WORLD IN FLAMES
GLOBAL CONFLICT: 1939~1945



©Rodger MacGowan

RULES BOOKLET
THE FIFTH EDITION

DESIGNED BY GREG PINDER & HARRY ROWLAND

Traduction française (octobre 2023) : Claude Perronno

© 1991 AUSTRALIAN DESIGN GROUP

TABLE DES MATIÈRES

Notes du Traducteur :.....3

1. INTRODUCTION.....4

1.1 PIONS DU JEU.....4

1.2 LES CARTES.....4

1.3 LA PRODUCTION CHART *(Table de Production)*.....5

1.4 COMMENT INSTALLER LE JEU.....5

2. ZONES DE CONTRÔLE.....6

3. EMPILEMENT.....7

4. RAVITAILLEMENT.....7

4.1 EFFETS DU MANQUE DE RAVITAILLEMENT 7

4.2 JUGEMENT DU RAVITAILLEMENT.....7

4.3 SOURCES DE RAVITAILLEMENT.....8

4.4 TRACER UNE LIGNE DE RAVITAILLEMENT 8

4.5 RAVITAILLEMENT DANS LES CASES HORS-CARTE.....9

5. SÉQUENCE DE JEU.....9

6. SEGMENT DE RENFORT.....9

6.1 AJOUTS A LA FORCE POOL.....9

6.2 PLACEMENT DES RENFORTS.....9

7. SEGMENT D'INITIATIVE.....10

7.1 PROCÉDURE.....10

7.2 EFFET DE L'INITIATIVE.....10

7.3 RENSEIGNEMENT SUR L'INITIATIVE.....10

8. SEGMENT MÉTÉO.....11

8.1 PROCÉDURE.....11

8.2 EFFETS DE LA MÉTÉO.....11

9. SEGMENT DE TRANSPORT DE RESSOURCES.....12

9.1 TRANSPORT TERRESTRE DES RESSOURCES 12

9.2 TRANSPORT DE RESSOURCES OUTRE-MER 12

9.3 PLACEMENT DES PIPELINES.....12

9.4 PRÊT DE RESSOURCES.....13

9.5 RESSOURCES DES PAYS NEUTRES.....13

10. SEGMENT D'ACTION.....13

10.1 DESCRIPTION DU SEGMENT ACTION.....13

10.2 DESCRIPTION DES IMPULSIONS.....13

10.3 MISSIONS AÉRIENNES.....14

10.4 L'ACTION DE PASSE.....18

10.5 L'ACTION NAVALE.....18

10.6 L'ACTION COMBINÉE.....25

10.7 L'ACTION TERRESTRE.....25

10.8 FIN DE LA PHASE D'ACTION.....34

11. SEGMENT DE FIN DE TOUR.....34

11.1 PHASE DES PARTISANS.....34

11.2 PHASE DES PARTISANS RUSSES.....35

11.3 PHASE D'ATTAQUE DE CONVOI.....35

11.4 PHASE DE COUP D'ÉTAT.....36

11.5 PHASE D'ENTRÉE US.....37

11.6 PHASE DE PRODUCTION.....39

11.7 PHASE DE RETOUR À LA BASE.....42

11.8 ACTIVITÉS SPÉCIALES.....43

11.9 PHASE DE RÉORGANISATION FINALE.....43

12. SURPRISE.....43

13. JETONS D'OFFENSIVE *(Offensive Chits)*..43

13.1 ANNULATION DES JETS DE DÉS.....43

13.2 ACTION COMBINÉE.....43

13.3 ACTION TERRESTRE.....44

14. CONQUÊTE.....44

14.1 EFFETS DE LA CONQUÊTE.....44

14.2 GOUVERNEMENTS EN EXIL.....45

14.3 LIBÉRATION.....45

14.4 REDDITION.....45

15. CONTRÔLE.....45

16. FRANCE DE VICHY.....46

16.1 PLACEMENT DES UNITÉS.....46

16.2 DÉTERMINATION DU RÉGIME DE VICHY 46

16.3 CONTRÔLE DES TERRITOIRES DE VICHY PAR L'AXE.....47

16.4 ATTAQUES ALLIÉES SUR LES TERRITOIRES DE VICHY.....47

16.5 RESTRICTIONS DE VICHY ET DE LA FRANCE LIBRE.....47

17. PUISSANCES MAJEURES NEUTRES.....48

17.1 RESTRICTIONS.....48

17.2 GUERRE RUSSE.....48

17.3 GUERRE RUSSO-JAPONAISE.....49

17.4 ITALIE & US.....49

18. PAYS MINEURS.....49

18.1 MISE EN PLACE D'UN PAYS MINEUR.....50

18.2 UTILISATION DES UNITÉS DES PAYS MINEURS.....50

18.3 PAYS MINEURS DE L'AXE.....50

18.4 NETHERLANDS ET PORTUGAL.....50

18.5 POLAND & ÉTATS BALTES.....50

18.6 MONGOLIA.....51

18.7 FRENCH INDO-CHINA.....51

18.8 Occupied CHINA *(Chine Occupée)*.....51

18.9 EAST PRUSSIA.....51

19. COOPÉRATION.....51

19.1 QUI PEUT COOPÉRER ?.....51

19.2 EFFETS DE LA NON-COOPÉRATION.....51

19.3 EFFETS DE LA COOPÉRATION.....51

20. COMMUNISTES CHINOIS.....52

21. USINES RUSSES.....52

22. EFFORT NATIONAL.....52

23. CRÉDITS DE CONCEPTION.....52

* *

Notes du Traducteur :

1) Il existe déjà une traduction de **World in Flames** 5e édition, INCLUANT les règles des extensions compatibles (**Asia Aflame, Africa Aflame, Mechs in Flames, Planes in Flames** et **Ships in Flames**). Elle est proposée par Patrice Forno sur le site *French World in Flames Page* :

https://sites.google.com/site/frenchwifpage/world-in-flames-wif/world-in-flames-5th-edition-wif-5/wif-5-rules-erratas

A l'inverse, notre traduction se limite aux règles incluses dans **World in Flames 5e édition**, c'est-à-dire SANS EXTENSION. La seule exception est l'extension **Days of Decision** mentionnée dans le Livret de Scénarios au point 29 (règles de **DoD** modifiées par **WiF** 5e édition).

2) Par souci de clarté, les noms propres et ceux des aides de jeu sont conservés en anglais, traduits au moins une fois *en italique.* Les seuls noms propres traduits sont ceux des PUISSANCES MAJEURES avec les exceptions suivantes :

- traduits en français : Allemagne, Italie, Japon, France, Russie, Chine
- conservés en anglais : Commonwealth, USA
- les noms des territoires des Puissances Majeures sont aussi conservés en anglais pour faciliter les mises en place des scénarios : Germany, Italy, Japan, Russia, China *(NdT : tout le monde ne connaît pas sa géographie par coeur !)*

3) Certains termes ont été conservés en anglais car leur traduction est peu élégante, comme le "rebase" ("*rebasement*" ?!) ou les différents types de "Pools" (Force, Repair, Construction et Transfert Pools).

4) Dans les règles originales, des barres sur le côté des paragraphes indiquent les changements importants par rapport à la 4e édition. Nous avons retiré cette information car elle ne nous semble plus nécessaire en 2023.

5) Cette traduction est à jour des erratas publiés le 15 septembre 1995 (surlignés en jaune)

Errata de la carte

Les USA contrôlent le principal port des Samoa (qui devrait en fait s'appeler "Western Samoa"). L'hexagone actuellement appelé "Western Samoa" devrait en fait être intitulé "Samoa". Il contient un port mineur et est contrôlé par le CW.

[Note des Concepteurs : D'accord, nous l'admettons, les Western Samoa, Samoa Occidentales, sont en fait à l'ouest des Samoa].

Terrain Effects Chart

Les unités en défense ne sont plus **triplées lorsqu'elles sont attaquées** à travers un côté d'hex de fort. Au lieu de cela, les unités **qui attaquent à travers un côté d'hex de fort** ont leurs facteurs d'attaque **divisés par trois**. Les unités qui n'attaquent pas à travers un côté d'hex de fort ou qui sont parachutées sur le fort ne sont pas affectées.

1. INTRODUCTION

World in Flames est un jeu stratégique sur la Seconde Guerre mondiale d'Australian Design Group. Deux à six joueurs gèrent chacun l'économie et conduisent les opérations militaires d'une ou plusieurs des grandes nations impliquées dans ce conflit.

Le jeu se déroule sur deux cartes, l'une couvrant les théâtres européen et africain, l'autre couvrant les théâtres asiatique et pacifique. Les deux cartes sont reliées par une série de cases stratégiques permettant de reconstituer l'ensemble de la guerre.

Chaque unité terrestre représente généralement une armée ou un corps d'armée. Chaque unité navale représente une *task force* composée d'un à trois navires principaux et d'un nombre variable de navires plus petits. Chaque unité aérienne représente une variété de types et de nombres d'avions. Chaque tour de jeu dure deux mois.

1.1 PIONS DU JEU

La plupart des pions fournis avec le jeu représentent des unités militaires. D'autres indiquent le tour de jeu en cours, l'année, le statut actuel de l'initiative, l'impulsion actuelle, les marqueurs d'entrée cachée US, les marqueurs de contrôle des Puissances Majeures, les jetons d'offensive ou représentent des usines.

Les unités aériennes et navales sont représentées par des silhouettes. Les unités terrestres sont distinguées par des symboles. Ceux-ci sont expliqués dans l'Unit Description Chart *(Table de Description des Unités).*

Les unités de combat sont imprimées en différentes couleurs pour différencier les nationalités, et toutes les unités mineures et certaines unités du Commonwealth sont également identifiées par des lettres (voir l'Unit Description Chart).

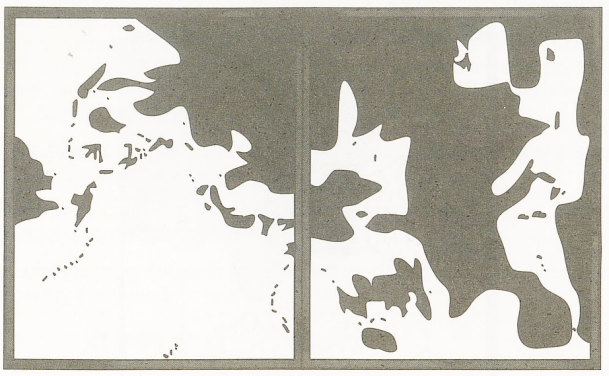
Certaines nationalités comprennent des unités terrestres dont les facteurs sont imprimés en blanc. Cela indique une plus grande résistance aux effets néfastes du manque de ravitaillement (voir 4.1).

Le nombre et les types d'unités militaires fournis dans le jeu sont intentionnels. Les joueurs ne doivent pas ajouter d'autres unités au mélange de pions militaires.

Le verso de chaque unité de HS et de CV indique une ou plusieurs dates ou un "?". Une date entre crochets correspond à la date historique à laquelle l'unité est arrivée dans la Construction Pool *(Réserve de Construction)*. Une date sans crochets en noir est la date historique à laquelle l'unité est arrivée sur la carte. Une date imprimée en rouge ou en blanc est la date à laquelle l'unité a été coulée. Les unités qui ont une date d'arrivée sur la carte mais pas dans la Construction Pool sont arrivées dans cette Pool un an avant leur date d'arrivée sur la carte (par exemple, historiquement, le Midway/FDR est arrivé sur la carte en Sep/Oct 1945 après être arrivé dans la Construction Pool en Sep/Oct 1944).

1.2 LES CARTES

Il y a deux cartes dans **World in Flames**, la carte européenne et la carte du Pacifique. Lors des parties "Barbarossa" ou "Fascist Tide", seule la carte européenne est utilisée. Lors des parties "Guadalcanal" ou "Day of Infamy", seule la carte du Pacifique est utilisée. Pour les autres jeux, les deux cartes sont utilisées et doivent être assemblées de la manière suivante :

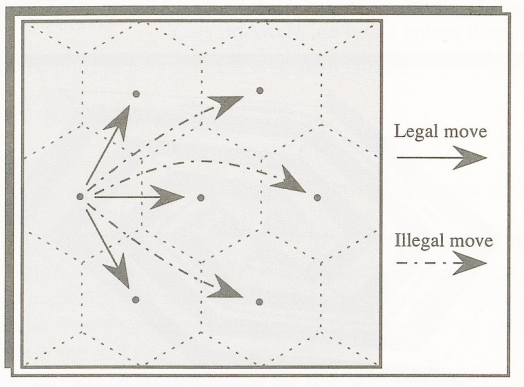


Les joueurs remarqueront que, comme dans de nombreux wargames, les parties terrestres de chaque carte sont divisées en hexagones (appelés hexs). Les hexs sont utilisés pour réguler l'emplacement et le mouvement des unités. Un hex côtier est un hex qui contient à la fois de la terre et de la mer, et dont la partie maritime est imprimée dans une teinte de bleu plus claire que les zones purement maritimes. Chaque hex a six côtés appelés "côtés d'hex". Certains éléments de terrain (par exemple les rivières) se conforment aux côtés d'hex et affectent le combat, et parfois le mouvement, à travers ce côté d'hex. Un côté d'hex entièrement maritime est un côté d'hex qui ne contient aucune terre.

Un hex est adjacent à un autre lorsqu'ils partagent un côté d'hex commun.

Contrairement à d'autres wargames, les hexs s'arrêtent aux côtes. Les hexs en mer sont remplacés par des points d'hex. Chaque point d'hex est situé au centre de ce qui serait autrement un hex. Lorsqu'ils se déplacent de point d'hex en point d'hex (mouvement utilisé uniquement par les unités aériennes), les joueurs doivent s'imaginer qu'ils se déplacent d'hex en hex.

EXEMPLE :



L'utilisation de points d'hex est en partie esthétique mais sert également à montrer que la présence d'unités terrestres n'est pas autorisée.

Les mers sont divisées en zones par des lignes bleu foncé (appelées frontières des zones maritimes). Chaque zone maritime est nommée individuellement (par exemple "RED SEA"). Chaque zone maritime contient une case maritime qui sert à réguler les mouvements et les combats en mer.

Deux zones maritimes sont adjacentes lorsqu'elles partagent une frontière commune ou lorsqu'elles sont directement reliées par une ligne de communication bleue.

Les deux cartes intègrent les principales zones de conflit de la Seconde Guerre mondiale. Cependant, d'autres zones ont été le théâtre de combats et **World in Flames** autorise les mouvements et les combats dans ces zones hors-carte. Ces zones sont appelées cases hors-carte.

Chaque case hors-carte se compose de :

(a) une zone maritime avec sa case maritime ; et/ou
(b) d'une ou plusieurs sections terrestres.

Chaque section terrestre contient un nombre illimité de villes. Une section terrestre avec un symbole de port mineur contient 1 port mineur. Chaque section avec un symbole de port majeur contient un nombre illimité de ports majeurs.

Des lignes de communication relient les cases hors-carte entre elles et à la carte. Le mouvement le long des lignes de communication bleues n'est autorisé qu'aux unités navales (et à leurs cargaisons). Les déplacements le long des lignes de communication grises ne sont autorisés qu'aux unités terrestres et aériennes.

Deux sections terrestres hors-carte sont adjacentes lorsqu'elles partagent une frontière commune ou lorsqu'elles sont directement reliées par une ligne de communication grise.

Un hex est adjacent à une case de section terrestre hors-carte lorsqu'il est :

(a) connecté à la section terrestre par une ligne de communication grise ;

(b) à moins de 4 hexs, le long du bord de la carte, d'une ligne grise continue de connexion sur la carte européenne ;

(c) à moins de 2 hex, le long du bord de carte, d'une ligne grise de connexion sur la carte du Pacifique ; ou

(d) à moins d'un hex, le long du bord de la carte, d'une ligne grise en pointillés.

Pour le décompte des hexs, il convient d'exclure l'hex auquel la ligne est reliée.

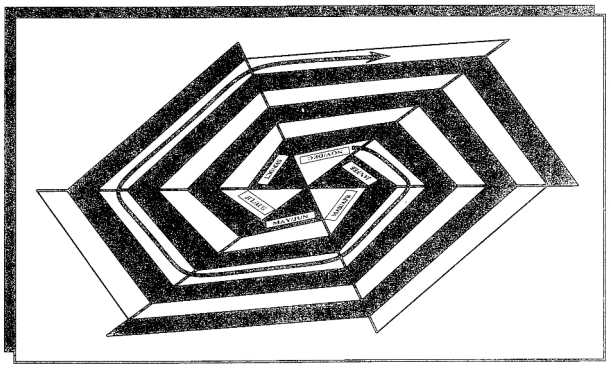
L'hex de ressource en forêt sur la carte du Pacifique, contenant des parties de la Russie continentale et de l'île de Sakhalin, est un hex spécial. Traitez-le comme une connexion terrestre complète entre la Russie et l'île de Sakhalin.

Le terrain et ses effets sont résumés dans la table en haut à droite de la carte du Pacifique.

1.3 LA PRODUCTION CHART *(Table de Production)*

La Production Chart *(Table de Production)* contient une Year Track *(Piste d'Année)* sur laquelle est enregistrée l'année en cours, une Initiative Track *(Piste d'Initiative)* enregistrant le statut de l'initiative (cf. 7.0), une Impulse Track *(Piste d'Impulsion)* enregistrant l'impulsion en cours (cf. 10.1), une Construction Pool *(Réserve de Construction)* dans laquelle sont placées les unités navales en cours de construction (cf. 11.6.2.3), une Repair Pool *(Réserve de Réparation)* dans laquelle sont placées les unités navales endommagées (cf. 10.5.7.2), et une Transfert Pool (*Réserve de Transfert* - cf. 27.3.3 & 27.4.3) à utiliser dans les jeux de campagne sur une carte unique.

La Production Chart contient également une Production Spiral *(Spirale de Production)*. La production de nouvelles unités dans le jeu est contrôlée par la Production Spiral. La spirale est divisée en six bras de spirale, chacun rattaché à une période particulière de deux mois (*en anglais* Jan/Feb, Mar/Apr, etc.).



Le marqueur de tour de jeu est déplacé sur la partie du bras de la spirale qui est la plus proche du centre de la spirale. Il indique le bimestre (le "tour de jeu") en cours.

1.4 COMMENT INSTALLER LE JEU

La ou les cartes doivent être disposées sur une surface plane (en les repliant le long des plis, si nécessaire, pour les rendre plates). La Production Chart doit être placé à côté des cartes.

Les pions sont maintenant répartis. Le marqueur de tour de jeu est placé sur le bras approprié de la spirale, selon les indications du jeu en cours, et le marqueur d'année doit être placé sur l'espace approprié de la Year Track. Les marqueurs d'entrée cachée US et les marqueurs de renseignement d'initiative sont placés dans des gobelets opaques séparés. Les marqueurs "TRS USED", les marqueurs de contrôle des Puissances Majeures et les jetons "OFFENSIVE" sont mis de côté.

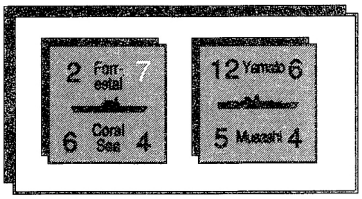
Les marqueurs Res/Fact, Money, Minor Country et War, les pions Attacker et Defender, les pions INF Austrian, Czechoslovakian, Spanish Republican et 7 pions INF Spanish Nationalist choisis au hasard sont retirés du jeu. Ils ne sont utilisés que pour **Days of Decision** *(NdT : ces pions sont fournis avec **Days of Decision**)*

Les pions restants doivent être triés par nationalité dans les Force Pools suivants :

PART ; HQ ; INF ; MTN ; PARA ; MAR ; DIV ; ARM ; CAV ; MIL (HG, JM, VS & IM) ; LS ; HS ; CV ; TRS ; SUB ; FTR ; TAC ; ATR ; NAV et STR.

Les Force Pools du Commonwealth et de l'Allemagne contiennent plusieurs nationalités. Celles-ci sont imprimées dans la même couleur de fond. Le scénario peut spécifier que certaines unités seront initialement exclues des Force Pools.

Lorsqu'une unité est détruite au cours de la partie, elle est retirée de la carte et retournée dans sa Force Pool. Elle peut alors être reconstruite.



1.4.1 UNITÉS HS ET CV

Chaque Puissance Majeure possède deux Force Pools HS et deux Force Pools CV. L'une (la "Force Pool secondaire") contient les unités qui ont été coulées avant le début du scénario et celles qui ont un "?" au lieu d'une date sur leur verso. L'autre (la "Force Pool primaire") contient les unités restantes de ce type. La Force Pool primaire doit être triée dans l'ordre dans lequel les unités sont historiquement arrivées dans la Construction Pool.

Les CV et HS détruits sont replacés dans la Force Pool **secondaire**.

1.4.2 DÉTERMINATION DES CAMPS

S'il y a plus de 2 joueurs, ils doivent se diviser en 2 équipes. Chaque équipe (ou joueur) détermine secrètement le nombre de tours de jeu qu'elle pense nécessaire pour gagner en tant qu'Alliés. L'équipe dont l'offre est la moins élevée joue les Alliés. L'autre équipe joue l'Axe.

En cas d'égalité, on procède à un nouveau tour d'enchères. En cas d'égalité, un jet de dé détermine quelle équipe joue quel camp.

Le jeu durera autant de tours que l'équipe Alliée a fait d'offres, et se terminera après la phase des conditions de victoire de ce tour.

EXEMPLE : *Historiquement, la guerre s'est terminée au tour de jeu de Jul/Aug 1945, soit un total de 36 tours de jeu (pour le jeu complet). Si les joueurs estiment que le jeu est biaisé en faveur des Alliés, ils devraient miser moins de 36 tours, s'ils estiment qu'il est biaisé en faveur de l'Axe, ils devraient miser plus de 36 tours. Nous recommandons aux joueurs inexpérimentés d'enchérir autour de 35-37 tours.*

Si les joueurs ou les équipes souhaitent jouer des camps particuliers plutôt que d'enchérir, alors le nombre historique de tours doit être joué.

1.4.3 MISE EN PLACE

Les différentes nationalités sont maintenant placées dans l'ordre spécifié par la règle de mise en place du jeu en cours. Sauf indication contraire, toutes les unités doivent être choisies au hasard. Les unités doivent être placées sur la Production Spiral ou dans les Construction ou Repair Pools, selon les instructions de la règle de mise en place. Dans certains jeux, certaines unités doivent être placées dans des hexs spécifiques. Les unités spécifiées pour être placées "n'importe où sur la carte" peuvent être placées dans n'importe quel territoire qu'elles contrôlent sur cette carte. Toutes les unités navales doivent être placées dans des ports (à l'exception des SUB autorisées à commencer en mer). Lorsque la nationalité d'une unité est spécifiée et qu'une autre est choisie (par exemple, une unité canadienne est choisie pour être installée en India), elle doit être remise dans la Force Pool et une autre unité doit être choisie. Toutes les unités doivent respecter les limites d'empilement lors de la mise en place (voir 3.0).

Dans les parties commençant en 1939, les deux camps choisissent secrètement leurs **cellules de coup d'État** *(coup cells)* et notent leur emplacement sur un morceau de papier. L'Allemagne place 2 cellules. L'Italie, la France, la Russie et le Commonwealth placent chacun 1 cellule. Une cellule peut être placée dans n'importe quel pays **neutre** mineur, à l'exception de la Bulgaria, de la Finland, de la Hungary et de la Rumania. Plus d'une cellule peut être placée dans un pays mineur.

2. ZONES DE CONTRÔLE

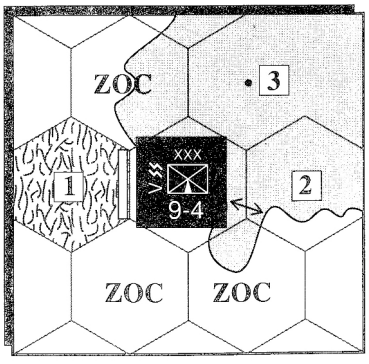
Les Zones de Contrôle (ZDC) affectent le mouvement terrestre (voir 10.7.4.1), le ravitaillement (voir 4.1 et 4.4) et le transport des ressources (voir 9.1).

Les HQ, les DIV et les Partisans Russes exercent une ZDC dans leur propre hex. Toutes les autres unités terrestres exercent une ZDC dans leur propre hex et dans tous les hexs adjacents.

Les ZDC ne sont pas exercées à travers les côtés d'hex alpins, de lacs ou entièrement maritimes (y compris les côtés d'hex de détroit), ni dans les hexs fictifs représentés par les points d'hex. Les ZDC ne sont pas exercées à l'intérieur ou à l'extérieur des sections terrestres.

Les unités navales et aériennes n'exercent aucune ZDC, pas même dans l'hex qu'elles occupent.

