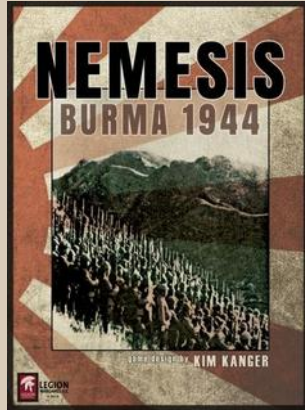


Nemesis

Version 1.1a



Paragraphes	Page
Composants du Jeu	2
La Carte, Les Pions	2
Mécanismes de Jeu	4
Zone de Contrôle, Limites d'Empilement	4
Points de Satisfaction (SaP)	4
Le Marqueur de Lamentation	5
Les Ressources Alliées	5
Activation de la Force du Yunnan, La Mousson	5
Mise en place	6
Préparation de la partie, Les Lettres de Placement	6
Le Tour de Jeu	7
Jeton de la Phase d'Offensive	7
Mouvement	7
Les Assauts	8
Jeton de la Phase d'Attaque	9
L'Attaque	9
La Retraite	11
Jeton de la Phase de Ravitaillement	12
Vérification de Ravitaillement	12
Jeton de la Phase de Renforts	14
Remplacements & Renforts Japonais	14
Remplacements & Renforts Alliés	15
Séquence de Fin de Tour	16
Variantes Optionnelles	17
Règles, Mises à Jour & Commentaires	17

Conception	Kim Kanger
Graphiques	Kim Kanger
Développement	Kim Kanger
Assistance en Recherche	Mikael Norrby
Parties de Tests	John Collis, Michel Ouimet, Harold Lajoie, Robert Mårtensson, David Daniels, Mats Edén, Hobie Orris, Rob Winslow, Richard Diosi
Production	Randy Lein
Traduction	Christophe Massaloux
Produit par Legion Wargames 2018	

NEMESIS

Burma-44

« La Déesse du châtement céleste contre ceux qui succombent à l'hubris »

La campagne de Birmanie en 1944 fut la définition même de l'absurdité. Même si elle ne contribua pas à la défaite du Japon, elle fit intervenir plusieurs des personnalités les plus hautes en couleurs de la guerre. D'abord, le flamboyant Lord Mountbatten, de la famille royale, commandant de destroyers qui passa à la planification du désastreux raid sur Dieppe, pour finir Commandant Suprême pour l'Inde et la Birmanie. Ensuite, le Vicomte Slim, le plus grand général Britannique de la 2ème GM, qui vainquit totalement les Japonais en Birmanie. Également, Wingate, le protégé de Churchill, hautement controversé et considéré par beaucoup comme véritablement dément. Il y avait aussi le général Américain Stilwell, qui détestait les commandements Anglais et Chinois, sauf pour ceux qui se battaient vraiment. Enfin, Chiang Kai-shek, le généralissime Chinois, incompetent et corrompu, qui épuisait la patience de tout le monde.

La principale préoccupation de Churchill était de restaurer l'empire colonial Britannique. Sa priorité se focalisait sur Singapour plutôt que sur la Birmanie. Mountbatten réalisa qu'il allait devoir se battre en Birmanie, mais il aurait plutôt préféré lancer un assaut amphibie plus au sud. Slim était décidé à combattre les Japonais dans le nord et voulait les rencontrer en défendant la zone frontalière montagneuse entre la Birmanie et l'Inde. Wingate préférait lâcher des troupes au beau milieu des Japonais. Roosevelt ne voulait pas du tout se battre en Birmanie, sauf si ça pouvait ouvrir une route terrestre vers la Chine pour acheminer le prêt-bail (« lend-lease »). Stilwell, qui souhaitait combattre les Japonais et appuyer les Chinois, compris que la construction de la Route Birmane était le seul moyen d'amener Roosevelt à approuver un engagement Américain là-bas. Chiang Kai-shek, qui voulait éviter de combattre les Japonais, s'appliquait uniquement à détourner le « lend-lease », et à le planquer en attendant la confrontation avec les communistes.

Le problème de ces différences de stratégies fut résolu quand Mutaguchi, le commandant Japonais des forces déployées contre l'Inde, décida que la meilleure façon de défendre la Birmanie était d'attaquer. Pendant que ses collègues maintenaient à distance les Chindits Britanniques, les Américains et les Chinois, il attaqua sans même un peu de ravitaillement, une force Britannique plus importante, qui défendait les montagnes de la frontière Indienne. Pourquoi pas ? Attaquer une force supérieure avait bien fonctionné en 1942. Mais cette fois, les Japonais y trouvèrent leur Némésis. Bienvenue en Birmanie.

Nemesis

... est un jeu pour deux joueurs sur la campagne de Birmanie du nord entre Mars et Août 1944. Un joueur joue le rôle du Japonais. L'autre joueur joue le rôle des Alliés, ce qui signifie les Britanniques (ou plutôt les Anglais, Indiens, Népalais et Africains) à l'ouest et au centre, les Chinois à l'est, et les US et Chinois au nord. Quelques abréviations :

- DRM** = Modificateur au dés (Die Roll Modification)
- OoS** = Hors ravitaillement (Out of Supply)
- ZoC** = Zone de contrôle
- SaP** = Point de Satisfaction (Satisfaction Point)
- CLF** = Chiang Kai-shek perd la face (Chiang Kai-shek Loses Face)
- mp** = point de mouvement (Movement point)
- QG** = Quartier Général (HQ : Head Quarter)
- INA** = Armée Nationale Indienne (Indian National Army)
- hex** = hexagone

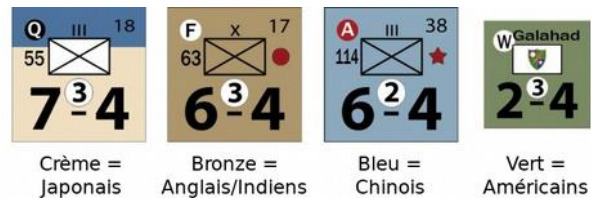
1.0 Composants du Jeu

1.1 La Carte

La carte couvre la Birmanie du nord et les zones frontières avec l'Inde et la Chine. Un hex fait 10 miles (16 km) de large. Le type de terrain le plus coûteux à pénétrer est retenu comme le terrain qui caractérise un hex (voir la Table des Terrains et Unités). Un hex d'Objectif est identifié par un carré contenant un nombre de Points de Satisfaction à l'intérieur. Ceux qui ont un chiffre noir sur fond beige sont contrôlés par le Japonais au départ. Ceux qui ont un chiffre blanc sur fond gris sont contrôlés par les Alliés au départ. Ne les marquez pas avec des drapeaux pendant la mise en place. Certains de vos Objectifs sont marqués avec une étoile. Vous subirez des points de Lamentation supplémentaires s'ils sont contrôlés par l'ennemi (règle 9.0). Les Dépôts de Ravitaillement (ci-après « Dépôts »), sont indiqués par des cercles bicolores (la plupart entourés d'un anneau bleu) avec un chiffre rouge. Les Dépôts Japonais sont beige/blanc tandis que les Dépôts Alliés sont gris/blanc. Les hex d'Entrée de Ravitaillement ont des bords épais et colorés (beige = Japonais, gris = Alliés). Les quatre hex de Renforts qui se trouvent légèrement en dehors de la carte sont les emplacement où apparaissent les Renforts. Vous ne pouvez pas entrer dans un hex de Renforts, mais vous pouvez le quitter en direction d'un hex adjacent en passant le long d'une flèche. Vous pouvez également attaquer depuis un hex de Renforts, mais pas vers l'un d'entre eux.



1.2 Les Pions

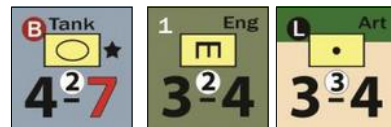


Les pions des unités Japonaises d'une même Division affichent le même bandeau de couleur. Les pions des unités Britanniques d'une même Division affichent le même point de couleur. Les pions des unités Chinoises de la Force Stilwell affichent la même étoile si elles appartiennent à la même Division.

A) Valeurs numériques sur les Pions

Tous les pions avec à la fois une valeur de Puissance de feu et une valeur de Mouvement sont des unités. Le reste sont des marqueurs (Transports, Support Aérien, Embuscade, Fortification et marqueurs d'Information). Les grosses unités sont des Régiments ou des Brigades, tandis que les petites unités sont des Bataillons. Les unités contrôlent les hex qu'elles occupent ; les marqueurs, non.

B) Les Unités de Soutien



Certaines unités sont des unités de soutien. Elles sont identifiables par leur symbole de Type de couleur jaune. Leur Valeur de Puissance de feu est évaluée de façon normale au combat, mais permet également de décider qui a l'Avantage du Soutien. Après avoir calculé votre rapport de puissance, vérifiez qui a l'Avantage du Soutien. Additionnez les Valeurs de Puissance de toutes vos unités de Soutien et Soutien Aérien participant au combat, et comparez le résultat avec celui de votre adversaire. Si vous avez au moins 3 points et que votre adversaire n'en a pas, alors vous avez l'Avantage du Soutien. Si vous avez tous les deux des points de Soutien, mais que vous avez au moins 3 points de plus, vous avez encore l'Avantage du Soutien mais ça va vous coûter 1 point de Lamentation (règle 2.4).

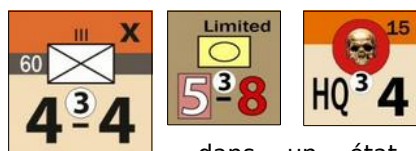


Le Soutien Aérien procure des points de Puissance et de Soutien, tout comme les unités de Soutien. Un point de Soutien Aérien peut être ajouté à n'importe quelle attaque.

Remplacez le, après-coup, dans la case « Utilisé » (« Used ») de la Réserve de Forces Aériennes correspondante. Il ne pourra pas être utilisé à nouveau jusqu'au prochain Tour de Jeu. Ils ne sont jamais utilisés en défense, et un seul et unique marqueur de Soutien Aérien peut participer à une attaque donnée. Un Soutien Aérien ne peut jamais attaquer seul, sans aucune unité terrestre non-artillerie. Un Soutien Aérien Britannique ou Américain peut participer à n'importe quelle attaque conduite

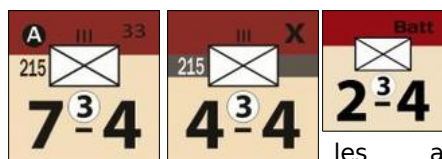
soit par des unités Britanniques ou de la Force Stilwell, mais pas dans une attaque conduite uniquement par les unités des Forces du Yunnan.

