transport Naval ordinaire.

Il est conduit de la même manière sauf en ce qui concerne les règles suivantes.

[7.21] Une unité empruntant le Transport d'Urgence n'est pas obligée d'avoir débuté le Tour sur un port ami.

Elle doit seulement débiter son déplacement naval depuis un port ami, ce qui veut dire qu'elle peut arriver au port pendant sa Phase de Mouvement Initiale.

C'est le seul cas où une unité prévue pour un déplacement naval peut effectuer un autre type de mouvement pendant le même Tour.

[7.22] La longueur de la suite d'hexagones maritimes et/ou côtiers empruntée par une unité utilisant le Transport d'Urgence ne peut pas être supérieure à 4 hexagones (non compris celui d'embarquement).

[7.23] Une unité empruntant le Transport d'Urgence est automatiquement réduite en BG ; si elle n'a pas cette possibilité, elle est éliminée.

Cependant, au Tour suivant, le joueur reçoit 1 Point de remplacement du même type d'unité (sur le Front correspondant).

[7.24] Le Transport d'Urgence n'est **pas** sujet à l'Interdiction Air-Mer ennemie.

En revanche, les unités de l'Axe utilisant le Transport d'Urgence via des hexagones de haute mer sont vulnérables à l'Interdiction Navale Alliée.

[7.3] Assaut Amphibie (débarquement)

Le joueur Allié débute chaque scénario avec un certains nombre de Points d'Assaut Amphibie et peut en recevoir d'autres en renfort.

Au début du scénario, le nombre de Points d'Assaut Amphibie indiqué est placé sur la case "Assaut Amphibie".

Le joueur de l'Axe ne peut recevoir de Points d'Assaut Amphibie que par le biais de la Production allemande.

Lors d'un Assaut Amphibie, les Points consommés sont retirés de la case "Assaut Amphibie" et placés 9 Tours de Jeu plus loin sur le calendrier des Tours de Jeu (ce qui signifie que ces Points vont réapparaître comme renforts 9 Tours de Jeu après leur utilisation).

Ceci est réalisé pendant la Phase de Mouvement Naval.

Chaque Point d'Assaut Amphibie peut transporter une Division, un Régiment ou une Brigade.

[7.31] Un Assaut Amphibie est mené à son terme lors d'une seule et même Phase de Mouvement Naval (aucune unité ne reste "en mer").

Un Assaut Amphibie ne coûte aucun PM.

Il est vulnérable à l'Interdiction Air-Mer et, de plus, s'il est mené par l'Axe et qu'il transite par des hexagones de Haute Mer, il est vulnérable à l'Interception Navale Alliée.

[7.32] Comme pour un Transport Naval (ordinaire), un Assaut Amphibie ne peut être combiné avec aucun autre type de mouvement pendant le même Tour de Jeu.

[7.33] Les unités exécutant un Assaut Amphibie :

- embarquent uniquement dans un port ami ;
- débarquent soit :
 - dans un port ami (dans ce cas, elles sont traitées comme si elles avaient emprunté le Transport Naval ordinaire, c'est-à-dire que les Points Amphibies consommés sont placés 9 Tours de Jeu plus loin sur le calendrier des Tours) ;
 - sur n'importe quel hexagone côtier non-montagneux, et dans ce cas, la procédure suivante s'applique :

Les unités qui débarquent :

- sont placées sur leur hexagone de destination (non-montagneux), qui **peut être occupé** par une unité ennemie ;
- n'exercent pas de ZdC pendant tout le 1^{er} Tour, sauf sur l'hexagone qu'elles occupent ;
- ne peuvent pas attaquer d'unités adjacentes, mais elles **doivent** attaquer toutes les unités présentes sur l'hexagone cible.

Si l'hexagone est aussi occupé par une unité ennemie, les 2 camps sont considérés comme contrôlant l'hexagone pour ce qui concerne le ravitaillement lors de la Phase de Combat.

Toutes les unités attaquées doivent reculer (ou sont éliminées) sur les Résultats de Combat "Br", "Dr", "Ex", "1/2 Ex" ou "De", les unités attaquantes appliquant les Résultats de Combat indiqués.

Sur n'importe quel autre Résultat de Combat, les unités attaquantes sont totalement éliminées (elles ne peuvent pas former de BG) ; leurs unités mécanisées voient leur valeur d'attaque divisée par 4, toutes les autres unités attaquantes sont divisées par 2.

[7.34] **Appui feu naval des Alliés** : toutes les unités Alliées qui débarquent bénéficient de +1 au dé lors de la Phase de Combat du Tour de Débarquement.

Cette modification s'ajoute à celles éventuellement apportées par l'Appui Aérien ou la météo.

Si une unité de l'Axe attaque une unité alliée sur un hexagone de plage, le jet de dé est réduit de 1.

Est appelé "Plage" l'hexagone sur lequel a eu lieu le débarquement.

[7.35] Après avoir fourni le Transport pour le débarquement d'une unité, le Point Amphibie peut être placé sur l'hexagone de "Plage".

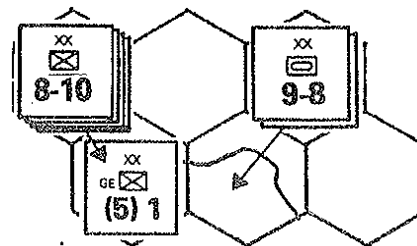
Ainsi, il représente une Base Logistique (voir 14.32), et est considéré comme un Port Mineur pour le Transport Naval.

Dans ce cas, et tant que le joueur n'a pas établi une meilleure voie d'approvisionnement, le Point d'Assaut Amphibie n'est pas retiré et le délai des 9 Tours de Jeu avant qu'il ne revienne comme renfort est augmenté d'autant.

[7.36] Seules les unités de combat terrestres peuvent effectuer un Assaut Amphibie.

Un Assaut Amphibie ne peut pas être mené sur des côtes de haute mer pendant un Tour de Neige.

[7.37] **Exemple d'Assaut Amphibie (débarquement) :**



Exemple : 4 unités Alliées 8-10 exécutent un Assaut Amphibie (débarquement) contre une division allemande (5)-1 stationnée sur un hexagone côtier.

La valeur d'attaque totale de 32 est divisée par 2, soit 16, donnant un rapport final de "3 contre 1".

Le joueur allié combine l'Appui Aérien (+1) avec l'Appui Naval (+1) pour augmenter de +2 son jet de dé.

Les 2 unités blindées 9-8 débarquant sur l'hexagone adjacent ne peuvent pas participer à l'Assaut.

[8.0] MOUVEMENT AÉRIEN

RÈGLE GÉNÉRALE :

Il existe 2 types de Mouvement Aérien :

- 1) **Assaut Aérien**, depuis un hexagone ami ravitaillé jusqu'à n'importe quel autre hexagone (sous certaines conditions) ;
- 2) **Transport Aérien**, depuis un hexagone ami ravitaillé jusqu'à un autre hexagone ami ravitaillé ou un hexagone occupé par une unité terrestre amie.

Les Points de Transport Aérien (PTA) sont utilisés dans les 2 cas.

Chaque PTA permet l'aérotransport de :

- o une Brigade ou Division pour les Alliés ;
- o un Régiment pour l'Axe.

Les PTA sont alloués par le joueur lui-même à ses différents Fronts sur ses tableaux de Guerre Aérienne.

PROCÉDURE :

Tous les Mouvements Aériens amis se déroulent pendant la Phase de Mouvement Aérien amie.

Un Mouvement Aérien ne peut pas être combiné avec un autre type de déplacement pendant le même Tour de Jeu.

Pour les 2 types de Mouvement Aérien, les unités transportées doivent pouvoir tracer un chemin constitué d'hexagones contigus depuis celui d'embarquement jusqu'à celui de débarquement, en spécifiant la route exacte suivie.

Un Mouvement Aérien peut être tracé par dessus une Zdc ou un hexagone ennemi, et sous certaines conditions, il peut aussi **aboutir sur** un tel hexagone.

Un Mouvement Aérien ne peut pas être tracé au-dessus du territoire d'un pays neutre, la conséquence en étant la violation de cette neutralité.

La route d'un Transport Aérien ne peut pas excéder 20 hexagones de distance ; celle d'un Assaut Aéroporté, 12.

Une fois la route tracée, les unités à transporter sont simplement placées sur leur hexagone de destination.

Un Mouvement Aérien ne peut pas être tracé au travers d'un hexagone d'un Front Aérien dans lequel l'ennemi bénéficie de la Supériorité Aérienne (voir 13.12).

Seules les unités aéroportées peuvent emprunter le Mouvement Aérien.

Si une unité se retrouve non ravitaillée à la fin du Tour de Jeu où elle a emprunté le Mouvement Aérien, elle est éliminée.

Les **divisions** aéroportées de l'Axe (allemandes 7-5, italiennes 3-4) ne peuvent pas être déplacées en l'état par voie aérienne, elles doivent d'abord être fractionnées en 3 régiments 2-5 et 2 régiments 1-4, respectivement.

Ces **régiments** peuvent alors utiliser le Transport Aérien séparément et se recombinaient pour reconstituer leur division d'origine (en s'empilant) à la fin du Tour de Jeu de l'Axe.

CAS :

[8.1] Tableau de gestion des Mouvements Aériens

[8.11] Quand ils ne sont pas utilisés, les PTA restent sur la Case des Points Aériens Disponibles du tableau de Guerre Aérienne.

Lorsque le joueur veut effectuer un Mouvement Aérien, il transfère les points dont il a besoin sur la case "Mouvement Aérien" lors du Tour Commun de Guerre Aérienne Tactique.

Il pourra les utiliser pendant la Phase de Mouvement Aérien de son Tour de Jeu.

[8.12] L'une des tables composant le Tableau des Points Aériens Disponibles s'intitule "Unités Aéroportées disponibles pour Assaut Aérien".

Lors de sa Phase de Mouvement Initial, le joueur retire ses unités aéroportées de la carte et les place sur cette table.

Avant leur retrait, ces unités doivent se trouver :

- o sur un hexagone ami ravitaillé ;
- o hors Zdc ennemie ;
- o à l'intérieur du Front Aérien de la case duquel elles ont été retirées.

Elles sont alors disponibles pour un Assaut Aérien (voir aussi 8.52).

Elles ne pourront retourner sur la carte que via un Assaut Aérien ou un Transport Aérien.

Pendant qu'elles sont sur la case, les unités sont présumées se trouver "quelque part" à l'arrière du Front, ce "quelque part" étant le futur hexagone d'embarquement lors de l'Assaut lui-même.

[8.13] Les PTA sont soumis à une certaine attrition et doivent donc être "recyclés" après utilisation.

A la fin d'une Phase de Mouvement Aérien au cours de laquelle ils ont été utilisés, le dé est lancé pour chaque PTA pour déterminer son attrition.

Les PTA sont détruits et retirés du jeu si le résultat du dé est :

Assaut Aérien : 1-2

Transport Aérien : 1

S'ils ne sont pas éliminés, ils sont retirés de la case Mouvement Aérien et placés 4 Tours de Jeu plus loin sur le calendrier des Tours de Jeu.

Lorsque le Jeu arrive à ce Tour, les PTA redeviennent disponibles (lors de la Phase de Renforts/Remplacements) et peuvent être déployés sur un Front Aérien quelconque.

[8.2] Assaut aérien (troupes aéroportées)



[8.21] Seules les unités aéroportées se trouvant sur une case d'Unités Disponibles au début de la Phase de Mouvement Aérien peuvent mener un Assaut Aérien.

[8.22] Pendant la Phase de Mouvement Aérien, le joueur déclare un Assaut Aérien.

Il identifie l'hexagone d'embarquement (le "quelque part" de 8.12) puis trace le chemin d'hexagones contigus jusqu'à la zone de largage.

L'hexagone d'embarquement doit :

- o se trouver sur le même Front Aérien que les PTA ;
- o se trouver sur le même Front Aérien que les unités aéroportées ;
- o remplir les conditions de ravitaillement précisées en 14.6.

[8.23] Les unités participant à un Assaut Aérien ne peuvent pas exécuter d'autre type de déplacement pendant le même Tour de Jeu.

[8.24] Les unités participant à un Assaut Aérien peuvent être parachutées sur tout hexagone :

- o autorisé à recevoir ce type d'unité (non montagneux) ;
- o situé au maximum à 12 hexagones de distance de celui d'embarquement (voir 8.28) ;
- o contrôlé ou occupé par l'ennemi.

Si l'hexagone de largage est occupé par l'ennemi, les unités aéroportées **doivent** attaquer toutes les unités présentes sur celui-ci (et **ne peuvent** attaquer que celles-ci) lors de la Phase de Combat du Tour en cours.

Cette attaque peut être menée conjointement avec d'autres unités amies adjacentes.

Si le résultat du combat est "De", "1/2Ex", "Ex" ou "Dr", le résultat est d'abord appliqué au défenseur, puis à l'attaquant.

Le défenseur ne pourra **pas choisir** l'option de rester sur l'hexagone (voir 12.7), et toutes ses unités survivantes **devront quitter** l'hexagone sous peine d'élimination complète.