EXEMPLE :



L'unité n'exerce pas de ZDC dans l'hex numéro :

(1) à cause du côté d'hex alpin
(2) à cause du côté d'hex de détroit et
(3) parce qu'il s'agit d'un point d'hex.

3. EMPILEMENT

Jusqu'à trois unités terrestres peuvent s'empiler dans un hex, mais deux maximum peuvent être des unités non-HQ.

Les unités qui envahissent (voir 10.7.4.5) et qui sont parachutées (voir 10.7.5.2) ont une limite d'empilement qui s'ajoute à celle des unités en défense.

Un nombre quelconque d'unités terrestres transportées par voie navale (voir 10.5.3) peuvent s'empiler dans une case maritime.

Jusqu'à deux unités aériennes peuvent s'empiler dans un hex de port. Jusqu'à trois unités aériennes peuvent s'empiler dans un hex de ville, quel que soit le nombre de villes dans cet hex. Jusqu'à quatre unités aériennes peuvent s'empiler dans un hex avec un HQ. Aucune unité aérienne ne peut s'empiler dans un hex de montagne ou de marais. Une unité aérienne peut être empilée dans n'importe quel autre hex. **Lorsqu'un hex a plusieurs limites d'empilement applicables (par exemple un HQ dans un hex de montagne), c'est la limite d'empilement la plus élevée qui s'applique.**

Les unités aériennes effectuant des missions de vol, d'escorte ou d'interception ne sont soumises à aucune limite d'empilement.

Les unités terrestres et aériennes dans les sections terrestres doivent former des piles. Les unités qui entrent dans une section terrestre peuvent être ajoutées à une pile existante ou former une nouvelle pile. Les unités qui entrent ensemble doivent terminer dans la même pile. Chaque pile doit respecter les limites d'empilement applicables à un hex de ville. Il n'y a pas de limite au nombre de piles dans chaque section terrestre.

Jusqu'à deux unités navales peuvent s'empiler ensemble dans un port mineur. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités navales pouvant s'empiler dans un port majeur (**exception** : voir 4.1) ou dans une case maritime. Les unités navales des deux camps peuvent occuper la même case maritime, même dans la même section.

Les unités navales au port dans une section terrestre doivent former des piles. Il ne peut y avoir qu'une seule pile d'unités navales dans une section terrestre avec un port mineur. Il peut y avoir un nombre quelconque de piles dans une section terrestre avec un port majeur. Chaque pile occupe un port séparé et doit se conformer à la limite d'empilement appropriée pour ce type de port.

Les limites d'empilement des unités navales, aériennes et terrestres sont indépendantes. Ainsi, il peut y avoir un nombre quelconque d'unités navales, jusqu'à quatre unités aériennes et deux unités terrestres empilées dans un port majeur ravitaillé contenant également un HQ.

Les unités de nationalités qui ne peuvent pas coopérer (voir 19.1) ne peuvent pas s'empiler ensemble dans le même hex, bien qu'elles puissent s'empiler dans la même case maritime. Elles peuvent occuper la même section terrestre, mais doivent le faire dans des piles différentes.

Les limites d'empilement ne sont en vigueur qu'à la fin de chaque segment et de chaque phase de chaque tour de jeu. Si les limites sont dépassées à l'un de ces moments, l'adversaire élimine toutes les unités excédentaires.

4. RAVITAILLEMENT

Toutes les unités ont besoin de ravitaillement pour fonctionner efficacement. Le ravitaillement des ports affecte l'empilement et le mouvement des unités navales.

4.1 EFFETS DU MANQUE DE RAVITAILLEMENT

Les unités terrestres non-ravitaillées ne peuvent ni débarquer, ni envahir, ni attaquer et, si elles se déplacent (même par transport naval ou aérien), elles sont retournées à la fin de ce mouvement, même si elles sont alors ravitaillées. Elles ont toujours une capacité de mouvement normale et exercent une ZDC. Les unités terrestres face cachée **non-ravitaillées** ont une force de défense de 1, sauf les unités face cachée imprimées en blanc qui ont une force de défense de 3. Le ravitaillement n'a pas d'effet sur le Soutien de HQ (voir 10.7.6.5).

Les unités aériennes non-ravitaillées réduisent leur capacité de mouvement de 2 points de mouvement.

Les unités navales commençant une impulsion dans un port non-ravitaillé perdent 1 point de mouvement.

Une unité navale ne peut pas entrer dans un port majeur non-ravitaillé si ce port contient actuellement 6 unités navales ou plus.

4.2 JUGEMENT DU RAVI-TAILLEMENT

4.2.1 TERRESTRE

Le ravitaillement pour le mouvement des unités terrestres du joueur en phase est jugé au **début** de l'impulsion.

Le ravitaillement pour chaque combat terrestre est évalué pour l'attaquant **à la fois lors de la déclaration d'attaque et au moment de la résolution du combat**. Si **à l'un de** ces moments une unité terrestre n'est pas ravitaillée, elle ne peut pas attaquer. Le ravitaillement est jugé pour les unités en défense au moment de la résolution du combat.

Le ravitaillement des unités qui débordent *(overrun)* est déterminé au début de l'impulsion **et** au moment du débordement. Les unités doivent être ravitaillées à ces deux moments pour pouvoir déborder. Le ravitaillement des unités en cours de débordement est déterminé au moment du débordement.

4.2.2 UNITÉS AÉRIENNES

Le ravitaillement des unités aériennes est jugé au **début** de l'impulsion.

4.2.3 PORTS

Le ravitaillement des ports est jugé au **début** de l'impulsion.

4.3 SOURCES DE RAVITAILLEMENT

Une source de ravitaillement est :

(a) toute ville dans le territoire national *(home country)* de l'unité ou du port (sauf si ce pays a été conquis et n'est pas encore libéré),

(b) toute ville de ce type dans le territoire national d'une Puissance Majeure, ou d'un pays mineur, avec lequel l'unité peut coopérer (voir 19.1),

(c) la **capitale** de tout pays mineur contrôlé ou conquis ou de tout territoire national d'une Puissance Majeure conquise (voir 14.0) contrôlé par une Puissance Majeure avec laquelle l'unité peut coopérer,

(d) toute ville de Chine occupée si l'unité est chinoise, ou

(e) un HQ coopérant qui peut tracer un chemin (de n'importe quelle longueur) jusqu'à une source de ravitaillement de la ville.

Les territoires nationaux sont spécifiés en détail dans le glossaire (voir 32.0).

Une ville n'est une source de ravitaillement pour un camp que si elle a été contrôlée par ce camp **sans interruption** depuis le début du tour.

Il n'y a pas de limite au nombre d'unités qui peuvent tracer une ligne de ravitaillement vers la même source de ravitaillement. **Exception** : Le nombre d'unités pouvant tracer une ligne de ravitaillement vers un HQ dans un hex désertique ne peut pas dépasser la valeur de réorganisation face visible de ce HQ. Le joueur propriétaire choisit les unités ou les ports qui sont ravitaillés au **début** de chaque impulsion.

4.4 TRACER UNE LIGNE DE RAVITAILLEMENT

Pour qu'une unité ou un port soit ravitaillé, il doit être possible de tracer un chemin d'hexs contigus d'une longueur maximale de quatre sur la carte européenne ou de deux sur la carte du Pacifique, **depuis** l'unité jusqu'à une source de ravitaillement. La portée de ravitaillement sera modifiée par certains résultats météorologiques sur la Weather Chart (voir 8.2.1). Dans ce cas, la portée de ravitaillement est déterminée par la zone météo **occupée par l'unité ou le port** en question au moment du jugement du ravitaillement. Une unité ou un port est également ravitaillé s'il se trouve dans une section terrestre hors-carte qui est une source de ravitaillement.

Aucun hex d'une ligne de ravitaillement ne peut se trouver dans une ZDC ennemie à moins qu'il ne contienne également une unité terrestre amie. La ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée dans des hexs contrôlés par l'ennemi (voir 15.0).

Une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée à travers un territoire neutre.

Une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée à travers un côté d'hex alpin, de lac ou entièrement maritime (**exception** - voir 4.4.1). Une ligne de ravitaillement peut être tracé à travers un côté d'hex de détroit.

Les hexs de désert comptent comme deux hexs pour les lignes de ravitaillement. Dans les tours où le temps n'est pas Clear, la longueur de la ligne de ravitaillement n'est pas réduite pour les unités dans les hexs de désert car les hexs de désert sont toujours considérés comme ayant un temps Clear.

EXEMPLE : *En supposant que Cairo est une ville source de ravitaillement, une unité terrestre située à deux hexs à l'ouest de Cairo peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à Cairo par temps de Mud. Cependant, une unité à trois hexs à l'ouest de Cairo ne peut pas tracer jusqu'à Cairo car chaque hex de désert compte pour deux pour les lignes de ravitaillement.*

Ainsi, une unité dans un hex non-désertique sur la carte du Pacifique dans une zone météo avec un temps de Mud ne peut même pas tracer jusqu'à un hex désertique adjacent.

4.4.1 TRACER UNE LIGNE DE RAVITAILLEMENT OUTRE-MER

Toute partie d'une ligne de ravitaillement peut être tracée outre-mer. L'unité qui trace le ravitaillement doit soit occuper un hex côtier, tracer la ligne de ravitaillement via un port, tracer jusqu'à un HQ dans un hex côtier, ou tracer jusqu'à un HQ qui trace via un hex de port.

Depuis l'hex côtier ou le port, la ligne de ravitaillement est tracée via les zones maritimes jusqu'à un port sous contrôle ami qui est lui-même une source de ravitaillement ou qui peut tracer une ligne de ravitaillement par voie terrestre jusqu'à une source de ravitaillement. La partie maritime de la ligne de ravitaillement ne compte pas dans le nombre maximum d'hexs autorisés entre l'unité et la source de ravitaillement.

Il n'y a pas de limite au nombre de zones maritimes qui peuvent être traversées lors du tracé d'une ligne de ravitaillement **tant qu'elles sont consécutives**. Aucune d'entre elles ne peut contenir un CV, un HS, un LS ou une unité aérienne ennemie avec un facteur air-mer supérieur à zéro à moins qu'elle ne contienne également un CV, un HS, un LS, un TRS ou un FTR ami.

Le ravitaillement ne peut pas être tracé à travers des frontières maritimes interdites au mouvement des unités navales de surface (CV, HS, LS ou TRS) de cette nationalité (cf. 10.5.2.2). Par exemple, les unités de l'Axe ne peuvent pas tracer de ravitaillement entre Western Mediterranean et Bay of Biscay, sauf si Gibraltar est contrôlé par l'Axe.

EXEMPLES :

(1) Une unité INF allemande se trouve à Toulouse en Winter et n'est pas à proximité d'un HQ. Elle trace une ligne de ravitaillement jusqu'à Bordeaux (1er et 2ème hex) et outre-mer via Bay of Biscay, North Atlantic, Norwegian Sea et North Sea jusqu'à Bremen (3ème hex) qui est un port et une source de ravitaillement. Si l'une de ces zones maritimes contient un CV, un HS, un LS ou une unité aérienne Alliée, cette ligne de ravitaillement ne peut être tracée que si elle contient également une unité navale de surface ou une unité aérienne de l'Axe.

(2) Une unité INF japonaise occupe Brisbane par temps Clear. Elle ne peut pas tracer de ravitaillement à travers Coral Sea à cause de la présence d'unités navales Alliées. Cependant, il y a un HQ japonais dans un rayon de deux hexs. Par conséquent, l'unité INF peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'au HQ qui peut tracer une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur jusqu'à Darwin (qui est sous contrôle japonais) et de là, outre-mer via Timor Sea, Bismarck Sea, lSouth China Sea et Sea of Japan jusqu'à Tokyo qui est un port et une ville source de ravitaillement.

4.5 RAVITAILLEMENT DANS LES CASES HORS-CARTE

Une unité ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement dans ou hors d'une section terrestre à moins qu'elle ne trace d'abord le ravitaillement vers un HQ.

Toutes les sections terrestres côtières sont considérées comme des hexs côtiers.

5. SÉQUENCE DE JEU

World in Flames se joue en une série de tours de jeu. Chaque tour de jeu comprend un certain nombre de segments qui se déroulent dans l'ordre suivant :

1. SEGMENT DE RENFORT

2. SEGMENT D'INITIATIVE

3. SEGMENT MÉTÉO

4. SEGMENT DE TRANSPORT DES RESSOURCES

5. SEGMENT D'ACTION - Répétez 5.1 et 5.2 jusqu'à ce que le Segment d'Action se termine.

5.1 Impulsion du Premier Camp - Toutes les Puissances Majeures du même camp effectuent les actions suivantes.

5.1.1 Phase de Déclaration de Guerre - Chaque Puissance Majeure peut maintenant déclarer la guerre aux Puissances Majeures et aux pays mineurs.

5.1.2 Phase d'Action - Chaque Puissance Majeure choisit maintenant l'une des phases I à IV, en effectuant les phases dans l'ordre spécifié :

(I) ACTION DE PASSE - Aucune activité n'est autorisée

(II) ACTION NAVALE

(a) Phase d'Attaque de Port

(b) Phase de Mouvement Naval - déplacez les unités navales et effectuez les missions Aéronavales, un groupe à la fois, en résolvant les interdictions et interceptions navales au fur et à mesure du déplacement de chaque groupe.

(c) Phase de Combat Naval

(III) ACTION COMBINÉE

(a) Une Action Navale (limitée) comme en (II) ci-dessus

(b) Une Phase de Bombardement Stratégique

(c) Une Action Terrestre (limitée) telle que décrite au point (IV) ci-dessous

(IV) Action Terrestre

(a) Phase de Frappe au Sol *(ground strike)*

(b) Phase de *Rebase* des Unités Aériennes

(c) Phase de Mouvement Stratégique

(d) Phase de Mouvement Terrestre - dans n'importe quel ordre ; déplacez des unités terrestres, débarquez et envahissez avec des unités depuis des transports

(e) Phase de Transport Aérien et de Parachutage

(f) Phase de Combat Terrestre

(i) déclarez les attaques terrestres

(ii) annoncez les Soutiens de HQ

(iii) effectuez les missions d'Appui au Sol

(iv) résolvez le Soutien de HQ

(v) résolvez les attaques terrestres

(g) Phase de Réorganisation

(h) Phase de Ravitaillement Aérien

5.1.3 Fin de la Phase d'Action - Lancez le dé pour vérifier la fin du Segment d'Action. S'il ne se termine pas, avancez le marqueur d'Impulsion d'une ou plusieurs cases sur l'Impulse Track (en fonction de la météo). Si elle se termine, commencez le Segment de Fin de Tour.

5.2 Impulsion du Camp Suivant - Si le Segment d'Action ne s'est pas terminé, répétez les étapes 5.1.1 - 5.1.3 ci-dessus pour l'autre camp.

6. SEGMENT DE FIN DE TOUR

6.1 Phase des Partisans

6.2 Phase des Partisans Russes

6.3 Phase d'Attaque des Convois

6.4 Phase de Coup d'État

6.5 Phase d'Entrée US

6.6 Phase de Production

6.7 Phase de Retour à la Base

6.8 Phase de Déclaration de Vichy

6.9 Phase de Paix Russo-Japonaise

6.10 Phase de Conquête

6.11 Phase de Soutien Allié de Mineur

6.12 Phase des Conditions de Victoire

6.13 Phase de Réorganisation Finale

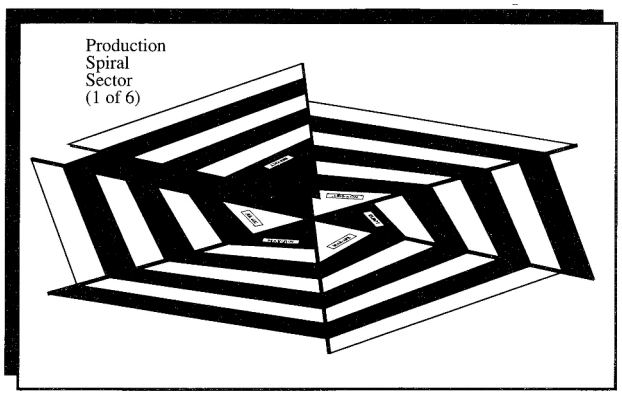
6. SEGMENT DE RENFORT

6.1 AJOUTS A LA FORCE POOL

Certains ajouts sont faits aux Force Pools au cours d'années spécifiques (voir la mise en place de chaque partie). Ces ajouts sont effectués au début du premier tour de jeu de l'année en question. D'autres ajouts sont effectués lorsque certains événements se produisent.

6.2 PLACEMENT DES RENFORTS

La Production Spiral est divisée en six secteurs, comme une pizza.



Lors du Segment de Renfort de chaque tour de jeu, toutes les unités contenues dans le secteur en cours sont reçues en renfort. Le camp qui a eu l'initiative lors du tour de jeu précédent place ses unités en premier.

Les unités navales face cachée sur la spirale sont placées dans la Construction Pool. Toutes les autres unités sont placées sur la carte. Les unités des Puissances Majeures qui ne peuvent pas être placées sur la carte sont remises dans la Production Spiral pour arriver au prochain tour de jeu.

Les unités doivent être placées sur un hex de ville sous contrôle ami dans leur territoire national. Les unités navales doivent être placées dans un hex de ville portuaire.

Les HQ, HG, TRS et SUB du Commonwealth peuvent être placés dans n'importe quel pays non-conquis du Commonwealth. Cependant, pas plus de trois unités HG ne peuvent se trouver dans des pays du Commonwealth en dehors du United Kingdom à un moment donné.

L'unité slovaque *(Slovakian)* ne peut arriver qu'à Bratislava.

L'unité IN (Indian National Army) ne peut arriver qu'à Calcutta.

Une unité peut être placée dans une ZDC ennemie ou même dans une ville isolée. Une ville isolée est une ville du territoire national qui ne peut tracer une ligne de ravitaillement de quelque longueur que ce soit vers une autre ville du territoire national. Seule 1 unité peut être placée en renfort dans une ville de territoire national isolée à chaque tour.

Si un renfort ne peut pas être placé dans une ville sans provoquer un sur-empilement, alors il peut être placé dans n'importe quel hex adjacent qui ne contient aucune autre unité et qui n'est pas en ZDC ennemie. Ceci n'est pas autorisé si l'unité est une unité navale ou si la ville est une ville du territoire national isolée. Une seule unité peut être placée de cette manière dans chaque ville à chaque tour.

Les jetons d'offensive *(offensive chit)* sont mis de côté pour une utilisation ultérieure.

7. SEGMENT D'INITIATIVE

7.1 PROCÉDURE

Chaque camp lance un dé. La **colonne** correspondante de l'Initiative Track (voir la Production Chart) indique si le jet est modifié de +1 pour un camp. Le camp ayant le dé **modifié** le plus élevé a l'initiative pour le tour de jeu. En cas d'égalité, c'est le camp **qui n'avait pas l'initiative au dernier tour** qui l'a cette fois-ci.

Si l'autre camp a l'initiative, vous pouvez choisir de relancer les dés des **deux** camps si le marqueur d'initiative se trouve dans une **colonne** contenant un chiffre ombré pour votre camp (si le marqueur d'initiative est placé dans la colonne centrale, les deux camps peuvent relancer les dés). Si vous décidez de relancer, le marqueur est déplacé d'une **colonne** en faveur de votre adversaire **après la relance**. Il ne peut y avoir de seconde relance.

Le marqueur est maintenant placé dans la rangée correspondant au mot AXIS ou ALLIES. Cela indique quel camp a l'initiative pour ce tour.

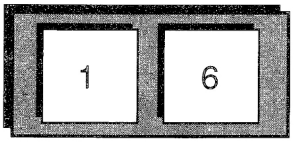
EXEMPLE : *Les joueurs vérifient l'Initiative Track et voient que le marqueur d'initiative est dans la colonne la plus à gauche, indiquant que le jet de dé de l'Axe est modifié de +1 et qu'il peut relancer puisque l'espace dans la rangée de l'Axe est ombré. Le jet de dé allié n'est pas modifié et n'a pas d'option de relance. Le jeton est placé sur la rangée de l'Axe, indiquant que l'Axe a eu l'initiative lors du dernier tour de jeu.*

Le joueur allié obtient un 2 et le joueur de l'Axe un 1, qui est modifié en 2. Il y a égalité et, comme l'Axe a eu l'initiative au dernier tour, les Alliés ont l'initiative. Désespéré de se déplacer en premier, le joueur de l'Axe demande un nouveau jet. Les Alliés obtiennent un 6. L'Axe obtient un 6, ce qui donne un 7 modifié. Le joueur de l'Axe a l'initiative. Le marqueur est déplacé d'une colonne en faveur du camp allié et placé sur la ligne de l'Axe pour indiquer que le camp de l'Axe a l'initiative.

7.2 EFFET DE L'INITIATIVE

Le camp qui a l'initiative à ce tour décide quel camp prendra la première impulsion.

NOTE : Dans les parties multi-joueurs, nous recommandons que tous les joueurs d'un camp se mettent d'accord sur la possibilité de relancer et sur le camp qui agira en premier. Si un accord n'est pas possible, le joueur du Commonwealth a le choix final pour le camp allié tandis que le joueur allemand a le choix final pour le camp de l'Axe.



7.3 RENSEIGNEMENT SUR L'INITIATIVE

Une fois l'initiative déterminée, les deux camps ont la possibilité de connaître à l'avance l'initiative du prochain tour. Le camp ayant l'initiative a cette option en premier. S'il l'exerce et réussit, l'autre camp ne peut pas tenter d'obtenir une connaissance préalable.

Une tentative alliée coûte 2 points de construction au Commonwealth. Une tentative de l'Axe coûte 2 points de construction à l'Allemagne.

Une tentative est réussie sur un jet de 1 à 4 pour les Alliés et sur un jet de 1 à 3 pour l'Axe.

Si une tentative est réussie, le joueur choisit au hasard l'un des six marqueurs numérotés prévus à cet effet. Après avoir examiné ce marqueur, il décide de le conserver pour son camp ou de le remettre à son adversaire. L'adversaire n'est pas autorisé à inspecter le marqueur avant la prochaine Phase d'Initiative.

Le marqueur remplace le jet de dé du joueur qui le tient lors des jets d'initiative du tour suivant. Si un nouveau jet doit être effectué, le joueur avec le marqueur l'utilise à nouveau pour son jet.

8. SEGMENT MÉTÉO

8.1 PROCÉDURE

Lancez un dé. Repérez le résultat sur la Weather Chart *(Table de Météo)*. Si le résultat du tour précédent a été marqué d'un astérisque, soustrayez 1 au résultat (considérez un résultat de 0 comme un résultat de 1).

Le résultat détermine le temps qu'il fera dans chaque zone de la carte. Inscrivez le résultat du jet de météo dans l'espace prévu à cet effet sur la Build Chart *(Table de Construction)*.

Les zones météorologiques sont indiquées sur la carte. Il s'agit de :

(a) La Zone Arctic Circle *(Cercle Arctique)*

(b) La Zone Arctic *(Arctic)*

(c) La Zone Temperate *(Tempérée)*

(d) La Zone Mediterranean *(Méditerranéenne)*

(e) La Zone Sub-Tropical *(Subtropicale)*

(f) La Zone Northern Monsoon *(Mousson Septentrionale)*

(g) La Zone Southern Monsoon *(Mousson Méridionale)*

La zone météorologique de chaque case hors-carte est indiquée dans la case hors-carte.

Les hexs de **désert** ne sont pas affectés par la météo. Les unités terrestres peuvent se déplacer et attaquer dans un hex de désert comme si le temps était Clear, tandis que les unités aériennes (même celles basées sur des hexs non-désertiques) peuvent effectuer des opérations normales dans un hex de désert.

8.2 EFFETS DE LA MÉTÉO

8.2.1 RAVITAILLEMENT

Dans les zones de **Mud** ***(boue)***, de **Winter** ***(hiver)*** et de **Monsoon** ***(mousson)***, la portée de ravitaillement est réduite à 3 hexs sur la carte européenne et à 1 hex sur la carte du Pacifique. En **Severe Winter** ***(hiver sévère)***, la portée de ravitaillement est réduite de moitié à 2 hex et 1 hex sur les cartes européenne et du Pacifique respectivement.

8.2.2 JETS DE RECHERCHE/INTERCEPTION NAVALE

En **Monsoon**, tous les jets de recherche navale (cf. 10.5.6.1) et d'interception (cf. 10.5.5) sont augmentés de un. La Java Sea sur la carte du Pacifique contient à la fois les zones de Northern et Southern Monsoon. Si le temps dans l'une ou l'autre de ces zones est Monsoon, les jets de recherche sont augmentés dans toute cette zone maritime.

8.2.3 TERRE

En **Mud** et **Severe Winter**, toutes les unités terrestres paient le double du coût du terrain et les HQ ne peuvent pas **entrer** dans un hex de cette zone (**exceptions** : en étant transporté par un TRS directement dans un port - voir 10.5.3 ; ou par un mouvement stratégique - voir 10.7.3 ; ou si l'on entre dans un hex de désert).