C) Verso des pions Unités et Transport



Le verso des pions des grosses unités est la face qui les représente dans un état affaibli, indiquant qu'elles ont subi 1 pas de perte. Les grosses unités ont 2 pas de perte, à l'exception des Chindits et des Régiments Japonais qui ont 3 pas de perte, et des Milices locales qui ont 1 seul pas de perte. Une petite unité a 1 seul pas de perte. Son verso n'est pas son coté réduit. Il indique qu'elle n'a qu'un Ravitaillement Limité. Le verso d'un Transport indique qu'il est Hors Ravitaillement et ne peut plus fournir lui-même de ravitaillement.

D) Échanges de Bataillon Japonais



Les Régiments d'Infanterie Japonais (et une Brigade, mais je les appellerai tous Régiments) ont 3 pas de perte et peuvent être remplacés par des Bataillons. La INA, les Garnisons et l'Artillerie demeurent des unités normales à 2 pas de perte. Un Régiment à pleine puissance peut se séparer d'un Bataillon à tout moment. Retourner le pion du Régiment et placer dessus un pion de Bataillon de la même Division, pris depuis la réserve des Bataillons Japonais. Considérez les deux Régiments auxiliaires (sans bandeau de couleur) comme appartenant à la même « Division » au sens de cette règle.

Un Régiment réduit ne peut pas se séparer d'un Bataillon, mais il peut fusionner avec un Bataillon de la même Division présent dans le même hex, à moins qu'ils ne soient dans des états de ravitaillement différents (règle 7.1-B). Une fusion peut être réalisée à la fin de n'importe quelle Phase, en retournant le pion du Régiment sur son recto (à pleine puissance) et en remplaçant le Bataillon dans sa réserve. Deux Bataillons d'Infanterie de la même Division peuvent fusionner pour obtenir un Régiment réduit, et trois peuvent fusionner pour obtenir un Régiment à pleine puissance (si un pion de Régiment de cette Division est disponible dans la réserve des Régiments Japonais). Remplacez les Bataillons fusionnés dans leur réserve. Les unités du Génie, d'Artillerie ou de Cavalerie ne peuvent pas fusionner avec qui que se soit. Des Régiments réduits ne peuvent pas fusionner les uns avec les autres.

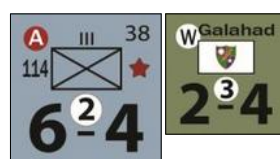
E) Les Chindits



Les Chindits ont 3 pas de perte mais ne peuvent pas se séparer de Bataillons. Une Brigade Chindits qui subit un pas de perte est retournée sur son coté réduit. Ne placez pas de Bataillon Chindit dans les Pertes. Une unité Chindit réduite qui subit un pas de perte est retirée de la carte, placée dans les pertes Alliées permanentes, et remplacée par un Bataillon Chindit pris depuis la réserve des Bataillons Chindits. Un Bataillon qui subit un pas de perte est retourné dans sa réserve. Les unités Chindits ne peuvent pas fusionner. L'unité MF Chindit (Morris Force) n'est pas une Brigade, aussi, ne remplacez pas l'unité MF si elle est réduite, par un Bataillon.

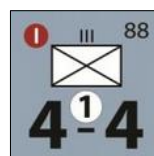
F) La Force Stilwell & et la Force du Yunnan

La Force Stilwell (historiquement la « X-force »)



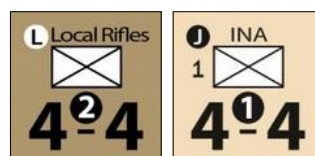
Toutes les unités Chinoises avec une étoile sur la droite et toutes les unités US font parties de la Force Stilwell.

La Force du Yunnan (historiquement la « Y-force »)



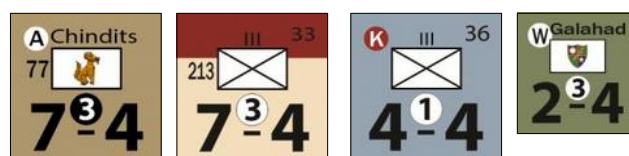
Toutes les unités Chinoises qui n'ont pas d'étoile sont localisées dans la province du Yunnan et seront désignés en tant que Force du Yunnan.

G) Les Unités Non-remplaçables



Les unités avec une Valeur de Qualité en blanc sur fond noir sont non-remplaçables. En cas d'élimination, ces unités sont placées dans leurs zones respectives de Pertes Permanentes.

H) Les Troupes Légères



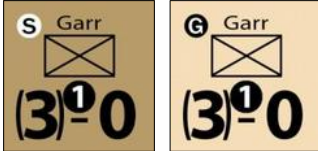
Les Troupes Légères peuvent se déplacer rapidement le long des Pistes, et pénétrer dans les hex d'Escarpements. Elles sont identifiables par leur symbole de Type d'Unité de couleur blanche. Tous les Transports à dos de mulet de toutes nationalités sont considérés comme des troupes Légères pour ce qui concerne le mouvement.

I) Les Transports



Les Transports regroupent les QG (HQ), les Mulets et les Camions. Ils présentent tous un symbole de Dépôt. Le rôle principal des Transports est d'acheminer le ravitaillement jusqu'aux unités amies.

J) Les Garnisons



Les Garnisons représentent les stocks d'équipements et leur troupes de surveillance. Les Garnisons ne peuvent pas se déplacer ou retraiter. Elles ne peuvent pas attaquer, et peuvent seulement se défendre (voir aussi la règle 2.4).

2.0 Mécanismes de Jeu

2.1 Zone de Contrôle (ZoC)

Une ZoC est une zone qui couvre tout ou partie des six hex qui entourent une unité. La taille d'une ZoC dépend du terrain et de la Valeur de Qualité de l'unité. Les Transports ne sont pas des Unités et n'ont pas de ZoC. Le seul effet d'une ZoC est d'empêcher toute Extension Opérationnelle ennemie (règle 5.1-C). La présence d'une unité amie ou d'un marqueur dans un hex n'y annule pas l'effet d'une ZoC ennemie. Une unité avec une Valeur de Qualité de ...

- 3 Exerce une ZoC dans la totalité des six hex adjacents. Elle s'exerce dans tous les terrains, sauf à travers les cotés d'hex de Lac. Mais si l'unité est Motorisée, elle a la même ZoC que si elle avait une Valeur de Qualité de 2.
- 2 Exerce une ZoC dans tous les hex adjacents qui contiennent une Route ou une Piste (pas un Chemin) qui va de l'unité vers l'hex adjacent en question.
- 1 N'exerce aucune ZoC

2.2 Limites d'Empilement

Vous pouvez empiler un certain nombre d'unités dans un hex. La Limite d'Empilement pour un hex est pour ...

Les Japonais :

- 3 Grosses Unités

La Force du Yunnan :

- 3 Grosses Unités (mais si empilées avec d'autres unités Alliées, considérez la Force du Yunnan comme « autres Alliés » ci-dessous).

Les autres Alliés :

- 3 Grosses Unités s'il y a une Route ou une Piste dans l'hex
- 2 Grosses Unités s'il n'y pas de Route ni de Piste dans l'hex

Comptez une petite unité comme 1/2 grosse unité pour l'empilement. Les marqueurs et Transports s'empilent gratuitement. L'empilement est illimité dans les Réserves et dans les hex de Renforts. Vous ne pouvez jamais vous empiler avec des unités ennemies (vous pouvez entrer dans un hex et vous empiler avec un marqueur ennemi dans certains cas).

Pas plus d'une grosse unité Motorisée ou deux petites (ne pas compter les Transports par Camion, ils s'empilent gratuitement), ne peuvent occuper n'importe quel hex de terrain non-clair (congestion). Elles peuvent cependant s'empiler avec des unités non-Motorisées.

Les Limites d'Empilement sont imposées à la fin de toute portion de retraite, d'avance ou de mouvement d'une Phase donnée. Si un hex contient trop d'unités, le joueur propriétaire élimine les unités jusqu'à ce que les Limites d'Empilement soient respectées.

2.3 Points de Satisfaction (SaP)



Vous allez ajouter des points de SaP quand, sur le front, les choses se passent à votre avantage. Avancez votre Général sur la Piste de Satisfaction & Lamentation de ...

- 1 case chaque fois que vous obtenez un jet de dés modifié de 5 ou plus sur la Table de Résultat des Combats, ou chaque fois que votre adversaire obtient un jet de dés modifié de 2 ou moins.
- Un nombre de cases égal à la Valeur SaP d'un Objectif ennemi, si vous y entrez et qu'il n'a pas de drapeau. Placez y immédiatement votre drapeau (vous contrôlez maintenant l'Objectif). S'il n'y a plus de drapeau dans la Réserve, prenez l'un des vôtres qui occupe un Objectif qui était à vous au départ et placez-le sur le nouvel Objectif.
- Un nombre de cases égal à la moitié de la Valeur SaP d'un Objectif contrôlé par l'ennemi, si vous y entrez et qu'il a un drapeau ennemi. Retournez immédiatement le drapeau (vous contrôlez maintenant l'Objectif).

Gardez en mémoire qu'un Transport ne peut pas contrôler un Objectif.



Si votre Général dépasse « 9 SaP », remplacez-le à « 0 » et continuez à ajouter les SaP à partir de là. Chaque fois que vous

remplacez à « 0 » (pendant n'importe quelle phase ou séquence), avancez votre Supérieur d'une case. Si votre Supérieur ne peut pas avancer parce qu'il est à « 9 », reculez le Supérieur de votre adversaire d'une case à la place. Si votre Supérieur est à « 9 » et que le Supérieur de votre adversaire est à « 0 », alors le jeu se termine immédiatement, et vous avez gagné.

2.4 Le Marqueur de Lamentation



Votre marqueur de Lamentation enregistre le mécontentement grandissant de votre Supérieur. Avancez votre marqueur de Lamentation sur la Piste de Satisfaction & Lamentation de ...

1 case pour l'élimination de ...

- chaque petite unité.
- chaque unité de Valeur de Qualité 1 (sauf les Garnisons) ou unité de Milice Locale
- chaque pas de perte de Chindit (uniquement pour les Alliés)
- chaque pas de perte de Régiment Japonais (sauf INA, Garnison ou Artillerie) (uniquement pour le Japonais)

1 case pour chaque pas de perte par Attrition (en plus des points de Lamentation provoqués par toute élimination)

1 case pour chaque occurrence de l'Avantage de Soutien dans les situations où les deux camps ont des points de Soutien.

2 cases pour chaque occurrence de Grande Bataille (règle 6.1-G).

2 cases pour chaque pas de perte Japonais dû à une charge Banzai (règle 6.1-G). Ces 2 cases remplacent la case unique du cas normal (uniquement pour le Japonais).