Les unités aéroportées pourront rester sur place.

Pendant tout le Tour de Jeu au cours duquel elles sont parachutées, les unités aéroportées ne peuvent pas quitter leur hexagone d'arrivée.

Si le résultat du combat est "Br", aucun des 2 camps n'aura le choix dans les options (reculer **ou** rester sur place et subir des pertes) :

- o le défenseur devra reculer (ou être éliminé) ;
- o l'attaquant devra rester sur place et subir des pertes.

Si le résultat du combat est "AEx" ou "Ae", les unités aéroportées sont éliminées (et ne forment pas de BG) ; les défenseurs ne sont pas affectés.

[8.25] Pendant le Tour de Jeu de leur parachutage, les unités aéroportées ne peuvent pas mener de débordement.

Lors de l'attaque contre les unités ennemies occupant l'hexagone de largage, les éventuelles unités amies adjacentes peuvent apporter leur soutien pour remplir les conditions d'un résultat "Br" vu en 8.24.

Les unités survivantes au résultat "Br" peuvent avancer sur l'hexagone de parachutage.

[8.26] Les unités aéroportées qui viennent d'être parachutées n'exercent pas de ZdC (voir 8.0 Procédure).

De plus, jusqu'à la Phase d'Interdiction Aérienne du joueur en Phase :

- elles ne contrôlent pas l'hexagone qu'elles occupent ;
- elles ne coupent pas le ravitaillement ennemi ;
- elles ne coupent pas les voies ferrées ;
- elles n'exercent aucune fonction normalement exercée par une unité occupant un hexagone.

Ceci s'applique en ignorant toute unité amie ou ennemie sur l'hexagone.

(Exception : avant la résolution de l'Assaut Aérien lors de la Phase de Combat, il y a un court moment pendant lequel des unités amies et ennemies occupent le même hexagone, mais jusqu'à la résolution du combat, aucune autre unité amie ou ennemie ne peut reculer sur cet hexagone).

Au début de la Phase d'Interdiction Aérienne du Joueur en Phase, l'unité aéroportée devient une unité terrestre normale et, de ce fait, exerce toute fonction lui incombant, c'est-à-dire : contrôle de son hexagone et ZdC.

Son ravitaillement est alors déterminé :

- non ravitaillée, elle est éliminée et ne peut pas former de BG. Si elle est éliminée pour cette raison, elle est considérée comme ayant été éliminée **avant** la Phase d'Interdiction Aérienne et comme n'ayant **jamais** contrôlé l'hexagone qu'elle occupait (ce qui signifie qu'elle n'a jamais – par exemple – détruit un port ou coupé de voie ferrée, etc...).
- ravitaillée, elle reste dans le jeu et est par la suite, traitée comme une unité aéroportée normale.

[8.27] Le Joueur en Phase doit jeter le dé pour chaque PTA utilisé pour un Assaut Aérien afin de déterminer son attrition et sa réintégration dans le calendrier des Tours de Jeu (voir 8.13).

[8.28] **Limite de distance d'un Assaut Aérien** : les unités aéroportées ne peuvent pas être larguées à plus de **12** hexagones de distance de leur hexagone d'embarquement.

[8.3] Transport aérien

[8.31] Seules les unités aéroportées amies remplissant toutes les conditions peuvent être transportées par voie aérienne : elles doivent débiter la Phase de Mouvement Aérien :

- sur une case d'Unités Aéroportées Disponibles, ou bien ;
- se trouver physiquement sur la carte sur un hexagone depuis lequel il est possible de tracer une voie d'approvisionnement jusqu'à une Source d'Approvisionnement Majeure. Cet hexagone peut se trouver dans une ZdC ennemie (les unités amies **n'annulent pas** les ZdC ennemies dans ce cas).

Les PTA utilisables doivent dépendre du même Front que les unités aéroportées qui doivent donc se trouver soit :

- sur la Case des Unités Aéroportées Disponibles du même Front que les PTA ;
- physiquement sur un hexagone appartenant au même Front qu'eux.

[8.32] Les unités transportées par un PTA donné doivent toutes débiter la Phase de Mouvement Aérien :

- sur le même hexagone que lui, ou bien ;
- sur la Case des Unités Aéroportées Disponibles dépendant du même Front que lui.

[8.33] Les unités aéroportées ne peuvent pas utiliser le Transport Aérien si elles débiter la Phase de Mouvement Aérien sur :

- un hexagone depuis lequel il n'est pas possible de tracer une voie d'approvisionnement jusqu'à une Source d'Approvisionnement Majeure ;
- un hexagone de montagne.

Pour les 2 cas, le ravitaillement est déterminé au début de la Phase de Mouvement Aérien.

[8.34] Les unités utilisant le Transport Aérien peuvent débarquer sur :

- un hexagone ami ravitaillé ;
- un hexagone occupé par une unité amie ;
- ...sans tenir compte des ZdC ennemies.

Elles ne peuvent pas débarquer sur un hexagone de montagne.

[8.35] Les unités utilisant le Transport Aérien peuvent débarquer sur un hexagone sur lequel d'autres unités sont en train de mener un Assaut Aérien, ces dernières remplissant, de fait, les conditions requises en 8.34.

Cependant, ces unités devront être traitées **exactement** comme celles menant l'Assaut Aérien, sauf qu'elles ne participeront pas au combat mais qu'elles en subiront quand même les résultats (comme les unités menant l'Assaut Aérien).

Si les unités menant l'Assaut Aérien sont éliminées faute de ravitaillement (voir 8.26), les unités arrivant sur le même hexagone par Transport Aérien le seront aussi.

Si ce cas se présente, les PTA utilisés devront subir le jet de dé d'attrition comme s'ils avaient été utilisés pour un Assaut Aérien.

[8.36] Les unités utilisant le Transport Aérien ne peuvent :

- ni attaquer ;
 - ni mener de débordement
 - ...pendant le Tour de Jeu au cours duquel elles sont transportées.
- Elles peuvent par contre se défendre normalement.

[8.37] Si une unité débarque dans un Front Aérien différent de celui de son embarquement, elle est transportée normalement.

Néanmoins, un Transport Aérien ne peut pas être mené sur un hexagone situé dans un Front dans lequel l'ennemi dispose de la Supériorité Aérienne (voir 13.2).

[8.38] **Limite de distance d'un Transport Aérien** : les unités aéroportées transportées ne peuvent pas être débarquées à plus de **20** hexagones de distance de leur hexagone d'embarquement (non montagneux et depuis lequel un chemin jusqu'à une Source d'Approvisionnement Majeure peut être tracé).

[8.4] Transfert inter-Fronts de Points de Transport Aériens

Les PTA non utilisés lors d'un Tour de Jeu donné peuvent être transférés d'un Front à un autre à la fin du Tour Commun de Guerre Aérienne.

[8.5] Unités aéroportées

[8.51] Lors de la Phase de Renforts, le Joueur en Phase peut recevoir des PTA et des unités aéroportées en renfort.

Les PTA **peuvent** être placés sur n'importe quel Front, en respectant les limitations ordinaires.

Les unités aéroportées **doivent** être placées sur la carte et traitées comme n'importe quel renfort ordinaire.

[8.52] Les unités aéroportées présentes sur la carte ne peuvent pas mener d'Assaut Aérien directement, elles doivent d'abord être transférées sur une Case d'Unités Aéroportées Disponibles.

Procédure :

- 1) au début de la Phase de Mouvement Initial, l'unité (ravitaillée) est retirée de la carte et placée 4 Tours en avant sur le calendrier des Tours de Jeu ;
- 2) à la fin de ces 4 Tours de Jeu, elle est placée sur une Case d'Unités Aéroportées Disponibles d'un Front Aérien quelconque ;
- 3) elle peut alors mener un Assaut Aérien.

A tout moment pendant ou après ces 4 Tours, l'unité peut retourner sur la carte comme renfort, au choix du joueur, mais ce délai de 4 Tours sera toujours nécessaire pour qu'elle puisse être à nouveau disponible pour un Assaut Aérien.

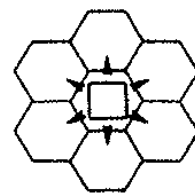
[9.0] ZONES DE CONTRÔLE

RÈGLE GÉNÉRALE :

Les 6 hexagones entourant un hexagone donné constituent la ZdC de toute unité présente sur celui-ci.

Les hexagones sur lesquels une unité exerce une ZdC sont appelés "hexagones contrôlés", et ils interdisent le mouvement de toute unité ennemie.

Toutes les unités exercent une ZdC (sauf cas précisés dans les règles suivantes).



CAS : (voir résumé page 25)

[9.1] Unités avec ZdC modifiées ou sans ZdC

[9.11] Les unités embarquées en train n'exercent **aucune** ZdC.

[9.12] Une unité de Partisans exerce une ZdC **uniquement** sur l'hexagone qu'elle occupe.

Un Cadre de Partisans n'exerce **aucune** ZdC.

[9.13] Extension des ZdC

<u>Terrain</u>	<u>Blindés</u>	<u>Inf.Méca.</u>	<u>Cavalerie</u>	<u>Infanterie + Mot.</u>
Accidenté	non	non	oui	oui
Marais	non	non	oui	oui
Forêts	non	non	oui	oui
Hex bloqués	non	non	non	non
Mer	non	non	non	non
Lacs non gelés	non	non	non	non

[9.14] Les unités adjacentes exercent mutuellement leurs ZdC les unes sur les autres.

Note : ceci est important lors des Débordements (voir 5.7).

[9.15] Les Marqueurs d'Interdiction Aérienne Ennemis fonctionnent un peu comme des ZdC.

Une unité doit dépenser 2 PM supplémentaires pour entrer sur un hexagone contenant un Marqueur d'Interdiction Aérienne Ennemi, mais c'est un obstacle temporaire qui n'est **pas** considéré comme une ZdC.

Pour quitter ce même hexagone, il n'y a pas de PM **supplémentaire** à dépenser.

Un Marqueur d'Interdiction Aérienne posé sur une ZdC d'une unité du même camp n'a pas d'effet cumulatif sur les unités ennemies.

[9.2] Effets des ZdC sur le mouvement

[9.21] Toute unité doit dépenser 2 PM supplémentaires, en plus du coût normal dû au terrain pour :

- o pénétrer dans une ZdC ennemie ;
- o pour quitter une ZdC ennemie.

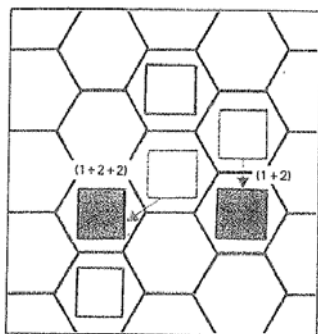
Par conséquent, une unité peut passer d'une ZdC ennemie à une autre pour un coût de 4 PM supplémentaires.

Les unités amies n'annulent pas les ZdC ennemies pour ce qui concerne le mouvement.

La présence de plusieurs ZdC sur un même hexagone n'a pas d'effet sur le coût pour y pénétrer.

Si une ZdC amie et une ZdC ennemie s'étendent sur le même hexagone, aucune des deux n'annule l'autre.

EXEMPLE DE MOUVEMENT EN ZÔNE DE CONTRÔLE



Les chiffres entre parenthèses représentent les PM dépensés par l'unité.

[9.22] Les unités menant un Débordement ignorent les ZdC ennemies s'étendant sur l'hexagone cible (voir 5.7).

[9.23] Les unités se déplaçant en train doivent respecter certaines restrictions pour entrer ou embarquer dans une ZdC ennemie (même si l'hexagone est occupé par une unité amie).

[9.24] Les ZdC des unités d'Infanterie Motorisée possèdent les mêmes caractéristiques que celles de l'Infanterie "à pied"(non mécanisée).

[10.0] EMPILEMENT

RÈGLE GÉNÉRALE :

Chaque joueur est limité quant au nombre maximum d'unités qu'il peut empiler sur un hexagone à la fin d'une Phase quelconque :

- o Axe, Neutres ou Alliés non-soviétiques : 4 ;
- o Soviétiques : 3.

Toutes les unités comptent dans les limites d'empilement, sauf cas bien spécifiés ci-après.

CAS :

[10.1] Unités ignorées dans les limites d'empilement

- o Cadres et unités de Partisans ;
- o Marqueurs de tous types.

[10.2] Interdictions et limitations aux empilements

[10.21] Il n'y a aucune limite au nombre d'unités pouvant transiter par un hexagone donné, tant que les limites d'empilement sont respectées à la fin de **chaque** Phase.

Aucune unité ne peut jamais occuper un hexagone, à la fin d'une Phase quelconque, en violation des limites d'empilement.

Si tel devait être le cas, les unités en surnombre peuvent être retirées du jeu par le joueur adverse.

[10.22] La taille des unités (corps, division ou régiment) n'a pas d'effet sur l'empilement, c'est le nombre d'unités qui compte.