Un HQ ne peut entrer que dans un seul hex dans une zone en **Winter** et, si cet hex nécessite plus d'un point de mouvement, le HQ est retourné face cachée. S'il est déjà face cachée, le HQ ne peut pas entrer dans cet hex.

8.2.4 MISSIONS AÉRIENNES

En **Monsoon** et en **Winter**, tous les facteurs de bombardement tactique et stratégique des unités aériennes sont divisés par deux si l'hex cible se trouve dans la zone affectée. Réduisez de moitié le total des facteurs pour les missions de Bombardement Stratégique et d'Appui au Sol. Chaque unité est divisée par deux lors des Frappes au Sol.

Seules les missions Aéronavales peuvent être effectuées dans une zone météorologique connaissant un **Severe Winter**.

Les unités aériennes peuvent rebase (*changer de base* - voir 10.7.2) par n'importe quel temps.

8.2.5 COMBAT TERRESTRE

En **Monsoon** et en **Winter**, toutes les attaques terrestres sont réduites d'un niveau de rapport de forces sur les Land Combat Results Tables, Land CRT *(Tables de Résultats de Combat Terrestre, TRC Terrestre)* si l'hex du défenseur est dans la zone affectée. En **Severe Winter**, toutes les attaques terrestres sont réduites de deux niveaux de rapport de force.

En **Hiver** et **Hiver Sévère**, si la moitié ou plus des unités terrestres attaquantes sont russes blanches, suédoises, finlandaises ou norvégiennes, l'attaquant peut choisir de ne pas subir de réduction de niveau de cote. Cependant, toutes les pertes de l'attaquant doivent alors provenir de ces unités si possible.

Un décalage de rapport de forces affecte le rapport **avant** que la CRT ne soit choisie.

Les HQ ne peuvent pas attaquer dans un hex ou une section terrestre en **Mud**, **Monsoon** ou **Severe Winter**. Ils peuvent fournir un Soutien de HQ quelle que soit la météo.

8.2.6 INVASIONS

En **Monsoon**, **Winter** ou **Severe Winter**, les hexs non-désertiques de la zone affectée ne peuvent pas être envahis (voir 10.7.4.5).

8.2.7 LIMITES D'ATTAQUE DE LA CHINE

La Weather Chart spécifie le nombre d'attaques terrestres que les Chinois et les Japonais peuvent effectuer l'un contre l'autre à chaque **tour**. De plus, ce nombre limite le nombre d'unités aériennes et d'unités CV qui peuvent effectuer des missions d'interception ou d'escorte contre les unités ou les usines de l'autre. Ces limites n'affectent pas les autres unités navales.

La limite des attaques terrestres n'inclut pas les débordements.

La limite du nombre d'unités aériennes effectuant des missions n'inclut pas celles qui effectuent des missions de Rebase, de Transport Aérien, de Ravitaillement Aérien ou de Parachutage. Elle inclut l'interception et l'escorte de ces missions.

Ces limites ne peuvent pas être dépassées par les Chinois avant que les Japonais ne les dépassent. Si les limites sont dépassées par les Japonais, ils doivent immédiatement effectuer un jet d'entrée US pour lancement d'un assaut majeur contre la Chine (cf. 11.5.2). Par la suite, la Chine et le Japon ignorent ces restrictions.

EXEMPLE : *Si la restriction est de 1, alors pendant ce tour, les Chinois ne peuvent faire voler qu'1 unité aériennes et mener 1 attaque terrestre contre les Japonais, et les Japonais ne peuvent faire voler qu'1 unité aériennes et mener 1 attaque terrestre contre les Chinois.*

8.2.8 EFFETS SUR L'IMPULSE TRACK

La Weather Chart contient également un chiffre encerclé. Pendant la Phase de Fin d'Action de chacune des Impulsions du **second camp**, avancez le Marqueur d'Impulsion de ce nombre de cases sur l'Impulse Track (voir la Production Chart).

9. SEGMENT DE TRANSPORT DE RESSOURCES

Un point de ressource n'est utile que lorsqu'il est transporté vers une usine. Chaque usine ne peut utiliser qu'autant de points que le multiple de production de cette Puissance Majeure.

9.1 TRANSPORT TERRESTRE DES RESSOURCES

Le transport terrestre des ressources implique de tracer un chemin depuis le point de ressource, à travers des hexs sous contrôle ami (voir 15.0), jusqu'à l'usine.

Les ressources peuvent être transportées hors des ZDC ennemies mais pas dans une ZDC à moins qu'elle ne contienne également une unité terrestre amie. Elles ne peuvent pas être transportées hors d'un hex contenant une unité de Partisans.

Les ressources peuvent être transportées à travers des pays mineurs neutres.

Le transport terrestre peut avoir lieu avant et après le transport outre-mer des ressources en transportant vers et depuis des hexs de port. Chaque ressource transportée outre-mer doit l'être depuis le port sous contrôle ami ou neutre le plus proche de la ressource.

Un seul point de ressource peut être transporté par chaque côté d'hex de détroit. Aucune ressource ne peut être transportée le long des lignes grises en pointillés.

9.2 TRANSPORT DE RESSOURCES OUTRE-MER

Chaque point de ressource peut être transporté outre-mer via **1** pipeline de convoi. Ainsi, le même point de ressource peut être transporté par voie terrestre, par voie maritime, puis à nouveau par voie terrestre, mais plus par voie maritime.

Un nombre quelconque de ressources peut passer par un pipeline de convois à chaque tour. Ces ressources ne doivent pas nécessairement toutes provenir de la même source ou avoir été expédiées depuis le même port, et elles ne doivent pas non plus toutes aller vers la même destination. Les alliés (même les alliés non coopératifs) peuvent envoyer des ressources par le même pipeline. **Les ressources des Puissances Majeures neutres ne peuvent être transportées que par leurs propres pipelines** (**exception** : Options d'Entrée US 7 et 11 - voir 11.5.1).

Les Puissances Majeures (même si elles sont neutres) peuvent faire passer des ressources à travers les pipelines des autres Puissances Majeures, à condition qu'elles soient en guerre avec les mêmes Puissances Majeures et qu'elles ne soient pas en guerre avec les mêmes Puissances Majeures. Il n'est pas nécessaire que ces ressources proviennent toutes de la même source ou qu'elles aient été expédiées depuis le même port. Il n'est pas nécessaire qu'elles aillent toutes vers la même destination.

Les joueurs doivent spécifier le nombre de ressources devant transiter par chaque zone maritime d'un pipeline de convoi.

Le transport outre-mer commence dans un port vers lequel les ressources ont été transportées. Ce port doit se trouver dans une zone maritime traversée par un pipeline de convoi. Le transport se poursuit par ce pipeline jusqu'au port de destination. Jusqu'à 3 ressources peuvent être expédiées vers ou depuis un port mineur. Un nombre quelconque de ressources peut être transporté vers ou depuis un port majeur.

Les ressources ne peuvent pas être transportées entre des zones maritimes si les unités navales de surface de ce camp ne peuvent pas se déplacer entre ces zones maritimes (voir 10.5.2.2).

Les ressources ne peuvent pas être transportées vers ou depuis **Archangel** dans les tours où l'Arctic Circle est en Winter ou Severe Winter.

9.3 PLACEMENT DES PIPELINES

Les pipelines de convoi consistent en une série de marqueurs CONV consécutifs (un par zone maritime) reliant un port à un autre. Un pipeline peut contenir des marqueurs de plusieurs Puissances Majeures du même camp, même si ces Puissances Majeures ne peuvent pas coopérer (cf. 19.2).

Les deux camps repositionnent leurs marqueurs CONV à ce moment (uniquement), le camp ayant l'initiative en premier.

Un marqueur CONV doit être placé dans chaque zone maritime à travers laquelle des ressources doivent être déplacées. Chaque camp ne peut pas placer plus d'un marqueur CONV dans chaque zone maritime (**exception** : les Puissances Majeures neutres doivent mettre en place des pipelines de convois séparés).

Un marqueur CONV ne peut pas être placé dans une zone maritime qu'une unité navale de surface de cette Puissance Majeure ne pourrait pas atteindre depuis un port sous contrôle ami dans son territoire national, avec un nombre illimité de points de mouvement. Par exemple, un marqueur CONV italien ne peut pas être placé en Baltic Sea à moins que l'Axe ne contrôle Gibraltar ou le canal de Suez.

Au moment du placement, il doit être possible de transporter des ressources par le biais de ce convoi. Par exemple, si le joueur Allié soupçonne que l'Allemagne est sur le point de déclarer la

guerre à la Russie, il ne peut pas placer un convoi vers la Russie en prévision de cet événement car les ressources ne peuvent généralement pas être prêtées à un pays neutre (voir 9.4).

Les marqueurs CONV non-placés sont conservés en haut de la carte pour être utilisés en cas de besoin.

S'il n'y a pas assez de marqueurs CONV, un joueur peut convertir des unités TRS sur la carte en marqueurs CONV en les retournant face cachée. **Un marqueur CONV ne peut jamais être retransformé en unité TRS** (**exception** : voir 16.1).

9.4 PRÊT DE RESSOURCES

A ce moment, les joueurs doivent indiquer combien de points de ressources chaque Puissance Majeure prête à une Puissance Majeure alliée.

Toute Puissance Majeure peut prêter ses ressources à une autre du même camp, sauf si l'une ou l'autre est actuellement neutre (**exception** : les US peuvent prêter des ressources à la Chine, à la Russie ou au Commonwealth suite aux Options d'Entrée US - voir 11.5.1). Une Puissance Majeure qui prête des ressources ne peut pas en emprunter au cours du même tour.

Les ressources prêtées doivent être transportées jusqu'à la Puissance Majeure qui les reçoit.

Si, lors du Segment de Production, des ressources ont été perdues à cause d'une capture ou d'un Bombardement Stratégique, les ressources perdues ne doivent pas être celles prêtées à une Puissance Majeure alliée, sauf si ce sont les seules qui auraient pu aller à cette Puissance Majeure alliée (par exemple parce que le placement d'un pipeline a empêché l'envoi d'autres ressources).

La **Chine** ne peut emprunter des ressources que via la Burma Road (*route de Birmanie,* si elle est ouverte - voir 11.5.2, modificateur 6), Hanoi (sous contrôle allié), ou via un port sous contrôle chinois. La moitié de toutes les ressources (arrondir les fractions à l'unité supérieure) transportées le long de la Burma Road n'arrivent pas. Par exemple, si 7 ressources sont transportées en Chine, seules 3 arrivent.

La Chine ne peut jamais prêter de ressources. Les ressources prêtées aux Puissances Majeures autres que la Chine ne peuvent pas être transportées à travers un territoire contrôlé par la Chine.

Les ressources dans un territoire contrôlé par Vichy ne peuvent pas être prêtées.

9.5 RESSOURCES DES PAYS NEUTRES

La Rumania fournit à l'Allemagne 2 de ses 4 ressources par tour lorsqu'elle est neutre. Lorsque la Rumania est déclarée dans la guerre (voir 18.3), elle fournit les 4 ressources.

La Russie doit fournir à l'Allemagne 5 ressources de pétrole par tour. Cette quantité est réduite de 1 pour chaque mineur de l'Axe qui est déclaré dans la guerre (voir 18.3). Si une unité **allemande ou italienne** se trouve en Rumania, Finland, Persia, Afghanistan ou Turkey lors de ce Segment, la Russie ne fournit aucune ressource pour ce tour.

Les USA doivent fournir au Japon 5 ressources de pétrole par tour. Tant qu'ils le font, les USA doivent maintenir un pipeline de convoi pour transporter les ressources. Ce nombre peut être réduit ou éliminé par les Options d'Entrée US.

La Yugoslavia fournit à l'Italie ses deux ressources par tour.

La Sweden doit fournir à l'Allemagne toutes ses ressources par tour. A moins de pouvoir tracer une route terrestre, l'Allemagne doit placer un marqueur CONV en Baltic Sea pour transporter ces points. L'Allemagne ne reçoit pas de ressources **convoyées** de la **Sweden** lors des tours où l'Arctic Circle est en Winter ou Severe Winter si les Alliés contrôlent Oslo, Bergen ou Narvik.

Les ressources des Netherlands sur la carte du Pacifique ne sont disponibles pour l'un ou l'autre camp que dans certains cas (voir 18.4).

Une Puissance Majeure ou un pays mineur ne fournit plus ces ressources au tour où elle entre en guerre avec le bénéficiaire, les conservant pour son propre usage.

Un pays mineur ne fournit pas de ressources lorsqu'il est sous contrôle ennemi (voir 15.0).

10. SEGMENT D'ACTION

10.1 DESCRIPTION DU SEGMENT ACTION

Le Segment d'Action est une série d'impulsions alternées dans laquelle se déroule la majeure partie du jeu. Le camp qui a l'initiative choisit le camp qui a la première impulsion. Les impulsions alternent ensuite entre les camps jusqu'à la fin du Segment. Après chaque impulsion, un dé est lancé pour déterminer si le Segment d'Action se termine (voir 10.8). Si ce n'est pas le cas, l'autre camp effectue une Impulsion.

10.2 DESCRIPTION DES IMPULSIONS

10.2.1 PHASE DE DÉCLARATION DE GUERRE

10.2.1.1 Procédure

Lors des premières activités d'une Impulsion, une ou plusieurs des Puissances Majeures en phase peuvent déclarer la guerre à toute(s) Puissance(s) Majeure(s) de l'autre camp et à tout pays mineur neutre. Elles peuvent également faire en sorte que certains pays mineurs rejoignent leur camp (voir 18.0).

Après que toutes ces activités ont été déclarées, les dés sont lancés pour l'Entrée US, si nécessaire, et les forces des pays mineurs sont mises en place (voir 18.1).

Une déclaration de guerre à une Puissance Majeure constitue une déclaration de guerre à toutes les Puissances Majeures non-neutres de ce camp. De même, une déclaration de guerre par une Puissance Majeure constitue une déclaration de guerre par toutes les Puissances Majeures non-neutres de ce camp. Les exceptions sont :

(a) une déclaration de guerre contre ou par le Japon n'est pas une déclaration de guerre contre ou par toute autre Puissance Majeure de l'Axe ;

(b) une déclaration de guerre contre ou par toute autre Puissance Majeure de l'Axe n'est pas une déclaration contre ou par le Japon ; et

(c) une déclaration de guerre entre la Russie et le Japon n'est pas une déclaration de guerre contre ou par toute autre Puissance Majeure.

10.2.1.2 Extinction d'une Guerre

Une déclaration de guerre contre un pays mineur non-conquis s'éteint **à la discrétion du joueur qui le contrôle** si, à la fin d'une impulsion :

(a) aucune attaque terrestre n'a été effectuée contre une unité de ce pays mineur pendant cette impulsion ; et

(b) aucun hex ou section terrestre d'un territoire non-conquis de ce pays mineur n'est occupé par une unité terrestre contrôlée par une Puissance Majeure en guerre contre ce pays mineur.

Lorsqu'une déclaration de guerre s'éteint, le pays mineur devient neutre. Toute unité d'une Puissance Majeure se trouvant dans ces territoires à ce moment-là est placée dans l'hex contrôlé le plus proche. Si la guerre est à nouveau déclarée (lors d'une impulsion ultérieure), **un nouveau jet de dé d'Entrée US doit être effectué** - c'est une exception à la règle selon laquelle une action ne fait l'objet d'un lancer de dé qu'une seule fois.

10.2.1.3 Guerre Limitée Russe

Lorsque la Russie déclare la guerre à un pays mineur, elle doit annoncer s'il s'agit d'une déclaration d'une guerre limitée (voir 17.2.1).

10.2.2 TYPES D'ACTION

Lorsqu'un camp effectue une Impulsion, chaque Puissance Majeure de ce camp doit choisir l'une des actions suivantes. Elles ne sont pas obligées de toutes choisir le même type d'action.

(a) Action de Passe

(b) Action Navale

(c) Action Combinée

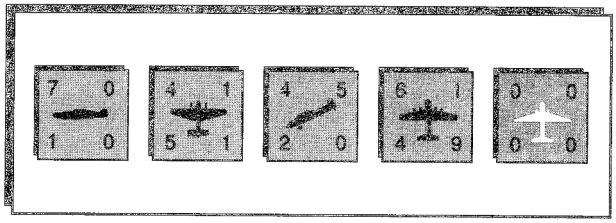
(d) Action Terrestre

Le camp doit d'abord effectuer toutes les actions permises par une Action Navale (voir 10.5), puis tous les Bombardements Stratégiques (voir 10.6.1) et enfin toutes les actions permises par une Action Terrestre (voir 10.7).

EXEMPLE : *L'Allemagne choisit une Action Terrestre et l'Italie choisit une Action Combinée. L'Italie peut effectuer des Attaques de Port. Ensuite, elle peut faire une Action Navale et un combat naval peut avoir lieu. Ensuite, l'Italie peut effectuer un nombre quelconque de Bombardements Stratégiques. Enfin, l'Italie et l'Allemagne effectuent les actions autorisées dans les Actions Terrestres.*

Chaque type d'action n'autorise que certaines activités (voir l'Allowable Activities Table, *Table des Activités Autorisées*) et il y a des limites à la fréquence à laquelle certaines d'entre elles peuvent être effectuées (voir l'Activities Limits Table, *Table des Limites d'Activités*). **Si une activité est autorisée et qu'aucune limite n'est spécifiée, elle peut être effectuée autant de fois que vous le souhaitez.**

Tous les pays mineurs et les gouvernements en exil (voir 14.2) contrôlés par une Puissance Majeure ne peuvent effectuer que les activités autorisées dans l'action choisie pour cette Puissance Majeure. Les activités effectuées par les pays mineurs et les gouvernements en exil comptent dans les limites d'activité de la Puissance Majeure qui les contrôle.



10.3 MISSIONS AÉRIENNES

Dans chaque action autre que de Passe, les deux camps peuvent effectuer des missions aériennes. Pour toutes les missions, le camp en phase fait voler des bombardiers ou des ATR vers des hexs cibles, des zones maritimes ou des sections terrestres ; puis le camp hors-phase peut faire voler des chasseurs (ou des bombardiers et des chasseurs dans les missions d'Appui au Sol) ; enfin, le camp en phase peut faire voler des chasseurs.

Les bombardiers comprennent les TAC, NAV, STR et CV (lorsqu'ils ne volent pas en tant que FTR). Les bombardiers comprennent également les FTR qui utilisent leurs facteurs tactiques, de bombardement stratégique ou air-mer. **Pour effectuer une mission, un bombardier doit avoir un facteur non-nul pour ce type de mission.**

Les chasseurs sont des FTR qui n'utilisent que leur facteur air-air et les CV qui volent en tant que FTR.

Les types de missions aériennes autorisées sont :

Dans une **Action Navale** - Attaque de Port (voir 10.5.1) et Aéronavale (voir 10.5.2.5),

Dans une **Action Combinée** - toutes les missions aériennes, y compris le Bombardement Stratégique (voir 10.6.1),

Dans une **Action Terrestre** - Frappe au Sol (voir 10.7.1), Transport Aérien (voir 10.7.5.1), Parachutage (voir 10.7.5.2), Appui au Sol (voir 10.7.6.4) et Ravitaillement Aérien (voir 10.7.8).

10.3.1 MOUVEMENT DES UNITÉS AÉRIENNES

Les unités aériennes se déplacent d'hex en hex de la même manière que les unités terrestres mais peuvent également se déplacer de point d'hex en point d'hex. Chaque unité aérienne dispose d'une capacité de mouvement comme suit :

STR des USA	14	Tous les NAV	8
STR du CW	12	Tous les TAC	6
Autres STR	10	Tous les ATR	6
		Tous les FTR	4

Augmentez la capacité de mouvement de chaque unité de 2 après Nov/Dec 1943.

Il en coûte toujours 1 PM aux unités aériennes pour entrer dans un hex ou un point d'hex sur la carte européenne et 2 PM par hex ou point d'hex sur la carte du Pacifique, quelle que soit la météo ou le terrain.

Lorsque des unités aériennes volent, interceptent ou escortent une mission, chaque unité aérienne se déplace jusqu'à l'hex cible, **à condition que l'unité ne dépasse pas sa capacité de mouvement.** Les unités aériennes ignorent toutes les ZDC et unités ennemies lorsqu'elles tracent ce chemin. Lorsqu'elles survolent des zones maritimes, les unités aériennes se déplacent de points d'hex en points d'hex comme indiqué dans la règle 1.2.

Si la cible est une zone maritime, une unité aérienne n'a besoin d'atteindre qu'un seul point d'hex de cette zone maritime avant d'être placée dans une section de la case maritime de la zone (cf. 10.5.2.5).

Les unités aériennes non-ravitaillées réduisent leur capacité de mouvement de 2 points de mouvement.

10.3.1.1 Vol et Cases Hors-Carte

Les unités aériennes peuvent voler d'une section terrestre vers n'importe quelle section terrestre adjacente, en utilisant tous leurs PM.

Elles peuvent voler d'une section terrestre vers n'importe quel hex adjacent, en le considérant comme le dernier hex du mouvement.

Les unités aériennes **basées** dans un hex adjacent peuvent voler jusqu'à une section terrestre et cesser leur mouvement.

Si une section terrestre est adjacente à une zone maritime, les unités aériennes dans la section terrestre peuvent effectuer une mission Aéronavale dans la zone maritime en dépensant 1 PM sur la carte européenne et 2 PM sur la carte du Pacifique.

10.3.2 PROCÉDURE DES MISSIONS AÉRIENNES

Seules les unités aériennes et de CV face visible peuvent effectuer des missions de vol, d'interception ou d'escorte. Les unités aériennes peuvent effectuer des missions même si elles ont été transportées par voie navale dans un port plus tôt dans l'impulsion. Les CV face cachée peuvent toujours participer aux combats Aéronavals.

Les unités aériennes et de CV effectuent des missions de la manière décrite dans la règle d'Attribution des Missions Aériennes (cf. 10.3.3).

Si cela laisse des unités aériennes ou de CV des deux camps dans le même hex ou la même case maritime, un combat aérien peut en résulter (cf. 10.3.4).

Les bombardiers survivants résolvent alors leurs missions (voir Attaques de Port - 10.5.1, Bombardement Stratégique - 10.6.1, Frappe au Sol - 10.7.1, Transport Aérien - 10.7.5.1, Parachutage - 10.7.5.2, Appui au Sol - 10.7.6.4 et Ravitaillement Aérien - 10.7.8).

Lors de la résolution d'une mission dans une section terrestre, chaque port, pile, usine et point de ressource de cette section terrestre est traité comme s'il se trouvait dans un hex séparé.

Il n'y a pas de résolution de mission Aéronavale en tant que telle, bien que les missions Aéronavales puissent donner lieu à un combat naval (voir 10.5.6).

Les unités aériennes effectuant des missions Aéronavales restent dans la zone maritime jusqu'à la Phase de Retour à la Base (voir 11.7), à moins qu'elles ne soient détruites ou abandonnent *(aborted)* plus tôt.

Dans tous les autres cas, après que chaque unité aérienne ait effectué, intercepté ou escorté une mission aérienne, elle est déplacée jusqu'à la limite de sa capacité de mouvement vers un hex sous contrôle ami et est retournée face cachée.

Après que chaque unité de CV ait effectué sa mission, elle retourne dans la section de case maritime dans laquelle elle a commencé et est retournée face cachée.

10.3.3 ATTRIBUTION DES MISSIONS AÉRIENNES

Lors d'une mission **Aéronavale**, le joueur en phase fait voler toutes les unités aériennes souhaitées dans une section de case maritime d'une zone maritime (cf. 10.5.2.5). Le joueur qui n'est pas en phase n'est pas autorisé à faire voler des unités aériennes en réponse à ce mouvement. Les seules unités aériennes autorisées à effectuer des missions Aéronavales sont les unités aériennes avec au moins un facteur air-mer et les FTR.

Lors des missions **d'Attaque de Port** :

(a) Le joueur en phase déplace tous les bombardiers souhaités vers les hexs cibles (c'est-à-dire les hexs de port avec des unités navales ennemies).

(b) Les CV doivent activer leur attaque en obtenant au dé la valeur de recherche ou moins de la section de case maritime qu'ils occupent.

(c) Après que toutes les Attaques de Port aient été annoncées, le joueur qui n'est pas en phase déplace tous les chasseurs désirés (en interception) vers les hexs cibles.

(d) Ensuite, le joueur en phase déplace tous les chasseurs désirés (en escorte) vers les hexs cibles.

Lors des missions de **Bombardement Stratégique**, de **Frappe au Sol (*ground strike*)** et de **Ravitaillement Aérien** :

(a) Le joueur en phase déplace tous les bombardiers ou ATR souhaités vers les hexs cibles.