3 cases pour chaque grosse unité éliminée (sauf Garnison, Milice Locale, unités de Valeur de Qualité 1) (par ailleurs, les brigades Chindits et les Régiments Japonais entraînent 1 point de Lamentation pour chaque pas de perte subi - voir plus haut, mais pas quand le pion de grosse unité est retiré de la carte).

5 cases pour chaque Garnison éliminée

5 cases si le joueur Japonais occupe/détruit les Réserves de Ravitaillement d'Imphal (uniquement pour l'Allié)

de cases pendant la Séquence de Fin de Tour (règle 9.0).

Si le marqueur de Lamentation dépasse « 9 », remplacez-le à « 0 » et continuez à ajouter les points de Lamentation à partir de là. Chaque fois que vous remplacez à « 0 » (pendant n'importe quelle phase ou séquence), reculez votre Supérieur d'une case. Si votre

Supérieur ne peut pas reculer parce qu'il est à « 0 », avancez le Supérieur de votre adversaire d'une case à la place. Si votre Supérieur est à « 0 » et que le Supérieur de votre adversaire est à « 9 », alors le jeu se termine immédiatement, et vous avez perdu.

2.5 Les Ressources Alliées



Le marqueur de Ressources Alliées indique le nombre de Points de Ressources que le joueur Allié peut utiliser, principalement pour faire entrer en jeu des unités depuis la Réserve Alliée Hors-Carte (« Allied Off-Map Box »). Avancez le marqueur sur la Piste de la Chine et des Ressources de ...

1 case pour chaque unité Alliée, sans distinction de type, de taille ou de Qualité, qui est placée dans les Pertes Alliées (« Allied Losses »). Exception : ne pas bouger le marqueur quand une unité de la Force du Yunnan est éliminée, ou quand un Bataillon Chindit est ramené dans sa réserve (mais par contre, bougez-le quand une grosse unité Chindit est placée dans les Pertes Alliées Permanentes).

1 case quand le joueur Japonais obtient le contrôle d'un Objectif.

cases, lors de la Séquence de Fin de Tour (règle 9.0)

Le marqueur de Ressources ne peut pas dépasser « 9 ». Toute Ressource supplémentaire est perdue.

2.6 Activation de la Force du Yunnan

Chiang Kai-shek engagea ses forces dans la bataille seulement quand la menace Japonaise devint sérieuse et quand suffisamment discrédité par Stilwell. La Force du Yunnan est immédiatement activée pour le Tour de Jeu en cours à partir du moment où ...



- Une unité Japonaise attaque une unité de la Force du Yunnan ou se déplace sur un Transport du Yunnan.
- Une unité Japonaise occupe un hex d'Entrée de Ravitaillement situé en Chine ou s'en trouve adjacente.

Si pas déjà activée lors du tirage du premier Jeton d'Activation (Chit) Allié, alors le joueur Allié tire un dé. La Force du Yunnan est activée si le résultat est égal ou inférieur au numéro de case où se trouve le marqueur CLF. Modifiez le jet de dé par ...

-1 s'il y a 8 pas de perte ou moins d'unités Japonaises (pas des Transport) à une portée de 7 hex de toute unité(s) du Yunnan.

+1 s'il y a une ou plusieurs unité(s) du Yunnan dans les Pertes Alliées.

Si le joueur Allié obtient un jet de dé supérieur au marqueur CLF, alors la Force du Yunnan n'est pas activée (cependant, elle pourra l'être plus tard, si le joueur Japonais l'active), ce qui signifie que les unités de la Force du Yunnan ne peuvent pas attaquer mais elles peuvent se déplacer aussi longtemps qu'elles finissent leur mouvement dans ou adjacent à un hex d'Entrée de Ravitaillement Chinois, ou dans un hex qui contient déjà une unité de la Force du Yunnan. La Force du Yunnan peut recevoir des Renforts et doit vérifier son Ravitaillement. Si la Force du Yunnan est activée, alors C'est seulement pour la durée de ce qu'il reste du Tour de Jeu en cours. L'activation doit être révérifiée à chaque Tour de Jeu.

Avancez le marqueur CLF d'une case à chaque fois que le Supérieur Churchill avance d'une case, mais pas au-delà de « 9 ». Le marqueur CLF ne recule jamais.

2.7 La Mousson



La Mousson modérée commence au Tour de Jeu no 5. Ses effets durent jusqu'à la fin de la partie. Les effets de la Mousson modérée sont les suivants :

- Le Soutien Aérien Japonais est retiré et tous les Soutiens Aériens Alliés sont retournés sur leur coté « Mousson » plus faible.
- Les Rivières Mineures sont maintenant considérées comme des Rivières Majeures. Les Dépôts Japonais le long des Rivières Mineures sont maintenant capables de fournir du Ravitaillement fluvial (règle 7.1-C).
- Retirez du jeu 1 marqueur de Ravitaillement Aérien.
- Le joueur Japonais ajoute 2 points de Lamentation pendant la Phase de Renforts Japonais à cause de la malaria et recevra seulement 3 Bataillons de Remplacements.



Au Tour no 8, la Mousson intense commence. Ses effets durent jusqu'à la fin de la partie et viennent en addition des effets de la Mousson modérée. Les effets de la Mousson intense sont les suivants :

- Tous les coûts de mouvement sont doublés (règle 5.1), sauf pour les lignes de Ravitaillement (règle 7.1-A).
- Retirer du jeu 1 marqueur de Ravitaillement Aérien supplémentaire.
- Le joueur Allié ne reçoit qu'une seule unité de Remplacement pendant la Phase de Renforts Alliés à cause de la malaria.
- Le joueur Japonais ajoute 2 points de Lamentation supplémentaires pendant la Phase de Renforts Japonais à cause des privations de nourriture et ne reçoit qu'un seul Bataillon de Remplacement.

3.0 Mise en place

3.1 Préparation de la partie

Placer les Jetons de Phase (Chits) dans deux bols opaques, un pour chaque joueur. Les gris pour le joueur Allié et les blancs pour le joueur Japonais. Les deux joueurs piochent leur Jeton d'Offensive (Assault), qui sera leur première Phase de jeu dans la partie. Puis disposez ...

- Les Soutiens Aériens, sur leur face de pleine puissance, dans la case « Disponible » (Available) de leur Réserve de Forces Aériennes respectives.
- Les six Bataillons Chindits sans lettre de placement initial, dans la Réserve des Bataillons Chindits (notez qu'un Bataillon Chindit a une lettre de placement initial sur sa face de Ravitaillement Limité), et tous les Bataillons Japonais sans lettre de placement initial dans la Réserve des Bataillons Japonais.
- Le marqueur de Tour de Jeu dans la case « 1 » (Mars) de la Piste des Tours.
- Les marqueurs Généraux et Lamentation sur les case « 0 » et les marqueurs Supérieurs sur les cases « 5 » de leur Piste de Satisfaction & Lamentation respective.
- Le marqueur de Ressources sur la case « 0 » et le marqueur CLF sur la case « 1 » (retournez-le sur son coté « Kim Kang-shek perd la face », si vous le souhaitez), sur la Piste de la Chine et des Ressources.
- Tous les marqueurs sans lettre de placement initial dans leurs Réserves respectives.
- Toutes les unités avec un numéro de Tour d'Entrée sur le Tour auquel elles arriveront sur la Piste des Tours.
- Toutes les unités et marqueurs avec une lettre de placement initial sur leur positions respectives sur la carte. Comme indiqué en règle 3.2.

3.2 Les Lettres de Placement initial



Il y a des Lettres de Placement sur la carte. Celles qui sont en lettres blanches dans des cercles noirs indiquent où positionner les unités Japonaises avec la Lettre de Placement correspondante. Les cercles noirs ont des bords colorés dont la couleur correspond aux bandeaux de Division (pour vous aider à retrouver les unités). Les lettres noires dans des cercles blancs indiquent le placement des unités Britanniques et US. Les lettres blanches dans des cercles rouges indiquent où placer les unités Chinoises (à la fois Stilwell et du Yunnan) et le QG (HQ) US. Toutes les unités sont placées avec leur face visible, qui montre leur lettre de placement (qui se trouve sur le verso de certains Régiments Japonais).

Les cinq unités Chindits sur la carte commencent la partie en Ravitaillement Limité (règle 7.0). Marquez-les en conséquence. Notez aussi que la Brigade Chindit 111 est placée sur sa face réduite.

4.0 Le Tour de Jeu



Jetons d'Activation (Chit) des Phases de jeu

Chaque Tour de Jeu se décompose de quatre Phases pour chaque joueur. Vous avez chacun un bol contenant vos quatre Jetons d'Activation. Pendant chaque Tour de Jeu, vous jouez à votre tour en tirant aléatoirement un Jeton du bol. Le joueur Japonais joue toujours en premier à chaque Tour de Jeu. Ensuite, vous alternez le tirage de Jeton jusqu'à ce que le joueur Allié termine en jouant la Phase de jeu associée à son quatrième Jeton. Placez le Jeton que vous avez tiré, de gauche à droite sur la Piste de Phases de votre camps. Il y a une « Séquence de Fin de Tour » après que tous les Jetons ont été joués, dans laquelle vous choisissez secrètement votre 1^{er} Jeton pour le Tour de Jeu suivant. Mais vous ne pouvez pas choisir celui que vous avez tiré en quatrième et dernière position (vous ne pouvez pas jouer le même Jeton deux fois d'affilé). Les trois Jetons restants seront tirés aléatoirement.

Règle spéciale pour le Tour no 1 : Le tout premier Jeton d'Activation de la partie pour les deux joueurs est le Jeton d'Offensive (Assault) (exception à la règle du choix).

Si vous avez choisi/tiré le ...

5.0 ... Jeton de la Phase d'Offensive



... alors chacune de vos unités peut se déplacer puis lancer un Assault.

5.1 Mouvement

Le Mouvement est volontaire et est exécuté en premier. Il y a le Mouvement Normal et il y a le Mouvement Limité, qui est imposé dans certaines conditions. On peut effectuer une Extension Opérationnelle, si possible, mais seulement en combinaison avec un Mouvement Normal.

A) Le Mouvement Normal

Chaque Unité et Transport possède une Valeur de Mouvement qui indique combien de Points de Mouvement cette Unité/Transport peut dépenser au total lors d'un seul mouvement. Vous déplacez vos unités d'hex en hex, en payant le coût en Point de Mouvement (mp) pour le type de terrain le plus coûteux, représenté dans l'hex. Il y a un coût supplémentaire pour traverser un coté d'hex de Rivière Majeure. Si vous pénétrez dans un hex en vous déplaçant le long d'une Route, vous payez le coût d'un déplacement sur Route au lieu de celui du terrain. De même si vous vous déplacez le long d'une Piste ou d'un Chemin. De plus, les Routes/Pistes/Chemins annulent le surcoût de traversé des Rivières Majeures. Une unité ne peut pas pénétrer dans un hex si elle n'a pas assez de Points de Mouvement restants pour en payer le coût. Il y a deux lacs. Les déplacements (et combats) à travers les lacs sont interdits. Deux règles spéciales :

- Une unité peut toujours se déplacer d'un seul hex, sous réserve d'être autorisée à pénétrer dans cet hex (même pendant la Mousson intense) mais seulement pendant une Phase d'Offensive.
- Les unités Motorisées peuvent uniquement se déplacer, retraiter ou avancer après combat le long de Route, Piste ou Chemin.