[10.23] Des unités de différents types (blindés, infanterie, etc...) ou de différentes nations alliées peuvent s'empiler librement.

[10.24] Il n'y a aucun coût supplémentaire en PM pour empiler ou dépiler des unités amies.

Des unités embarquées en train peuvent s'empiler.

[11.0] COMBAT

RÈGLE GÉNÉRALE :

Les combats terrestres se déroulent entre unités ennemies adjacentes selon le choix du Joueur en Phase.

Celui-ci est appelé l'attaquant, tandis que l'autre est appelé le défenseur, sans relation aucune avec la situation stratégique globale.

PROCÉDURE :

1. Faire le total des valeurs d'attaque des unités attaquantes ;
2. Le comparer avec le total des valeurs de défense des unités attaquées ;
3. Ramener cette comparaison à un ratio ;
4. Arrondir ce ratio en faveur du défenseur ;
5. Lancer le dé ;
6. Lire le résultat sur la Table des Résultats de Combat correspondante ;
7. Appliquer ce résultat immédiatement avant la résolution d'un autre combat.

CAS :

[11.1] Quelles unités peuvent attaquer

[11.11] Durant la Phase de Combat de son Tour de Jeu, le Joueur en Phase peut attaquer toutes, quelques unes ou aucune des unités ennemies adjacentes à ses propres unités.

Seules les unités adjacentes à une unité ennemie peuvent l'attaquer.

[11.12] Une attaque est totalement volontaire ; les unités ne sont jamais obligées d'attaquer, et toutes les unités adjacentes à une unité donnée ne sont pas toutes obligées de participer à l'attaque.

Si certaines unités dans une pile ne participent pas à une attaque donnée, elles ne sont pas affectées par le résultat de l'attaque.

[11.13] Un hexagone occupé par l'ennemi peut être attaqué par autant d'unités que les 6 hexagones l'entourant peuvent en contenir.

[11.14] Aucune unité ne peut attaquer ni être attaquée plus d'une fois par Phase de Combat.

[11.15] Une unité ayant participé à un Débordement lors de la Phase de Mouvement peut participer à une attaque lors de la Phase de Combat, car le Débordement est une fonction du Mouvement et non du Combat.

[11.2] Combat à plusieurs unités sur plusieurs hexagones

[11.21] Toutes les unités défendant un hexagone sont attaquées en même temps, le joueur n'a pas le droit de les dissocier.

L'attaquant doit les attaquer comme un ensemble ; les unités différentes composant une pile ne peuvent pas être attaquées séparément.

[11.22] Si une unité attaquante est empilée avec d'autres unités, ces dernières ne sont pas obligées de participer au même combat ou à aucun autre ; par contre, elles peuvent attaquer d'autres hexagones.

[11.23] Si une unité (ou une pile) est adjacente à plus d'un hexagone occupé par l'ennemi, elle peut tous les attaquer en un seul combat.

Cela veut donc dire qu'une pile d'unités sur un hexagone peut attaquer plus d'un hexagone en même temps, la seule obligation étant que toutes les unités attaquantes doivent être adjacentes à toutes les unités attaquées.

Des unités amies sur des hexagones différents ne peuvent pas attaquer des unités ennemies sur des hexagones différents à moins que toutes les unités opposées soient mutuellement adjacentes.

[11.3] Kampfgruppen-Battlegroups (KG-BG)

À la suite de pertes importantes, certaines unités peuvent se voir réduites à l'état de Kampfgruppe (Axe) ou Battlegroup (Alliés) regroupant les éléments rescapés.

Ces 2 termes ont la même signification et sont indifféremment utilisés dans les règles.

Le verso du pion, marqué "KG" ou "BG", affiche une valeur de combat réduite.

Les unités ne disposant pas de cette annotation à leur verso ne peuvent pas former de BG ou KG.

[11.31] Une unité devient un BG (en la retournant) lorsqu'elle est éliminée au combat.

Les unités qui :

- ratent un Assaut Amphibie (débarquement), ou qui
- ratent un Assaut Aérien (parachutage), ou qui
- sont débordées,
sont totalement retirées du jeu et ne peuvent pas former de BG.

[11.32] Au moment où une unité est réduite en BG, celui-ci a la possibilité de reculer d'un hexagone.

Dans certains cas, cela peut le sauver d'un débordement lors de la Phase Mécanisée consécutive...

[11.33] Les BG ont la possibilité d'être reconstitués à pleine capacité de l'unité d'origine.

Ils sont alors retournés sur la face de l'unité complète.

[11.34] Un BG est en tout point considéré comme une unité normale :

- il peut se déplacer ;
- il peut combattre ;
- il est retiré du jeu s'il est éliminé au combat (il ne peut alors plus constituer d'unité plus petite).

[11.35] Si un BG d'infanterie tente une marche forcée et que le dé donne "1", il est éliminé.

[11.36] La taille d'un BG n'importe pas, il compte pour une unité (empilement...).

[12.0] RÉSOLUTION DES COMBATS

RÈGLE GÉNÉRALE :

Guerre en Europe a besoin de 4 Tables de Résultats de Combats (TRC) pour tenir compte :

- des différentes conditions climatiques et
- de l'évolution des doctrines tout au long des 4 années de guerre.

CAS :

(Les § 12.1 à 12.3 sont répétés sur le feuillet séparé regroupant les Tables de Résultats de Combats, ainsi qu'en page 27).

[12.1] Quelle Table de Résultats de Combats utiliser

Plusieurs critères entrent en compte afin de savoir quelle Table utiliser :

- a. la zone climatique dans laquelle se trouve l'unité **attaquante** ;
- b. la nationalité de l'unité **attaquante** ;
- c. l'année en cours ;
- d. les conditions météo du moment : **Été** (temps clair), ou **Hiver** (neige/boue).

Noter qu'à gauche de chaque TRC se trouve un tableau croisant ses différentes données et servant à choisir la Table appropriée.

Procédure :

1. d'abord, déterminer la zone climatique ;
2. ensuite, descendre la colonne correspondant à la nationalité concernée jusqu'à ;
3. trouver la météo du moment en face de l'année en cours.

Exemple : dans la zone climatique modérée, les allemands attaquent pendant un Tour de Jeu de Neige en 1940.

Le tableau croisé indique que c'est la TRC n°2 qui doit être utilisée.

LÉGENDE :

- : non applicable.
- É : printemps/été (mi-mai à fin octobre).
- H : automne/hiver (boue/neige - début novembre à mi-mai).
- P : permanent (toute l'année).

Regroupement par Nationalités :

Allemagne : unités allemandes uniquement.

Alliés Occidentaux : US, Commonwealth, 3^{ème} République Française et FFL.

URSS : unités soviétiques (applicable à Guerre en Europe / Guerre à l'Est).

Finlande : unités finlandaises dans Guerre en Europe / Guerre à l'Est.

Nations "mineures" : Italie, Roumanie, Bulgarie, Hongrie, Ukraine, Vichy utilisent la TRC n°4 en toute saison, dans toute zone climatique et quelque soit l'année.

Lorsque des unités impliquées dans un combat sont susceptibles d'utiliser des TRC différentes à cause de leur nationalité différente et de la zone climatique, le combat est résolu avec la Table la plus favorable à l'attaquant.

[12.2] Explication des résultats des combats

Aé = Attaquant éliminé. Toutes les unités de l'attaquant sont éliminées et retirées de la carte.

Les autres unités stationnées sur le même hexagone et ne participant pas au combat ne sont pas affectées.

Dé = Défenseur éliminé. Toutes les unités du défenseur sont éliminées et retirées de la carte.

L'attaquant peut alors occuper l'hexagone laissé vacant (voir 12.5 - Avance après Combat).

Dr = Défenseur recule. Le défenseur peut choisir (sauf en cas d'Assaut Aérien ou Amphibie où il est obligé de reculer) entre :

- reculer toutes ses unités, ou ;
 - les réduire toutes en BG et rester sur place.
- L'attaquant n'est pas affecté (voir 12.6 et 12.7).

Dr/Ar = les 2 camps reculent ou choisissent l'option suivante :

- Le défenseur choisit en premier entre :

- reculer toutes ses unités, ou ;
- rester sur place et les réduire toutes en BG.

- L'attaquant choisit ensuite entre :

- reculer toutes ses unités, ou ;
- rester sur place et les réduire toutes en BG. Dans ce cas, 2 options :
 1. soit le défenseur a choisi de reculer, auquel cas, toutes les unités de l'attaquant sont simplement réduites en BG ;
 2. soit le défenseur a choisi de rester sur place et réduire ses unités en BG, auquel cas, l'attaquant doit perdre au moins autant de Points de Combat que lui, au besoin en éliminant des unités.

Il n'y a aucun bénéfice à choisir de rester sur place si aucune des unités impliquées ne peut être réduite en BG, car elles seront toutes éliminées.

Éc = Échange. Toutes les unités du défenseur sont éliminées et retirées de la carte.

L'attaquant doit alors éliminer (au choix parmi ses unités) au moins autant de points de combat que le défenseur n'en a perdu.

C'est la valeur imprimée de l'unité (non modifiée par le terrain, le ravitaillement ou autre) qui est utilisée pour comptabiliser les points.

Les unités attaquantes survivantes peuvent alors avancer et occuper le ou les hexagone(s) laissé(s) vacant(s) par le défenseur.

$\frac{1}{2}\text{Éc} = \frac{1}{2}\text{Échange}$. Identique à **Éc**, sauf que l'attaquant ne doit perdre que la moitié des points de combat perdus par le défenseur.

ÉcA = Échange Attaquant. L'attaquant doit perdre au moins autant de points de combat que le total des points de combat (non modifiés) du défenseur.

Les unités du défenseur ne sont pas affectées.

[12.3] Calcul des ratios de combats

[12.31] Les ratios de combat sont toujours arrondis en faveur du défenseur.

Par exemple, une attaque menée à 26 contre 10 n'est pas résolue à 2,6 contre 1, mais à 2 contre 1.

On utilisera donc la colonne 2-1 pour résoudre ce combat.

[12.32] Après le calcul du rapport de force pour un combat donné, l'attaquant peut, s'il le désire, résoudre ce combat à un rapport **inférieur**.

Par exemple, un rapport de 7-1 peut être volontairement réduit à 3-1.

[12.33] Après le calcul du rapport de force, le dé est jeté et le résultat donné par la Table est appliqué immédiatement avant la résolution d'un autre combat.

Un rapport de force supérieur à 12-1 est résolu comme 12-1 ; un rapport de force inférieur à 1-2 est interdit.

[12.4] Facteurs modifiant une valeur de combat

La Valeur de Combat d'une unité peut être affectée par :

- le terrain ;
- la météo ;
- le ravitaillement ;
- son statut vis-à-vis du train (embarquée ou non).

Tous ces effets sont cumulatifs.

Lorsque la Valeur de Combat d'une unité est divisée par 2, les fractions sont ignorées.

La valeur du dé lui-même peut être modifiée par :

- l'appui aérien ;
- et/ou les effets du terrain.

[12.41] Les différents Effets du Terrain peuvent modifier la Valeur de Combat aussi bien des unités attaquantes que des unités attaquées (voir la Table des Effets du Terrain).

[12.42] Les unités non ravitaillées voient leur Valeur de Combat divisée par 2 (fractions ignorées, voir § 14.0, page 20).

Noter que le fait d'ignorer les fractions (au lieu d'arrondir le résultat au point supérieur ou inférieur) affectera le calcul du rapport de forces.

Si une attaque est lancée à 30 contre 10½, le rapport des forces sera arrondi à 2-1.

La même attaque lancée à 30 contre 10 sera résolue à 3 contre 1.

[12.43] Si des unités non ravitaillées participent à une attaque, celles-ci perdent automatiquement autant de point de combat que le total de points de défense des unités attaquées.

Ces pertes de points s'ajoutent à toute autre imposée par la TRC.

Exemple :

- 3 unités non ravitaillées de l'axe, totalisant une valeur de combat modifiée de 12, attaquent une unité ennemie d'une valeur de combat (imprimée) de 4 ;
- les unités de l'axe perdent automatiquement 4 points de combat ;
- ces pertes s'ajoutent à toute autre imposée par la TRC ;
- donc, si le résultat du combat est un "Ex", l'ennemi perd 4 points ;
- les unités de l'axe perdent 8 points (4 à cause de l'Exchange + 4 à cause de leur manque de ravitaillement).

Note : ces pertes automatiques ne sont pas éliminées tant que le combat n'est pas résolu.

Si des unités ravitaillées participent à l'attaque aux côtés des unités non ravitaillées, l'ensemble est soumis aux mêmes pertes automatiques qui peuvent être réparties entre n'importe quelles unités.

[12.44] Certaines unités voient leur Valeur de Combat affectée par la météo.

[12.45] Si elles sont attaquées, les unités embarquées en train :

- sont automatiquement débarquées ;
- et leur Valeur de Combat est divisée par 2, fractions ignorées.

[12.46] Si l'appui aérien est sollicité (avant le jet de dé) lors d'une attaque, le dé est augmenté de 1.