(b) Après l'annonce de toutes les missions, le joueur qui n'est pas en phase déplace tous les chasseurs (en interception) souhaités vers la cible.

(c) Ensuite, le joueur en phase déplace tous les chasseurs souhaités (en escorte) vers la cible.

Lors des missions de **Transport Aérien** :

(a) Le joueur en phase déplace tous les ATR souhaités vers l'hex cible et récupère les unités à transporter. Il peut également commencer son mouvement avec l'unité et se déplacer vers les hexs cibles. L'unité transportée n'a pas besoin d'être déposée dans l'hex cible, et peut être placée face visible dans l'hex de destination avec l'ATR.

(b) Une fois que tous les ATR se sont déplacés, le joueur qui n'est pas en phase déplace tous les chasseurs (en interception) souhaités vers les hexs cibles.

(c) Ensuite, le joueur en phase déplace tous les chasseurs souhaités (en escorte) vers les hexs cibles.

Lors des missions de **Parachutage** :

(a) Le joueur en phase déplace tous les ATR souhaités empilés avec des PARA vers les hexs cibles.

(b) Une fois que tous les ATR se sont déplacés, le joueur qui n'est pas en phase déplace tous les chasseurs souhaités (en interception) vers les hexs cibles.

(c) Ensuite, le joueur en phase déplace tous les chasseurs souhaités (en escorte) vers les hexs cibles.

Lors des missions **d'Appui au Sol (*ground support*)** :

(a) Le joueur en phase déplace tous les bombardiers souhaités vers les hexs où se trouvent des unités terrestres ennemies faisant l'objet d'attaque terrestre.

(b) Après l'annonce de toutes les missions d'Appui au Sol, le joueur qui n'est pas en phase déplace tous les bombardiers souhaités vers des hexs où se trouvent des unités terrestres amies attaquées. Ensuite, il déplace tous les chasseurs souhaités vers des hexs avec des bombardiers amis ou ennemis. Un chasseur peut se retrouver à la fois en escorte et en interception (si un hex contient à la fois des bombardiers amis et ennemis).

(c) Ensuite, le joueur en phase déplace tous les chasseurs souhaités vers des hex contenant des unités aériennes ennemies (pour escorter ses propres bombardiers et/ou pour intercepter des bombardiers ennemis).

10.3.4 COMBAT AÉRIEN

Les combats aériens se déroulent dans des hex (et parfois dans des cases maritimes) contenant au moins un chasseur d'un camp et une unité aérienne du camp adverse.

10.3.4.1 Disposition des Unités Aériennes

Les combats aériens sont résolus un par un.

Pour chaque combat, les deux joueurs répartissent leurs unités aériennes en deux groupes : les bombardiers/ATR et les chasseurs.

Dans les combats Aéronavals (voir 10.5.8), les joueurs décident simultanément lesquels de leurs avions et CV volent en tant que bombardiers et lesquels volent en tant que chasseurs. Ils peuvent être utilisés dans un rôle lors d'un segment, d'une impulsion, d'une phase ou d'un round de combat naval (cf. 10.5.10) et changer de rôle lors du suivant. **Ils ne peuvent pas changer de rôle pendant un round de combat naval (cf. 10.5.8).**

Dans les missions aériennes, l'attribution des unités aériennes aura déjà divisé les unités aériennes et de CV en bombardiers et chasseurs. Une fois attribuées, ces unités ne peuvent pas changer de rôle.

Les deux joueurs placent simultanément leurs chasseurs et bombardiers en ligne d'avant en arrière à l'intérieur de chaque groupe [il est généralement préférable de placer l'avion ou l'unité de CV ayant la meilleure valeur air-air en tête de chaque groupe]. Les unités de tête de chaque groupe sont les seules qui peuvent être affectées par le combat, jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou abandonnent *(aborted)*, exposant ainsi la seconde unité à ces résultats lors du round suivant. Une fois que les deux joueurs ont aligné leurs unités, le combat aérien commence.

10.3.4.2 Procédure du Combat Aérien

Le combat aérien se déroule en plusieurs rounds. Ils se poursuivent jusqu'à ce que les bombardiers des deux camps aient atteint leurs cibles, qu'aucun camp n'ait de chasseurs, ou que les unités d'un camp soient toutes détruites ou abandonnent. Si l'un des camps n'a pas de chasseurs, tous les bombardiers adverses sont immédiatement autorisés à atteindre leur cible.

Au début de chaque round, les deux joueurs calculent leurs puissances aériennes en prenant le facteur aérien de leur chasseur frontal et en ajoutant 1 pour chaque autre FTR, et 1/2 pour chaque autre CV, dans ce groupe, en arrondissant les fractions vers le haut (les facteurs aériens des bombardiers sont ignorés). Si un joueur n'a pas de chasseurs, alors sa puissance aérienne est le facteur aérien du **bombardier de tête uniquement.**

La valeur de combat aérien de chaque joueur est sa puissance aérienne moins celle de son adversaire.

Les deux joueurs lancent maintenant 2 dés sur l'Air-to-Air CRT *(TRC Aérienne)*. Le joueur qui n'est pas en phase lance le premier dé et applique les résultats avant que le joueur en phase ne lance le sien. Le joueur en phase lance ensuite les dés, **en utilisant la valeur de combat calculée précédemment.**

Après chaque round de combat aérien, chaque joueur peut **volontairement faire abandonner tous** ses chasseurs et bombardiers qui n'ont pas encore atteint leur cible (le joueur en phase décide en premier). Ceci est traité comme un résultat "A" (voir 10.3.4.3). **Exception** : en combat Aéronaval, les CV et les unités aériennes qui abandonnent volontairement sont renvoyés dans la section de case maritime dans laquelle ils ont commencé.

A l'issue des rounds de combat aérien, les bombardiers atteignant leur cible les attaquent.

10.3.4.3 Résultats du Combat Aérien

Les résultats n'affectent que le camp qui n'a pas fait de jet de dé.

Un résultat "X" détruit une unité aérienne **ennemie** (et toute unité transportée par elle). Si le résultat est obtenu contre une unité de CV, celle-ci est placée dans la Repair Pool.

Un résultat "A" fait abandonner 1 unité **ennemie**. Ceci ramène une unité aérienne dans tout hex sous contrôle ami dans la limite de sa capacité de mouvement (cf. 10.3.1) et ramène une unité de CV dans la section de case maritime dans laquelle elle a commencé. Les unités aériennes qui abandonnent (et toute unité transportée par elles) sont retournées face cachée. Si un CV effectuait une mission de vol, d'escorte ou d'interception, il est retourné face cachée. Si au contraire, il volait dans un combat Aéronaval, il reste tel quel, face visible ou face cachée.

Un résultat "C" permet à 1 bombardier **ennemi** d'atteindre la cible. Il est retiré de l'alignement et placé sur l'hex de la cible. S'il n'y a pas de bombardiers ennemis, le résultat est ignoré.

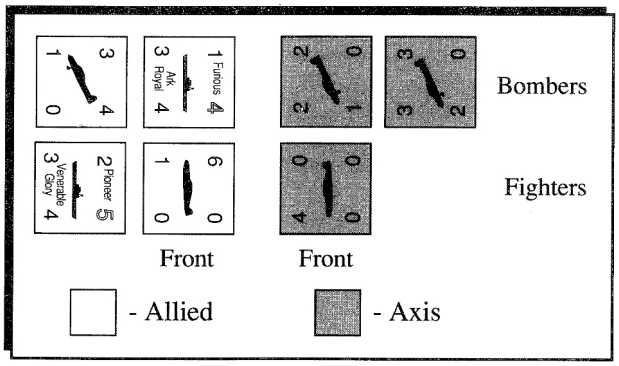
Un résultat "-" n'a aucun effet.

Un résultat précédé d'un "A" signifie que **le joueur qui lance les dés** choisit si le chasseur **frontal** ou le bombardier **frontal** de son adversaire doit satisfaire un résultat "X" ou "A". Il peut choisir n'importe quel bombardier ennemi qui atteindra la cible, si tel est le résultat.

Un résultat précédé d'un "D" signifie que le joueur **qui ne lance pas le dé** choisit si son chasseur **frontal** ou son bombardier

frontal va satisfaire le résultat "X" ou "A" ou lequel de ses bombardiers atteindra la cible.

EXEMPLE :



Le Commonwealth effectue une Action Navale et déplace des unités navales et aériennes dans la zone maritime de Central Mediterranean qui contient déjà des unités navales et aériennes italiennes. Après les jets de dés de recherche, un combat Aéronaval a lieu. Les deux joueurs placent alors secrètement leurs avions et leurs unités de CV dans des groupes de chasseurs et de bombardiers. Le joueur allié doit décider lesquels de ses CV seront utilisés comme chasseurs et lesquels comme bombardiers. Il décide d'utiliser son meilleur CV (avec une composante aérienne de 5 facteurs) comme chasseur et son autre CV comme bombardier. Le joueur allié place son FTR de 6 devant son CV à facteur 5. Il place son CV à facteur 4 comme bombardier frontal et son NAV derrière.

Le joueur de l'Axe n'a qu'un seul FTR et le place donc comme chasseur frontal. Il décide de protéger son meilleur NAV et place donc son NAV de facteur 2 en tant que bombardier frontal et son NAV de facteur 3 derrière.

Les deux joueurs calculent leurs valeurs de combat aérien. Le joueur allié a une puissance aérienne de 7 (6+1/2 pour le CV, arrondie à 7) alors que le joueur de l'Axe a une puissance aérienne de 4. Par conséquent, le joueur allié a une valeur de combat de "+3" (7-4) alors que le joueur de l'Axe a une valeur de "-3" (4-7).

Le joueur de l'Axe (qui n'est pas en phase) lance le premier dé sur la colonne -1 à -3 de la Air-to-Air CRT. Il obtient un 5 avec deux dés, ce qui donne un résultat de "DA". *Le joueur allié doit immédiatement décider s'il fait abandonner son chasseur frontal ou son bombardier frontal. Il décide de faire abandonner son chasseur frontal et le rebase à Malte, face cachée. Il répond ensuite sur la colonne +3 à +5 et obtient un 11 donnant un résultat "AX". Le joueur allié choisit de détruire le chasseur de l'Axe.*

Aucun des deux joueurs n'abandonne volontairement et un nouveau round de combat est donc engagé. Le joueur de l'Axe n'a plus de chasseurs et tous les bombardiers alliés restants sont autorisés à attaquer les unités navales ennemies. Le joueur allié recalcule sa puissance aérienne. Son CV agissant en tant que chasseur est maintenant le chasseur frontal. Il a une puissance aérienne de 5. Le bombardier frontal de l'Axe a une puissance aérienne de 2 (les bombardiers derrière le bombardier frontal ne comptent jamais dans la puissance aérienne). Par conséquent, la valeur de combat aérien Alliée est de "+3" (5-2) et la valeur de combat aérien de l'Axe est de "-3" (2-5). Le joueur de l'Axe jette un 7 sur la colonne -1 à -3 donnant un résultat de "DC" qui est ignoré, puisqu'il n'y a pas de bombardiers Alliés qui ne sont pas déjà passés. Le joueur allié répond sur la colonne +3 à +5 avec un 7 donnant un résultat "AC" permettant au joueur Allié de choisir un bombardier ennemi qui est dégagé pour attaquer les unités navales du Commonwealth. Il décide de faire passer le bombardier frontal (le plus faible).

Aucun des deux joueurs n'abandonne volontairement, un nouveau round de combat est donc engagé. La puissance aérienne Alliée est toujours de 5 tandis que la puissance aérienne de l'Axe est maintenant de 3 (avec le nouveau bombardier frontal). Les Alliés ont donc une nouvelle valeur de combat aérien de "+2" (5-3) et le joueur de l'Axe a une valeur de combat aérien de "-2" (3-5). Le joueur de l'Axe obtient un 3 sur la colonne -1 à-3, ce qui donne un résultat de "DX". Comme l'unité Alliée est un CV, elle est seulement endommagée (pas détruite) et donc placée en Repair Pool. Le joueur Allié retourne son tir sur la colonne 0 à +2 et obtient un 8 qui est sans effet ("-").

Comme il n'y a plus de chasseurs alliés, le combat aérien est maintenant terminé et le dernier bombardier de l'Axe est autorisé à attaquer les navires ennemis. La procédure de combat Aéronaval commence alors (voir 10.5.8).

10.3.5 EFFETS DE LA MÉTÉO ET DU TERRAIN SUR LES UNITÉS AÉRIENNES

Les effets de la météo sur les unités aériennes sont expliqués dans les règles météorologiques (voir 8.2.4).

Les facteurs tactiques sont divisés par deux (arrondir les fractions à l'unité supérieure) s'ils sont utilisés pour des unités effectuant une Frappe au Sol ou un Appui au Sol en terrain de forêt, jungle ou marais. Réduisez de moitié le total des facteurs pour l'Appui au Sol. Réduisez de moitié chaque unité pour les Frappes au Sol.

Les effets de la météo et du terrain sont cumulatifs - les facteurs sont divisés par deux autant de fois que nécessaire avant d'être arrondis.

10.3.6 UNITÉS CV EN TANT QU'UNITÉS AÉRIENNES

Les unités de CV sont des unités navales, et doivent se déplacer et combattre selon les règles de mouvement naval (voir 10.5.2). Cependant, la composante aérienne des CV fonctionne comme une unité aérienne. Elle peut voler en tant que chasseur ou bombardier, à la discrétion de son propriétaire. Elle peut être utilisée dans un rôle lors d'un segment, d'une impulsion, d'une phase ou d'un round de combat naval (cf. 10.5.10) et changer de rôle lors du suivant. **Elle ne peut pas changer de rôle au cours d'un round de combat naval.**

Une unité de CV peut seulement effectuer des missions d'Attaque de Port, de Frappe au Sol et d'Appui au Sol qu'en tant que bombardier. En tant que chasseur, elle peut intercepter ou escorter n'importe quelle mission. **Un CV n'effectue pas de missions Aéronavales mais peut participer à des combats Aéronavals dans sa zone maritime.**

Il ne peut voler, intercepter ou escorter des missions que si l'hex cible est un hex **côtier** ou une section terrestre dans la zone maritime occupée par l'unité de CV.

Le facteur aérien d'un CV et ses facteurs Aéronavals sont égaux à sa composante aérienne.

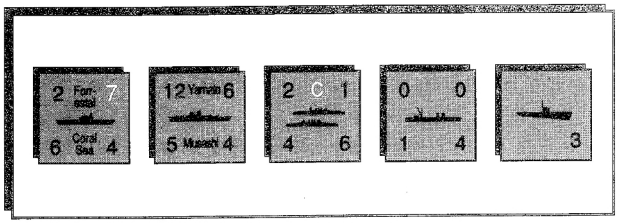
Le facteur tactique d'un CV est égal à la moitié de sa composante aérienne (arrondir les fractions au supérieur). Ce facteur est calculé avant les réductions de moitié pour la météo, le terrain et la Frappe au Sol.

Les CV ne peuvent pas voler, intercepter ou escorter une mission s'ils sont dans un port (même pas pour intercepter des unités ennemies qui les attaquent).

10.4 L'ACTION DE PASSE

Une Puissance Majeure qui choisit une Action de Passe ne peut effectuer aucune activité dans cette impulsion à l'exception de la déclaration de guerre.

Si chaque Puissance Majeure d'un camp choisit une Action de Passe, le jet de dé pour terminer le Segment est réduit de 2.



10.5 L'ACTION NAVALE

Une Action Navale se déroule dans l'ordre indiqué dans la Séquence de Jeu (voir 5.0).

10.5.1 PHASE D'ATTAQUE DE PORT

Les missions d'Attaque de Port permettent aux unités aériennes d'attaquer les unités navales ennemies au port.

L'attribution des missions aériennes pour les Attaques de Port est décrite en 10.3.3.

Une fois les bombardiers attribués à la mission, un dé est lancé pour chaque port attaqué. Les CV ne sont éligibles pour attaquer ce port que si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur de recherche de la section de case maritime qu'ils occupent. En cas d'échec, le CV retourne dans la case maritime et est retourné face cachée. Les unités aériennes sont toujours éligibles à l'attaque, le jet de dé ne les affecte donc pas.

Le combat aérien, s'il y en a un, est maintenant mené.

Avant de résoudre leur mission, les bombardiers sont soumis aux tirs anti-aériens des unités navales du port (voir 10.5.8).

Les facteurs aéronavals qui survivent au tir anti-aérien résolvent une attaque contre les unités navales dans le port, en utilisant la Naval Air CRT (*TRC Aéronavale* - identique à la procédure de combat Aéronaval - voir 10.5.8, avec l'ajout que chaque SUB dans le port compte également comme 1 "unité navale ennemie"). Les SUB et les TRS ne peuvent être affectés que par les pertes de conversion (voir 10.5.7.3). Les résultats "A'" (*aborted* - abandon) obtenus lors d'Attaques de Port retournent les unités affectées face cachée (placez un marqueur "TRS USED" sur le dessus du TRS).

Il n'y a qu'un seul round de combat lors d'une Attaque de Port.

10.5.2 PHASE DE MOUVEMENT NAVAL

Le mouvement naval permet aux unités aériennes et aux unités navales de se déplacer et de patrouiller dans les zones maritimes, ainsi que d'entrer et de sortir des ports.

Pour les besoins de l'Activities Limits Table, un "mouvement naval" est :

(a) une mission Aéronavale effectuée par plusieurs ou toutes les unités aériennes depuis **1** hex ou section terrestre vers **1** section maritime ; ou

(b) le mouvement **ensemble** de **1** groupe d'unités navales de surface (avec toutes les unités transportées) en pile depuis un port vers un autre port ou vers **1** section de case maritime ; ou

(c) le déplacement de **1** groupe de SUB en pile dans un port ou une section de case maritime vers un autre port ou une autre section de case maritime ; ou

(d) le déplacement de **1** groupe d'unités navales de surface en pile, **ou** d'un groupe d'unités aériennes en pile, dans une section de case maritime vers une section de valeur inférieure dans la **même** case maritime ; ou

(e) le retour volontaire à la base (voir 11.7) de **1** groupe d'unités navales de **surface** en pile **ou** d'un groupe d'unités aériennes en pile, dans une section de case maritime.

Les unités effectuant les mouvements navals (d) et (e) doivent être soit face visible, soit en escorte (voir 10.5.2.4).

Chaque unité navale et aérienne ne peut effectuer qu'un seul mouvement naval lors d'une impulsion. En dehors des mouvements navals (d) et (e), elle ne peut se déplacer que dans une seule impulsion par tour de jeu.

10.5.2.1 Mouvement Naval

Les unités navales peuvent se déplacer individuellement ou en groupe à travers une série de zones maritimes adjacentes.

Les unités se déplaçant en groupe doivent avoir commencé leur mouvement dans le même port (ou la même section de case maritime). Le groupe peut déposer des unités dans n'importe quelle zone maritime ou port qu'il traverse (sous réserve des limites de mouvement naval dans une Action Combinée - voir l'Activities Limits Table). Les unités déposées ne peuvent plus se déplacer.

EXEMPLE : *Deux LS du Commonwealth naviguent ensemble d'Alexandria vers l'Eastern Mediterranean. Il n'est pas possible pour l'un d'entre eux d'entrer en Red Sea tandis que l'autre entre en Central Mediterranean. L'un peut s'arrêter en Eastern Mediterranean tandis que l'autre continue vers l'une ou l'autre de ces zones maritimes adjacentes, ce qui compterait alors comme deux mouvements navals.*

Les unités qui sortent d'un port doivent d'abord entrer dans la zone maritime environnante (par exemple, les unités navales à Gibraltar doivent entrer directement dans les zones maritimes de Western Mediterranean, de Barbary Coast ou de Bay of Biscay).

De même, une unité navale ne peut entrer dans un port qu'à partir de la zone maritime environnante.

Une unité navale ne peut pas entrer dans un port majeur non-ravitaillé s'il contient 6 unités navales ou plus.

Les unités navales peuvent se rendre directement à Kiel depuis la North Sea et vice-versa. Cependant, Kiel est un hex côtier uniquement sur la Baltic Sea, pas sur la North Sea.

De même, les unités navales peuvent se rendre directement à Suez depuis l'Eastern Mediterranean et vice-versa. Cependant, Suez n'est un hex côtier que sur la Red Sea, et non sur l'Eastern Mediterranean.

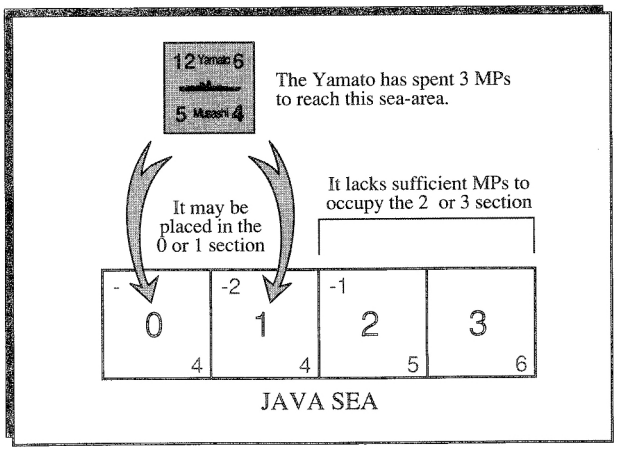
Chaque unité navale dispose d'une capacité de mouvement imprimée dans le coin inférieur droit du pion. Il en coûte à une unité navale 1 PM pour entrer dans une zone maritime depuis une zone maritime adjacente et 1 PM pour entrer dans un port depuis sa zone maritime environnante ou vice-versa (par exemple, il en coûte 1 PM pour se déplacer de Gibraltar vers la zone maritime de Barbary Coast et vice-versa). Elle ne peut pas dépasser sa capacité de mouvement.

Les unités navales qui commencent l'impulsion dans un port non-ravitaillé perdent 1 PM.

Les unités navales qui commencent l'impulsion dans un port contenant des unités navales d'une autre Puissance Majeure (ou de ses mineurs contrôlés) perdent 1 PM.

Une unité navale qui termine son mouvement dans une zone maritime est placée dans la case maritime de cette zone. Elle doit choisir une section de la case maritime dont la valeur de recherches est inférieur ou égal à la capacité de mouvement inutilisée de l'unité.

EXEMPLE :



Le Yamato (avec une capacité de mouvement de 4) entre dans 3 zones maritimes et s'arrête. Il lui reste 1 point de sa capacité de mouvement inutilisé et il doit donc être placé dans la section "1" ou "0" de la case maritime de cette troisième zone maritime.

Une unité ne peut occuper qu'une seule section de case maritime à la fois. D'autres unités peuvent occuper la même section ou des sections différentes de la même case maritime.

Un SUB qui commence l'impulsion dans une case maritime peut se déplacer jusqu'à sa capacité de mouvement totale tant qu'il ne dépasse pas sa portée (cf. 10.5.2.3).

Un SUB est retourné face cachée lorsqu'il s'est déplacé. Les autres unités navales sont retournées face cachée lorsqu'elles se déplacent vers un port. Les unités TRS sont placées sous un marqueur ″TRS USED″ au lieu d'être retournées face cachée.

Les SUB ne peuvent se déplacer que s'ils sont face visible. En dehors des mouvements navals (d) et (e), les autres unités navales ne peuvent se déplacer que si elles sont face visible dans un port et qu'elles ne sont pas des TRS sous un marqueur ″TRS USED″.

10.5.2.2 Restrictions du Mouvement Naval

Les unités navales ne peuvent pas entrer ou sortir **d'Archangel** pendant les tours où l'Arctic Circle est en Winter ou Severe Winter.

Les unités navales ne peuvent se déplacer entre Kiel et la North Sea que si les 5 hexs adjacents au canal de Kiel étaient contrôlés par ce camp **au début du tour et au moment du mouvement.**

Les unités navales **Alliées** ne peuvent se déplacer entre la Baltic Sea et la North Sea que si :

(a) Oslo et Copenhagen étaient **toutes les deux** contrôlés par les Alliés **au début du tour**, ou

(b) les Alliés contrôlaient les 5 hexs adjacents au canal de Kiel au **début du tour et au moment du mouvement.**

Les unités navales de **l'Axe** ne peuvent se déplacer entre la Baltic Sea et la North Sea que si :

(a) les Alliés ne contrôlent **ni** Oslo **ni** Copenhagen au début du tour de jeu, ou

(b) l'Axe contrôle les 5 hexs adjacents au canal de Kiel au **début du tour de jeu et au moment du mouvement.**

Les unités navales ne peuvent se déplacer entre la North Sea et la Bay of Biscay que **si elles retournent à leur base** ou si ce camp contrôlait London **au début du tour.**

Les unités navales de surface ne peuvent se déplacer entre les zones maritimes de la Western Mediterranean et de la Barbary Coast, ou entre les zones maritimes de la Western Mediterranean et de la Bay of Biscay, que si ce camp contrôlait Gibraltar **au début du tour**. Les SUB peuvent se déplacer entre ces zones même si Gibraltar est contrôlé par l'ennemi.