B) Mouvement Limité

Une unité ou Transport en Ravitaillement Limité ou qui est Hors Ravitaillement peut se déplacer uniquement en Mouvement Limité (règle 7.1-B). Elle doit payer le coût du mouvement en fonction du type de terrain de base de l'hex. Les coûts de déplacement sur Route, Piste ou Chemin ne sont pas pris en compte. Elle doit payer le surcoût de traversée des Rivières Majeures. Elle ne peut pas réaliser d'Extension Opérationnelle (règle 5.1-C). Les Routes, Pistes et Chemins continuent d'être pris en compte pour le tracé des lignes de Ravitaillement, l'empilement, le Ravitaillement Aérien, et pour déterminer où les unités Motorisées sont autorisées à se déplacer.

Note : *Considérez le Mouvement Limité comme une conséquence du mauvais temps, du manque de nourriture, d'essence et de moyens de communication. Ça peut aussi être de l'Infanterie qui reste à l'écart des routes pour ne pas être détectée.*

C) Extension Opérationnelle

Une Unité ou Transport qui ne démarre pas depuis, ou entre dans, une ZoC ennemie, ou qui ne rentre pas dans un Objectif contrôlé par l'ennemi, un Transport ennemi, ou un marqueur d'Emboscade (exception, le Japonais peut entrer dans une Emboscade) pendant son Mouvement Normal, peut doubler sa Valeur de Mouvement. C'est autorisé uniquement pendant une Phase d'Offensive. Une Unité ou Transport qui affiche une Valeur de Qualité de ...

- 3 Peut effectuer une Extension Opérationnelle dans n'importe quel type de terrain
- 2 Peut effectuer une Extension Opérationnelle si la totalité du déplacement, hex de démarrage inclus, reste sur Route et/ou Piste (mais pas Chemin).
- 1 Ne peut pas effectuer d'Extension Opérationnelle du tout.

D) Embuscade



N'importe quelle Unité de troupes légères Japonaise, excepté l'INA, peut à la fin de son mouvement (qu'elle ait bougé ou pas) pendant la Phase d'Offensive, placer des marqueurs d'Emboscade dans son hex ou dans n'importe quel hex adjacent (sauf à travers les Lacs) qui n'est pas occupé par l'ennemi et qui n'est pas un Objectif contrôlé par l'ennemi. Le nombre de marqueurs disponibles est une limite imposée, et c'est seulement un marqueur d'Emboscade par hex. Il y a un surcoût de **+1 mp** pour les Unités Alliées et pour le tracé de ligne de Ravitaillement Allié pour pénétrer un hex avec un marqueur d'Emboscade, même si l'hex passe sous le contrôle de l'Allié. De plus, ça interdit la traversé de l'hex à toute Unité Alliée qui effectue une Extension Opérationnelle. Un marqueur d'Emboscade est retiré à la fin de n'importe quelle Phase de jeu Alliée, si une Unité Alliée occupe le même hex. Sinon, il reste dans son hex jusqu'à la Séquence de Fin du Tour.

E) Construction de Fortification



Une Unité qui ne bouge pas du tout pendant une Phase d'Offensive peut placer un marqueur de Fortification dans son hex (une Unité peut construire une Fortification et placer un marqueur d'Emboscade en même temps). Les unités de Cavalerie, les Transports et les unités Motorisées ne peuvent pas construire de Fortification. Une Fortification occupée uniquement par ces Unités,

ou par l'ennemi, ou qui n'est pas occupée du tout, à la fin d'une Phase, ou à n'importe quel moment d'un combat, est retirée. Toutes les Unités présentes dans l'hex, sauf celles qui ne peuvent pas construire de Fortification, bénéficient des avantages de la Fortification (règle 6.1-F), pas seulement l'unité qui l'a construite. Si n'y a plus de marqueur de Fortification disponible hors carte, alors retirez en un de la carte et placez le dans le nouvel hex (l'ancien s'est détérioré). Vous pouvez retirer un marqueur de Fortification US, le retourner et le replacer en tant que Fortification Britannique sur une Unité Anglaise, et vice-versa. La Force du Yunnan ne peut construire qu'une seule Fortification.

F) Transports

N'importe quelle Unité (un Transport n'est pas une Unité) peut pénétrer dans un hex occupé seulement par un ou plusieurs Transport(s) ennemi(s). Il n'y a pas de surcoût de mouvement associé. Dans ce cas, le Transport ennemi est reculé de 1 hex par son propriétaire (règle 6.2-D). Un Transport ne peut reculer que d'un seul hex, mais il peut le refaire à chaque fois qu'une Unité pénètre dans son hex (la même Unité peut poursuivre le même Transport plusieurs fois, le repoussant de 1 hex à la fois)

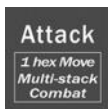
Note : *Les Transports représentent un convoi échelonné de porteurs et de mulets, en déplacement permanent.*

5.2 Les Assauts

Les Assauts s'effectuent après tous les mouvements de toutes les Unités/Transports qui souhaitent se déplacer. Vos Unités peuvent maintenant initier le combat contre toute Unité ennemie dans les hex adjacents. La procédure de combat est expliquée en règle 6.0. Quand le mot « attaque » est utilisé ailleurs dans les règles, il inclut les Assauts. Un Assaut est comme une Attaque, avec toutes ses limitations, mais avec ces restrictions supplémentaires :

- Vous pouvez lancer seulement 3 Assauts. Parmi ces 3 Assauts, uniquement 1 peut être lancé par des Unités de la Force Stilwell (ne pas oublier que seules les Unités en Ravitaillement Complet peuvent lancer un Assaut, règle 7.1-B).
- Les Unités de la Force du Yunnan ne peuvent pas lancer d'Assaut. Cependant, elles peuvent se déplacer.
- Pendant un Assaut, vous pouvez uniquement ajouter les Valeurs de Puissance des Unités qui se lancent à l'Assaut depuis le même hex Les Unités localisées dans des hex séparés ne peuvent pas être combinées ensemble.

6.0 ... Jeton de la Phase d'Attaque



... alors vos Unités peuvent se déplacer d'un hex et attaquer, ensemble avec les Unités d'autres hex.

Note : Cette « Attaque » est autorisée pour empêcher les tactiques consistant à protéger les Objectifs en les évacuant de leur troupes, afin de retirer toute cible à attaquer.

6.1 L'Attaque

A) Le Mouvement d'approche

Vous pouvez déplacer vos Unités d'un seul hex, mais seulement dans des hex qu'elles sont autorisées à pénétrer. Une Unité peut entrer dans un hex adjacent seulement si le coût total du mouvement pour y entrer ne dépasse pas sa Valeur de Qualité (Qualité 3 = 3mp ; Qualité 2 = 2mp ; Qualité 1 = 1mp). Rappelez-vous qu'une Embuscade augmente le coût du terrain de 1 mp. Dans cette Phase, il n'y a pas de règle spéciale « toujours possible de se déplacer de 1 hex », pas de construction de Fortification et pas de placement de marqueur d'Embuscade. Le Mouvement Limité, néanmoins, est applicable.

B) Déplacements Aéroportés

2 Unités non-Motorisées qui occupent la case d'Aérodrome Hors-Carte (Off-Map Airfield) peuvent être déplacées, après le Mouvement d'approche, mais avant toute attaque, sur un Aérodrome de la carte contrôlé par l'Allié (Aérodrome Japonais inclus, si contrôlé par l'Allié). Chaque Unité qui arrive sur un Aérodrome est immédiatement signalée en Ravitaillement Limité.

C) Attaque

Après que tous les Mouvements d'approche ont été effectués, vos Unités peuvent attaquer les hex adjacents qui contiennent des Unités ennemies. Si vous le faites, vous pouvez additionner les Valeurs de Puissance de toutes les Unités participant à l'attaque, depuis tous les hex qui sont adjacents à l'hex attaqué. Pendant une Phase, toute Unité peut attaquer ou être attaquée une seule fois. Des Unités dans la même pile ne sont pas obligées de participer à la même attaque. Certaines peuvent choisir de ne pas attaquer du tout. Vous pouvez attendre de constater le résultat d'une Attaque avant de lancer la suivante.

Vous pouvez « attaquer » un hex d'Objectif contrôlé par l'ennemi même s'il est vide, ou s'il est occupé seulement par un Transport ennemi ou un marqueur d'Embuscade. Dans ce cas, faites-le avant de résoudre tout autre Attaque. Tirer un dé. Vous subissez 1 pas de perte sur un résultat de 1-3 (« reliquat de troupes ennemies » s'opposant à vous). Et sur un résultat de 4-6 : aucune perte. Sauf si vous êtes éliminé, vous devez avancer dans l'hex et obliger tout Transport présent à reculer. Vous pouvez cependant toujours entrer dans un Objectif vide pendant le mouvement sans tirer de dé.

Les Transports isolés ne peuvent pas être attaqués pour eux-mêmes. Un Transport ne peut pas convenir pour satisfaire une exigence d'application de pas de perte. Il doit reculer si les Unités présentes dans le même hex sont éliminées à la suite d'un combat.

D) Limitations des Attaques

Les limitations suivantes s'appliquent :

- Vous ne pouvez pas faire plus de 3 Attaques (une Attaque contre un Objectif inoccupé compte comme une de vos 3 Attaques permises).
- L'Artillerie peut attaquer, mais seulement en combinaison avec des Unités non-Artillerie.
- Une Unité ne peut pas attaquer un hex dans lequel elle ne peut pas pénétrer (les Unités Motorisées peuvent attaquer seulement le long de Route/Piste/Chemin). Exception : l'Artillerie peut attaquer quel que soit le terrain, lac inclus.
- Pas plus d'une attaque ne peut être lancée pendant la phase d'Attaque par les Unités de la Force Stilwell.

E) Le Ratio de Puissances

L'attaquant additionne les Valeurs de Puissance de feu de toutes les Unités participant à une Attaque donnée et compare ce total à celui des Valeurs de Puissance du défenseur, pour obtenir un Ratio de Puissances. Arrondissez ce ratio en faveur du défenseur. Consultez la Table de Résultats des Combats pour trouver la colonne correspondant à votre ratio. Si votre ratio se situe entre deux colonnes, utilisez la plus défavorable. Tout ratio au-dessus de 9:1 utilise cette colonne. Le combat avec un ratio inférieur à 1:2 est interdit. Tous les décalages de colonne postérieurs (règle 6.1-G) sont effectués à partir de la colonne qui vient d'être déterminée.