Un dé de 6 reste à 6.

[12.5] Avance après combat

[12.51] Si à la fin d'un combat, un hexagone est laissé vacant par le défenseur, soit qu'il ait été éliminé, soit qu'il ait été forcé de reculer, les unités attaquantes peuvent l'occuper.

Il faut pour cela qu'elles n'aient pas été obligées elles aussi de reculer, et dans tous les cas, elles doivent respecter les limites d'empilement.

Cette avance est toujours optionnelle mais elle doit être exécutée immédiatement avant la résolution de tout autre combat.

Elle n'est pas considérée comme du mouvement, elle ne coûte donc aucun PM.

[12.52] L'avance après combat peut être menée même si les unités passent d'une ZdC ennemie à une autre.

Les unités avançant après combat ne peuvent **pas** être impliquées dans un autre combat lors de la même Phase.

[12.6] Retraites

Les unités doivent reculer suite aux résultats suivants :

- **"Dr"** : toutes les unités qui défendent doivent reculer d'un hexagone ;
- **"Dr/Ar"** : toutes les unités qui attaquent ainsi que toutes les unités qui défendent doivent reculer d'un hexagone.

Chaque joueur doit choisir son itinéraire de recul en respectant les limitations édictées ci-après.

Le recul après combat n'est pas considéré comme du mouvement, il ne coûte donc aucun PM.



[12.61] Les joueurs doivent respecter un certain nombre d'obligations lorsqu'ils déterminent leurs itinéraires de repli.

Les unités doivent reculer en respectant l'ordre des priorités énoncées ci-après.

[12.62] Chaque fois que c'est possible, une unité qui se replie doit respecter les obligations suivantes, dans l'ordre :

1. elle doit reculer sur un hexagone vacant et hors ZdC ennemie, si impossible,
2. elle peut reculer sur un hexagone occupé par des unités amies, même si celles-ci se trouvent dans une ZdC ennemie,
3. elle peut dépasser temporairement les limites d'empilement. Cependant, tout doit être revenu dans l'ordre à la fin de la prochaine Phase de Mouvement Amie, faute de quoi, la ou les unités en surnombre sont éliminées, au choix du joueur.
4. elle ne peut pas ajouter sa Valeur de Combat aux unités sur lesquelles elle s'est empilée, si celles-ci sont attaquées plus tard dans le même Tour de Jeu, mais,
5. elle subit, par contre, les résultats du combat.

[12.63] Chaque fois qu'un KG ou un BG est formé suite à un combat, il a la possibilité de reculer d'un hexagone.

Ce repli doit être exécuté immédiatement avant la résolution de tout autre combat

[12.64] Les unités RR ne peuvent se replier que sur un hexagone ferroviaire adjacent.

Si c'est impossible, elles sont éliminées.

[12.65] Les Cadres de Partisans ne reculent pas.

Par contre, les unités de Partisans peuvent se replier normalement.

[12.66] Il est interdit aux unités de reculer sur ou au travers les hexagones suivants :

1. hexagone occupé par l'ennemi,
2. hexagone contrôlé par l'ennemi, sauf occupé par une unité amie,
3. hexagone maritime ou lac non gelé,
4. l'une des 6 faces d'un hexagone maritime, bloqué ou de lac non gelé,
5. hors carte.

Hormis ces restrictions, une unité peut se replier dans n'importe quelle direction.

Mais dans tous les cas, si elle ne peut pas se replier ailleurs que dans ces hexagones interdits, elle est éliminée.

[12.7] Options de conversion de retraite

Lors de tout résultat "Dr", le défenseur peut choisir (sauf en cas d'Assaut Aérien ou Amphibie où il est obligé de reculer) entre :

- reculer toutes ses unités, ou ;
- les réduire toutes en BG et rester sur place.

L'attaquant n'est pas affecté.

Lors de tout résultat "Dr/Ar", le défenseur choisit en premier entre :

- reculer toutes ses unités, ou ;
 - rester sur place et les réduire toutes en BG.
- L'attaquant choisit ensuite entre :
- reculer toutes ses unités, ou ;
 - rester sur place et les réduire toutes en BG. Dans ce cas, 2 options :
soit le défenseur a choisi de reculer, auquel cas, toutes les unités de l'attaquant sont simplement réduites en BG ;
soit le défenseur a choisi de rester sur place et réduire ses unités en BG, auquel cas, l'attaquant doit perdre au moins autant de Points de Combat que lui, au besoin en éliminant des unités.

Il n'y a aucun bénéfice à choisir de rester sur place si aucune des unités impliquées ne peut être réduite en BG, car elles seront toutes éliminées.

[13.0] FORCE AÉRIENNE TACTIQUE

RÈGLE GÉNÉRALE :

La Force Aérienne Tactique est représentée par des Points Aériens Tactiques (ci-après simplement appelés Points Aériens).

Ils sont utilisés pour mener la Guerre Aérienne qui consiste en 4 missions différentes :

1. Supériorité Aérienne (Air-Air) ;
2. Supériorité Navale – Réduction des Ports ;
3. Supériorité Navale – Interdiction Air-Mer ;
4. Appui Air-sol.

Sont utilisés aussi, les 3 tableaux de Guerre Aérienne correspondant chacun à un Front spécifique dont les limites sont tracées sur la carte.

Les joueurs y affectent leurs Points Aériens.

Les missions sont préparées lors de la Phase Commune de Guerre Aérienne.

Elles sont ensuite exécutées lors de la Phase de Mouvements Aériens.

CAS :

[13.1] Tableau de gestion des Forces Aériennes

[13.11] Chaque Tableau de Guerre Aérienne Tactique consiste en :

- une Case qui recevra les Points Aériens disponibles, et
- 6 sous-Cases pour les affecter :
 1. Mouvement Aérien ;
 2. Supériorité Aérienne (Air-Air) ;
 3. Réduction des Ports ;
 4. Appui Air-Sol ;
 5. Interdiction Air-Mer ;
 6. Transferts Aériens (voir 8.0 pour les Mouvements Aériens).

Au début du jeu, les joueurs répartissent leurs Points Aériens entre leurs 3 tableaux selon les instructions de chaque scénario.

Plus tard, leur nombre pourra fluctuer, dépendant des pertes, des renforts ou des transferts entre Fronts.

[13.12] Lors de la Phase Commune de Guerre Aérienne, chaque joueur, simultanément, prend les Points Aériens dont il a besoin depuis sa Case de Points Aériens Disponibles, et les place sur la ou les Cases des missions aériennes qu'il a planifiées pour le Tour en cours, pour chaque Front.

Un Point Aérien ne peut être affecté qu'à une seule mission par Tour (exception : voir 13.31).

Il ne peut effectuer une mission que dans le Front dont il est issu (Il n'est pas possible de prendre un Point Aérien disponible sur le Front Ouest et de l'affecter à une mission sur le Front Sud).

Il n'est pas obligatoire de "consommer" tous les Points Aériens à chaque Tour, il peut très bien rester des Points "non affectés" sur la Case des Points Aériens Disponibles.

[13.13] A la fin de la Phase correspondante, chaque joueur retire ses Points Aériens survivants des différentes Cases de Missions Aériennes et les remet sur la Case des Points Aériens Disponibles du même Front.

A la fin du Tour de Jeu, tous les Points Aériens restant sur les Cases de Missions Aériennes retournent automatiquement sur la Case des Points Aériens Disponibles du même Front.

A la fin de chaque Phase d'Engagements Aériens, les 2 joueurs révèlent le nombre de Points Aériens qu'ils ont affecté à chaque mission sur chaque Front.

Les Points Aériens non affectés ne peuvent pas être attaqués et n'ont aucun effet sur le jeu.

[13.2] Supériorité Air-Air

Lors de chaque Phase de Combat Aérien, tous les Points affectés à la Supériorité Aérienne **doivent** participer à des combats aériens.

La Supériorité Aérienne est résolue pour chaque Front dans l'ordre suivant :

1. Front Est ;
2. Front Sud ;
3. Front Ouest.

Pour chaque Front, le joueur qui a affecté le plus de points aux missions de Supériorité est appelé "l'attaquant", pour ce Front, pour la durée de la Phase de Combats Aériens.

L'attaquant alloue ceux de ses Points Aériens affectés à la Supériorité Aérienne à des attaques contre ceux que l'ennemi a lui aussi affectés à la Supériorité Aérienne.

L'attaquant peut répartir ses attaques comme il veut, tant que tous les points ennemis sont attaqués séparément et chacun une seule et unique fois.

EXEMPLE : sur le Front Ouest, le joueur de l'axe a affecté 6 Points Aériens à la Supériorité Aérienne, tandis que le joueur Allié n'est affecté que 3.

Le joueur de l'axe devient donc l'attaquant et le joueur Allié, le défenseur.

Le joueur de l'axe peut donc répartir ses attaques de 3 façons :

1. 3 attaques à 2-1, ou ;
2. 2 attaques à 1-1, plus une à 4-1, ou ;
3. une attaque à 3-1, plus une à 2-1, plus une à 1-1.

[13.21] Pour chaque attaque menée, l'attaquant lance le dé et lit le résultat sur la Table des Combats Aériens, dans la colonne appropriée au rapport de force.

Après chaque attaque, le défenseur contre-attaque **un** des points attaquants en utilisant la colonne 1-1 de la Table.

Cette contre-attaque est menée même si le point défendant a été éliminé lors de l'attaque.

Suite à toutes les attaques et contre-attaques, les Points Aériens allemands éliminés sont placés sur une pile "morte" séparée (voir Production allemande).

Tous les autres Points Aériens éliminés sont retirés du jeu.

[13.22] Table de Résultat des Combats de Supériorité Aérienne

(Voir feuillet séparé et page 25.)

[13.23] **Détermination de la Supériorité Aérienne :** lors de la résolution d'un combat aérien sur un Front donné, les joueurs font le compte des Points Aériens qui leur restent sur la Case de Supériorité Aérienne de ce Front, afin de déterminer la Supériorité Aérienne globale (cette procédure est renouvelée séparément pour chaque Front).

1. Si à ce moment, il reste à l'un des joueurs le double (ou plus) de Points Aériens qu'à son adversaire, il est déclaré comme détenant la "Supériorité Aérienne" sur ce Front.
2. Si après ça, il lui reste encore des Points Aériens en excédent (quelque soit leur nombre), il peut éliminer un Point ennemi affecté à une mission de Supériorité **Air-Mer** ou d'appui **Air-Sol**. Ce point éliminé est définitivement retiré du jeu.

[13.24] Si l'ennemi n'a alloué aucun Point à la Supériorité Air-Mer ou à l'appui Air-Sol, il ne subit aucune perte supplémentaire.

Les Points non alloués ou ceux présents sur la Case de Transfert ne sont jamais affectés par la Supériorité Aérienne.

Il est possible qu'aucun des joueurs ne détiennent la Supériorité Aérienne sur un Front donné, auquel cas, aucun des 2 camps ne subit de perte supplémentaire.

[13.25] **Exemple :** Après la résolution de tous les combats aériens sur le Front Ouest, le joueur de l'axe dispose de 11 points Aériens survivants (précédemment alloués à la Supériorité Aérienne), tandis que le joueur Allié n'en dispose plus que de 5.

Le joueur de l'axe détient donc la Supériorité Aérienne sur ce Front et peut éliminer immédiatement 1 Point Aérien Allié alloué à la Supériorité **Air-Mer** ou à l'appui **Air-Sol**, selon son choix.

Si le joueur Allié n'avait alloué aucun Point Aérien à ces 2 missions, il ne subit aucune perte supplémentaire.

[13.26] A la fin de la Phase de Combats Aériens, après la résolution de la Supériorité Aérienne sur chaque front, les joueurs :

1. notent lequel d'entre eux détient la Supériorité Aérienne (le cas échéant) sur chacun des Fronts ;
2. retirent leurs Points Aériens restants sur leur Case de Supériorité Aérienne ;
3. les replacent sur leurs Cases de Points Aériens Disponibles.

C'est important pour déterminer si des Points de Transport Aérien peuvent être employés sur un Front donné (voir 8.0).

[13.27] Si les joueurs ont alloué le même nombre de Points Aériens à la Supériorité Aérienne sur le même Front, les combats sont résolus à 1-1.

[13.28] Si sur un Front donné :

- o l'ennemi n'a alloué aucun Point Aérien à la Supériorité Aérienne, ou si ;
 - o aucun n'a survécu à la Phase de Combats Aériens ;
- ...alors, pour chaque Point ami survivant dans la Case de Supériorité Aérienne, 1 point ennemi est éliminé soit en **Supériorité Air-Mer** ou **Appui Air-Sol**.

[13.3] Supériorité Air-Mer

Lors de chaque Phase de Déploiement, les 2 joueurs, simultanément, affectent des Points Aériens à des missions de Supériorité Air-Mer.

Ils déplacent simplement autant de Points Aériens qu'ils le désirent depuis la Case des Points Disponibles jusqu'à celle de Supériorité Air-Mer.