Les unités navales ne peuvent se déplacer entre l'Eastern Mediterranean et la Black Sea que si Istanbul était contrôlée par ce camp **au début du tour.**

Les unités navales ne peuvent se déplacer entre l'Eastern Mediterranean et la Red Sea, ou entre Suez et l'Eastern Mediterranean, que si les 4 hexs adjacents au canal de Suez étaient contrôlés par ce camp **au début du tour et au moment du déplacement.**

Les unités peuvent se déplacer à travers le Panama jusqu'à ce que les US aient choisi l'Option d'Entrée 20. Par la suite, seules les unités navales alliées peuvent passer.

10.5.2.3 Portée des SUB

Un SUB ne peut pas se placer dans une case maritime si la somme de :

(a) la distance du port le plus proche (dans les zones maritimes) contrôlé par sa Puissance Majeure ou une Puissance Majeure avec laquelle il peut coopérer (voir 19.0) et

(b) la valeur de recherche de la section de case maritime qu'il occupe

est **supérieur** à 6.

EXEMPLE : *Au début de la campagne de 1939, les ports actifs de l'Axe les plus proches de la zone maritime de l'American East Coast sont Bremen et Kiel qui sont tous deux à 5 zones maritimes (car London est sous contrôle Allié - voir 10.5.2.2) ; Genoa n'est qu'à 4 zones maritimes, mais l'Italie est toujours neutre. Par conséquent, un SUB allemand ne peut être placé que dans la section '"0" ou "1" de la zone maritime de l'American East Coast.*

10.5.2.4 Escorte Navale

Les unités navales d'escorte fournissent une protection contre les interceptions de SUB.

Lorsqu'un groupe d'unités navales de surface commence à se déplacer, le joueur propriétaire annonce laquelle des unités escortera la pile. Seuls les CV, HS et LS peuvent escorter. Les unités d'escorte sont retournées face cachée et placées sur les unités escortées.

10.5.2.5 Missions Aéronavales

Contrairement à toutes les autres missions aériennes, une mission Aéronavale n'est pas effectuée contre une cible ennemie. Elle est effectuée dans une zone maritime, qu'elle contienne ou non des unités ennemies.

L'attribution des missions aériennes est décrite en 10.3.3.

Une unité aérienne qui vole vers une zone maritime et s'y arrête doit être placée dans la case maritime de cette zone maritime. Elle doit choisir une section de la case maritime dont la valeur de recherche est inférieure ou égale à la capacité de mouvement inutilisée de l'unité aérienne. Une unité aérienne est entrée dans une zone maritime une fois qu'elle s'est déplacée sur un point d'hex de cette zone maritime.

Il en coûte 2 PM à une unité aérienne pour entrer dans chaque hex ou point d'hex de la carte du Pacifique. Ainsi, les FTR ne peuvent pas être placées dans la section "3" d'une case maritime sur la carte du Pacifique jusqu'à ce que les capacités de mouvement des unités aériennes soient augmentées en Jan/Feb 1944 (cf. 10.3.1), même si elles ont commencé dans un hex adjacent à un point d'hex.

10.5.3 TRANSPORT NAVAL

Les TRS peuvent transporter des unités aériennes ou terrestres lorsqu'elles se déplacent. La capacité de transport d'un TRS est de :

(a) 2 DIV, ou

(b) 1 autre unité terrestre, ou

(c) 1 unité aérienne

L'unité à transporter doit être face visible (ou être un HQ face cachée).

Les unités peuvent commencer l'impulsion dans le même port que l'unité de TRS. Elles se déplacent ensuite lorsque le TRS effectue un mouvement naval.

Les unités ne peuvent être transportées depuis une section terrestre que si elles sont empilées avec le TRS au début de la Phase.

Alternativement, un TRS avec une capacité de transport inutilisée peut terminer son mouvement dans une zone maritime et embarquer **immédiatement** des unités terrestres ou aériennes face visible (ou des HQ face cachée) jusqu'à sa capacité de transport depuis n'importe quel hex côtier ou section terrestre de cette zone maritime. Les unités sont embarquées avant l'interdiction (voir 10.5.4) et l'interception (voir 10.5.5).

Le transport d'unités terrestres ou aériennes de l'une ou l'autre de ces manières ne compte pas dans les limites d'utilisation des unités terrestres ou aériennes dans une action.

Les unités embarquées non-ravitaillées sont immédiatement retournées face cachée. Elles ne peuvent ni envahir ni débarquer (cf. 10.7.4.5) mais peuvent retourner à leur base avec leur TRS (cf. 11.7.1).

Les unités débarquent du TRS lors d'une Phase de Mouvement Terrestre (cf. 10.7.4), sauf si le TRS entre dans un port (auquel cas elles débarquent automatiquement à la fin de la Phase de Mouvement Naval).

Les unités terrestres et aériennes transportées directement dans un port peuvent se déplacer ou voler dans les phases suivantes de cette impulsion.

10.5.4 INTERDICTION NAVALE

Pendant la première impulsion de chaque tour, les unités navales de surface entrant dans une zone maritime peuvent être interdites. Le joueur qui n'est pas en phase peut faire une Interdiction avec n'importe quelle unité de CV, HS, ou LS occupant un port dans cette zone maritime ou avec des unités aériennes éligibles pour effectuer une mission Aéronavale dans cette zone maritime (cf. 10.5.2.5).

Les unités aériennes ennemies effectuant une mission Aéronavale dans une zone maritime peuvent également être interdites pendant la première impulsion de chaque tour, **mais uniquement par des unités aériennes** éligibles pour effectuer une mission Aéronavale dans cette zone maritime.

Les unités qui interdisent peuvent immédiatement entrer dans cette zone maritime et être placées dans une section éligible de sa case maritime (cf. 10.5.2.1).

Après avoir effectué toutes les interceptions de la pile en mouvement, les unités en interdiction **doivent** faire une tentative d'interception (cf. 10.5.5) contre elles.

Les unités navales qui interdisent sont sujettes à l'interception des SUB au fur et à mesure qu'elles interdisent.

Les unités qui interdisent **n'activent pas l'interdiction** par les unités ennemies.

10.5.5 INTERCEPTION NAVALE

Lorsque des unités navales de surface entrent **dans** une zone maritime, elles **peuvent** être interceptées par les unités aériennes ennemis (non transportés) et les unités navales (autres que les TRS) qui se trouvent déjà dans la zone maritime.

Une unité ou un groupe qui se déplace simplement d'une section d'une case maritime dans une section de valeur inférieure de la même case maritime ne peut pas être intercepté. Les unités aériennes qui entrent dans une zone maritime ou qui la traversent ne sont pas soumises à l'interception.

Après que le groupe en mouvement soit entré dans la zone maritime et ait embarqué des unités terrestres ou aériennes

depuis les hexs côtiers (s'il y en a), le joueur qui n'est pas en phase déclare toutes les tentatives d'interception qui seront effectuées dans cette zone maritime. Si une unité non-SUB dans une case maritime tente d'intercepter des unités ennemies, alors **toutes** les unités non-SUB de ce camp dans la case maritime doivent tenter d'intercepter. Les tentatives d'interception de SUB peuvent être déclarées avec n'importe quel nombre d'unités SUB **dans la case maritime.**

Un dé est lancé pour **chaque** tentative d'interception par un SUB et un dé pour **toutes** les interceptions de surface dans la zone maritime. La tentative est réussie si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de recherche de la section de la case maritime occupée par la ou les unités interceptrices. Les jets sont augmentés de 1 dans une zone maritime soumise à un temps de Monsoon.

Si un CV intercepte par temps Clear, ce **camp** traite la valeur de recherche comme s'il était supérieur de 1 (par exemple, il traite la section 3 comme si sa valeur de recherche était un "4"). Ceci n'affecte que les interceptions navales de surface.

Toutes les interceptions et combats de SUB dans une zone maritime sont résolus avant les interceptions et les combats de surface dans cette zone maritime.

10.5.5.1 Interception des SUB

Si plusieurs SUB ont intercepté, chacun doit terminer ses combats avant que le SUB suivant ne commence.

Le SUB choisit une classe de cible (TRS, LS, HS ou CV) à attaquer. La cible au sein de cette classe est choisie de manière aléatoire. Si la pile en mouvement contient des unités d'escorte, seules celles-ci peuvent être sélectionnées. S'il obtient un résultat contre cette cible (coulé, endommagé ou abandonné), le SUB peut sélectionner une autre cible, et ainsi de suite. S'il échoue ou subit lui-même un résultat, il a terminé ses combats pour ce tour de jeu.

Le SUB effectue un jet sur la table SUBS VS SHIPS *(SUB contre navires)* et sa cible effectue un jet sur la table SHIPS VS SUBS (*navires contre SUB)*. Les résultats sont appliqués simultanément. Chaque jet est modifié en ajoutant la valeur de recherche de la section de la case que le **SUB** occupe. Pour chaque CV **d'escorte**, ajouter 1 au jet de dé de la pile en mouvement (max. +2).

A partir de Jan/Feb 1943, toutes les piles US et du Commonwealth sont traitées comme ayant un CV d'escorte en plus des CV qui escortent effectivement la pile. A partir de Jan/Feb 1944, toutes les piles US et du Commonwealth avec au moins une unité d'escorte sont traitées comme ayant deux CV d'escorte. Ainsi, les Puissances Majeures des US et du Commonwealth reçoivent automatiquement le bonus maximum de +2. Cela représente le grand nombre de porte-avions d'escorte construits par les US et le Commonwealth.

Les résultats sur les tables sont les mêmes que ceux du combat naval (voir 10.5.7.2).

Une fois qu'un SUB a terminé ses combats (même s'il n'en a pas eu parce que d'autres SUB ont retiré toute la pile en mouvement), il est retiré de la case maritime et placé ailleurs dans la zone maritime. Il ne peut plus intercepter, se déplacer ou attaquer des convois au cours du même **tour**.

Une fois que tous les SUB interceptant ont terminé leurs combats, toutes les unités mobiles restantes peuvent continuer leur mouvement. Elles peuvent être interceptées dans d'autres zones maritimes.

10.5.5.2 Interception Navale de Surface

Lorsqu'un groupe en mouvement est intercepté par des unités navales de surface ou aériennes, le joueur annonce si le groupe va cesser son mouvement ou non. S'il cesse son mouvement, l'interception est terminée. Les recherches sont effectuées lors de la Phase de Combat Naval de la manière habituelle (voir 10.5.6.1).

Si le groupe continue à se déplacer, un combat d'interception est engagé **immédiatement**. Le groupe en mouvement est placé dans une section de case maritime éligible (voir 10.5.2.1).

Lancez un dé et comparez-le à la valeur de recherche de chaque section de la case maritime contenant d'autres unités du camp intercepté. Cela permet de déterminer si les unités du camp en mouvement déjà présentes dans la zone maritime sont incluses dans le combat (voir 10.5.6.1). Comme les unités de la même section que le groupe intercepté peuvent ne pas être incluses, il s'agit d'une **exception** à la règle selon laquelle toutes les unités d'une section doivent être attaquées.

Le même jet de dé est également comparé à la valeur de surprise de la section la plus élevée de la case maritime occupée par **des** unités du camp intercepté. Cela détermine si elle a été surprise (voir 10.5.6.1).

Après tous les jets de dés, des unités aériennes peuvent être ajoutées comme dans les combats navals normaux (voir 10.5.6.1).

Après le premier round du combat d'interception, le combat est résolu comme tout autre combat naval (voir 10.5.6). Cela peut signifier que le groupe intercepté est exclu alors que d'autres unités sont incluses dans un prochain round de combat.

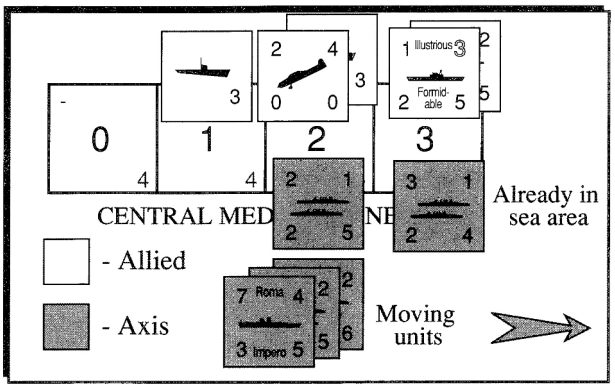
Le groupe en mouvement peut poursuivre son mouvement lorsque les forces ennemies sont entièrement détruites ou abandonnées ou si les jets de recherche ne donnent lieu à aucun combat. Dans ce cas, il doit réduire sa capacité de mouvement restante de la valeur de recherches de la section de la case maritime dans laquelle il a été placé pour le combat. Ces unités peuvent être interceptées à nouveau dans d'autres zones maritimes.

Si les unités en mouvement choisissent de terminer leur mouvement dans cette zone maritime après un combat d'interception, alors le combat naval ne peut pas se produire dans cette zone maritime pendant la Phase de Combat Naval, à moins que d'autres unités du camp en phase n'y terminent leur mouvement plus tard pendant l'impulsion.

10.5.5.3 Exemple d'Interception

Des unités alliées sont en Central Mediterranean au début d'une impulsion de l'Axe. Le joueur de l'Axe veut passer ce blocus Allié pour se rendre en Eastern Mediterranean. Il choisit une Action Navale pour l'Italie et déplace sa flotte de Taranto en Central Mediterranean.

Le joueur allié ne déclare qu'une seule interception de SUB (gardant l'autre pour plus tard) et une interception de surface. Il lance ensuite un dé pour l'interception du SUB qui est réussie. Le SUB manque sa cible et la cible manque le SUB. Le SUB est retiré de la case maritime et placé ailleurs dans la zone maritime de Central Mediterranean.



Le joueur Allié obtient un 3 pour l'interception en surface. Par conséquent, toutes les unités Alliées de la section 3 sont incluses. Celles de la section 2 ne réussissent pas à intercepter et sont ignorées pour l'instant. Le joueur de l'Axe décide de se battre, espérant pouvoir continuer à se déplacer après le combat d'interception. Il place ses unités dans la section 2. Il y a déjà des LS italiens dans les sections 2 et 3 qui se sont déplacées lors d'une impulsion précédente. Le joueur de l'Axe jette un 4 si bien que ces autres unités ne sont pas incluses dans le premier round de combat. Les unités interceptées ne sont pas non plus surprises. Les joueurs effectuent maintenant un round de combat (voir 10.5.7). Après le round, les deux camps font des jets de recherche (voir 10.5 .6.1) pour voir quelles unités seront incluses dans le prochain round.

Lors du second round, le joueur de l'Axe obtient un 3 donc seul le LS italien de la section 3 est inclus (c'est-à-dire que les unités interceptées sont exclues).

Au troisième tour, les deux camps ne se trouvent pas et les unités interceptées peuvent continuer à se déplacer. Elles ont déjà dépensé 3 PM (1 pour se déplacer dans la zone maritime et 2 pour être placées dans la section 2).

Les unités de l'Axe peuvent également choisir de rester dans cette zone maritime, auquel cas elles restent dans la section 2 de la case maritime. Si elles font cela, un combat naval ne peut s'y dérouler lors de cette impulsion que si d'autres unités de l'Axe se déplacent en Central Mediterranean et n'y mènent pas de combat d'interception.

10.5.6 PHASE DE COMBAT NAVAL

Après que tous les mouvements navals aient été effectués, les combats navals sont résolus.

Un combat naval peut se produire dans chaque zone maritime dans laquelle les deux camps ont des unités aériennes ou navales de surface, **si au moins une de ces unités est entrée dans la case maritime lors de cette impulsion et après que le dernier combat d'interception navale de surface, s'il y en a eu un, ait été résolu dans cette zone**. Les unités neutres ne peuvent pas activer un combat.

10.5.6.1 Procédure de Recherche

Si un combat peut se produire dans une zone maritime, chaque camp jette un dé et le compare aux valeurs de recherche dans les sections de case maritime occupées par leurs unités navales de surface ou leurs unités aériennes. Les jets sont augmentés de 1 dans une zone maritime soumise à un temps de Monsoon.

Lorsque le temps est Clear, un **camp** disposant d'un CV traite la valeur de recherches dans sa section comme si elle était supérieure de 1 (par exemple, il traite la section 3 comme si sa valeur de recherches était un "4"). **La valeur de surprise n'est pas modifiée.**

Si les deux camps obtiennent un résultat supérieur à la valeur de recherche, il n'y aura pas de combat naval dans la zone maritime au cours de cette phase.

Si **l'un des camps** obtient un résultat inférieur ou égal à la valeur de recherche, un combat naval **aura** lieu, sous réserve de surprise.

Si le jet de dé (modifié) d'un camp est supérieur ou égal à la valeur de surprise dans la section la plus élevée occupée par ses unités navales de surface ou ses unités aériennes, il est **surpris** lors de ce round de combat.

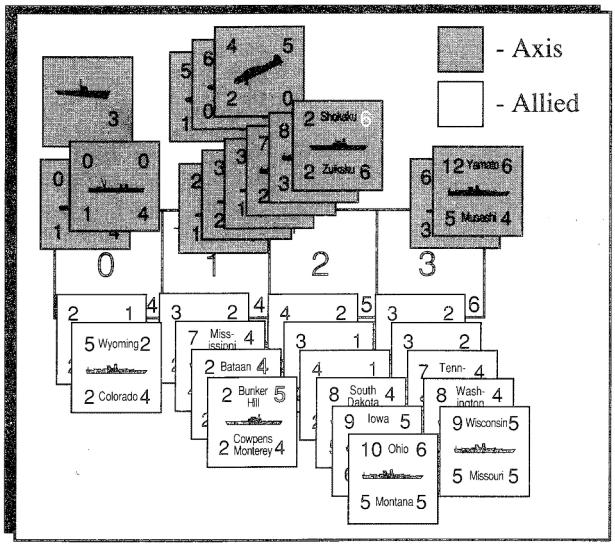
Chaque camp (le camp en phase en premier) peut faire voler des unités aériennes dans la zone maritime. Elles peuvent voler même si leur Puissance Majeure a choisi une Action Terrestre. Seules les unités aériennes capables d'effectuer une mission Aéronavale peuvent voler. Elles volent comme s'il s'agissait d'une telle mission (cf. 10.3.3) mais cela **ne compte pas dans les limites d'activités**. Elles peuvent être placées dans n'importe quelle(s) section(s) de case maritime, même celles ne contenant pas d'unités amies.

Ensuite, si un camp a été **surpris**, l'autre camp a la **possibilité** de ne pas participer à ce combat naval.

Si un combat a lieu, incluez les unités non-SUB qui occupent des sections de la case maritime avec une valeur de recherche égale ou supérieure au jet de dé (modifié) de leur camp.

Si un camp a des unités incluses dans le combat et l'autre non, le joueur ayant des unités incluses **doit** choisir au moins une section contenant des unités ennemies pour l'inclure dans le combat. Toutes les unités ennemies de la ou des sections choisies sont incluses. Le choix d'une section contenant des unités ennemies à inclure dans le combat **ne permet pas en soi d'inclure les unités amies de cette section.**

EXEMPLE :



Les unités navales US de Pearl Harbor viennent de renforcer les unités déjà présentes dans la zone maritime des Marianas, de sorte qu'un combat peut avoir lieu.

Le joueur japonais obtient un 6, donc aucune de ses unités ne déclenche le combat et ses forces seront surprises si le combat a

lieu. Le joueur Allié obtient un 2 et devrait donc normalement inclure ses unités dans les sections 2 & 3 uniquement. Cependant, comme le temps est Clear, il inclut également les unités de la section 1 (à cause des CV qui s'y trouvent, la section 1 est traitée comme si sa valeur de recherche était un "2").

Les deux camps peuvent maintenant faire voler des unités aériennes dans la zone maritime. Le joueur Allié (qui a surpris l'Axe) a la possibilité de combattre dans cette zone maritime et il décide de le faire. Il doit maintenant choisir une ou plusieurs sections contenant des unités ennemies à inclure. Il décide de n'inclure qu'une partie de la force japonaise et choisit les sections 0 & 1, incluant ainsi toutes les unités japonaises (sauf les SUB) dans ces deux sections (mais pas les unités US de la section 0). Si le joueur de l'Axe avait obtenu un 3, le combat se serait déroulé entre les unités japonaises de la section 3 et les unités US des sections 1, 2 & 3.

10.5.6.2 Choix du Combat Naval

Un choix est maintenant fait entre un combat Aéronaval ou un combat de surface en utilisant la priorité suivante :

(a) Si aucun camp n'a de facteurs air-mer inclus (y compris les CV mais pas les unités aériennes transportés), il s'agit d'un combat de surface.

(b) Si un camp n'a pas d'unités navales de surface, il s'agit d'un combat Aéronaval.

(c) Si un camp est surpris, c'est l'adversaire qui choisit.

(d) Si aucun camp n'est surpris, c'est le camp ayant le plus de facteurs air-mer qui choisit.

(e) Si les facteurs air-mer sont égaux, c'est le joueur qui a obtenu le plus petit jet de recherche qui choisit.

(f) Si le nombre de facteurs air-mer et les jets de recherche sont égaux, il s'agit d'un combat Aéronaval.

Si les deux camps n'ont que des unités aériennes, dont aucune n'est un FTR, il n'y a pas de combat.

10.5.7 COMBAT NAVAL DE SURFACE

10.5.7.1 Procédure

Chaque camp totalise les facteurs de combat de **surface** de ses unités (toutes les unités aériennes sont ignorées) et reporte ce total dans la ligne **surface** de la Naval Combat Chart *(Table de Combat Naval)*. Décalez cette colonne d'une colonne vers la gauche si ce camp est surpris et d'une colonne vers la droite si l'autre camp est surpris. Si ce décalage se fait vers la gauche de la colonne la plus à gauche, ce camp ne combat pas. Un décalage vers la droite de la colonne la plus à droite est résolu sur cette colonne.

Croisez l'index de la colonne avec le nombre d'unités navales de surface ennemies ("enemy naval units") incluses dans le combat, **en comptant chaque LS comme la moitié d'une "unité navale ennemie"** (en arrondissant les fractions à l'unité supérieure).

Le résultat donne deux nombres sous la forme "X/Y", où X est le nombre de dés que ce joueur va lancer et Y est la Surface Naval CRT *(TRC naval de surface)* sur laquelle il va les lancer. Le nombre de la table peut être augmenté de 1 pour chaque jet de dé abandonné, au choix du joueur. **Le nombre de jets de dés ne peut jamais être augmenté.**

Une fois que chaque camp a déterminé le nombre de jets de dés qu'il effectuera et la table sur laquelle il les effectuera, les deux camps lancent les dés et appliquent les résultats **simultanément**.

EXEMPLE : *Suite de l'exemple précédent. Après avoir surpris les Japonais, le joueur Allié a le choix entre le combat de surface et le combat Aéronaval. Comme il est surpassé dans le ciel, il choisit le combat de surface. En additionnant les facteurs de surface de ses unités, le joueur Allié dispose d'un total de 82 facteurs de surface. Puisqu'il a surpris les forces de l'Axe, ce chiffre est reporté dans la colonne 101-130 de la Naval Combat Chart. Il y a 7 unités navales ennemies (les 3 LS comptant pour 2 unités navales). En croisant la colonne 101-130 (sur la ligne Surface de la Naval Combat Chart) avec la ligne des 6-7 unités navales ennemies, le joueur Allié obtient un résultat de "4/4". Par conséquent, il lancera 4 dés sur la table 4 (surface) de la Naval CRT. Alternativement, il pourrait lancer 3 dés sur la table 5. En additionnant les facteurs de surface de ses unités, le joueur de l'Axe dispose d'un total de 25 facteurs de surface. Comme il a été surpris par les forces Alliées, ces facteurs sont reportés dans la colonne 16-20 de la Naval Combat Chart. Il y a 12 unités navales ennemies (les 6 LS comptant pour 3 unités navales). En croisant les facteurs de surface 16-20 (sur la ligne Surface de la Naval Combat Chart) avec les 11-15 unités navales ennemies, le joueur de l'Axe obtient un résultat de "2/3". Il lancera donc 2 dés sur la table 3 (surface) de la Naval CRT. Alternativement, il peut lancer 1 dé sur la table 4.*

10.5.7.2 Résultats du Combat

Les résultats de combat sont :

X - Une unité de ce type est détruite.
D - Une unité de ce type est endommagée et placée dans la Repair Pool.
A - Une unité de ce type doit abandonner. **Elle doit se déplacer jusqu'au port le plus proche** (en nombre de zones maritimes que l'unité peut traverser - voir 10.5.2.2) dans lequel elle peut se rebaser (voir 11.7.1). Si plusieurs ports sont également proches, le propriétaire choisit. L'unité (et toute cargaison) est retournée face cachée.