F) Unités en première ligne

L'attaquant choisit l'Unité qui mène l'attaque (pas une Unité d'Artillerie). Puis le défenseur choisit l'Unité en défense qui s'y oppose en première ligne (règle 6.1-G). Là, une Unité d'Artillerie peut être choisie à défaut d'un meilleur choix. Certaines circonstances viennent modifier la Qualité des Unités :

• Les Rivières Majeurs

Une Unité qui mène une attaque à travers une Rivière Majeure voit sa Valeur de Qualité réduite de 1 (un « 0 » est possible).

- **Fortifications**

Une Unité dans une Fortification, sauf Cavalerie et Unité Motorisée, voit sa Valeur de Qualité augmentée de 1 pendant sa défense (un « 4 » est possible). Une Unité dans une Fortification peut toujours attaquer, mais pas avec une Qualité augmentée. Une Unité dans une Fortification ne bénéficie jamais d'une « meilleure » ZoC. C'est toujours la Valeur de Qualité affichée sur le pion qui s'applique pour la détermination de la ZoC.

G) Les Ajustements du Combat

Avant de tirer le dé, vérifiez les décalages de colonne. Tous les décalages sont cumulatifs mais le résultat final ne peut pas dépasser 4 décalages dans un sens. Déterminez le nombre de décalages résultants avant de les appliquer sur la table. Si les décalages vous amènent au-delà de la colonne 9:1, l'attaque sera à 9:1. Si les décalages vous amènent en-deça de 1:2, l'attaque est autorisée à ce stade, mais avec un DRM de -1, sur la colonne 1:2. Vous décalez de colonne à cause de ...

- **La valeur de Qualité des Unités**

Décalez d'un nombre de colonnes égal à la différence (s'il y en a) entre les Valeurs de Qualité de l'Unité qui mène l'attaque et de celle qui s'y oppose en première ligne, au bénéfice du camp de l'Unité de meilleure Qualité.

- **Montagnes et Escarpements**

Décalez d'une colonne au bénéfice du défenseur (exception : les Unités d'Artillerie et de Tanks qui défendent en première ligne ne bénéficient pas de ce décalage).

- **L'Avantage de Soutien**

Décalez d'une colonne au bénéfice du camp qui détient l'Avantage du Soutien.

Certaines actions peuvent modifier le résultat :

- **Grande Bataille**

Si l'attaquant dispose d'au moins 8 pas de perte d'Unités participantes et que le ratio final n'est pas plus de 3:1, l'attaquant peut, avant que toute charge Banzai ne soit déclarée ou qu'un dé ne soit jeté, déclarer une Grande Bataille. Dans ce cas, il avance son marqueur de Lamentation de 2 cases (en addition de tout autre avance résultant du combat). La conséquence, indépendamment du résultat du combat, est que les deux camps vont subir un pas de perte de plus (qui pourra éventuellement infliger d'avantage de Lamentation). Ce pas de perte est subi comme un « pas de perte supplémentaire » (voir 6.1-H), et avant que l'attaquant ne décide d'imposer la Retraite (règle 6.2-B). Si l'un des deux camps est éliminé avant de subir la perte supplémentaire, le camp restant est dégagé de son obligation de subir également cette perte.

Il y a un autre DRM potentiel :

- **La charge Banzai**

Toute Unité de Troupe Légère Japonaise, sauf l'INA, qui se trouve en première ligne peut déclarer une charge Banzai avant de jeter le dé, mais après la déclaration d'une Grande Bataille. Dans ce cas, le Japonais obtient un DRM **+1** quand il attaque. Une attaque Alliée subira un DRM **-1**, si le défenseur Japonais déclare une charge Banzai. Tout pas de perte que le Japon subit est placé dans la Réserve des Pertes Japonaises Permanentes et ceci inflige au Japon des points de Lamentation supplémentaires (règle 2.4). Tout pas de perte additionnel dû à une Grande Bataille ou au Refus de céder le terrain n'est pas perdu de façon permanente (et n'infligera pas plus de 1 point de Lamentation pour chaque pas), même si une charge Banzai a été déclarée.

H) Résultat de Combat

Une fois que la colonne de la Table de Résultats de Combat a été déterminée, jeter un dé et appliquer les DRMs. Croiser le résultat du jet de dé modifié avec la colonne pour obtenir un résultat de combat. Le chiffre à gauche du tiret indique le nombre de pas de perte subi(s) par l'attaquant. Le premier pas de perte est appliqué à l'Unité qui a mené l'Attaque. Le chiffre de droite indique le nombre de pas de perte subi par le défenseur. Le premier pas de perte est appliqué à l'unité qui s'oppose à l'attaque en première ligne. Les joueurs appliquent ensuite les pas de perte supplémentaires à n'importe laquelle des Unités participantes au combat, sauf l'attaquant qui ne peut pas en appliquer aux Unités d'Artillerie, même s'il ne reste plus aucune autre Unité. Une grosse Unité à pleine puissance subit un pas de perte en retournant son pion sur sa face réduite. Une unité réduite subit un pas de perte en plaçant le pion dans l'une des zones de Pertes (et en le remplaçant par un Bataillon si c'est un Chindit). Exception : les Régiments Japonais, voir ci-dessous :

Chaque fois qu'un Régiment Japonais subit un pas de perte, retournez le pion du Régiment et déplacez un Bataillon de la même Division depuis la Réserve des Bataillons Japonais dans la zone de Pertes appropriée ! Il s'agit de la perte effective. Quand un Régiment Japonais réduit subit une perte, remplacez-le par un Bataillon et placez un autre Bataillon dans la zone de Pertes, pris tous les deux depuis la Réserve des Bataillons Japonais. Le Régiment retiré est placé dans la Réserve des Régiments Japonais (il n'affecte pas le marqueur de Lamentation Japonais) jusqu'à ce que vous ne décidiez de fusionner des Bataillons pour le récupérer.

Retirez tout marqueur de Fortification de l'hex du défenseur si vous obtenez un « r » dans le résultat de combat et que l'attaquant dispose à la fois de l'Avantage du Soutien et de la participation d'une Unité du Génie ou de Tanks.

6.2 La Retraite

A) Résultat de Retraite

L'attaquant peut (volontairement) essayer d'imposer la retraite du défenseur s'il y a un résultat « r » et si l'attaquant a honoré toutes ses pertes. S'il reste un marqueur de Fortification dans l'hex attaqué, alors l'attaquant peut imposer la retraite uniquement s'il a l'Avantage du Soutien pendant le combat. Si toutes les exigences nécessaires pour imposer la retraite ont été remplies, alors l'attaquant choisit à nouveau une Unité non-Artillerie ayant participé à l'attaque, pour mener l'avance après combat. Ensuite, le défenseur choisit une unité susceptible de s'opposer à cette avance. Il n'est pas nécessaire que ça soit la même que celle qui avait été désignée pour la défense en première ligne pendant le combat. Une Unité d'Artillerie peut être choisie, s'il n'y a pas d'autre choix. Un défenseur ne peut pas reculer à moins que l'attaquant ne l'y contraigne.

B) Imposer la Retraite

Comparez les Valeurs de Qualité de l'Unité qui avance et de l'Unité qui s'y oppose (note : Les Rivières Majeures et les Fortifications restantes modifient les Qualités des Unités). Si la Qualité de l'Unité qui avance est supérieure ou égale à la Qualité de l'Unité qui s'y oppose, alors l'attaquant peut imposer la retraite sans subir de pas de perte. Si la Qualité est inférieure, alors l'attaquant doit subir autant de pas de perte que la différence de Qualité pour imposer la retraite. Aucun pas de perte n'est requis pour avancer contre un ou plusieurs Transports isolés (règle 5.1-F). Le premier pas de perte doit être appliqué à l'Unité qui mène l'avance. Les pas de perte supplémentaires peuvent être appliqués à n'importe quelle Unité attaquante, sauf l'Artillerie. L'attaquant ne peut pas imposer la retraite s'il est incapable de satisfaire au nombre de pas de perte ou s'il ne reste plus d'Unité à faire avancer. Les pertes Japonaises occasionnant la retraite imposée ne sont pas des pertes permanentes même si une charge Banzai a été déclarée avant le jet des dés du combat.

C) S'opposer à l'Avance après combat

Si l'attaquant a décidé d'imposer la retraite, le défenseur doit décider de reculer ou de tenir sa position. S'il choisit de tenir, le défenseur doit enlever un pas de perte à l'Unité qui s'oppose à l'avance. Si l'Unité qui s'oppose à l'avance a une Qualité inférieure à celle de l'Unité qui avance, alors le défenseur doit subir, en plus du pas de perte ci-dessus, un nombre de pas de perte supplémentaires égal à la différence de Qualité (Rivière Majeure et Fortification modifient les Qualités des Unités). Ces pas de perte supplémentaires peuvent être appliqués à n'importe quelle Unité présente dans l'hex attaqué.

Si le défenseur est capable de satisfaire à tous les pas de pertes requis, l'attaquant ne peut pas avancer, même si l'hex du défenseur a été décimé (les Transports peuvent alors rester dans l'hex vide).

D) La Retraite

Si la Retraite est choisie, le défenseur recule chaque Unité et Transport dans n'importe quel hex adjacent qu'il est autorisé à pénétrer. Les ZoC ennemies n'ont pas d'effet. Une Unité (mais pas un Transport) peut reculer de plus de 1 hex dans la même retraite, en subissant un pas de perte par hex supplémentaire. La Retraite dans les Escarpements est interdite (même aux Troupes Légères). Vous ne pouvez pas reculer sur un marqueur d'Embuscade (sauf pour le Japonais), sur un Transport ennemi ou dans un Objectif contrôlé par l'ennemi, sauf si toute autre possibilité provoquerait un pas de perte pour le défenseur. Si la retraite d'une Unité provoque un dépassement de la Limite d'Empilement de l'hex, elle doit reculer d'un hex de plus.

Si une Unité recule sur une autre Unité amie sur le point d'être attaquée, alors l'unité en retraite n'est pas prise en compte pour le calcul du Ratio de Puissances. Elle ne peut pas s'opposer à l'attaque en première ligne ou s'opposer à l'avance, mais elle peut se voir infliger tout autre pas de perte imposé par le résultat du combat ou la décision de tenir la position. Elle peut aussi reculer à nouveau (au prix d'un pas de perte par hex).