Lors de la Phase de Combats Aériens, certains de ces points peuvent être éliminés (voir 13.2), mais ils peuvent l'être aussi lors des combats de Supériorité Air-Mer.

Les Points affectés à la Supériorité Air-Mer peuvent effectuer 2 types de missions :

1. Réduction des Ports, lors du Tour Commun de Guerre Aérienne ;
2. Interdiction Navale, lors de la Phase de Mouvement Naval ennemie.

[13.31] **Réduction de Port : procédure**

Après la résolution de la Phase de Combats Aériens, les joueurs peuvent utiliser tous ou seulement certains des Points de Supériorité Air-Mer pour attaquer les Ports ennemis.

Ils peuvent en affecter jusqu'à 5 par Port.

Les Points survivants à l'attaque d'un Port (voir 13.33) peuvent soit :

- o être affectés à l'Interdiction Air-Mer lors de la prochaine Phase de Mouvement Naval ennemie (voir 13.32), soit ;
- o retourner dans la Case des Points Aériens Disponibles.

En d'autres mots, les Points assignés à la Réduction d'un port peuvent donc être utilisés **2 fois** :

1. la première, contre le Port lui-même ;
2. la seconde, pour interdire un Déplacement Naval.

Un joueur ne peut mener qu'une seule attaque contre un hexagone de Port par Tour de Jeu, même si tous les Ports présents sur cet hexagone (le cas échéant) en subissent les effets.

Une attaque contre un Port ne peut pas être menée à plus de **12** hexagones de distance d'un hexagone ami ravitaillé (voir 14.6).

Une telle attaque est menée uniquement contre l'hexagone de Port et n'a aucun effet sur les unités qui pourraient s'y trouver.

[13.32] **Interdiction Air-Mer : procédure**

Pendant la Phase de Mouvement Naval d'un joueur, son adversaire peut affecter autant de Points Aériens restant sur sa Case d'Interdiction Air-Mer à des attaques d'Interdiction Air-Mer contre lui.

Lors de cette Phase de Mouvement Naval, les unités transportées doivent tracer un itinéraire via une suite d'hexagones contigus depuis celui de départ jusqu'à celui d'arrivée (voir 7.0), et c'est sur n'importe lequel de ces hexagones que le joueur adverse peut affecter ses Points Aériens à une attaque Air-Mer.

Il compte le nombre de points affectés à l'attaque (5 maxi), puis lance un dé et lit le résultat sur la Table de Supériorité Navale (voir 13.36).

Le dé est lancé pour chaque unité utilisant le transport Naval.

[13.33] Une seule attaque d'Interdiction Air-Mer peut être menée contre une unité transitant par mer tant que celle-ci reste dans les limites d'un Front Aérien donné.

Si elle entre dans les limites d'un autre Front Aérien, elle peut à nouveau subir une attaque jusqu'à un maximum théorique de 3 attaques par Tour de Jeu, dans la mesure où il existe 3 Fronts Aériens au total.

[13.34] Une attaque d'Interdiction Air-Mer ne peut être menée qu'à un maximum de 12 hexagones de distance d'un hexagone ami ravitaillé (voir 14.6).

Les Points Aériens affectés à des missions d'Interdiction Air-Mer **doivent** automatiquement attaquer toute unité transportée par mer (dans les limites de leur Front) tant que ces 12 hexagones ne sont pas dépassés.

Ils peuvent provenir de différents endroits lorsqu'ils attaquent différentes unités.

[13.35] Le résultat du combat est appliqué :

- contre les unités **attaquées** : immédiatement. Après quoi, elles peuvent continuer leur déplacement (et peuvent changer leur hexagone de débarquement au vu du résultat de l'attaque d'Interdiction).
- contre les Points Aériens **attaquant** : à la fin de la Phase de Déplacement Naval du Joueur en Phase.

[13.36] Table de Supériorité Air-Mer

(Voir feuillet séparé et page 25.)

[13.37] Explications de la Table de Supériorité Air-Mer

(Voir feuillet séparé et page 25.)

[13.4] Missions Air-Sol

Lors de chaque Phase de Déploiement, les 2 joueurs (simultanément), affectent des Points Aériens à des Missions Air-Sol.

Ils déplacent simplement autant de Points Aériens qu'ils le désirent depuis la Case des Points Disponibles jusqu'à celle des Missions Air-Sol.

Pendant la Phase de Combats Aériens, ces Points sur la Case Air-Sol peuvent être éliminés (voir 13.2). (Les points affectés à une mission Air-Sol ne peuvent pas être éliminés lors d'une mission Air-Sol).

Les Points Aériens positionnés sur la Case Air-Sol peuvent augmenter le dé lors de la résolution de Combats Terrestres dépendant du même Front.

Les Points affectés à des missions Air-Sol et **non utilisés**, peuvent être transférés à l'Interdiction Aérienne.

[13.41] Un seul et unique Point Aérien peut être affecté à une attaque terrestre donnée.

Dès qu'il est "consommé", ce Point Aérien retourne sur la Case des Points Aériens Disponibles du même Front.

[13.42] Une attaque terrestre menée avec l'appui d'un Point Aérien augmente le dé de "1" (jamais plus de 1).

[13.43] Une attaque Air-Sol ne peut pas être menée à plus de 12 hexagones de distance d'un hexagone ami ravitaillé (voir 14.6).

[13.44] Une attaque Air-Sol ne peut pas être menée seule, elle doit forcément appuyer l'attaque d'unités terrestres.

[13.45] Une attaque Air-Sol ne peut jamais appuyer un Débordement.

Elle peut intervenir lors de l'attaque d'unités de Partisans ou de Cadres de Partisans.

[13.5] Interdictions Air-Sol

Les Points Aériens restant sur les Cases Air-sol (n'ayant donc pas été utilisés lors de la Phase d'Appui Air-sol) peuvent être alloués à l'Interdiction Air-Sol afin d'entraver les mouvements ennemis.

Pour ce faire, le joueur doit les retourner sur la Case des Points Aériens Disponibles et les remplacer par un nombre égal ou inférieur de marqueurs d'Interdiction.

[13.51] Les marqueurs d'Interdiction représentent les Points Aériens menant une Interdiction Air-Sol.

Un marqueur d'Interdiction peut être placé sur n'importe quel hexagone de la carte, non interdit aux unités terrestres, dépendant du même Front, à raison d'un **seul** marqueur par hexagone.

Une fois placé, le marqueur reste en place jusqu'au début de la Phase d'Interdiction Air-Sol ennemie.

Le joueur ennemi les retire alors avant de placer les siens.

[13.52] Lors du Tour Commun de Guerre Aérienne, les marqueurs d'Interdiction du joueur ayant joué en dernier sont toujours sur la carte, mais cela n'a aucune conséquence.

De plus, ils ne sont **jamais** utilisés sur les Tableaux de Guerre Aérienne.

[13.53] Une unité doit dépenser 2 PM supplémentaires (en plus du coût normal de l'hexagone) pour pénétrer ou traverser un hexagone contenant un marqueur d'Interdiction ennemi.

Une unité embarquée en train doit dépenser 5 PM ferroviaires supplémentaires pour entrer sur un hexagone ferroviaire contenant un marqueur d'Interdiction ennemi.

[13.54] Un marqueur d'Interdiction ne peut jamais être placé à plus de 12 hexagones de distance d'un hexagone ami ravitaillé (voir 14.6).

[13.55] La présence d'un marqueur d'Interdiction ennemi n'a aucun autre effet sur les unités amies que ceux décrits en 13.53.

Il n'a, par exemple, aucun effet sur les retraites, les embarquements et/ou débarquements en train, ni sur le passage du ravitaillement.

De surcroît, le coût supplémentaires en PM pour entrer sur un hexagone soumis à une Interdiction Air-Sol n'est applicable que si l'hexagone n'est pas déjà occupé ou contrôlé par l'ennemi ; en clair, cela veut dire que les coûts supplémentaires en PM pour ZDC et Interdiction **ne se cumulent pas**.

[13.56] Les Points Aériens ne peuvent jamais être éliminés lorsqu'ils ont été échangés contre des marqueurs d'Interdiction Air-Sol.

[13.6] Transfert d'unités aériennes

Il est possible de transférer des Points Aériens d'un front à un autre.

Pour ce faire, lors de chaque Phase de Déploiement, les 2 joueurs (simultanément), affectent des Points Aériens à des Missions de Transfert.

Ils déplacent un maximum de 10 Points Aériens depuis la Case des Points Disponibles jusqu'à celle des Transferts.

Ces unités n'ont aucun effet sur le Tour Commun de Guerre Aérienne et ne peuvent pas être éliminées pendant le tour de Jeu.

A la fin de la Phase de Déploiement Aérien, les joueurs peuvent déplacer les Points Aériens présents sur la Case de Transfert d'un front donné jusque sur la Case des Points Aériens Disponibles de n'importe quel autre Front (ceci est effectué avant la résolution de tous les combats aériens).

Les Points Aériens affectés à un Transfert ne peuvent pas être attaqués ni effectuer d'autre mission aérienne pendant ce Tour de Jeu.

[13.61] Jamais plus de 10 Points Aériens pourront se trouver sur la Case Transfert d'un Front donné.

Cependant, il n'y a aucune limite (jusqu'au maximum théorique de 20) au nombre de Points Aériens pouvant être transférés à un Front de cette manière.

[13.62] Les Points Aériens alloués à un Front Aérien qui ne disposent d'aucun hexagone ravitaillé à partir duquel ils peuvent tracer une Mission Aérienne (voir 14.6) sont automatiquement transférés sur la Case des Points Aériens Disponibles d'un autre Front Aérien.

Ce transfert a lieu à l'instant précis où cet hexagone perd son statut ravitaillé, quelle que soit la Phase de Jeu en cours.

Néanmoins, pas plus de 10 Points Aériens par Tour de Jeu ne peuvent être transférés de cette façon, bien que ce total puisse venir en addition des Points Aériens déjà affectés à des Missions de Transfert vers cet autre Front.

Tous les Points Aériens restant sont éliminés.

[13.63] Les Points Aériens de certaines nations n'ont pas accès à tous les Fronts Aériens. Ces restrictions sont précisées nation par nation dans le livret des Règles Exclusives.

[13.7] Création et remplacements de Points Aériens

Chaque joueur se voit allouer un certain nombre de Points Aériens spécifique à chacun des scénarios.

Le nombre des Points Aériens disponibles pour chaque joueur à un moment donné du jeu variera en fonction des pertes au combat et de leur remplacement.

Excepté pour les Allemands, les Points Aériens éliminés sont définitivement perdus et peuvent être rangés avec les pions inutilisés.

Lors du Jeu de Campagne, le joueur de l'Axe peut "reconstituer" les points Aériens allemands détruits (comme peut le faire le joueur soviétique dans Guerre à l'Est, etc...).

Les "remplacements" des Points Aériens des autres nations de l'Axe et des nations Alliées sont incorporés dans le calendrier des Renforts.

[13.8] Limitations

[13.81] Un joueur peut opérer sur un Front Aérien uniquement s'il dispose d'un hexagone ravitaillé sur ce Front (par exemple, le joueur Allié pourra rarement disposer d'un tel hexagone sur le Front de l'Est en jouant à **Guerre à l'Ouest**).

[13.82] Les missions aériennes ne peuvent pas être menées au profit d'un autre Front. Par exemple, une attaque Air-Sol ne peut pas être menée sur un hexagone du Front Sud avec un Point Aérien dépendant du Front Ouest et vice versa.

[14.0] RAVITAILLEMENT

RÈGLE GÉNÉRALE :

Le ravitaillement affecte directement les capacités de mouvement et de combat d'une unité, qui pourra donc se trouver sous 2 statuts distincts :

- soit ravitaillée ;
- soit non ravitaillée.

Il affecte aussi indirectement l'utilisation de la Force Aérienne Tactique depuis un hexagone "ravitaillé".

De même, un hexagone peut lui aussi se trouver ravitaillé ou non ravitaillé, ce qui affectera le rayon d'action des missions aériennes.

Un hexagone (ou une unité) est considéré(e) comme ravitaillé(e) si une Voie d'Approvisionnement peut être tracée depuis l'unité en question jusqu'à une Source d'Approvisionnement.

Cette Voie d'Approvisionnement se concrétise par une suite d'hexagones contigus reliant l'unité à la Source d'Approvisionnement.

Sauf dans le cas où l'unité et la Source d'Approvisionnement sont proches, la Voie d'Approvisionnement sera en plus matérialisée par une ou plusieurs bases logistiques intermédiaires reliées les unes aux autres et permettant une continuité depuis l'unité jusqu'à la Source d'Approvisionnement.

CAS :

[14.1] Évaluation du ravitaillement

[14.11] **Mouvement** : le ravitaillement est déterminé au début de chaque Phase de Mouvement et ses effets s'appliquent pour toute la durée de la Phase.

Par conséquent, une unité ravitaillée en début de mouvement peut se déplacer librement et peut se retrouver non ravitaillée en fin de mouvement.