Les navires endommagés sont détruits à la place s'ils ne peuvent pas retourner à leur base dans un port majeur, compte tenu d'une capacité de mouvement illimitée.

Les résultats tels que "X/2" et "D/2" sont respectivement un demi "X" et un demi "D". Si un nombre pair de résultats "X/2" ou "D/2" est enregistré **au cours du même tour sur le même type d'unité**, ils deviennent deux fois moins de "X" ou de "D". Un "X/2" impair devient un "D" sur ce type d'unité. De même, un "D/2" impair devient un "A" sur ce type d'unité.

Tous les résultats "X" sont mis en œuvre en premier. Ensuite, tous les résultats "D", puis tous les résultats "A".

EXEMPLE : *Suite de l'exemple précédent. Le joueur Allié lance 4 dés sur la table 4 de surface. Il obtient 1, 2, 4 et 6. Cela donne 3 résultats '"X/2" contre les LS (donnant un résultat "X" et le "X/2" restant se transformant en résultat "D"), un résultat "X" et 2 résultats "D/2" (se transformant en "D") contre les HS et un résultat "X/2" contre les CV (se transformant en résultat "D"). Les résultats "X/2" pour les LS et les CV ne peuvent pas être combinés en un résultat "X" car ils s'appliquent à des types*

d'unités différents. Par conséquent, l'Axe a d'abord un LS et un HS coulés, puis un LS, un HS et un CV endommagés (et placés dans la Repair Pool). Le joueur de l'Axe effectue alors ses jets de dés, en incluant les facteurs des unités qui ont subi les effets des jets de dés Alliés (puisque les jets de dés sont simultanés).

En combat de surface, les unités affectées de chaque type désigné sont choisies par le joueur propriétaire.

10.5.7.3 Conversion

Si une unité particulière du type approprié n'est pas disponible pour prendre un résultat spécifié, un autre type d'unité prend le résultat à la place. C'est ce qu'on appelle une **conversion**.

Les pertes en CV sont converties en HS si possible, sinon en LS. Les pertes en HS sont converties en LS si possible, sinon en CV. Les pertes en LS sont converties en HS si possible, sinon en CV.

Si aucune autre unité n'est disponible pour prendre une perte, celle-ci est convertie en perte en TRS.

Les SUB ne peuvent être affectés par les conversions que s'ils sont attaqués lorsqu'ils sont dans un hex de port et qu'aucune autre unité n'est disponible pour subir les pertes (voir Attaques de Port - 10.5.1).

Les résultats impairs "X/2" et "D/2" se transforment en résultats "D" et "A" avant qu'une conversion ne soit effectuée. La conversion du résultat contre un type d'unité navale peut ne laisser aucune unité de ce type pour absorber d'autres résultats qui entraîneraient alors d'autres conversions.

EXEMPLE : *Dans l'exemple précédent, **si les Japonais n'avaient pas eu de LS**, les résultats auraient été appliqués comme suit. Le résultat "X" sur le HS est appliqué en premier. Le résultat "X" contre le LS est converti en un résultat contre l'autre HS. Ensuite, le résultat "D" sur le LS est appliqué. Comme il n'y a ni LS ni HS, il est appliqué sur le CV. Les résultats "D" sur le HS et le CV ne peuvent pas être appliqués contre ces types (puisqu'il n'y a plus d'unités de ce type), et ils sont donc appliqués contre les TRS. Par conséquent, les deux HS sont coulés, tandis qu'un CV et les 2 TRS sont endommagés. Comme on peut le voir, il est très important d'avoir un mélange de différents types d'unités dans un combat.*

10.5.8 COMBAT AÉRONAVAL

Après l'attribution des missions (cf. 10.3.3) et le combat aérien (cf. 10.3.4), les bombardiers qui ont été autorisés à passer résolvent leur combat aérien.

En premier lieu, les tirs antiaériens sont résolus par les unités cibles. Faites le total des facteurs antiaériens des unités cibles. Reportez ce total sur la ligne anti-air de la Naval Combat Chart (en tenant compte de la surprise) et croisez cette colonne avec le nombre de bombardiers attaquants ("enemy bombers"), comme pour le combat de surface.

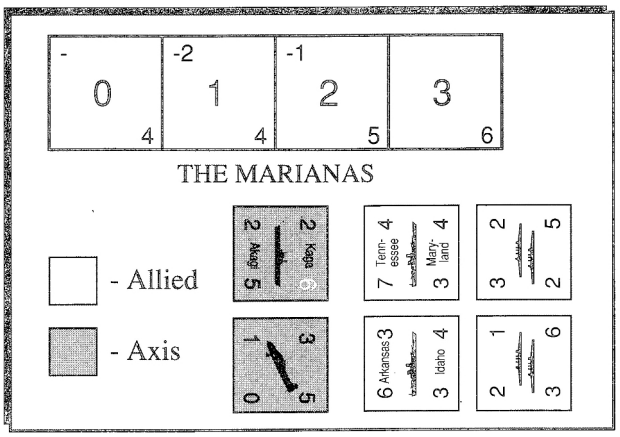
Le résultat donne le nombre de dés que le joueur en défense lance et la table (naval-air - *Aéronavale*) sur laquelle il lance les dés. Comme pour le combat de surface, il est possible de renoncer à des jets de dés pour augmenter la table.

Les dés sont lancés et indexés avec la colonne AA de la Naval Air Table appropriée. Additionnez les résultats. C'est le nombre de facteurs aéronavals qui n'appuient pas l'attaque. Un résultat avec astérisque fait également abandonner un bombardier **au choix du joueur**, comme pour un résultat "A" en combat aérien (voir 10.3.4.3). Les unités qui abandonnent peuvent également absorber des facteurs qui n'appuient pas l'attaque. **Les tirs anti-aériens ne sont résolus que lors des Attaques de Port ou des combats Aéronavals.**

Lors du calcul des facteurs anti-aériens et du nombre de cibles dans les combats Aéronavals, les CV participant à une attaque sont toujours inclus (puisque seule leur composante aérienne attaque).

Les facteurs aéronavals restants appuient l'attaque en utilisant la ligne Air-to-Sea *(air-mer)* de la Naval Combat Chart. Sinon, le combat est résolu exactement comme un combat de surface (voir 10.5.7.1) mais en utilisant les Naval Air Tables et non les Surfaces Tables.

EXEMPLE :



Un CV et un NAV japonais attaquent 2 HS et 2 LS US après que le combat aérien ait été résolu. Le tir anti-aérien US est effectué en premier. 11 facteurs contre 2 bombardiers ennemis (le porte-avions japonais comptant pour 1 "bombardier" pour les besoins de la cible) sur la Naval Combat Chart donne aux US 1 dé sur la Naval Air CRT 3. Un 5 est obtenu, donnant un résultat sur la colonne "AA" de 2 points et 1 unité qui abandonne. Le joueur de l'Axe fait abandonner le CV qui absorbe également les 2 points. Le CV retourne à la case maritime et le NAV plonge dans l'attaque. 5 facteurs contre 3 unités navales ennemies (chaque LS comptant pour une demi-unité navale) donnent 1 dé sur la Naval Air CRT 3. Un 3 est obtenu qui (une fois vérifié par rapport à toutes les colonnes sauf la colonne "AA") donne un résultat de "X/2" sur un LS (qui devient un "D") et un "D/2" sur un HS (qui devient un "A"). Lors du round de combat suivant (après les jets de recherche), le CV et le NAV sont toujours disponibles. Si les Japonais avaient fait abandonner le NAV plutôt que le CV, il aurait dû retourner à la base, être retourné face cachée et ne serait plus disponible pour d'autres actions lors de ce tour de jeu.

Les conversions se produisent comme dans les combats de surface sauf que, si un type d'unité n'est pas disponible, le joueur attaquant choisit n'importe quel type d'unité pour subir la perte.

Contrairement aux combats en surface, lors d'un combat Aéronaval, les unités affectées au sein d'un type d'unité donné sont **choisies par le joueur attaquant** (sauf pour les TRS - voir 10.5.9). **Le joueur propriétaire choisit les bombardiers qui abandonnent à cause des tirs anti-aériens.**

10.5.9 RÉSULTATS SUR LES TRANSPORTS

Lorsqu'un TRS est détruit (uniquement possible suite à une conversion ou à une attaque de SUB), toute la cargaison qu'il

transporte est détruite avec lui. Lorsqu'un TRS est endommagé, il est placé dans la Repair Pool mais sa cargaison est placée sur la Production Spiral en tant que renfort pour le prochain tour de jeu. Si les résultats du combat nécessitent la perte d'une partie seulement des TRS impliqués, **les TRS affectés (et leur cargaison le cas échéant) sont choisis au hasard.**

10.5.10 ROUNDS DE COMBAT NAVAL MULTIPLES

Après chaque round de combat naval, l'un ou l'autre camp, ou les deux, peuvent abandonner l'action (le joueur en phase le faisant en premier). Si un camp abandonne, il ramène à sa base toutes ses unités aériennes et navales de surface dans cette zone maritime, comme lors de la Phase de Retour à la Base (cf. 11.7).

Si les deux camps restent, **ils lancent les dés de recherche pour voir si un nouveau round de combat naval est lancé** (cf. 10.5.6.1). Ceci continue jusqu'à ce qu'un camp abandonne, soit détruit, ou jusqu'à ce que les jets de recherche de combat ne permettent pas d'initier un nouveau round de combat.

10.6 L'ACTION COMBINÉE

Une Action Combinée est menée dans l'ordre indiqué dans la Séquence de Jeu (voir 5.0).

Une Puissance Majeure qui mène une Impulsion Combinée ne peut effectuer qu'un nombre limité de mouvements navals, suivis d'un nombre illimité de Bombardements Stratégiques et d'un nombre limité d'activités terrestres (cf. l'Activities Limits Table).

10.6.1 PHASE DE BOMBARDEMENT STRATÉGIQUE

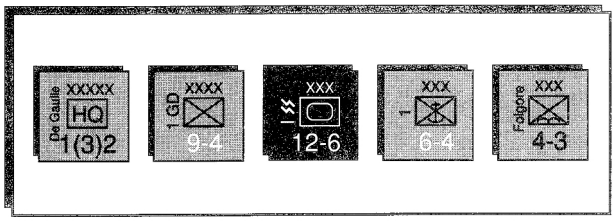
Les missions de Bombardement Stratégique permettent aux avions d'attaquer la production et les ressources ennemies.

Après l'attribution des missions (cf. 10.3.3) et le combat aérien (cf. 10.3.4), les bombardiers autorisés à passer attaquent l'hex cible.

Additionnez les facteurs de tous les bombardiers autorisés à passer contre un hex particulier. Cette valeur est indiquée sur la Strategic Bombardment Table et un dé est lancé. Le résultat est augmenté de 1 s'il n'y a pas eu d'interception par les chasseurs ennemis.

Le résultat est le nombre de points perdus par l'hex cible. Si la cible est un hex de ressources, ce nombre de ressources est perdu par cet hex pour ce tour. Si la cible est une usine, ce nombre de points de construction (voir 11.6.2.1) est perdu pour ce tour. Les astérisques sont ignorés dans le jeu standard (voir 24.5 pour leur effet). Si la cible est à la fois une usine et un hex de ressources, les points de construction sont perdus en premier, tout résultat excédentaire éliminant les ressources.

EXEMPLE : *2 bombardiers du Commonwealth totalisant 15 facteurs de Bombardement Stratégique attaquent Lille qui fonctionne comme une usine allemande. Il n'y a pas d'interception. Le jet de dé est un 5 qui devient un 6 car il n'y a pas eu d'interception. Dans la colonne 14-18 de la Strategic Bombardment Table, cela donne un résultat de "4". Ainsi, 4 points sont perdus, ce qui dans ce cas correspond à 3 points de construction (puisque l'hex n'a que 3 points de construction) et 1 ressource. Si l'hex n'avait pas eu la ressource, le dernier point du résultat n'aurait eu aucun effet.*



10.7 L'ACTION TERRESTRE

Une Action Terrestre se déroule dans l'ordre indiqué dans la Séquence de Jeu (voir 5.0).

10.7.1 PHASE DE FRAPPE AU SOL *(Ground Strike)*

Les missions de Frappe au Sol permettent aux bombardiers d'attaquer les unités aériennes ennemies (au sol) et les unités terrestres.

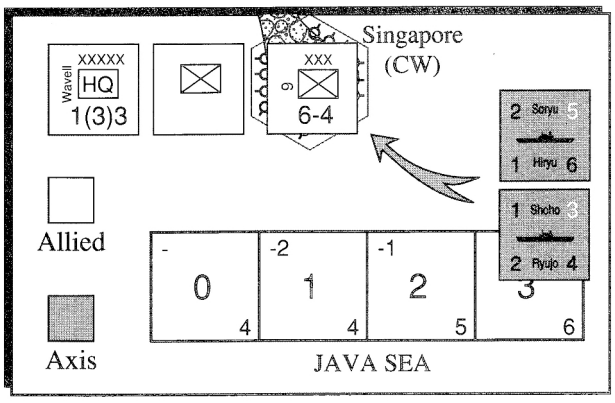
Après l'attribution des missions aériennes (cf. 10.3.3) et le combat aérien (cf. 10.3.4), les bombardiers qui ont été autorisés à passer attaquent l'hex cible.

Chaque bombardier attaque chaque unité terrestre ou aérienne ennemie face visible dans l'hex. Lancez 1 dé pour chaque attaque.

Si le résultat est inférieur ou égal à la moitié du facteur tactique de l'unité aérienne (arrondir les fractions au supérieur), la Frappe au Sol est réussie et **l'unité cible est retournée face cachée.**

Lorsque les unités en défense sont surprises (cf. 12.0) ou que la Puissance Majeure attaquante a joué un jeton offensif lors d'une Action Terrestre (cf. 13.3), les facteurs tactiques des unités aériennes frappant au sol ne sont pas réduits de moitié.

EXEMPLE :



Deux CV japonais lancent une attaque terrestre contre 2 corps britanniques (dont un face cachée) et 1 HQ à Singapore pendant la Monsoon. Les CV ont respectivement 2 et 3 facteurs tactiques (cf. 10.3.6) qui sont divisés par deux pour la Frappe au Sol, par deux pour la Monsoon et à nouveau par deux pour la jungle, ce qui laisse 2/8 et 3/8 facteurs. Chaque facteur est arrondi à 1. Deux dés sont lancés contre le corps d'armée face visible mais aucun n'est un 1. L'un des dés lancés contre le HQ est un 1 et le HQ est retourné face cachée. Aucun dé n'est lancé contre le second corps car il est déjà face cachée.

10.7.2 PHASE DE *REBASE* DES UNITÉS AÉRIENNES

Seules les unités aériennes face visible peuvent *rebase*. Lors d'une Action Terrestre, une Puissance Majeure ne peut faire *rebase* qu'une seule unité aérienne. Lors d'une Action Combinée, le nombre de *rebase* varie (voir l'Activities Limits Table).

Une unité aérienne en *rebase* vole avec le double de son potentiel de mouvement vers un hex sous contrôle ami mais autrement comme un mouvement aérien ordinaire (cf. 10.3.1). Elle ne peut pas être interceptée.

Elle reste face visible après avoir *rebase* dans un nouvel hex **mais elle ne peut pas voler, intercepter ou escorter de mission pendant cette impulsion**. Elle peut voler, intercepter et escorter des missions aériennes lors d'une future impulsion de ce tour de jeu.

Les STR Alliés peuvent se *rebase* depuis le Canada, l'Iceland ou les USA, vers n'importe quel hex sous contrôle Allié en Iceland, en United Kingdom ou en Ireland et vice-versa. De même, les STR Alliés peut *rebase* de l'US West Coast vers Honolulu et vice-versa. L'unité termine ce mouvement face cachée mais ce *rebase* compte dans les limites de *rebase* **face visible**.

Les unités aériennes **face visible** dans une zone maritime (transportées par voie navale) peuvent *rebase* dans n'importe quel hex côtier ou section terrestre sous contrôle ami (voir 15.0) dans cette zone maritime et **y terminer leur *rebase*. Un tel *rebase* compte toujours comme un *rebase* d'unité aérienne.**

Lors d'une Action Combinée, en plus du nombre d'unités qui *rebase* et restent face visible, une Puissance Majeure peut également *rebase* n'importe quel nombre d'autres unités aériennes face visible qui sont alors retournées face cachée.

10.7.3 PHASE DE MOUVEMENT STRATÉGIQUE

Le Mouvement Stratégique représente le mouvement des unités terrestres et aériennes par voie ferrée.

Les Puissances Majeures qui choisissent une Action Terrestre ne peuvent effectuer qu'un nombre limité de mouvements stratégiques (voir l'Activities Limits Table).

Les Puissances Majeures qui choisissent une Action Combinée ne peuvent effectuer qu'1 seul mouvement stratégique.

Les Puissances Majeures qui choisissent une Action Navale ne peuvent effectuer aucun mouvement stratégique.

Un **mouvement stratégique** est le déplacement d'une unité terrestre ou aérienne à travers un nombre quelconque d'hexs et de sections terrestres sur une même carte. Les unités peuvent se déplacer stratégiquement d'une pile à l'autre à l'intérieur d'une section terrestre.

Une unité qui se déplace stratégiquement d'une carte à l'autre compte pour 2 mouvements stratégiques. **Exceptions** : une unité se déplaçant stratégiquement de la Siberia ou de l'Eastern Siberia vers la carte du Pacifique ou vice-versa ne compte que pour 1 déplacement. Une unité se déplaçant stratégiquement de la carte européenne (à l'exclusion des sections Siberia ou Urals) vers la section Eastern Siberia compte pour 2 mouvements.

Les mouvements stratégiques ne sont pas pris en compte dans les limites des mouvements terrestres ni dans le *rebase* des unités aériennes.

Les unités terrestres et aériennes peuvent effectuer des mouvements stratégiques dans, à travers et hors des sections terrestres sous contrôle ami.

Aucune unité ne peut effectuer de mouvement stratégique le long d'une ligne grise en pointillés.

Une unité doit être **face visible** pour effectuer un mouvement stratégique. Elle doit commencer l'impulsion **ravitaillée** dans un hex de port ou de ville et ne pas être dans une ZDC ennemie. Elle peut ensuite se déplacer à travers **un nombre quelconque** d'hexs sous contrôle ami (voir 15.0) jusqu'à un hex de port ou de ville sous contrôle ami, quelle que soit la capacité de mouvement de l'unité.

Une unité en mouvement stratégique ne peut pas entrer dans des ZDC ennemies (même si elles sont occupées par des unités amies), des points d'hex ou traverser des côtés d'hex de mer (à l'exception des détroits), de lac ou alpins. Elle n'est pas affectée par le terrain.

Une seule unité d'un camp peut se déplacer stratégiquement à travers chaque côté d'hex de détroit au cours d'un **tour**.

Les unités ne peuvent pas effectuer de mouvement stratégique vers, depuis ou à travers un hex **d'Afrique** (Morocco, Er Rif, Algeria, Tunisia, Libya, Egypt, Palestine, Trans-Jordan, Syria et Arabia). Elles peuvent se déplacer stratégiquement d'une pile à l'autre à l'intérieur d'une section terrestre **africaine** (Sudan, Italian East Africa, British East Africa, South Africa, St Helena et Senegal) mais pas entre ces sections terrestres.

Une unité de HQ face visible peut effectuer un mouvement stratégique même si la météo l'en empêche.

Après avoir effectué un mouvement stratégique, l'unité est retournée face cachée.

10.7.4 PHASE DE MOUVEMENT TERRESTRE

10.7.4.1 Procédure

Une unité terrestre peut se déplacer à chaque impulsion, en fonction de l'action choisie.

Les Puissances Majeures qui choisissent une Action Terrestre peuvent faire n'importe quel nombre de mouvements terrestres.

Les Puissances Majeures qui choisissent une Action Combinée ne peuvent effectuer qu'un nombre limité de mouvements terrestres (voir l'Activities Limits Table).

Les Puissances Majeures qui choisissent une Action Navale ne peuvent pas faire de mouvements terrestres. Elles ne peuvent déplacer leurs unités terrestres que par transport naval (voir 10.5.3).

Un **mouvement terrestre** est le déplacement d'une unité terrestre lors de la Phase de Mouvement Terrestre. Chaque unité se déplaçant vers une pile différente dans une section terrestre est également un mouvement terrestre.

Les unités peuvent être déplacées individuellement ou en piles. Les piles peuvent déposer des unités dans n'importe quel hex où elles entrent, mais ne peuvent jamais ramasser d'autres unités.

Une unité ou une pile d'unités se déplace d'hex en hex contigu. Chaque hex pénétré (et certains côtés d'hex) coûte un certain nombre de PM (voir la Terrain Effects Chart). Le nombre de PM dépensés lors d'une impulsion ne peut pas dépasser la capacité de mouvement de l'unité (**exception** : les unités terrestres face visible avec des PM inutilisés peuvent entrer dans un hex non-interdit coûtant plus que leurs PM inutilisés mais doivent s'y arrêter et être retournées face cachée).

Les seules unités terrestres face cachée qui peuvent se déplacer sont les HQ qui n'ont pas bougé pendant la Phase de Mouvement Stratégique. Les HQ face cachée ne peuvent pas entrer dans un hex qui coûte plus de points de mouvement que le HQ n'en possède.

Les unités qui commencent dans une ZDC ennemie peuvent se déplacer directement vers une autre ZDC, mais doivent ensuite s'arrêter. Une unité ou une pile ne peut continuer à se déplacer après être entrée en ZDC ennemie que si elle effectue un débordement *(overrun)* dans l'hex suivant (voir 10.7.4.2).

Une unité qui n'est pas ravitaillée **au début de l'impulsion** peut bouger mais est retournée face cachée à la fin de son mouvement.

10.7.4.2 Débordement (Overrun)

Un débordement permet aux unités terrestres de détruire les unités terrestres ennemies pendant leur mouvement. Si elles sont éligibles, elles le font en entrant dans l'hex en défense.

Toutes les unités participant à un débordement doivent commencer la **Phase** dans le même hex ou pile dans une section terrestre. Elles doivent être ravitaillées au début de **l'impulsion** et se trouver dans l'hex précédant l'hex en défense.

Deux unités terrestres et un HQ au maximum peuvent effectuer un débordement. Au moins une de ces unités doit être une unité ARM.

Un rapport de force d'au moins **7:1** (déterminé au moment du débordement) doit être obtenu après ajustement pour la météo, le ravitaillement des unités en défense et le terrain.

Les unités qui débordent à travers un côté d'hex de rivière ou de détroit voient leur facteur divisé par deux. Les unités ne peuvent pas effectuer de débordement dans une ville ou à travers un côté d'hex de fort.

Les unités aériennes n'ont aucun effet sur le calcul du rapport de force pour les débordements, que ce soit pour l'attaquant ou le défenseur.

Les unités qui débordent paient le double du coût du terrain de l'hex dans lequel elles doivent entrer (y compris les effets de la météo), et sont retournées face cachée si cela leur fait dépasser leur capacité de mouvement.

Les unités peuvent continuer à se déplacer après un débordement mais, si elles sont en ZDC ennemie, elles ne peuvent le faire qu'en débordant à nouveau.

10.7.4.3 Terrain

Les unités terrestres (sauf les MAR et les DIV) ne peuvent traverser un côté d'hex entièrement maritime que si c'est un côté d'hex de détroit. Les MAR et les DIV traitent les côtés d'hexs entièrement maritimes (**pas** de lac) comme des côtés d'hexs de détroit. Cela leur permet de se déplacer et d'attaquer à travers de tels côtés d'hexs (ce n'est **pas** considéré comme une invasion). Aucune unité ne peut se déplacer stratégiquement à travers des côtés d'hex de lac ou à travers des côtés d'hex entièrement maritime à moins qu'ils ne soient également des côtés d'hex de détroit.

Les unités terrestres non MTN ne peuvent pas traverser un côté d'hex alpin. Les unités MTN peuvent traverser un côté d'hex alpin au prix d'un PM supplémentaire, mais ne peuvent pas tracer de lignes de ravitaillement à travers eux. Aucune unité ne peut se déplacer stratégiquement à travers des côtés d'hex alpins.

Entrer dans un hex de montagne ou de forêt ne coûte aux unités MTN que 1 PM sur la carte européenne et 2 PM sur la carte du Pacifique.

Les unités terrestres japonaises paient 2 PM pour entrer dans les hexs de jungle. Les autres unités terrestres paient 3 PM pour entrer dans les hexs de jungle.

Le coût du terrain est indiqué sur la Terrain Effects Chart (*Table des Effets du Terrain* - sur la carte du Pacifique).