Une Unité ou Transport est éliminé si la retraite est impossible, ou si obligé de reculer dans un hex qui lui est interdit, ou en dehors de la carte. Exception : si une Unité recule en dehors de la carte, dans un rayon de 3 hex d'un hex d'Entrée de Ravitaillement, elle reviendra en tant que Renfort pendant le prochain Tour de Jeu. Elle revient dans son état actuel, mais en Ravitaillement Complet (pas de Lamentation). Un Transport Japonais éliminé est replacé sur n'importe quel Dépôt ami en capacité de délivrer son ravitaillement. Les Transports Alliés sont déplacés dans la Réserve Alliée hors-carte.

E) L'Avance après combat

Toutes les Unités attaquantes qui ont participé au combat peuvent avancer dans l'hex du défenseur, s'il a été obligé de reculer, ou si les pertes au combat ont vidé l'hex (mais pas si les défenseurs ont combattu jusqu'au dernier homme pour tenir leur position, voir règle 6.2-C). Les cas particuliers sont ...

- L'Unité choisie pour mener l'avance, et toute Unité attaquante qui a subi des pas de perte en imposant la retraite au défenseur, doit avancer (jusqu'à la Limite d'Empilement ; les autres Unités ne peuvent pas avancer).
- Les Unités d'Artillerie, les Transports et les Unités qui n'ont pas participé à l'attaque ne peuvent pas avancer.

7.0 ... Jeton de la Phase de Ravitaillement

Supply
Check

Supply
Check

... alors chaque Unité amie vérifie qu'elle peut tracer une ligne de Ravitaillement. Les Transports se voient appliquer les règles de Ravitaillement comme pour les Unités.

7.1 Vérification de Ravitaillement

Chaque Unité amie est ravitaillée si ...

- Elle se trouve sur une Route ou une Piste (pas un Chemin) et capable de tracer une ligne de Ravitaillement depuis un hex d'Entrée de Ravitaillement ami. Cette ligne peut être de n'importe quelle longueur mais doit suivre des Routes et/ou Pistes uniquement.
- Elle se trouve à portée d'un Dépôt ami ou d'un Transport ami qui est en capacité de fournir du Ravitaillement.
- Elle occupe un hex de Renforts

Les ZoC ennemies n'empêchent pas de tracer les lignes de Ravitaillement.

A) Portée de Ravitaillement (depuis un Dépôt/Transport)

Chaque Dépôt et chaque Transport affiche une portée à l'intérieur de laquelle il est capable de ravitailler toute Unité amie et autre Transport. La portée est mesurée en Point de Mouvement (mp), décomptés selon le terrain comme pour les « Troupes Légères » (ce qui signifie 1mp par hex de Chemin montagneux, même si la Table des Effets du Terrain indique le contraire). Un Transport peut être Motorisé, mais la portée elle-même ne l'est pas. Comptez depuis le Dépôt/Transport (ne pas inclure son hex) jusqu'au destinataire du Ravitaillement, dont l'hex est inclus. Les Embuscades et les Transports ennemis ne bloquent pas le Ravitaillement, mais une Embuscade provoque un surcoût de **+1mp** quand le Ravitaillement Allié en traverse une. Un Dépôt imprimé sur la carte ne peut jamais fournir de Ravitaillement aux Unités ennemies, même s'il est contrôlé par l'ennemi. **Un tracé de ligne de Ravitaillement...**

- Franchira toujours une distance de 1 hex, quelque soit le coût en Points de Mouvement (mais pas à travers un Lac).
- Ne peut pas traverser les hex occupés par l'ennemi ou les Objectifs contrôlés par l'ennemi.
- Bénéficie toujours du coût en Points de Mouvement des Routes, Pistes et Chemins, même si c'est pour fournir un Ravitaillement Limité (mais les Unités/Transports qui reçoivent ce Ravitaillement Limité doivent cependant payer le coût du mouvement selon le type de terrain, quand eux-mêmes se déplacent).
- Ne double pas les coûts en Points de Mouvement pendant la Mousson intense.

Afin d'être capable de fournir du Ravitaillement, un Dépôt ou Transport doivent être eux-mêmes ravitaillés :

• **Dépôt de Ravitaillement**

Un Dépôt peut fournir du Ravitaillement seulement s'il peut tracer lui-même une ligne de Ravitaillement depuis un hex d'Entrée de Ravitaillement (ou s'il se situe dans l'un d'eux). Cette ligne peut être de n'importe quelle longueur mais doit suivre des Routes et/ou Pistes uniquement.

• **Transport**

Un Transport peut fournir du Ravitaillement seulement s'il peut tracer lui-même une ligne de ravitaillement (comme une Unité) selon la règle 7.1. Il ne peut y avoir qu'un seul QG de Division dans une « chaîne de ravitaillement » de Transports, mais il peut se trouver n'importe où dans cette chaîne (le QG d'Armée Japonais et n'importe quel QG de Division peuvent appartenir à la même chaîne). Une chaîne peut être composée de n'importe quel mélange de Transports (sous réserve de l'exception ci-dessus) et de n'importe quelles Divisions ou nationalités amies.

Exemple : *Le Dépôt de Homalin (0909) peut ravitailler tous Transports et Unités à portée de 5 mp. Un QG Divisionnaire à l'intérieur de cette Portée de Ravitaillement peut, à son tour, ravitailler d'autres Unités et Transports à portée de 4 mp, mais pas un autre QG de Division (le QG d'Armée est éligible cependant).*

B) Différents Niveaux de Ravitaillement

Les Unités peuvent se retrouver dans différents niveaux de Ravitaillement. Un Niveau de Ravitaillement peut être changé uniquement pendant la Phase de Vérification de Ravitaillement amie. Une Unité est...

- **En Ravitaillement Complet** si elle peut tracer une ligne de Ravitaillement conforme à la règle 7.1. L'Unité dispose de sa pleine puissance de feu à la fois en attaque et en défense Les Supports Aériens sont toujours en Ravitaillement Complet.
- **En Ravitaillement Limité** si elle peut seulement tracer une ligne de ravitaillement conforme à la règle 7.1-C. Elle est restreinte au Mouvement Limité et ne peut pas lancer d'Assaut. Sa Puissance de feu est divisée par deux quand elle attaque (en Phase d'Attaque) et reste inchangée à pleine Puissance quand elle défend (durant toute phase). Disposez un marqueur de Ravitaillement Limité (« Limited Supply ») sur les grosses Unités et Transports. Retournez les petites Unités sur leur face Ravitaillement Limité.
- **Hors Ravitaillement** si elle ne peut pas satisfaire aux deux exigences ci-dessus. Elle est restreinte au Mouvement Limité et ne peut pas lancer d'Assaut. Sa Puissance de feu est divisée par deux à la fois quand elle attaque (en Phase d'Attaque) et quand

elle défend (durant toute phase). Disposez un marqueur « Hors Ravitaillement » (« OoS ») sur l'Unité. Retournez les Transports sur leur face « Hors Ravitaillement ».

Conservez les fractions quand vous divisez la Puissance par deux.

C) Ravitaillement Limité

Vous recevez seulement un Ravitaillement Limité si vous êtes obligé, pendant cette phase, de solliciter un ...

• Ravitaillement Aérien

Il y a deux sortes de Ravitaillement Aérien :

• Les Aéroports

Les Aéroports (inclus les Aéroports Japonais contrôlés par l'Allié) fonctionnent comme des hex d'Entrée de Ravitaillement (vous pouvez tracer une ligne de Ravitaillement à partir d'eux comme décrit dans la règle 7.1). Cependant, les Aéroports ne peuvent fournir que du Ravitaillement Limité, et seulement aux Unités Alliées.

Exemple : Si les Japonais coupent la route Imphal-Dimapur au Tour 1, alors n'oubliez pas que les Britanniques sont toujours en Ravitaillement Complet jusqu'à ce que le Jeton de Vérification du Ravitaillement Allié ne soit tiré.



Si l'Aéroport d'Imphal est utilisé comme hex d'Entrée de Ravitaillement pendant la Vérification du Ravitaillement Allié, retournez ou remplacez son marqueur de Réserves de Ravitaillement par sa valeur immédiatement inférieure, ou retirez-le s'il est à « 1 » (Niveau Bas). S'il n'y a plus aucun marqueur, supprimer 2 pas de perte de n'importe quelle Unité qui doit compter sur l'Aéroport d'Imphal comme hex d'Entrée de Ravitaillement, et ajoutez 2 points de Lamentation. Si cette perte provoque l'élimination d'une Unité, déplacez-la dans les Pertes Alliées et ajoutez les points de Lamentation causés par cette élimination. Si une Unité Japonaise pénètre sur le marqueur de Réserves de Ravitaillement, retirez-le et ajoutez 5 points de Lamentation Alliés.

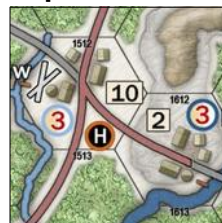
• Les Parachutages



Il y a 4 marqueurs de Ravitaillement Aérien dans la Réserve du Ravitaillement Aérien. Chacun d'entre eux peut délivrer du Ravitaillement à un unique hex (il ne permettra pas à un Transport présent dans l'hex de ravitailler qui que se soit d'autre). Le joueur Allié peut, pendant cette phase, les placer sur des hex qui contiennent des Unités Alliées sur une Route ou une Piste, mais pas plus à l'est que la colonne 0500. Toute Unité dans chacun de ces hex se retrouve alors en Ravitaillement Limité. Les Unités spéciales (Chindits, Galahad, Lushai)

peuvent bénéficier du Ravitaillement Aérien dans n'importe quel hex, mais pas plus à l'est que la colonne 2300. Remplacez ensuite les marqueurs dans leur Réserve. Les marqueurs de Ravitaillement Aérien Britannique et US peuvent être utilisés indifféremment par toutes les Unités Alliées sauf celles de la Force du Yunnan. **Si l'Aéroport d'Imphal est utilisé** comme hex d'Entrée de Ravitaillement pendant la phase de Vérification du Ravitaillement Allié et si tous les marqueurs de Ravitaillement Aérien disponibles sont placés sur la carte, alors déplacez 1 Soutien Aérien Allié dans la case « Utilisé » (Used) de la Réserve de Forces Aériennes. Si tous les Soutiens Aériens ont déjà été utilisés, réduisez plutôt le nombre de marqueurs de Ravitaillement Aérien disponibles par un.

• Dépôts de Ravitaillement Fluvial Japonais



Si un Dépôt Japonais avec un anneau bleu est incapable de tracer une ligne de Ravitaillement depuis un hex d'Entrée de Ravitaillement, il peut le faire à la place, le long de la rivière depuis le bord de carte. Un Dépôt délivrant du « Ravitaillement Fluvial » fonctionne comme n'importe quel Dépôt sauf qu'il fournit seulement du Ravitaillement Limité. Les Alliés ne peuvent pas empêcher de tels Dépôts de délivrer du Ravitaillement Fluvial sauf en l'occupant. Ceux avec un anneau bleu foncé peuvent délivrer du Ravitaillement Fluvial tout le temps. Ceux avec un anneau bleu clair peuvent fournir du Ravitaillement Fluvial à partir du début de la Mousson modérée (et au-delà).