En revanche, une unité débutant son mouvement non ravitaillée ne retrouvera pas un statut ravitaillée même en se déplaçant dans le "rayon d'action" d'une Source d'Approvisionnement, et ceci jusqu'à sa prochaine Phase de Mouvement.

[14.12] **Combat (offensif et défensif)** : le ravitaillement est déterminé au moment du combat.

Donc, une unité peut être ravitaillée au début de la Phase de Combat et à la fin de celle-ci, se retrouvée non ravitaillée.

[14.13] **Débordement** : pour toutes les unités impliquées dans un débordement (unités débordées et celles qui les débordent), le ravitaillement est déterminé au début de la Phase de Mouvement et non pas au moment du débordement lui-même.

[14.14] Les unités lançant un assaut amphibie ou aéroporté sont considérées comme ravitaillées durant toute la Phase de Combat du Tour de Jeu au cours duquel elles débarquent.

[14.2] Effets du ravitaillement

[14.21] Les unités non ravitaillées voient leurs Potentiels de Mouvement et de Combat divisés par 2.

Cette réduction est appliquée en premier, avant celles éventuellement dues à :

- la météo ;
- le terrain ;
- etc...

En divisant par 2 :

- le Potentiel de Combat, les fractions sont retenues ;
- le Potentiel de Mouvement, les fractions sont abandonnées. Une unité disposant de 5 PM n'en disposera donc plus que de 2 (exception : voir 14.43).

De plus, des unités non ravitaillées participant à une attaque subiront des Résultats de Combats supplémentaires (voir 12.0).

[14.22] Les unités non ravitaillées peuvent utiliser les transports navals ou ferroviaires sans restriction supplémentaire.

[14.23] Les unités peuvent rester non ravitaillées indéfiniment, elles ne seront jamais éliminées du seul fait du manque de ravitaillement (exception : voir 8.26).

[14.3] Sources d'approvisionnement

[14.31] **Centres d'Approvisionnement** : ils sont définis pour chaque nation dans le livret des Règles Exclusives (généralement, c'est une ville du pays en question).

Le Centre d'Approvisionnement est la source principale de toute la logistique.

Tout Centre d'une nation donnée peut approvisionner un nombre illimité d'unités de la même nationalité.

[14.32] **Bases Logistiques** : elles peuvent être vues comme une étape intermédiaire entre les Centres d'Approvisionnements et les unités.

Elles sont de 3 types :

1. **Base Logistique Principale** :
 - a. une Unité Mobile de Ravitaillement ;
 - b. un Port Majeur ;
 - c. un hexagone de chemin de fer.
2. **Base Logistique Secondaire** :
 - a. un Port Mineur ;
 - b. un Port Majeur réduit.
3. **Base Logistique Amphibie** : voir 7.35.

[14.33] Pour pouvoir fonctionner comme élément de la Voie d'Approvisionnement, une Base Logistique doit être reliée à :

1. un Centre d'Approvisionnement, ou ;
2. une autre ou une série d'autres Bases Logistiques, l'une d'elles éventuellement reliée à un Centre d'Approvisionnement.

La distance maxi à respecter entre Bases Logistiques est définie en 14.4.

Il n'y a pas de limite au nombre de Bases Logistiques pouvant être reliées entre elles pour former une Voie d'Approvisionnement.

[14.4] Tracer une Voie d'Approvisionnement

La Voie d'Approvisionnement part de l'unité, puis en remontant de Base Logistique en Base Logistique, rejoint un Centre d'Approvisionnement.

Chaque étape ou lien est établi en respectant les critères suivants :

[14.41] Depuis l'unité jusqu'à la Base Logistique la plus proche : le joueur trace une suite d'hexagones depuis l'unité (exclusivement) jusqu'à une Base Logistique (inclusivement).

La longueur maxi de ce chemin est déterminée par la catégorie de la Base Logistique et est mesurée en PM comme si c'était une unité d'infanterie :

- Base Logistique Principale (ou Centre d'Approvisionnement) : maxi **10** PM ;
- Base Logistique Secondaire : maxi **4** PM ;
- Base Logistique Amphibie : maxi **1** PM.

[14.42] Unités Mobiles de Ravitaillement : elles représentent les convois acheminant le ravitaillement aux unités de première ligne (munitions, carburant, vivres, ...).

Elles sont considérées comme des unités et à ce titre :

- elles peuvent se déplacer à la fois lors de la Phase de Mouvement Initial et Mécanisé ;
- elles peuvent être volontairement dissoutes par le joueur au début d'un Tour de Jeu ;
- elles ne peuvent pas attaquer ;
- elles se défendent normalement ;
- si elles sont débordées, elles sont considérées comme capturées par l'ennemi et remplacées par une Unité Mobile ennemie ;
- elles tracent leur chemin jusqu'à une Base Logistique comme une unité d'infanterie, C&D :
 - ⇒ **10** PM jusqu'à une Base Principale ;
 - ⇒ **4** PM jusqu'à une Base Secondaire ;
 - ⇒ **1** PM jusqu'à une Base Amphibie.

Une seule Unité Mobile de Ravitaillement au maximum pourra être intégrée dans une Voie d'Approvisionnement tracée en zone météo Sévère.

[14.43] Depuis une Base Logistique ferrée : la Voie d'Approvisionnement remonte la voie ferrée (sans limite de distance) jusqu'à un port (majeur ou mineur) ou une Unité Mobile (qui doit être positionnée **sur** la voie ferrée).

[14.44] Depuis une Base Logistique portuaire : la Voie d'Approvisionnement remonte autant d'hexagones côtiers ou maritimes que nécessaire jusqu'à un autre port, ou bien, elle transfère son ravitaillement à une voie ferrée sur le même hexagone.

[14.45] Depuis une Base Logistique Amphibie : la Voie d'Approvisionnement remonte autant d'hexagones côtiers ou maritimes que nécessaire jusqu'à un port ami (note : contrairement à un Port, la "Plage de Débarquement" servant de Base Logistique ne peut **pas** être connectée à une éventuelle voie ferrée passant sur le même hexagone).

[14.46] Les joueurs doivent tracer une Voie d'Approvisionnement pour chacune de leurs unités.

Naturellement, ils peuvent choisir entre les différentes Voies existantes qui doivent être opérationnelles (voir 14.5).

[14.47] Il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant être ravitaillées par une Voie d'Approvisionnement, quel que soit le type de Base Logistique située tout le long de la Voie.

Cependant, dans le cadre des opérations Navales ou Aériennes, c'est le plus faible des échelons qui détermine le statut final du ravitaillement (voir 14.6). Exemple : si la Voie d'Approvisionnement transite par une Base Logistique Mineure, le ravitaillement est considéré Mineur.

[14.48] Tracer une Ligne de Communication

Une Ligne de Communication est une suite d'hexagones traversables par une unité terrestre, reliant une unité quelconque à une Source d'Approvisionnement.

Sa longueur n'est pas limitée.

Elle peut être bloquée de la même façon qu'une Voie d'Approvisionnement (voir 14.5).

Noter qu'une unité peut tracer une Ligne de Communication et se trouver quand même non ravitaillée.

En revanche, tant qu'une unité ne parvient pas à tracer de Ligne de Communication, elle ne pourra jamais être ravitaillée.

[14.5] Bloquer une Voie d'Approvisionnement

La Voie d'Approvisionnement d'une unité ou d'une Base Logistique ne peut jamais traverser un hexagone :

- occupé par une unité ennemie ;
- contrôlé par l'ennemi sauf s'il est occupé par une unité amie.

Ces restrictions s'appliquent à la fois à :

- la Voie d'Approvisionnement d'une unité ;
- la portion non-ferroviaire de la Voie d'Approvisionnement d'une Base Logistique.

Si une unité ne peut pas tracer une Voie d'Approvisionnement sans appliquer ces restrictions, elle est considérée comme non ravitaillée.

Si une Base Logistique ne peut pas tracer une Voie d'Approvisionnement sans appliquer ces restrictions, elle est considérée comme non opérationnelle.

[14.51] La portion ferroviaire de la Voie d'Approvisionnement d'une Base Logistique ne peut jamais utiliser une voie ferrée ennemie ou neutre, même si elle est occupée par une unité amie.

Elle peut par contre utiliser une voie ferrée amie sans tenir compte du terrain traversé par cette voie ferrée.

La portion non-ferroviaire peut traverser tout type de terrain accessible par les unités terrestres, dans la limite des PM autorisés.

[14.52] Une Voie d'Approvisionnement ne peut jamais traverser une ZdC ennemie sauf si elle est occupée par une unité amie.

[14.6] "Rayon d'action" d'un hexagone ravitaillé

Certaines missions ne peuvent pas être menées au-delà d'un nombre précis d'hexagones. Ces missions sont les suivantes :

- supériorité aérienne ;
- attaque air-sol ;
- mouvement aérien ;
- assaut amphibie.

L'hexagone de départ :

- ne doit pas être un hexagone de montagne ;
- doit être ravitaillé (donc, bénéficier d'une Voie d'Approvisionnement).

De plus, la **qualité** de la Voie d'Approvisionnement détermine le type de Mission Aérienne ainsi que sa puissance.

[14.61] Les Mouvements Aériens (transport + assaut) et les Débarquements Amphibies ne peuvent provenir que d'un hexagone sous statut de ravitaillement Majeur (la Voie d'Approvisionnement ne doit donc contenir aucune Base Logistique Mineure ou Amphibie).

[14.62] Un hexagone sous statut de ravitaillement Majeur peut fournir un nombre illimité de Points Aériens.

[14.63] Seulement 5 Points Aériens peuvent provenir d'un hexagone dépendant d'une Voie d'Approvisionnement Mineure.

En d'autres termes, si vous prévoyez d'utiliser des Points Aériens depuis une zone dont le ravitaillement transite par une Base Logistique Mineure, vous ne pourrez utiliser que 5 PA depuis cette zone.

Si, parallèlement, une seconde Voie d'Approvisionnement transite elle aussi par une Base Mineure, vous pourrez utiliser 5 PA de plus.

Vous pourrez donc utiliser depuis la même zone, 5 PA pour chacune des Voies d'Approvisionnement Mineures qui en proviennent.

[14.64] Les Points Aériens ne peuvent pas provenir d'un hexagone alimenté par une Voie d'Approvisionnement Amphibie.

[15.0] MÉTÉO

RÈGLE GÉNÉRALE :

La météo a une influence importante sur le déroulement du jeu.

Beaucoup de règles standards sont modifiées afin d'appliquer les effets des conditions météo sur le mouvement, le combat, le terrain, etc...

Certains Tours de Jeu sont spécifiquement nommés **Tours de Boue** ou de **Neige** et modifient beaucoup les règles par rapport aux Tours de Jeu de météo Claire (été).

Les effets de la météo sont récapitulés ci-dessous.

La carte est divisée en 3 zones météo :

- o Aride ;
- o Modérée ;
- o Sévère ;

.....et les effets de la météo varient beaucoup en fonction de la zone.

[15.1] Effets de la météo par zone géographique

ZONE MÉTÉO ARIDE :

Pas d'effet particulier tout au long de l'année.

ZONE MÉTÉO MODÉRÉE :

Boue : - le potentiel de mouvement ;
- le rayon de ravitaillement ;
- la valeur d'attaque ;

.....sont réduits de moitié pour toutes les unités.

Neige (ne concerne que l'Axe sauf Finlande) :

- le potentiel de mouvement des unités mécanisées et motorisées ;
- le rayon de ravitaillement (toutes unités) ;
- la valeur d'attaque des unités mécanisées ;

.....sont réduits de moitié.

Notes : - Italie : les unités territoriales italiennes (carte D) jouent les Tours de Neige comme des Tours de Boue.
- Toutes nations : le coût de Réparation d'une voie ferrée de même écartement est augmenté à 5 PM par hexagone.
Toute conversion est interdite.

ZONE MÉTÉO SÉVÈRE :

Boue : - toutes nations sauf Finlande et URSS :
- potentiel de mouvement réduit à 1 PM ;
- rayon de ravitaillement réduit de moitié ;
- valeurs de combat (attaque et défense) réduites de moitié.
- Finlande et URSS :
- potentiel de mouvement réduit de moitié.

Neige (ne concerne que l'Axe sauf Finlande) :

- le potentiel de mouvement des unités mécanisées et motorisées ;
- le rayon de ravitaillement (toutes unités) ;
- la valeur d'attaque des unités mécanisées ;

.....sont réduits de moitié.

Note : - Le coût de Réparation d'une voie ferrée de même écartement est augmenté à 5 PM par hexagone ;
- Toute conversion est interdite ;
- Les Unités Mobiles de Ravitaillement voient leur potentiel de mouvement réduit à **zéro**.
Elles ne peuvent pas bouger de toute la durée des Tours de Jeu "Neige" dans une Zone Météo Sévère ;
- Tous les lacs et rivières sont gelés et considérés comme du terrain clair ;
- Le potentiel de déplacement ferroviaire est limité à 25 points pour toutes nations sauf l'URSS.