10.7.4.4 Mouvement dans les Sections Terrestres

Les unités terrestres **face visible** peuvent se déplacer d'une section terrestre vers n'importe quelle section terrestre adjacente. **Elles sont alors retournées face cachée et cessent leur mouvement.**

Les unités terrestres face visible qui commencent la Phase dans un hex adjacent peuvent entrer dans une section terrestre et cesser leur mouvement. **Elles sont alors retournées face cachée.**

Les unités terrestres peuvent se déplacer d'une section terrestre vers n'importe quel hex adjacent, en le considérant comme le dernier hex de mouvement. **Elles sont alors retournées face cachée.**

Lorsqu'une unité entre dans une section terrestre, elle peut être placée soit dans une pile existante (sous réserve des limites d'empilement), soit dans une nouvelle pile.

Les unités qui se trouvent déjà dans une section terrestre peuvent se placer dans une autre pile de la section terrestre ou créer une nouvelle pile. Elles ne sont pas retournées face cachée.

10.7.4.5 Invasions et Débarquements

Les unités terrestres **face visible** (et les HQ face cachée) dans une zone maritime (en cours de transport naval) peuvent débarquer dans n'importe quel hex côtier ou section terrestre sous contrôle ami (voir 15.0) dans cette zone maritime. Les unités russes peuvent également débarquer dans un hex occupé par une unité de Partisans russes.

Les unités doivent terminer leur mouvement dans l'hex où elles débarquent.

Lorsqu'un TRS occupe la section 2 ou 3 de la case maritime, une unité terrestre **face visible** qu'elle transporte peut envahir tout hex ou section terrestre sous contrôle ennemi (voir 15.0) dans cette zone maritime. **Les unités ARM ne peuvent pas envahir.** Lorsqu'un TRS transporte deux DIV, il n'est pas nécessaire qu'elles envahissent toutes les deux le même hex ou la même section terrestre, ni même qu'elles envahissent toutes les deux.

Une unité envahissant est placée dans l'hex contrôlé par l'ennemi. Lorsqu'une section terrestre est envahie, les unités envahissant doivent être placées sur une ou plusieurs piles d'unités terrestres ennemies, s'il y en a. Seules 2 unités terrestres

plus un HQ peuvent envahir chaque hex, chaque section terrestre sans unités terrestres ennemies, ou chaque pile d'unités terrestres ennemies dans une section terrestre.

Les invasions ne sont pas autorisées dans un hex ou une section terrestre dans une zone météo en Winter, Severe Winter ou Monsoon. Les HQ ne peuvent pas débarquer ou envahir un hex en Mud ou Severe Winter.

Chaque unité terrestre qui débarque ou envahit compte pour 1 mouvement terrestre.

Si une unité atterrit dans un hex qui l'oblige à dépenser plus de PM qu'elle n'en a (par exemple, atterrir dans un hex de marais), l'unité est **immédiatement** retournée face cachée. Si une unité envahit un tel hex, elle est retournée face cachée **après** le combat. Les HQ face cachée ne peuvent pas débarquer ou envahir un tel hex.

Les unités débarquant et envahissant sont toujours ravitaillées dans l'impulsion où elles débarquent.

Les unités envahissant doivent attaquer les unités en défense dans leur hex ou leur pile lors de la Phase de Combat Terrestre. **Elles peuvent attaquer conjointement avec des unités terrestres qui n'envahissent pas.**

Les unités envahissant divisent leur facteur de combat total par 3 (arrondissez les fractions au supérieur) en plus de tout autre modificateur. **Exception** : les facteurs des unités MAR ne sont pas modifiés pour l'invasion.

Les unités envahissant qui ne font pas retraiter ou ne détruisent pas toutes les unités terrestres ennemies (y compris les unités fictives) dans cet hex sont détruites. Si toutes les unités terrestres en défense dans une section terrestre ne sont pas détruites, toutes les unités qui l'envahissent sont détruites.

Les hexs côtiers et les sections terrestres sont considérés comme contenant une unité fictive en défense avec un facteur de combat de 1 lorsqu'ils sont envahis. Si des unités terrestres défendent cet hex ou cette section terrestre, ignorez l'unité fictive. L'unité fictive ne peut pas être soumise à une mission de Frappe au Sol. Elle bénéficie de tous les avantages du terrain accordés aux unités normales (par exemple, dans un hex de montagne, son facteur de combat est doublé) et peut bénéficier d'un Appui au Sol *(ground support)* et d'un Soutien de HQ. Tout résultat de combat (autre que "-") détruit l'unité fictive en défense.

En cas d'invasion d'un hex éligible pour contenir une unité fictive, le défenseur décide si une unité fictive est réellement présente, immédiatement **avant** le combat contre cet hex. Si elle n'est pas présente, les invasions visant ces hexs sont automatiquement réussis mais ne peuvent pas être soutenus par des unités terrestres dans les hexs adjacents.

Les unités envahissant n'ont pas de ZDC, même dans l'hex ou la section terrestre envahie, **jusqu'à** ce qu'elle soit vide d'unités ennemies (y compris fictives). Pour le reste de **l'impulsion**, les unités envahissant n'ont qu'une ZDC dans cet hex ou cette section terrestre. **Par la suite, elles ont une ZDC normale.**

10.7.4.6 Restrictions de Mouvement de la Milice

Les unités HG du Commonwealth ne peuvent jamais quitter le territoire national du Commonwealth dans lequel elles ont été placées en tant que renforts.

Les unités VS allemandes ne peuvent jamais quitter le territoire national allemand.

Les unités italiennes IM ne peuvent jamais quitter le territoire national italien.

Les unités japonaises JM n'ont pas de telles restrictions.

10.7.4.7 Autres Restrictions pour les Unités Terrestres

Lorsqu'elles sont neutres, les unités terrestres ne peuvent entrer que dans un territoire qu'elles contrôlent ou dans un pays mineur avec lequel elles sont en guerre (**exception** : voir 11.5.1, Option d'Entrée US 3).

Si elles ne sont pas neutres, les unités peuvent entrer dans tout territoire contrôlé par une Puissance Majeure ou un pays mineur avec lequel elles sont en guerre ou contrôlé par une Puissance Majeure non neutre du même camp.

Cependant, les unités ne peuvent jamais entrer sur un territoire

(a) dans le **territoire national** d'une **Puissance Majeure** non coopérante du même camp (**exception** : les unités du Commonwealth peuvent entrer en France), sauf si ce territoire est contrôlé par l'ennemi, ou

(b) interdit aux Mineurs de l'Axe (voir 18.2).

10.7.4.8 Unités Ennemies

Les unités terrestres ne peuvent entrer que dans des hexs occupés par des unités terrestres ennemies par parachutage, invasion ou débordement.

Les unités terrestres ne peuvent entrer que dans des sections terrestres occupées par des unités terrestres ennemies par parachutage ou par invasion. Les unités terrestres ne peuvent pas être débordées dans une section terrestre.

Lorsque **n'importe quelle** unité terrestre occupe un hex ou une section terrestre contenant uniquement des unités aériennes et/ou navales ennemies, toutes les unités aériennes face cachée sont détruites. Les unités aériennes face visible doivent **immédiatement** *rebase* (voir 10.7.2) et sont ensuite retournées face cachée. Les unités navales (y compris les unités face cachée) doivent *rebase* comme si elles subissaient un résultat de combat "A" (cf. 10.5.7.2). Elles peuvent être interceptées par des SUB pendant leur *rebase* (cf. 10.5.5.1). Après le *rebase*, elles sont retournées face cachée (les unités de TRS étant placées sous un marqueur "TRS USED"). Les unités navales incapables de *rebase* (par exemple à cause de restrictions de mouvement (cf. 10.5.2.2) ou de coopération (cf. 19.2)) sont détruites.

EXEMPLE : *Les unités navales russes basées à Leningrad seront généralement incapables de rebase si Leningrad tombe parce qu'elles ne contrôlent aucun autre port dans la Baltic Sea et ne peuvent pas la quitter à moins que les Alliés ne remplissent les conditions pour se déplacer hors de la Baltic Sea.*

10.7.5 TRANSPORT AÉRIEN & PHASE DE PARACHUTAGE

10.7.5.1 Missions de Transport Aérien

Les missions de Transport Aérien permettent aux joueurs de transporter certaines unités terrestres par voie aérienne. Ces unités terrestres peuvent avoir été déplacées lors de la Phase de Mouvement Terrestre précédente.

Un nombre quelconque de missions de Transport Aérien peut être effectué lors d'Actions Terrestres ou Combinées. Elles ne peuvent pas être effectuées lors d'Actions Navales.

Chaque tentative de mission de Transport Aérien compte pour un mouvement terrestre (voir l'Activities Limits Table).

Seules les unités terrestres face visible peuvent être transportées par voie aérienne. Lors d'une mission de Transport Aérien, un ATR peut transporter soit :

(a) 1 DIV, ou
(b) 1 MTN, ou
(c) 1 PARA

Après l'attribution des missions aériennes (cf. 10.3.3) et le combat aérien (cf. 10.3.4), les ATR survivants volent jusqu'à la limite de leur capacité de mouvement vers n'importe quel hex ou section terrestre sous contrôle ami et peuvent débarquer leurs unités transportées avant ou après l'opération.

Si un ATR retourne à sa base avec une unité terrestre, il peut être intercepté à sa destination avant que l'unité ne débarque. L'attribution des missions aériennes et le combat aérien sont à nouveau effectués. Les ATR qui abandonnent ce combat doivent le faire dans cet hex.

Après les missions de Transport Aérien, les ATR sont retournés face cachée. Les unités terrestres restent face visible sauf si l'ATR a été annulé ou si l'unité terrestre a commencé **l'impulsion** sans être ravitaillée.

Les unités peuvent être transportées par voie aérienne dans, hors et à travers des ZDC et des unités ennemies **mais ne peuvent être débarquées que dans un hex ou une section terrestre sous contrôle ami (cf. 15.0).**

EXEMPLE : *La Russie a lancé une offensive et a coupé le ravitaillement de certaines unités allemandes à Stalingrad. Lors de la Phase de Transport Aérien de l'Axe, le joueur allemand fait voler un ATR de 6 points de mouvement (sa capacité de mouvement maximale) jusqu'à Stalingrad et prend un MTN. Le joueur russe fait voler un chasseur pour intercepter l'ATR et le joueur allemand fait voler un chasseur pour l'escorter. A la suite du combat aérien, l'ATR doit abandonner. L'ATR retourne à la base de Rostov et l'ATR ainsi que le MTN sont retournés face cachée.*

10.7.5.2 Parachutages

Les PARA sont des unités terrestres mais ont la capacité supplémentaire de faire des parachutages.

Il n'y a pas de limite spécifique au nombre de parachutages autorisés dans une Action Terrestre ou Combinée mais chaque unité qui tente un parachutages compte comme un mouvement terrestre. Aucun parachutage n'est autorisé lors d'une Action Navale.

Les PARA peuvent être parachutés dans n'importe quelle section ou hex terrestre, à l'**exception** des hexs de marais ou de lac. Les PARA ne peuvent pas être largués dans un hex dans une zone météorologique subissant un Severe Winter.

Une mission de Parachutage est menée comme une mission de Transport Aérien (cf. 10.7.5.1) sauf que l'ATR et le PARA doivent tous deux commencer l'impulsion dans le même hex ou la même section terrestre.

Après que l'ATR ait été dégagé par un combat aérien, le PARA peut être parachuté.

Un PARA est ravitaillé pour le reste de **l'impulsion** au cours de laquelle il est largué.

Si un PARA est parachuté dans une section terrestre contrôlée par l'ennemi, il doit être placé sur une pile d'unités terrestres ennemies, s'il y en a.

Si un PARA fait un parachutage dans un hex ou une pile sous contrôle ennemi, il doit attaquer les unités en défense qui s'y trouvent pendant la Phase de Combat Terrestre. Il peut attaquer conjointement avec des unités terrestres qui ne sont pas en train d'être parachutées.

Les PARA qui ne parviennent pas à retraiter ou à détruire toutes les unités terrestres ennemies (y compris les unités fictives) dans leur hex de parachutage ou leur section terrestre sont détruites.

Un hex ou une section terrestre sous contrôle ami est considéré comme contenant une unité fictive en défense avec un facteur de combat de 1 chaque fois qu'une unité ennemie y est parachutée. Si des unités terrestres défendent cet hex ou cette section terrestre, ignorez l'unité fictive. L'unité fictive ne peut pas être soumise à une mission de Frappe au Sol. Elle bénéficie de tous les avantages du terrain accordés aux unités normales et peut recevoir un Appui au Sol et un Soutien de HQ. Tout résultat de combat (autre que "-") détruit l'unité fictive en défense.

En cas de parachutage sur un hex éligible pour contenir une unité fictive, le défenseur décide si une unité fictive est réellement présente, immédiatement **avant** le combat contre cet hex. Si elle n'est pas présente, les parachutages visant ces hexs sont automatiquement réussis mais ne peuvent pas être soutenus par des unités terrestres dans les hexs adjacents.

Un PARA n'a pas de ZDC, même dans l'hex cible ou la section terrestre, **jusqu'à** ce qu'il soit vide d'unités ennemies (y compris fictives). Pour le reste de l'impulsion, il n'a de ZDC que dans l'hex ou la section terrestre qu'il occupe. **Ensuite, il a une ZDC normale.**

EXEMPLE : *Le joueur Allié fait voler un ATR et un PARA de facteur de combat 4 vers l'hex d'Aachen qui est contrôlé par l'Axe mais qui ne contient aucune unité. Les Allemands interceptent avec un chasseur et les Alliés escortent avec un chasseur depuis Paris. L'ATR est dégagé pendant le combat aérien et le PARA fait son parachutage.*

Avant de pouvoir occuper l'hex, le PARA doit, lors de la Phase de Combat Terrestre, attaquer l'unité fictive d'Aachen. Une INF Alliée de facteur 6 à Liege attaque également Aachen. Les Alliés ajoutent 3 facteurs de Appui au Sol. Les Allemands font voler un bombardier et un FTR d'escorte/interception. Le joueur Allié envoie alors un FTR et le combat aérien est résolu. Les bombardiers des deux camps sont autorisés à passer. Les chances de combat sont de 5:1 (13 facteurs contre 2).

Les Alliés ne pouvaient pas faire une Frappe au Sol contre l'unité fictive, donc le dé n'est pas modifié. La table d'Assaut doit être utilisée car il s'agit d'un hex de ville. Les Alliés obtiennent un 1, ce qui donne un "2/1", qui détruit le PARA, l'INF et l'unité fictive. Cependant, comme aucune unité Alliée ne reste pour occuper l'hex, l'Axe en garde le contrôle. Si les Alliés avaient fait voler un PARA de facteur "5" à la place, le rapport serait de 14:2, soit 7:1 sur la table d'Assaut, et une unité aurait survécu pour occuper l'hex, avant d'être retournée face cachée.

10.7.6 Phase de Combat Terrestre

10.7.6.1 Généralités

Une **attaque terrestre** est une attaque par un nombre quelconque d'unités terrestres contre une pile d'unités terrestres ennemies. Les débordements *(overrun)* ne sont pas des attaques terrestres.

Si les unités terrestres de plusieurs Puissances Majeures attaquent le même hex, alors chacune de ces Puissances Majeures a effectué 1 attaque terrestre.

Un nombre quelconque d'attaques terrestres peut être effectué lors d'une Action Terrestre. Lors d'une Action Combinée, une Puissance Majeure peut effectuer un nombre limité d'attaques terrestres (voir l'Activities Limits Table). Aucune attaque terrestre ne peut être effectuée lors d'une Action Navale.

Seules les unités terrestres face visible (et les HQ face cachée) peuvent attaquer. Les unités ne peuvent attaquer que si elles sont **adjacentes** à l'hex ou à la section terrestre en défense.

Autant d'unités que l'on souhaite peuvent attaquer. Les unités se trouvant dans le même hex ne doivent pas nécessairement toutes attaquer et peuvent attaquer différents hexs en défense.

Les Partisans russes ne peuvent pas attaquer (leur valeur de combat est indiquée entre parenthèses).

Chaque attaque ne peut être déclarée que contre **1** hex ou pile occupée par des unités **terrestres** ennemies. Les unités aériennes et navales ne peuvent pas être attaqués en combat terrestre.

La pile en défense se défend avec les facteurs de combat de toutes les unités terrestres amies de cette pile.

10.7.6.2 Procédure

Au début de la phase, le camp en phase déclare **toutes** les attaques terrestres qu'il souhaite effectuer contre les unités terrestres ennemies dans les hexs et sections terrestres adjacents aux unités amies (sauf si le terrain l'interdit). Le combat n'est pas obligatoire (à moins d'être parachuté dans des hexs ennemis ou d'envahir).

Une attaque est déclarée en indiquant les hexs en défense et les unités attaquantes et en allouant un bombardement côtier.

Au moment où l'attaque est déclarée, le rapport de force doit être d'au moins 1:2 (après les effets météorologiques - voir 8.2.5). Le rapport de force peut être modifié ultérieurement par l'attribution d'unités aériennes en défense, le Soutien de HQ, ou par un changement dans l'état de ravitaillement du défenseur.

Une fois toutes les attaques déclarées, le Soutien de HQ est annoncé (cf. 10.7.6.5).

Les missions d'Appui au Sol sont alors effectuées et le combat aérien résolu.

Le Soutien de HQ est alors déterminé.

Toutes les attaques déclarées sont alors résolues une par une (dans l'ordre choisi par l'attaquant) sur l'une des Land CRT *(TRC Terrestres)*. Le choix de la CRT est laissé jusqu'à la résolution du combat.

10.7.6.3 Bombardement Côtier

Le bombardement côtier permet aux joueurs de soutenir une attaque terrestre avec des unités HS et LS.

Les HS et LS face visible peuvent ajouter leurs facteurs de bombardement côtier à une attaque terrestre contre un hex côtier de leur zone maritime. Les unités en défense ne peuvent jamais être assistées par un bombardement côtier.

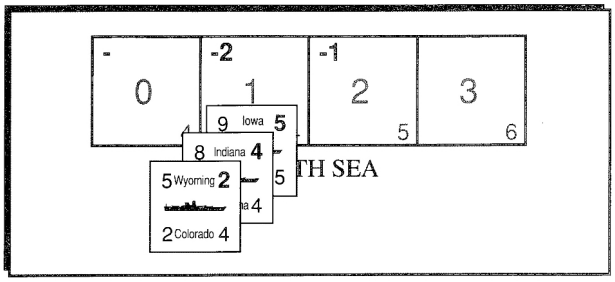
Les unités navales ne peuvent bombarder les piles dans une section terrestre (adjacente à une zone maritime) que si la pile en défense contient une unité terrestre face visible (autre qu'un HQ) ou une unité envahissant.

Le facteur de bombardement côtier de **chaque** unité est modifié par le Shore Bombardment Modifier *(Modificateur de Bombardement Côtier)* de sa section maritime. Le bombardement côtier n'est pas autorisé depuis la section "0".

Après avoir pris part à un bombardement côtier, les unités concernées sont retournées face cachée, bien qu'elles restent dans la zone maritime et puissent prendre part à de futurs combats navals.

Le nombre maximum de facteurs de bombardement côtier modifiés ajoutés à une attaque terrestre ne peut pas dépasser la somme des facteurs de combat des unités terrestres attaquantes (après modification par le terrain et les invasions).

EXEMPLE :



Ces trois HS ont des facteurs de bombardement côtier de 5, 4 et 2. Comme ils sont dans la section 1, le bombardement côtier de chacun est réduit de 2 (le modificateur de bombardement côtier de la section 1 est "-2"). Par conséquent, les facteurs de bombardement côtier modifiés sont respectivement de 3, 2 et 0.

10.7.6.4 Appui au Sol (Ground Support)

L'Appui au Sol permet aux joueurs de soutenir une attaque terrestre avec des bombardiers.

Après l'attribution des missions aériennes (cf. 10.3.3) et le combat aérien (cf. 10.3.4), les bombardiers qui sont autorisés à passer ajoutent leurs facteurs tactiques à leur camp dans le combat.

Les bombardiers qui sont autorisés à passer retournent à la base après la résolution du combat mais avant l'avance après combat.

Le nombre maximum de facteurs tactiques ajoutés à un camp ne peut excéder la somme des facteurs de combat de ses unités terrestres (après modification par le ravitaillement, le terrain et les invasions).

10.7.6.5 Soutien de HQ

Un HQ **face visible** peut fournir un Soutien de HQ lors d'une attaque terrestre s'il occupe ou est adjacent à la pile attaquée. Il ne peut pas affecter une pile adjacente si une attaque a été déclarée contre sa propre pile. Les unités d'une section terrestre ne peuvent recevoir un Soutien de HQ en défense que de la part de HQ de la même section terrestre. Le Soutien de HQ ne peut pas être utilisé pour les débordements.

Lorsque des attaques terrestres sont déclarées, le camp en phase annonce quels HQ soutiennent les attaques. Un seul HQ peut soutenir chaque attaque. Un HQ ne peut fournir un Soutien de HQ pour une attaque que s'il fait partie des unités qui attaquent la pile en défense.

Après que le camp en phase a annoncé tous les Soutiens de HQ pour les attaques, le camp qui n'est pas en phase annonce tous les Soutiens de HQ pour la défense.

Une fois que les missions d'Appui au Sol ont été résolues, les deux camps résolvent le Soutien de leur HQ. Lancez un dé pour chaque HQ fournissant un soutien. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de réorganisation du HQ, les rapports de force du combat concerné sont décalées d'un niveau en faveur de ce camp. Par exemple, un combat à 3-1 passe à 2-1 si le Soutien de HQ est ajouté à une défense, 4-1 s'il est ajouté à une attaque, et n'est pas affecté si les deux camps fournissent un Soutien de HQ.

Les HQ qui annoncent un Soutien de HQ (même s'ils ne réussissent pas) sont retournés face cachée.

10.7.6.6 Effets du Terrain

Les effets du terrain sur le combat sont spécifiés sur la Terrain Effects Chart (*Table des Effets du Terrain* - voir la carte du Pacifique).

"DEFENDER DOUBLED" signifie que tous les facteurs de combat terrestres du défenseur sont doublés.

"ATTACKER HALVED" signifie que la somme des facteurs de combat de toutes les unités terrestres attaquant à travers ces côtés d'hex est réduite de moitié (arrondir les fractions à l'unité supérieure). **Les unités de MAR ne sont pas réduites de moitié lorsqu'elles attaquent à travers un côté d'hex de pleine mer (y compris les détroits). Ces unités sont toujours réduites de moitié lorsqu'elles attaquent à travers un côté d'hex de rivière ou de canal.**

"-1 ODDS SHIFT" signifie que le rapport de forces d'une attaque dans un hex de jungle sont réduites de 1 (par exemple, 4-1 devient 3-1 et 11-1 devient 10-1). Les attaques des unités japonaises ne subissent pas ce décalage.

"PROHIBITED" signifie que le combat à travers ce côté d'hex ou dans cet hex est interdit.

Les unités terrestres qui attaquent le long **des lignes de communication grises en pointillés** sont réduites de moitié.

10.7.6.7 Résolution du Combat

L'attaquant compare ses facteurs de combat (modifiés par le terrain et les invasions), y compris l'Appui au Sol et le bombardement côtier, aux facteurs de la défense (modifiés par le terrain et le ravitaillement) y compris l'Appui au Sol.

Lors de la division des facteurs de combat, les fractions sont conservées jusqu'à la fin de toutes les divisions, puis arrondies à l'unité supérieure.

Un ratio est déterminé, en arrondissant en faveur du défenseur à un nombre entier. Par exemple, 19:5 est arrondi à 3:1, et non à 4:1.

Les rapports de forces sont modifiés pour tenir compte des effets de la jungle, de la météo (voir 8.2.5) et du Soutien de HQ. **Toutes les modifications sont cumulatives.**

L'une des deux Land CRT est maintenant choisie. Les hexs des villes et les côtés d'hex de forts nécessitent l'utilisation de l'Assault Table *(Table d'Assaut)*. Dans tous les autres cas, le choix est fait par le camp ayant le plus grand nombre d'unités ARM impliquées dans le combat. Si les deux camps ont le même nombre d'unités ARM, l'attaquant choisit la table s'il a au moins une unité ARM et un rapport de force de 3:1 ou plus, sinon c'est le défenseur qui choisit.

L'attaquant lance alors un dé, en ajoutant 1 au résultat si au moins une des unités en défense est une unité terrestre non-HQ face cachée. Si l'attaquant a moins de 1:2, il soustrait 1 au jet de dé de combat. Si ces deux modificateurs s'appliquent, ils s'annulent. Le jet de dé modifié est croisé avec la colonne du rapport de forces appropriée.

Le résultat est exprimé sous la forme "X/Y". Lorsque X est un nombre, ce nombre d'unités terrestres attaquantes est détruit. Lorsque Y est un nombre, ce nombre d'unités terrestres en défense est détruit.

10.7.6.8 Retraite après Combat

Lorsque le résultat contre les unités dans un hex inclut un "R", toutes les unités terrestres en défense survivantes (**même si elles sont face cachée**) reculent d'un hex. Les unités dans une section terrestre ne retraitent jamais.