Fourrager sur le terrain

Toute Unité Japonaise qui occupe Imphal, Dimapur ou Golaghat se retrouvera, à minima, en Ravitaillement Limité (grâce au pillage) au moment de la vérification. Aucune Unité Japonaise à l'extérieur de ces villes ne peut être ravitaillée depuis celles-ci.

D) Hors Ravitaillement (OoS) et Attrition

Toute Unité amie incapable de tracer une ligne de Ravitaillement pendant sa Phase de Vérification du Ravitaillement est déclarée Hors Ravitaillement.

Chaque Unité Hors Ravitaillement peut souffrir de l'Attrition à l'issue de chaque Vérification de Ravitaillement ami et à chaque Séquence de Fin de Tour de Jeu (sauf si elle se trouve alors capable de tracer sa ligne de Ravitaillement). Les Unités subiront leur première Attrition à différents moments, en fonction de leur Valeur de Qualité. Une Unité Hors Ravitaillement qui affiche une Valeur de Qualité de ...

1 Subit sa première Attrition immédiatement après être passée Hors Ravitaillement.

- 2 Subit sa première Attrition pendant la séquence de Fin de Tour (sauf si elle se trouve alors capable de tracer sa ligne de ravitaillement).
- 3 Subit sa première Attrition quand le Jeton de Vérification du Ravitaillement est tiré à nouveau pendant le Tour suivant (sauf si elle n'est plus Hors Ravitaillement)



Exemple : Une Unité de Qualité 2 évitera de subir sa première Attrition à la Fin du Tour de Jeu si elle se retrouve capable de tracer une ligne de ravitaillement à ce moment-ci, cependant elle conserve son statut Hors Ravitaillement. Si elle se retrouve à nouveau incapable de tracer sa ligne de ravitaillement quand le Jeton de Vérification du Ravitaillement suivant est tiré (encore Hors Ravitaillement), alors elle subit sa première Attrition à ce moment-là.

Une grosse Unité qui subit l'Attrition est réduite d'un pas de perte. Une petite Unité subit un pas de perte sur un jet de dé de 3 ou moins (même s'il s'agit du reliquat d'une grosse Unité). Ajouter 1 point de Lamentation pour chaque pas de perte dû à l'Attrition (en supplément du point de Lamentation provoqué par l'élimination de l'Unité). Chaque Unité éliminée à cause de l'Attrition est placée dans les Pertes Permanentes, sauf les Unités du Yunnan qui ne sont jamais perdues de façon permanente et sont toujours placées dans les Pertes « normales » (cependant ajouter les points de Lamentation quand même). Un Transport éliminé reviendra en jeu comme indiqué en règle 6.2-D.

Note : pour vous aider à ne pas oublier, vous pouvez pivoter le marqueur OoS de 90 degrés si vous souhaitez indiquer quelles sont les Unités qui ne doivent pas subir l'Attrition tout de suite. Et redressez le quand elle subit son Attrition.

Une Unité capable de tracer une ligne de Ravitaillement quand votre Jeton de Vérification de Ravitaillement est tiré à nouveau est rétablie en Ravitaillement Complet ou Limité (selon ce qui lui est disponible). Retirez ou retournez tout marqueur OoS. Le niveau de Ravitaillement ne change jamais pendant la Séquence de Fin de Tour de Jeu.

8.0 ... Jeton de la Phase de Renforts

  ... alors vous amenez les Remplacements et les Renforts en jeu. Le joueur Allié vérifie également combien de Renforts peuvent entrer sur la carte. Chaque joueur procède selon les sous-phases suivantes, dans cet ordre :

8.1 Remplacements & Renforts Japonais

A) Les Remplacements Japonais

Le joueur Japonais peut ramener jusqu'à 5 Bataillons depuis les Pertes Japonaises comme Remplacements.

Aucune Unité ne peut être choisie dans les Pertes Permanentes. Pendant la Mousson modérée seulement 3 Bataillons peuvent être ramenés et 1 seul Bataillon pendant la Mousson intense. On ne peut pas choisir plus de 2 Bataillons de la même Division. Les Unités de Soutien ne peuvent être choisies que pendant les Tours de Soutien. Placez un Bataillon de Remplacement sur ...

- n'importe quelle Unité ou Transport de la même Division qui se trouve à portée de Ravitaillement de son QG Divisionnaire (qui ne doit pas être OoS), ou ...
- n'importe quel Dépôt Japonais sous contrôle Japonais, capable de fournir du Ravitaillement (complet ou limité), et situé à 5 hex maximum (en ligne droite, à vol d'oiseau) de son QG Divisionnaire.

Les Bataillons Auxiliaires sont placés sur d'autres Unités Auxiliaires ou sur un Dépôt, comme décrit ci-dessus, mais à portée de n'importe quel QG ami. Un Bataillon de Remplacement se voit attribuer le même Niveau de Ravitaillement que l'Unité/Transport/Dépôt sur lequel il est placé.

Note : les Remplacements représentent aussi bien des troupes fraîches que des traînants et des soldats malades de retour. Les Japonais continuaient de combattre quoi qu'il arrive.

- **Certains Tours de Jeu sont des Tours de « Soutien »** (indiqués par un point rouge sur la Piste de Tours). Pendant les Tours de Soutien, le joueur Japonais peut ramener une unique Unité de Soutien, à la place d'un Bataillon. Si l'Unité de Soutien est Motorisée, elle est placée dans l'hex de Renforts Japonais (au lieu de suivre les règles de placement normal). Si c'est une grosse Unité d'Artillerie qui est choisie, elle revient sur sa face réduite (vous ne pouvez pas restaurer à pleine puissance une Unité sur la carte).

B) Les Renforts Japonais

Placez tous les Renforts Japonais prévus pour ce Tour de Jeu dans l'hex de Renforts Japonais, en Ravitaillement Complet.

C) Les Mouvements Ferroviaires Japonais

Toutes les Unités et Transports Japonais, sauf les Garnisons, qui occupent l'hex de Renforts ou Lashio, ou un hex de chemin de fer qui peut tracer une « ligne de contact » soit jusqu'à un hex d'Entrée de Ravitaillement, soit jusqu'à Myitkyina, peuvent se déplacer le long de la ligne de chemin de fer jusqu'à n'importe quel autre hex de chemin de fer. Le déplacement ferroviaire ou la « route de contact » ne peuvent pas pénétrer dans un hex occupé par l'ennemi ou dans un Objectif contrôlé par l'ennemi.

Considérez que les deux lignes de chemin de fer Birmanes sont raccordées hors carte, au sud. Vous pouvez vous déplacer le long de n'importe quelle

ligne de chemin de fer et passer, hors carte, de l'une à l'autre, comme un déplacement unique.

8.2 Remplacements & Renforts Alliés

A) Les Remplacements Alliés

Le joueur Allié peut ramener 2 Unités Britanniques et/ou de la Force Stilwell (indépendamment de leur taille) depuis les Pertes Alliées et les placer à pleine puissance dans la Réserve Alliée hors-carte (« Off-Map Box »). Une seule Unité peut être ramenée pendant la Mousson intense. Aucune Unité ne peut être choisie dans les Pertes Permanentes, et les Unités de Soutien ne peuvent être choisies que pendant les Tours de Soutien. De plus, 1 Unité de la Force du Yunnan éliminée est ramenée à chaque Tour de Jeu dans la Réserve Alliée hors-carte.

Pendant les Tours de Soutien, le joueur Allié peut ramener une unique Unité de Soutien, à la place d'une Unité « normale ». De plus, l'Unité d'Artillerie du Yunnan peut être ramenée (si éliminée) à la place d'une Unité d'Infanterie du Yunnan pendant les Tours de Soutien.

Au lieu de ramener 1 Unité depuis les Pertes, le joueur Allié peut réduire ses Ressources de 1 Point et retourner à pleine puissance, jusqu'à 2 Unités Alliées (n'importe quel mélange de Britanniques et d'Unités Stilwell). Pas plus de 2 Unités ne peuvent être retournées par Phase. Les Unités de Soutien et les Unités non-remplaçables ne peuvent pas être choisies. Chaque Unité doit se trouver à portée de Ravitaillement soit ...

- d'un QG ami (qui ne doit pas être OoS) de la même nationalité. Les Unités Chinoises de la Force Stilwell sont considérées comme des Unités US, ou ...
- d'un Dépôt capable de fournir du ravitaillement.

B) Les Renforts Alliés

Procédez aux étapes suivantes dans l'ordre :

- 1) **Déplacez tous les Renforts Alliés**, prévus pour ce Tour de Jeu, dans la Réserve Alliée hors-carte.
- 2) **Prenez toutes les Unités de la Force du Yunnan** depuis la Réserve Alliée hors-carte et placez les en Ravitaillement Complet dans l'hex de Renforts Chinois (ne retirez aucun Point de Ressources).
- 3) **Retirez 1 Point de Ressources** pour chaque Unité déplacée depuis la Réserve Alliée hors-carte soit sur la carte, soit dans l'Aérodrome hors-carte. Les Points restants sont conservés pour usage ultérieur. Vous ne pouvez déplacer qu'une seule Unité dans l'Aérodrome hors-carte, et elle ne doit pas être Motorisée. Vous pouvez y déplacer 2 Unités si vous vous abstenez de jeter le dé de Réapprovisionnement (voir ci-dessous). Une Unité de la Force Stilwell ramenée sur carte est placée

en Ravitaillement Complet dans l'hex de Renforts US. Une Unité Britannique est placée en Ravitaillement Complet dans l'hex de Renforts Britannique.

Exception : Si la Brigade Lushai est amenée sur carte, elle est placée dans n'importe quel hex (sous réserve des Limites d'Empilement) de la colonne 0100 qui n'est pas occupée par l'ennemi. Elle arrive en Ravitaillement Limité.



- 4) **Essayez de réapprovisionner le Stock de Réserves de Ravitaillement d'Imphal**, s'il n'est



pas déjà plein. A moins que vous n'ayez déplacé 2 Unités depuis l'Aérodrome hors-carte, jetez un dé. Si le résultat est 5 ou plus, retournez/remplacez le marqueur des Réserves de Ravitaillement par sa valeur immédiatement supérieure, ou placez-y un marqueur de Réserves de Ravitaillement à « 1 » (Niveau Bas) s'il n'y en a pas déjà un. Vous pouvez bénéficier d'un DRM+1 si vous amenez une Unité Britannique (uniquement) depuis la Réserve Alliée hors-carte sur la Piste de Tours, en la plaçant 2 Tours de Jeu plus tard, et en retirant 1 Point de Ressources. Vous pouvez aller jusqu'à DRM+2 (mais pas plus) en déplaçant 2 Unités et en retirant 2 Points de Ressources. Ceci doit être refait à chaque Tour de Jeu pour lequel vous souhaitez bénéficier du DRM.