HEXAGONES AU NORD DU CERCLE ARCTIQUE :

Toutes saisons : - unités mécanisées interdites ;
- aucun effet sur le mouvement des autres unités ;
- rayon de ravitaillement réduit de moitié.

Marais : - coût de 4 PM pour entrer ;
- défenseur doublé.

(Voir aussi page 27 : **Carte des effets du terrain**).

EFFETS DE LA MÉTÉO SUR LES MOYENS AÉRIENS PAR FRONT AÉRIEN :

Lors des Tours de Neige et de Boue, les joueurs ne peuvent pas utiliser la totalité de leurs Point Aériens disponibles.

Front	Tour	Disponibilité
Ouest	Neige / Boue	2/3
Sud	Boue	2/3
Est (Urss)	Boue	1/2
Est (Axe)	Neige / Boue	1/2

Dans tous les cas, arrondir à l'entier le plus proche.

[15.2] Limites au passage entre zones météo

Lorsqu'une unité passe d'une zone météo à une autre, c'est l'hexagone de **départ** qui sert de référence en termes de calcul des PMs et de la distance du ravitaillement.

L'état du ravitaillement et la valeur de combat de l'unité, modifiés par la météo, sont déterminés au moment du combat.

Lorsqu'une unité attaque au travers d'une ligne de séparation entre zones météo, c'est son hexagone de **départ** qui lui sert de référence en termes de calcul de valeur de combats et de l'état de son ravitaillement.

[16.0] FUSION DE KG OU BG



RÈGLE GÉNÉRALE :

Les BG (ou KG) ont la possibilité de fusionner entre eux afin de reconstituer une unité à effectifs pleins.

Pour ce faire, 3 BG identiques doivent se trouver empilés au début de leur Tour de Jeu.

A la fin de la Phase de renforts, 2 d'entre eux sont retirés du jeu tandis que le 3^{ème} est retourné pour recréer la nouvelle unité.

CAS :

[16.1] Quelles unités peuvent fusionner

[16.11] Seules les unités réduites à l'état de BG peuvent fusionner ainsi ; en outre, elles doivent être du même type et de même valeur de combat, mais pas obligatoirement de même potentiel de déplacement (voir 6.22).

[16.12] L'unité ainsi reconstituée ne peut ni se déplacer ni attaquer au cours du Tour de Jeu de sa reconstitution.

[16.13] Des BG non ravitaillés peuvent fusionner, l'état de leur ravitaillement n'ayant aucune incidence sur leur capacité à fusionner.

[16.14] Pour pouvoir fusionner, les BG doivent être de **même nationalité**.

Les unités ne pouvant pas être réduites en BG ne peuvent évidemment pas se reconstituer de cette façon.

[16.2] Limitations

[16.21] L'unité ainsi reconstituée ne peut ni se déplacer ni attaquer au cours du Tour de Jeu de sa reconstitution.

[16.22] Si en retournant le 3^{ème} pion, celui-ci se révèle être une Division de Sécurité (6-3), le joueur allemand peut immédiatement l'échanger avec celui d'une Division d'Infanterie classique (6-5).

[16.23] Les BG embarqués en train ne peuvent pas fusionner de cette manière, ils doivent se trouver sur le même hexagone de terrain.

[17.0] REPLACEMENTS



RÈGLE GÉNÉRALE :

Les BG (et KG) ainsi que les autres unités éliminées (celles ne pouvant pas être réduites en BG) peuvent être reconstituées à leur pleine valeur en dépensant des Points de Remplacement.

Ceci a lieu lors de la Phase de Renforts/Remplacements du Tour de Jeu de chaque joueur.

Le joueur allemand (dans Guerre à l'Est) reçoit des Points de Remplacement via sa feuille de Gestion de Jeu (calendrier des Tours), tandis que le joueur soviétique, les reçoit via son système de production.

Une fois reçus, les Points sont ajoutés sur l'un des tableaux totalisateurs affectés à chaque Front, et une fois dépensés, ils en sont soustraits.

Les joueurs peuvent utiliser un pion quelconque en guise de marqueur pour indiquer le niveau des tableaux.

PROCÉDURE :

Pour reconstituer un BG, le joueur retourne le pion pour qu'il apparaisse à effectifs pleins et dépense (en réduisant le tableau totalisateur) le nombre de Points de Remplacement requis en 17.2. L'unité est reconstituée à la place qu'occupait le BG.

Pour reconstituer une unité "mineure" (toujours celle ne pouvant pas être réduite en BG), le joueur reprend dans la boîte le pion d'une unité éliminée et dépense les Points requis.

La nouvelle unité est alors placée sur une ville quelconque de sa nation d'origine.

CAS :

[17.1] Limitations

[17.11] Lors de chaque Phase de Renforts, le joueur en Phase peut reconstituer une unité à effectifs pleins pour chaque 6 Points (ou fractions de 6 Points) de Remplacement accumulés sur un Front donné.

Ces Points en "stock" doivent :

- o être du même type que l'unité à reconstituer ;
- o de la même nationalité ;
- o et alloués au même Front.

Pour chaque 6 points disponibles, **un seul** peut être consommé pour reconstituer une unité, les 5 autres restent en stock.

Exemple 1 : si le joueur de l'Axe dispose d'entre 7 et 12 Points de Remplacement d'Infanterie, il peut reconstituer 2 BG d'Infanterie pendant ce Tour, les autres restants en stock sur ce Front.

Exemple 2 : s'il dispose de 13 Points, il peut reconstituer 3 BG, les 10 autres restants en stock (voir Tableau ci-dessous).

Points en "Stock"	Points utilisables
0 - 5	0
6	1
7 - 12	2
13 - 18	3
19 - 24	4
25 - 30	5
31 - 36	6
37 - 42	7
43 - 48	8
49 - 54	9

...etc (par multiple de 6).

[17.12] Une unité peut être réduite en BG et reconstituée (avec des PR) un nombre illimité de fois.

[17.13] Une unité qui vient d'être reconstituée (avec un PR) ne peut ni se déplacer ni attaquer durant ce Tour.

[17.14] Les unités ne peuvent être reconstituées que grâce à des Points de même type et de même nationalité.

Après avoir été éliminées, les unités ne formant pas de BG sont reconstituées de la façon suivante :

- o elles sont d'abord replacées dans la boîte de jeu ;
- o elles sont ensuite reconstituées comme décrit en 17.11 ;
- o elles sont traitées comme des renforts et réapparaissent lors de la Phase de Renforts/Remplacements.

[17.15] Lorsqu'une division de Sécurité (6-3) ou une division Statique ((5)-1) allemandes sont reconstituées, elles peuvent être remplacées par une division d'Infanterie normale (6-5).

[17.16] Les Points de Remplacement sont transférables d'un Front à un autre.

Ceci s'effectue à la fin de la Phase de Renforts/Remplacements et ne nécessite aucun moyen de transport.

Les Points sont disponibles dès la Phase de Renforts suivante.

[17.17] Les unités détruites après avoir été réduites en BG ne peuvent pas être reconstituées grâce aux Points de Remplacement.

[17.18] Une unité non ravitaillée ne peut pas être reconstituée.

[17.2] Coût des Remplacements

[17.21] Les BG des divisions d'Infanterie et des divisions d'Infanterie Motorisées coûtent 1 PR d'infanterie pour être reconstitués.

[17.22] Les BG des divisions d'Infanterie Mécanisées (Panzer Grenadier) et des divisions Blindées (Panzer) coûtent 1 PR mécanisé pour être reconstitués.

[17.23] Les divisions d'Infanterie et les divisions d'Infanterie Motorisées "mineures" (celles ne pouvant pas être réduites en BG) coûtent 1 PR d'infanterie pour être reconstituées.

[17.24] Les divisions d'Infanterie Mécanisées et les divisions Blindées "mineures" (celles ne pouvant pas être réduites en BG) coûtent 1 PR mécanisé pour être reconstituées.

[17.25] Les divisions SS de Panzer et de Panzer Grenadier coûtent 2 PR mécanisés pour être reconstituées.

[17.26] Les unités de Cavalerie coûtent 1 PR d'infanterie pour être reconstituées.

[17.27] Les divisions Parachutistes alliées, allemandes et italiennes coûtent 2 PR pour être reconstituées.

[17.28] Les Régiments Parachutistes de l'Axe ne peuvent pas être reconstitués grâce aux Points de Remplacement.

[17.29] Les unités ne correspondant à aucune des catégories ci-dessus (telles que : Ravitaillement Mobile, RR, Amphibies, etc...) ne peuvent pas être reconstituées grâce aux Points de Remplacement.

Résumé :

Divisions réduites en BG/KG	Coût en PR
- Infanterie	
- Infanterie motorisée	
- Cavalerie	1 x
- Infanterie (*)	
- Infanterie motorisée (*)	
<hr/>	
- Parachutiste (All. + Ita.)	2 x
<hr/>	
- Infanterie Mécanisée	
- Panzer	
- Infanterie Mécanisée (*)	1 x
- Blindée (*)	
<hr/>	
- Infanterie Mécanisée SS	
- Panzer SS	2 x
<hr/>	
- Rég. Para Axe	-
- Ravitaillement Mobile	-
- RR	-
- Amphibie	-

(*) Unités "mineures" ne pouvant être réduites en BG / KG

[18.0] UNITÉS FORTIFIÉES



RÈGLE GÉNÉRALE :

À partir du Tour 1/8/40 du scénario historique débutant au Tour 3/5/40, les divisions d'Infanterie soviétiques (1-4) et françaises (3-4) peuvent être converties en unités fortifiées (simplement en les retournant).

Dans les autres scénarios, les unités françaises ne peuvent commencer à se fortifier que **dix** tours après qu'une unité de l'Axe ait pénétré en Belgique ou en France, ou ait attaqué une unité belge ou française.

Ainsi fortifiées, ces unités possèdent une valeur de défense intrinsèque (imprimée), mais elles permettent **en plus** de doubler la **valeur de défense** de n'importe quelle autre **division d'Infanterie amie** empilée sur le même hexagone.

Retourner simplement l'unité afin d'indiquer son statut fortifié.

Une unité fortifiée peut être reconvertie en unité normale simplement en la retournant à nouveau.

PROCÉDURE :

Conversion en unité fortifiée :

A la fin de la Phase de Combat, toute division d'Infanterie :

- ravitaillée ;
- capable de se fortifier ;
- n'ayant pas bougé ;
- n'ayant pas attaqué ;

....durant ce Tour, peut être convertie en unité fortifiée.

Totaliser les valeurs de combat de toutes les unités d'infanterie présentes sur le même hexagone que l'unité à fortifier.

Chaque Point de Combat d'Infanterie augmente les chances de réussite de la conversion.

Exemple : deux unités d'Infanterie soviétiques (une 1-4 + une 4-4) sont empilées, totalisant 5 Points de Combat.

Le joueur lance le dé et s'il obtient de 1 à 5, la conversion réussit :

- l'unité 1-4 est retournée et révèle sa Valeur de fortification ;
- l'unité 4-4 voit sa valeur de **Défense doublée** pour tout combat ou débordement.

Note : si 6 Points de Combat ou plus sont empilés sur le même hexagone, l'une des unités d'Infanterie peut être fortifiée immédiatement sans jet de dé.

Reconversion d'une unité fortifiée en unité d'Infanterie normale :

A la fin de la Phase de Combat amie, les unités fortifiées peuvent être automatiquement reconverties en division d'Infanterie normale par le Joueur.

Ceci intervient après résolution de tout ce qui peut concerner l'unité fortifiée.

Retourner simplement l'unité afin de révéler ses Valeurs d'origine.

CAS :

[18.1] Limite aux conversions

[18.11] Une division d'Infanterie non ravitaillée ne peut pas se fortifier.

[18.12] La fortification d'unités est interdite :

- lors des Tours de Boue
- lors du 1^{er} Tour de Jeu d'un scénario.

[18.13] Une unité peut être fortifiée et reconvertie un nombre illimité de fois.

[18.14] Une unité fortifiée peut **toujours** être reconvertie en unité normale, quelque soit sa situation au regard de son ravitaillement ou de toute autre condition.

[18.2] Limitations aux unités fortifiées

[18.21] Le Potentiel de Mouvement d'une unité fortifiée est égal à "zéro", elle est totalement immobile.

Si elle doit reculer, elle est éliminée.

[18.22] La Valeur d'Attaque d'une unité fortifiée est égale à "zéro", elle ne peut jamais attaquer.

[18.23] Une unité fortifiée ne dispose d'aucune ZdC mais elle affecte celle des unités ennemies comme le ferait une unité normale.

Une unité non fortifiée empilée sur le même hexagone continue à exercer ses ZdC.

[18.24] Une seule unité fortifiée peut être créée par hexagone.

Une seule des autres unités d'Infanterie empilées sur le même hexagone peut être doublée en défense.

[18.25] A l'exception des points précédents, une unité fortifiée est considérée comme une unité normale et est régie par les mêmes règles.

[18.26] Les unités d'infanterie ne peuvent pas se fortifier sur un hexagone contenant des fortifications en bon état (non détruites).

TABLEAUX

[4.2] Résumé de la Séquence de Jeu

A) TOUR COMMUN DE GUERRE AÉRIENNE TACTIQUE

- 1) Phase de Déploiement Aérien Tactique.
- 2) Phase de Combats Aériens Tactiques.

B) TOUR DU PREMIER JOUEUR

- 1) Phase de renforts/remplacements.
- 2) Phase de mouvement initial.
- 3) Phase de mouvement ferroviaire.
- 4) Phase de mouvement naval.
- 5) Phase de mouvement aérien.
- 6) Phase de combat.
- 7) Phase de mouvement mécanisé.
- 8) Phase d'interdiction aérienne.

C) TOUR DU SECOND JOUEUR

D) PASSAGE AU TOUR SUIVANT

[5.8] Carte des effets du terrain

TYPE DE TERRAIN	COÛT POUR ENTRER (OU TRAVERSER)		EFFETS SUR LES ZONES DE CONTRÔLE	EFFETS SUR LES COMBATS Lorsque le défenseur est sur l'hexagone (ou l'attaquant attaque à travers l'hexagone)
	Unité Mécanisée	Unité Non-Mécanisée		
Clair	1 PM	1 PM	Normal	Normal
Accidenté	1 PM	1 PM	Normal	Dé -1
Bois	2 PM	2 PM	Annule Zdc Méca.	Dé -1
Marécages	3 PM	2 PM	Annule Zdc Méca.	Dé -1
Rocaille	4 PM	2 PM	Annule Zdc Méca.	Dé -1
Montagne	8 PM	4 PM	Annule Zdc Méca.	Dé -1 ; défenseur x2
Sable	2 PM	2 PM	Normal	Normal
Voie ferrée	2 PM (*)	1 PM (*)	NA	NA
Arctique	Interdit	NA	NA	"Portée" ravitaillement /2
Marécages arctiques	Interdit	4 PM	Normal	Dé -1 ; défenseur x2 ; "portée" ravitaillement /2
Ligne Maginot, Ligne Siegfried, Fortifications	NA	NA	Annule Zdc ennemies	Voir 30.0
Ville ou Capitale, Ports, Centres d'Approvisionnement ou de Fabrication, hex. de Placement	NA	NA	NA	NA
Hexagones interdits, Mer, Lacs	Interdit	Interdit	NA	NA
Rivières	+ 1 PM	NA	NA	Attaquant /2
Mer, Lacs, Hexagones Bloqués	Interdit	Interdit	Annule toutes Zdc	Attaque interdite

(*): Si une unité se déplace d'hexagone ferroviaire en hexagone ferroviaire mais **sans** utiliser le train, c'est le coût du terrain sur lequel sont posés les rails qui doit être pris en compte.

Bien sûr, si une unité mécanisée entre sur un hexagone coûtant normalement 1 PM, le fait que ce soit un hexagone ferroviaire n'augmente pas le coût à 2 PM.

"NA" (Non Applicable): signifie que les éléments présents sur l'hexagone en question n'apportent rien de particulier. C'est le terrain de l'hexagone qui doit être pris en compte.

Attaquant /2: lors d'une attaque, si des unités attaquent au travers d'une rivière et d'autres non, seules celles attaquant au travers de la rivière sont réduites de moitié.

Dé -1: le dé est réduit à cause du terrain occupé par l'unité attaquée.

Si plusieurs hexagones (de terrain différent) sont la cible de l'attaque, appliquer n'importe laquelle des réductions.

Hexagone Arctique: tous les hexagones situés au nord du Cercle Arctique.

[9.0] ZONES DE CONTRÔLE (Résumé des effets)

CONDITIONS :

Hexagone vide :
- contrôlé par l'ennemi,
- ou occupé par une unité de Partisans amis.

EFFETS :

- Coût pour entrer : +2 PM
- Coût pour sortir : +2 PM
Bloque : - les déplacements ferrés
- les retraites,
- le ravitaillement,
- les Voies de Communication.

Hexagone vide :
- contrôlé par l'ennemi
et occupé par une unité amie.

- Coût pour entrer : +2 PM
- Coût pour sortir : +2 PM
Bloque : - les déplacements ferrés,
(ne bloque **pas** les retraites,
ni le ravitaillement,
ni les Voies de Communication).

Hexagone occupé :
- par l'ennemi.

- Coût pour entrer : +2 PM
- Ne peuvent y pénétrer que les unités qui débordent (ignorant les Zdc ennemies)
- Rapport de 13/1 (voir 5.7).

Hexagone interdit :
- par des Points Aériens ennemis (occupé ou non par des unités amies).

- Coût pour entrer (à pied) : +2 PM
- Coût pour entrer (en train) : +5 PM

[13.22] Table de Résultat des Combats de Supériorité Aérienne

Dé	Rapport de forces					
	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1+
1	Dé	Dé	Dé	Dé	Dé	Dé
2	•	Dé	Dé	Dé	Dé	Dé
3	•	•	Dé	Dé	Dé	Dé
4	•	•	•	Dé	Dé	Dé
5	•	•	•	•	Dé	Dé
6	•	•	•	•	•	Dé

• : Aucun effet

Dé : Un Point Aérien du Défenseur éliminé.
Tout rapport inférieur à 1-1 est interdit.

[13.36] Table de Supériorité Air-Mer

Dé	Nbre de Points Aériens Attaquant				
	1	2	3	4	5+
1	D	D	D	D	D
2	•	D	D	D	D
3	•	•	D	D	D
4	•	•	•	D	D
5	•	•	•	•	D
6	A1	A1	A1	A1	A1

[13.37] Explications de la Table de Supériorité Air-Mer

• : Aucun effet

D : Désorganisé, perturbé.

Appliquer les résultats suivants, dépendant du type d'attaque :

A) Réduction de Port : placer un marqueur de Réduction sur l'hexagone du Port :

- Un Port majeur devient un Port **Mineur**.

- Un Port Mineur réduit :

- peut seulement servir pour l'embarquement d'unités utilisant le Déplacement Naval ;

- ne peut **plus** servir pour le débarquement d'unités ni comme Source d'Approvisionnement.

- Tous les Ports ou Plages sur l'hexagone sont réduits pour tout le Tour de Jeu.

- Les joueurs pourront retirer tous les marqueurs de Réduction de la carte lors du prochain Tour Commun de Guerre Aérienne.

B) Interdiction Air-Mer : réduire les unités affectées en BG/KG (si elles ne peuvent pas former de BG, elles sont éliminées) :

- Le BG peut alors continuer son déplacement.
- Si l'unité était transportée par un Point d'Assaut Amphibie, le BG a alors le choix entre 2 options :

- 1 - débarquer dans un Port ami.
Le Point d'Assaut Amphibie est alors considéré comme dépensé et il doit être "recyclé" (voir 7.3) ;
- 2 - débarquer sur un hexagone côtier non montagneux (comme s'il menait un Assaut Amphibie).
Le Point d'Assaut Amphibie est alors éliminé et **définitivement** retiré du Jeu.

L'Interdiction Air-Mer n'a aucun effet sur la capacité de transport naval, elle ne détruit pas les Points de Transport Naval.

A1 : Un Point Aérien de l'Attaquant éliminé, l'hexagone de Port ou l'unité du Défenseur ne sont pas affectés.

Lancer le dé une fois pour **chaque** unité ou hexagone de Port attaqué.

[15.1] Effets de la météo par zone géographique

ZONE MÉTÉO ARIDE :

Pas d'effet particulier tout au long de l'année.

ZONE MÉTÉO MODÉRÉE :

Boue : - le potentiel de mouvement ;
- le rayon de ravitaillement ;
- la valeur d'attaque ;

.....sont réduits de moitié pour toutes les unités.

Neige (ne concerne que l'Axe sauf Finlande) :

- le potentiel de mouvement des unités mécanisées et motorisées ;
- le rayon de ravitaillement (toutes unités) ;
- la valeur d'attaque des unités mécanisées ;

.....sont réduits de moitié.

Notes : - Italie : les unités territoriales italiennes (carte D) jouent les Tours de Neige comme des Tours de Boue.
- Toutes nations : le coût de Réparation d'une voie ferrée de même écartement est augmenté à 5 PM par hexagone.
Toute conversion est interdite.

ZONE MÉTÉO SÉVÈRE :

Boue : - toutes nations sauf Finlande et URSS :
- potentiel de mouvement réduit à 1 PM ;
- rayon de ravitaillement réduit de moitié ;
- valeurs de combat (attaque et défense) réduites de moitié.
- Finlande et URSS :
- potentiel de mouvement réduit de moitié.

Neige (ne concerne que l'Axe sauf Finlande) :

- le potentiel de mouvement des unités mécanisées et motorisées ;
- le rayon de ravitaillement (toutes unités) ;
- la valeur d'attaque des unités mécanisées ;

.....sont réduits de moitié.

Note : - Le coût de Réparation d'une voie ferrée de même écartement est augmenté à 5 PM par hexagone ;
- Toute conversion est interdite ;
- Les Unités Mobiles de Ravitaillement voient leur potentiel de mouvement réduit à **zéro**.
Elles ne peuvent pas bouger de toute la durée des Tours de Jeu "Neige" dans une Zone Météo Sévère ;
- Tous les lacs et rivières sont gelés et considérés comme du terrain clair ;
- Le potentiel de déplacement ferroviaire est limité à 25 points pour toutes nations sauf l'URSS.

HEXAGONES AU NORD DU CERCLE ARCTIQUE :

Toutes saisons : - unités mécanisées interdites ;
- aucun effet sur le mouvement des autres unités ;
- rayon de ravitaillement réduit de moitié.

Marais : - coût de 4 PM pour entrer ;
- défenseur doublé.

EFFETS DE LA MÉTÉO SUR LES MOYENS AÉRIENS
PAR FRONT AÉRIEN :

Lors des Tours de Neige et de Boue, les joueurs ne peuvent pas utiliser la totalité de leurs Point Aériens disponibles :

Front	Tour	Disponibilité
Ouest	Neige / Boue	2/3
Sud	Boue	2/3
Est (Urss)	Boue	1/2
Est (Axe)	Neige / Boue	1/2

Dans tous les cas, arrondir à l'entier le plus proche.

Dr = Défenseur recule. Le défenseur peut choisir (sauf en cas d'Assaut Aérien ou Amphibie où il est obligé de reculer) entre :

- reculer toutes ses unités, ou ;
- les réduire toutes en BG et rester sur place.

L'attaquant n'est pas affecté (voir 12.6 et 12.7).

Dr/Ar = les 2 camps reculent ou choisissent l'option suivante :

- Le défenseur choisit en premier entre :

- reculer toutes ses unités, ou ;
- rester sur place et les réduire toutes en BG.

- L'attaquant choisit ensuite entre :

- reculer toutes ses unités, ou ;
- rester sur place et les réduire toutes en BG. Dans ce cas, 2 options :
 1. soit le défenseur a choisi de reculer, l'attaquant réduit alors simplement toutes ses unités en BG ;
 2. soit le défenseur a choisi de rester sur place et réduire ses unités en BG, l'attaquant doit alors perdre au moins autant de Points de Combat que lui, au besoin en éliminant des unités.

Il n'y a aucun bénéfice à choisir de rester sur place si aucune des unités impliquées ne peut être réduite en BG, car elles seront toutes éliminées.

Éc = Échange. Toutes les unités du défenseur sont éliminées et retirées de la carte.

L'attaquant doit alors éliminer (au choix parmi ses unités) au moins autant de points de combat que le défenseur n'en a perdu.

C'est la valeur imprimée de l'unité (non modifiée par le terrain, le ravitaillement ou autre) qui est utilisée pour comptabiliser les points.

Les unités attaquantes survivantes peuvent alors avancer et occuper le ou les hexagone(s) laissé(s) vacant(s) par le défenseur.

$\frac{1}{2}\text{Éc} = \frac{1}{2}\text{Échange}$. Identique à **Éc**, sauf que l'attaquant ne doit perdre que la moitié des points de combat perdus par le défenseur.

ÉcA = Échange Attaquant. L'attaquant doit perdre au moins autant de points de combat que le total des points de combat (non modifiés) du défenseur.

Les unités du défenseur ne sont pas affectées.

[12.3] Calcul des ratios de combats

[12.31] Les ratios de combat sont toujours arrondis en faveur du défenseur.

Par exemple, une attaque menée à 26 contre 10 n'est pas résolue à 2,6 contre 1, mais à 2 contre 1. On utilisera donc la colonne 2-1 pour résoudre ce combat.

[12.32] Après le calcul du rapport de force pour un combat donné, l'attaquant peut, s'il le désire, résoudre ce combat à un rapport **inférieur**.

Par exemple, un rapport de 7-1 peut être volontairement réduit à 3-1.

[12.33] Après le calcul du rapport de force, le dé est jeté et le résultat donné par la Table est appliqué immédiatement avant la résolution d'un autre combat.

Un rapport de force supérieur à 12-1 est résolu comme 12-1 ; un rapport de force inférieur à 1-2 est interdit.