C) Les Mouvements Ferroviaires Alliés

Tout Unité/Transport Allié qui occupe l'hex de Renforts peut se déplacer dans n'importe quel hex de chemin de fer qui lui est raccordé. Tout Unité/Transport Allié qui occupe un hex de chemin de fer en Inde et qui peut tracer une « route de contact » jusqu'à un bord de carte, peut se déplacer le long de la ligne de chemin de fer jusqu'à n'importe quel autre hex de chemin de fer en Inde. Le déplacement ferroviaire ou la « route de contact » ne peuvent pas pénétrer dans un hex occupé par l'ennemi ou dans un Objectif contrôlé par l'ennemi.

Les trois chemins de fer Alliés ne sont pas interconnectés hors-carte.

Note : Les chemins de fer à Maingkwan et Baoshan étaient en réalité des routes surchargées, mais pour conserver une uniformité, appelons-les des chemins de fer.

9.0 Séquence de Fin de Tour

Les deux joueurs procèdent aux étapes suivantes dans l'ordre :

1) **Contrôle**

Si un Objectif sous votre contrôle qui se trouve inoccupé à cet instant, ne peut pas tracer une ligne de Ravitaillement ami, mais est capable de tracer une ligne de Ravitaillement ennemie (ça pourrait être le cas d'un hex d'Entrée de Ravitaillement), alors l'adversaire peut décider d'y établir son contrôle. Dans ce cas, retournez ou placez un drapeau ennemi dessus et votre adversaire est gratifié des points de Satisfaction correspondants.

2) **Attrition**

Effectuez les vérifications d'Attrition. Les deux camps vérifient l'Attrition simultanément (une Unité OoS ne devient pas ravitaillée grâce à la disparition par Attrition d'une Unité ennemie qui bloquait le tracé de sa ligne de Ravitaillement). Laissez les marqueurs OoS en place.

3) **Embuscades**

Remettez tous les marqueurs d'Embuscade dans leur Réserve.

4) **Soutiens Aériens**

Remplacez vos Soutiens Aériens dans la case « Disponible » (« Available ») (s'ils n'y sont pas déjà) de leur Réserve de Forces Aériennes.

5) **Général - Supérieur**

A) **Essayez de contenter votre Supérieur**

Jeter un dé et comparez le résultat avec la position de votre Général sur sa Piste. Le camp dont le Supérieur est le plus bas sur sa Piste commence. L'Allié commence en cas d'égalité. Si votre jet de dé est inférieur ou égal à la position du Général, alors avancez votre Supérieur d'une case (ou reculez le Supérieur de votre adversaire d'une case, si votre Supérieur occupe la case « 9 »). Si Churchill avance, avancez le marqueur CLF. Si votre jet de dé est supérieur, alors rien ne se passe. La partie se termine immédiatement si l'un des deux camps a gagné selon les termes de la règle 2.3. Sinon, les 2 joueurs remettent leur Général respectif sur la case « 0 ».

B) **Écoutez les reproches de votre Supérieur**

Avancez votre marqueur de Lamentation d'un nombre de cases égal au nombre de drapeaux ennemis sur la carte, mais pas plus de 5 cases. Puis, avancez votre marqueur de Lamentation de 3 cases de plus pour chaque Objectif avec une étoile jaune (visible à côté de sa Valeur de SaP) qui était à vous au début et qui se trouve actuellement contrôlé par l'ennemi. Reculez votre Supérieur d'1 case si votre marqueur de Lamentation dépasse « 9 », ainsi que décrit à la fin de la règle 2.4. Le

camp dont le Supérieur est le plus haut sur sa Piste commence. Le Japonais commence en cas d'égalité. Terminez immédiatement la partie si l'un des deux camps a perdu selon les termes de la règle 2.4.

Victoire ?

Si vous venez de jouer le Tour de Jeu no 10 et qu'aucun des deux camps n'a encore gagné, alors la partie se termine maintenant et c'est le camp dont le Supérieur est le plus heureux (sur la case la plus haute) qui est déclaré vainqueur. Si les deux Supérieurs sont sur la même case, c'est un match nul. Si la partie ne s'est pas terminée sur une victoire et que vous n'avez pas encore joué les 10 Tours de Jeu, alors continuez comme suit...

C) **Si Hirohito est plus heureux que Churchill**

Alors le joueur Allié avance le marqueur de Ressources d'un nombre de cases égale à la différence entre les deux Supérieurs.

D) **Si le Tour de Jeu est un Tour de « Soutien »**

Alors, si possible, laissez 5 drapeaux sur la carte et retirez tous les autres. Un drapeau ne peut être retiré que s'il occupe un Objectif qui était à vous au départ.

Exemple : si vous avez 8 drapeaux sur des Objectifs qui étaient à votre adversaire au début, alors gardez-les. Si la moitié d'entre eux sont sur des Objectifs qui étaient à vous au départ, alors retirez-en 3 parmi ceux-ci, et laissez les 5 drapeaux restants.

6) **Continuation**

Si vous êtes sur le point d'entrer dans la période de Mousson modérée, retirez du jeu le Soutien Aérien Japonais et retournez tous les Soutiens Aériens Alliés sur leur face « Mousson » moins puissante. De plus, retirez 1 marqueur de Ravitaillement Aérien. Si vous entrez en période de Mousson intense, retirez 1 marqueur de Ravitaillement Aérien supplémentaire.

Maintenant, choisissez de façon cachée, un de vos Jetons d'Activation, à l'exception du quatrième et dernier, et placez le, face cachée, dans la 1ère case de votre Piste de Phases. Remplacez les trois Jetons d'Activation restant dans votre bol. Avancez le marqueur de Tour dans la case suivante. Le joueur Japonais révèle maintenant le Jeton d'Activation Japonais qu'il a choisi et le joue. Le joueur Allié ne révélera le Jeton d'Activation Allié qu'il a choisi qu'au moment de le jouer.

Variantes Optionnelles

Comme vous l'avez sans doute remarqué, le théâtre des opérations se divise nettement entre un front « Ouest » et un front « Est ». Aussi, il est assez facile de jouer à quatre joueurs. Il y a plusieurs variantes que vous pouvez essayer. Aucune n'a été testée, c'est pourquoi elles sont optionnelles.

- 1) Divisez la carte de telle sorte que les deux adversaires du front « Ouest » contrôlent et jouent avec toutes leurs unités localisées, en début de Phase, à l'ouest de la colonne 1000 incluse, vers l'Inde. Les deux autres adversaires du front « Est » contrôlent et jouent avec toutes leurs unités localisées, en début de Phase, à l'est de la colonne 1100 incluse vers la Chine. Il est possible que des disputes surviennent au sein d'un camps entre les joueurs « Est » et « Ouest » à propos de problèmes comme les Remplacements, le Soutien Aérien, etc. Dès qu'il y a désaccord (tels que qui obtient quoi et quand, ou quel premier Jeton d'Activation devrait être choisi pour le Tour de Jeu suivant), jetez un dé et le joueur avec le dé le plus haut obtient satisfaction (relancez les dés en cas d'égalité).
- 2) Une autre variante que vous pourriez essayer à quatre joueurs : Une fois que les deux camps ont joué leur Phase d'Offensive initiale du Tour no 1, les changements suivants s'appliquent :

Quand le joueur Japonais tire un Jeton d'Activation, les unités suivantes des deux camps sont activées pour cette phase :

- D'abord, toutes les unités Japonaises qui appartiennent à la 15ème Armée sous le commandement du Général Mutagushi (15ème, 31ème et 33ème Divisions, plus toutes les unités Auxiliaires qui sont présentes à la mise en place) sont activées pour cette Phase.
- Puis toutes les unités Alliées sous le commandement ou l'influence du Général Stilwell (la Force Stilwell ; la Force du Yunnan ; les Chindits, sauf les Chindits qui arrivent à l'ouest de la rivière Chindwin) sont activées pour cette Phase.

Quand le joueur Allié tire un Jeton d'Activation, les unités suivantes des deux camps sont activées pour cette Phase :

- D'abord, toutes les unités qui appartiennent à la 33ème Armée, sous le commandement du Général Honda (18ème, 53ème et 56ème Divisions, plus toutes les unités Auxiliaires qui arrivent en Renforts) sont activées pour cette Phase.
- Puis toutes les unités Alliées qui appartiennent à la 14ème Armée, sous le commandement du Général Slim (toutes les unités Britanniques, sauf les Chindits présents sur carte à la mise en place, ou qui arrivent à l'est de la rivière Chindwin) sont activées pour cette Phase.

Si possible, vous pouvez essayer de jouer les deux camps simultanément quand le Jeton d'Activation est tiré, afin de gagner du temps.

Quand le Jeton de Vérification du Ravitaillement est tiré, tous les Transports amis sont disponibles pour tracer les lignes de Ravitaillement, même s'ils appartiennent à votre coéquipier qui ne vérifie pas encore son Ravitaillement. Quand le joueur Japonais tire le Jeton de Renforts, alors seuls les Remplacements sont effectués dans les deux camps (Alliés en premier). Quand le joueur Allié tire le Jeton de Renforts, alors seuls les Renforts sont gérés dans les deux camps (Japonais en premier). Tout désaccord est résolu par un jet de dés, comme décrit plus haut.

- 3) Une troisième variante pour deux joueurs consiste à supprimer le hasard du tirage des Jetons d'Activation. Quand c'est votre tour de tirer un Jeton au hasard, choisissez-le plutôt. Ceci va changer le jeu de multiples façons, mais vous pouvez l'essayer, si vous souhaitez, juste pour avoir une nouvelle version du jeu.

Règles, Mises à jour & Commentaires

Les règles sont amenées à évoluer. Les Erreurs sont corrigées, les textes sont clarifiés et les règles sont améliorées. J'assure toujours la maintenance de mes jeux et par conséquent, Je continue de travailler sur les règles.

Prenez l'habitude de visiter régulièrement cette page :

www.legionwargames.com/legion_NEM_GS.html

Vous y trouverez les dernières mises à jour des règles ainsi que des éléments en plus.

Un grand Merci à tous ceux qui se sont investis pour m'aider à tester ce jeu, et à tous ceux qui l'ont acheté et m'ont ainsi apporté leur soutien à moi et à Legion Wargames !

Bon jeu !

Bien cordialement,

Kim Kanger