Les retraites sont effectuées par l'attaquant si la Blitzkrieg CRT *(TRC Blitzkrieg)* a été utilisée et par le défenseur si l'Assault CRT a été utilisée.

Les unités retraitent individuellement (et peuvent retraiter dans des hexs différents). Une unité peut retraiter dans n'importe quel hex adjacent sauf si le terrain ou les ZDC l'interdisent. Une unité ne peut pas retraiter dans un pays neutre. Les HQ **peuvent** retraiter dans des hexs de Mud ou de Severe Winter ou dans des sections terrestres.

Les priorités de retraite sont les suivantes :

(a) Hex ne se trouvant pas en ZDC ennemie et ne causant pas de sur-empilement.

(b) Hex ne se trouvant pas en ZDC ennemie et causant un sur-empilement.

(c) Hex occupé par une unité amie en ZDC ennemie et ne causant pas de sur-empilement.

(d) Hex occupé par une unité amie en ZDC ennemie et causant un sur-empilement.

(e) Section terrestre sous contrôle ami.

Si l'unité ne peut pas retraiter du tout en suivant les priorités ci-dessus, elle est détruite.

Si,

(i) la retraite provoque un sur-empilement (voir 3.0) ou

(ii) laisse l'unité dans un hex ou une section terrestre contre laquelle une attaque a été déclarée mais n'a pas encore été résolue (y compris les hex contenant des unités envahissant ou parachutées) ;

l'unité continue à retraiter selon les priorités ci-dessus jusqu'à ce que les limites d'empilement soient respectées. Si cela n'est pas possible, les unités sont détruites.

Les unités ne peuvent pas terminer leur retraite dans un hex contenant des unités amies avec lesquelles elles ne coopèrent

pas. Elles doivent continuer à retraiter selon les priorités ci-dessus.

10.7.6.9 Unités en Défense Brisées (Shattered)

Lorsque le résultat inclut un "S" ou un "B", toutes les unités terrestres en défense survivantes qui auraient pu retraiter (voir 10.7.6.8) sont retirées de la carte et placées sur la Production Spiral, pour arriver en renfort lors du prochain tour de jeu. **Les unités qui n'ont pas pu retraiter sont détruites.**

10.7.6.10 Avance après Combat

Lorsque l'hex ou la section terrestre en défense est vidé par le combat, le camp attaquant **peut** y faire avancer toutes les unités terrestres qui ont attaqué.

Une unité qui avance dans une section terrestre ou dans un hex qui coûte plus de points de mouvement que son potentiel de mouvement, est retournée face cachée après avoir avancé.

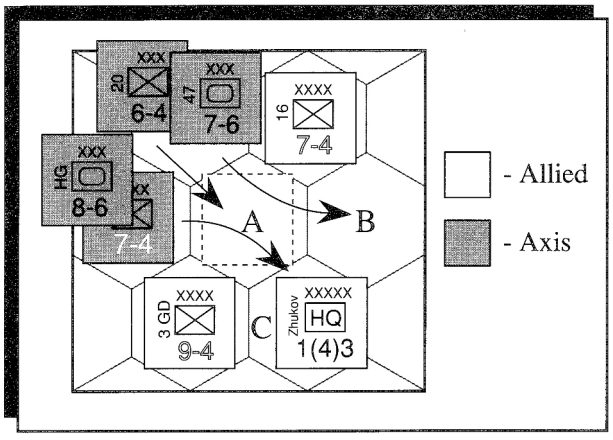
Les HQ ne peuvent pas avancer dans un hex ou une section terrestre en Mud, Monsoon ou Severe Winter. Un HQ face cachée ne peut pas avancer si l'hex ou la section terrestre coûte plus de points de mouvement que le HQ n'en possède.

Lorsqu'une attaque produit un résultat "B" (**Percée - *Breakthrough***), les unités attaquantes peuvent parfois avancer de 2 hexs. Le premier hex de l'avance doit être l'hex en défense. Si cela ne coûte qu'un PM, chaque unité ARM peut avancer d'un second hex. Une unité INF, CAV ou DIV peut également avancer d'un second hex si elle commence et termine son avance empilée avec cette unité ARM. **Si le second hex coûte plus d'1 PM, les unités avançant sont retournées face cachée.**

Les débordements sont autorisés lors d'une percée mais les unités sont alors retournées face cachée.

Lors des avances après combat, toutes les ZDC ennemies (mais pas les unités ennemies) sont ignorées.

EXEMPLE :



Une bataille a lieu entre les forces allemandes et russes en terrain dégagé sur la carte européenne.

L'hex A est vidé par le combat. Un résultat "B" est obtenu. L'INF 6-4 avance dans l'hex A. L'ARM 7-6 avance dans l'hex B.

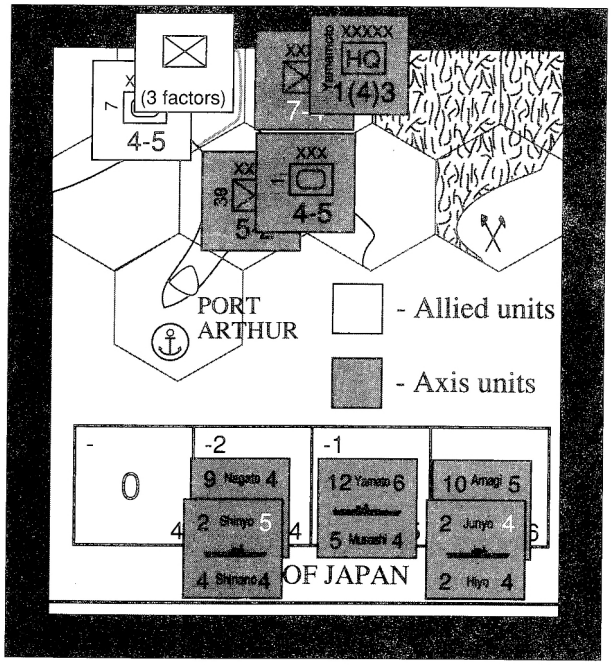
L'ARM 8-6 avance de deux hexs accompagné de l'INF 7-4 dans l'hex C, débordant le HQ. L'avance dans l'hex A coûte 1 PM et le débordement coûte 2 PM supplémentaires (1 pour le terrain dégagé, doublé pour le débordement) pour un total de 3 PM. C'est plus que les 2 PM autorisés par le résultat "B", donc l'ARM 8-6 et l'INF 7-4 sont toutes les deux retournées face cachée.

10.7.6.11 Effets Finaux

Après chaque combat (et avance), toutes les unités attaquantes participantes sont retournées face cachée sauf si le résultat a été marqué d'un **astérisque**.

Les unités en défense sont retournées face cachée si elles ont retraité ou pris **plus** de pertes que l'attaquant.

10.7.6.12 Exemple de Combat



En Winter, 17 facteurs d'unités terrestres japonaises attaquent 7 facteurs russes à travers une rivière. Une Frappe au Sol réussie plus tôt dans l'impulsion a retourné face cachée l'une des unités russes. Les Japonais ont 9 facteurs après avoir divisé par deux par la rivière.

Trois HS avec des facteurs de bombardement côtier modifiés de 5, 5 et 2 sont disponibles pour les Japonais. Ils choisissent d'utiliser l'Amagi et le Yamato, dont seulement 9 facteurs de bombardement côtier peuvent être inclus. Ces HS sont retournés face cachée et ne peuvent pas être utilisés pour le soutien naval pour le reste du tour. Le Nagato est toujours disponible pour le bombardement côtier.

Les Japonais ajoutent le Soutien de HQ de Yamamoto (en utilisant sa valeur de réorganisation de facteur "4").

Deux CV avec des composantes aériennes de 5 et 4 sont également disponibles pour les Japonais. Ils ont des facteurs tactiques de 3 et 2 respectivement. Ce total de 5 est réduit de moitié à 3 pour les effets de Winter. Les facteurs d'attaque sont donc 9+9+3=21. Le rapport de forces est donc de 21:7 ou 3:1 qui est réduit à 2:1 à cause de Winter. Le Japonais obtient un "5" pour le Soutien de HQ. Le rapport de forces reste à 2:1 et Yamamoto est retourné face cachée.

L'attaquant et le défenseur ont tous deux une unité ARM dans le combat, cependant les probabilités ne sont que de 2:1 donc le défenseur russe a le choix de la table de combat à utiliser.

Essayant de sauver son unité ARM, il choisit la Blitzkrieg Table. Le Japonais obtient un 6 sur un dé, en ajoutant 1 à cause de l'unité INF face cachée, ce qui donne un résultat modifié de 7. Cela donne un résultat de "-/1B". Le défenseur détruit son INF, et l'ARM (qui aurait pu retraiter) est retirée de la carte et placée sur la Production Spiral pour arriver au prochain tour de jeu.*

Les unités attaquantes ne subissent aucune perte et, comme le résultat a été marqué d'un astérisque, ne sont pas retournées face cachée (et peuvent donc continuer à se déplacer et à combattre lors de futures impulsions). L'unité ARM (et l'INF empilée avec elle) ne peut pas avancer de deux hexs (même si c'était un résultat de Percée) parce que tous les hexs sur la carte du Pacifique coûtent au moins 2 PM. Elles avancent dans l'hex libéré et s'arrêtent.

10.7.6.13 Combats dans les Sections Terrestres

Les unités terrestres ne peuvent attaquer dans une section terrestre que si elles occupent une section ou un hex terrestre adjacent, ou si elles occupent la même section (par invasion - voir 10.7.4.5 ou parachutage - voir 10.7.5.2).

L'attaquant doit indiquer quelles piles en défense contenant des unités terrestres face visible (autres que des HQ) il va attaquer. Il doit également indiquer combien d'autres piles seront attaquées. Le joueur en défense choisit ces piles. L'attaquant doit alors allouer une ou plusieurs unités à chaque attaque.

Chaque pile en défense ne peut être attaquée par des unités terrestres provenant de plus de 2 piles, à moins que **chaque pile de la section terrestre** ne soit attaquée par 2 piles. Si **toutes** les piles de la section terrestre sont attaquées par des unités de 2 piles, les unités des autres piles peuvent être ajoutées de manière **égale** aux attaques. Aucune pile en défense ne peut être attaquée par des unités de plus de 6 piles.

Comme chaque pile de chaque section terrestre est supposée occuper une ville, l'Assault table doit être utilisée pour résoudre chaque combat. Il n'y a pas d'autres effets de terrain.

Tous les résultats sont appliqués normalement. Pour les besoins des résultats "S", les unités dans les sections terrestres sont toujours considérées comme pouvant retraiter. Les unités terrestres attaquantes ne peuvent avancer après le combat que si la section terrestre ne contient pas d'unités **terrestres** ennemies. Seules les unités impliquées dans l'attaque qui a éliminé la dernière unité terrestre ennemie peuvent avancer.

EXEMPLE :

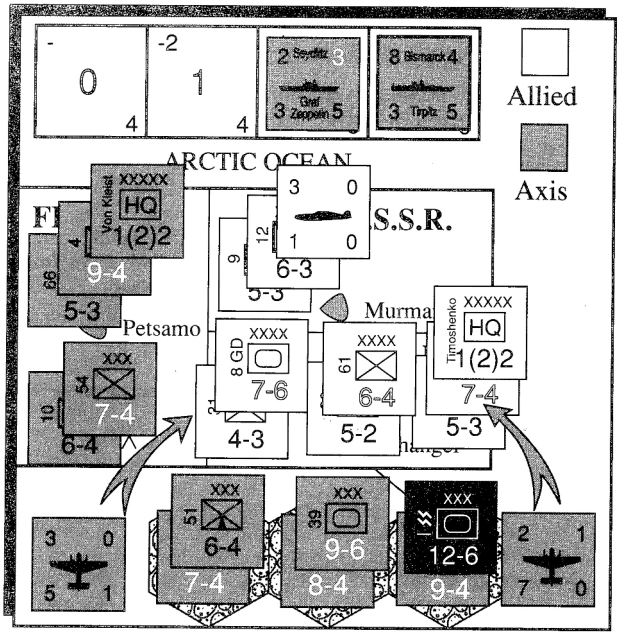
Le joueur allemand décide d'attaquer Archangel. Il lance une Frappe au Sol avec une unité aérienne de Petsamo contre la pile avec l'ARM 7-6. Une autre attaque terrestre est dirigée contre la pile avec le HQ. Le joueur russe intercepte cette attaque avec un FTR de la section de Murmansk et le joueur allemand l'escorte avec un CV dans la zone maritime de l'Arctic Ocean. Après un combat aérien, le bombardier est autorisé à atteindre sa cible. Les Frappes au Sol réussissent contre le HQ et l'ARM 7-6 (qui sont retournés), mais contre aucune autre unité. Les unités aériennes allemandes se replacent dans la section terrestre de Finland.

Lors de la Phase de Combat Terrestre, le joueur allemand déclare qu'il va attaquer la pile avec l'ARM 7-6 face cachée et faire une attaque contre l'une des piles face visible (la pile avec le HQ est une pile face visible). Le joueur russe choisit la pile avec le HQ.

Le joueur allemand alloue 2 piles d'unités contre chaque pile. La pile restante n'est pas autorisée à attaquer car la troisième pile russe n'est pas attaquée. Le Bismarck ajoute son bombardement côtier à la pile avec l'ARM 7-6 (il ne peut pas être utilisé contre la pile face visible).

Une fois les facteurs ajoutés, l'attaque contre la pile du HQ est de 2:1 alors que l'attaque contre la pile de l'ARM est de 3:1 (+1 au jet de dé pour l'unité face cachée). Les deux attaques sont résolues sur l'Assault Table. Un "6" est obtenu pour le 2:1, détruisant 1 unité en attaque et 2 unités en défense et plaçant le troisième défenseur (le joueur russe choisissant le HQ) sur la Production Spiral. Un "5" est obtenu, devenant un "6", pour l'attaque à 3:1. Les deux unités en défense sont détruites.

Il n'y a pas d'avance après combat car il reste des unités terrestres russes à Archangel. Les unités allemandes impliquées dans l'attaque à 2:1 sont retournées face cachée. Celles impliquées dans l'attaque à 3:1 ne le sont pas car un résultat "" a été obtenu.*



Les unités terrestres peuvent attaquer depuis une section terrestre dans un hex adjacent. Chaque hex peut être attaqué par un maximum de **4** unités de toutes les sections terrestres incluses dans l'attaque. Les unités occupant des hexs adjacents à l'hex en défense peuvent également attaquer.

Plus d'une attaque peut être lancée depuis une section terrestre mais chaque unité ne peut être incluse que dans une seule attaque par impulsion.

10.7.7 PHASE DE RÉORGANISATION

Les HQ peuvent réorganiser les unités terrestres. Les unités aériennes, navales et les HQ ne peuvent pas être réorganisés avant la fin du tour (voir 11.9).

Un nombre quelconque de HQ peut réorganiser des unités dans une Action Terrestre ou Combinée. Les unités ne peuvent pas être réorganisées lors d'une Action Navale.

Un HQ réorganise les unités empilées avec lui ou adjacentes en les retournant face visible. Il peut réorganiser autant d'unités que sa valeur de réorganisation.

Les unités séparées du HQ par un côté d'hex **alpin** ou de **pleine mer** (autre qu'un côté d'hex de détroit) ne peuvent pas être réorganisées. Le ravitaillement et les ZDC ennemies n'ont aucun effet sur la réorganisation.

Un HQ dans une section terrestre peut réorganiser des unités dans la même section terrestre. Il ne peut pas réorganiser les unités en dehors de cette section terrestre. De même, un HQ dans un hex adjacent ne peut pas réorganiser les unités d'une section terrestre.

Après la réorganisation, le HQ est retourné face cachée. Les HQ face cachée ont une capacité de réorganisation de "0".

10.7.8 PHASE DE RAVITAILLEMENT AÉRIEN

Une mission de Ravitaillement Aérien permet à un ATR de réorganiser une unité terrestre.

Il n'y a pas de limite au nombre de missions de ce type qui peuvent être effectuées lors d'une Action Combinée ou Terrestre. Les missions de Ravitaillement Aérien ne peuvent pas être effectuées dans le cadre d'une Action Navale.

Après l'attribution des missions aériennes (cf. 10.3.3) et le combat aérien (cf. 10.3.4), chaque ATR qui est autorisé à passer réorganise une unité terrestre avec laquelle il peut coopérer dans l'hex cible. Les HQ ne peuvent pas être réorganisés.

10.8 FIN DE LA PHASE D'ACTION

Lancez un dé. Le Segment d'Action se termine si le résultat du dé (réduit de 2 lors d'une Action de Passe) est inférieur ou égal au nombre dans la case de l'Impulse Track occupée par le Marqueur d'Impulsion.

Si le jet de dé modifié est supérieur au nombre, le Marqueur d'Impulsion est avancé d'une case sur l'Impulse Track si l'impulsion a été accomplie par le premier camp. Il est avancé de 1 case ou plus (en fonction de la météo, voir 8.2.8) si l'impulsion a été effectuée par le second camp. L'autre camp effectue alors une impulsion.

Si le marqueur d'impulsion se trouve déjà dans la dernière case, ou s'il doit se déplacer plus loin, il y reste.

Si le Segment d'Action se termine et qu'un camp a eu la première et la dernière impulsion du Segment, alors le Marqueur d'Initiative est déplacé d'une **colonne** en faveur de l'autre camp.

11. SEGMENT DE FIN DE TOUR

Après la fin du Segment d'Action, les Phases suivantes se déroulent.

11.1 PHASE DES PARTISANS

Lancez un dé et reportez le résultat sur la Partisan Table *(Table des Partisans)*. Cela indique 8 pays qui peuvent être éligibles pour une activité de partisans pendant ce tour de jeu.

Un pays donné est éligible s'il a fait l'objet d'une déclaration de guerre (même avant la conquête). La Puissance Majeure qui déclare la guerre est l'agresseur. Si un gouvernement de Vichy est installé, seule la partie de la France qui n'est **pas sous Vichy** est éligible.

Lancez un autre dé pour chaque pays éligible. S'il dépasse la valeur de garnison des unités du camp agresseur qui s'y trouvent, le camp agresseur ne peut pas transporter de ressources depuis ou à travers ce pays pendant ce tour.

L'activité des partisans n'affecte que les ressources contrôlées par le camp qui l'a agressé en premier (**exception** : les partisans de la French Indo-China affectent les deux camps).

Tous les pays mineurs sous le contrôle d'une Puissance Majeure au début d'un scénario ne sont pas considérés comme agressés, sauf indication contraire dans les notes de mise en place de ce scénario.

La French Indo-China, l'Occupied China, la Mandchuria et la Korea sont conquises dès le début de tous les scénarios. L'Occupied China peut être libérée si et quand la Chine reprend Peking, après quoi elle est entièrement absorbée en tant que partie de la Chine. Tous ces mineurs (à l'exception de l'Occupied China lorsqu'elle est libérée par la Chine) subissent des attaques de partisans quel que soit leur contrôleur (c'est-à-dire qu'ils sont toujours considérés comme conquis).

Chaque unité a une **valeur de garnison** comme suit :

VALEUR DE GARNISON	
Unité en ZDC ennemie :	0
sinon :	
ARM ou SS :	2
CAV ou DIV :	0.5
Autre unité terrestre :	1
Unités aériennes et navales :	0

EXEMPLE : *Le dé lancé sur la Partisan Table est un 5, ce qui signifie que la Sweden, Persia, Rumania, France, Yugoslavia, Occupied China, South Africa et Burma peuvent faire l'objet d'une activité de partisan. Persia est conquise par la Russie et l'Allemagne a installé un gouvernement de Vichy en France. La Russie a 1 INF et 1 CAV en Persia et obtient un "2". Comme ce résultat est supérieur à la valeur de garnison (1,5), la Russie ne reçoit aucune ressource de Persia ce tour-ci et les ressources transportées par mer de l'India vers la Russie via la Persia n'arrivent pas. Si elle avait obtenu un 1, ces ressources auraient toutes été disponibles. L'Allemagne a 3 INF et 1 ARM dans la partie de la France qui n'est pas Vichy (pour une valeur de garnison de 5). Par conséquent, seul un jet de dé de 6 entraînera la perte des ressources, qui seront alors toutes perdues. Le point de ressource dans la partie française de Vichy n'est pas disponible pour les Allemands et ne peut donc pas être perdu.*

11.2 PHASE DES PARTISANS RUSSES

La Russie est sujette à l'activité des partisans d'une manière plus directe, même après que la Russie ait été conquise.

Lancez un dé et consultez la table suivante :

TABLE DES PARTISANS RUSSES
1939 jusqu'à la guerre avec l'Allemagne - pas de Partisans
Début de la guerre jusqu'en Nov/Dec de la même année - 1 requis
Jan/Feb de l'année suivante jusqu'à Nov/Dec de cette même année - 1 ou 2 requis
Jan/Feb de l'année suivante jusqu'à la fin de la partie - 1, 2 ou 3 requis

Si le résultat requis est obtenu, la Russie est éligible pour recevoir des partisans. Lancez un deuxième dé. La moitié de ce nombre d'unités de partisans (arrondir les fractions à l'unité supérieure) arrive.

Après le premier jet de dé et avant le second, le joueur russe peut remettre des partisans dans la Force Pool, afin qu'ils soient à nouveau disponibles pour être placés.

Les partisans doivent être placés, un par hex, dans les **hex** contrôlés par l'Axe (voir 15.0) en URSS sur la carte **européenne**. Ils ne peuvent pas être placés dans une section terrestre. Ils ne peuvent pas être placés dans des ZDC ennemies. Ils peuvent être placées dans des hexs contenant uniquement des unités navales et/ou aériennes ennemies (si elles ne sont pas dans des ZDC ennemies).

EXEMPLE : *Le joueur de l'Axe déclare la guerre à la Russie en May/Jun 1941. La table devient :*

Sep/Oct 1939 jusqu'à Mar/Apr 1941 - pas de Partisans

May/Jun jusqu'à Nov/Dec 1941 - 1 requis

Jan/Feb 1942 jusqu'à Nov/Dec 1942 -1 ou 2 requis

Jan/Feb 1943 jusqu'à la fin de la partie - 1,2 ou 3 requis

Nous sommes en Mar/Apr 1943 et le jet de dé sur la Table des Partisans Russes est un "2". Par conséquent, le joueur russe est éligible pour recevoir des partisans. Il y a déjà 5 Partisans sur la carte et le joueur russe décide d'en retirer 1. Il obtient un "5" avec le second dé. Cela lui permettrait de placer 3 partisans sur la carte mais il n'en a que 2 dans sa Force Pool (1 plus le 1 qu'il a retiré). Il place les deux partisans derrière les lignes allemandes et le reste du résultat est ignoré.

Les unités de partisans sont toujours ravitaillées mais ne peuvent pas attaquer.

Elles ne peuvent ni entrer sur la carte du Pacifique ni franchir les frontières russes de 1939.

Elles ne convertissent pas les hexs contrôlés par l'Axe en hexs sous contrôle ami (voir 15.0).

Elles empêchent le transport de ressources hors de l'hex qu'ils occupent (voir 9.1).

11.3 PHASE D'ATTAQUE DE CONVOI

Une attaque de convoi peut avoir lieu dans chaque zone maritime à travers laquelle un camp transporte des ressources (voir 9.2) si la **case maritime** contient des raiders ou des SUB de l'autre camp. Les SUB qui sont dans une zone maritime mais pas dans une case maritime ne peuvent pas attaquer. Les **raiders** sont des unités de CV, HS, LS et des unités aériennes dont le facteur air-mer est supérieur à zéro, **face visible.**

Les attaques de convois ne sont jamais obligatoires. Cependant, l'attaquant doit déclarer toutes les zones maritimes attaquées, et le type d'attaque(s), avant de les résoudre. Il ne peut y avoir qu'une seule attaque de SUB et une seule attaque de raiders contre chaque CONV dans chaque zone maritime.

Dans chaque zone maritime, les attaques de SUB sont résolues en premier et les attaques de raiders en second.

11.3.1 ATTAQUES DE SUB

Dans chaque zone maritime, croiser le nombre de SUB attaquants avec le nombre d'escortes en défense sur la Convoy Attack Table *(Table d'Attaque des Convois)*. Les **escortes** sont des unités de CV, HS, LS et des unités aériennes dont le facteur air-mer est supérieur à zéro, **face visible**. Les unités effectuant une escorte navale (voir 10.5.2.4) ne comptent pas comme escorte pour les convois.

Chaque CV et NAV compte pour 2 escortes. Chaque HS et LS US et du Commonwealth compte pour 2 escortes à partir de Jan/Feb 1943. Tous les autres comptent pour 1.

Lorsque des escortes ou des sous-marins occupent plus d'une section de la case maritime, le joueur propriétaire décide quelle section sera utilisée. Le joueur qui escorte décide en premier. Le nombre d'escortes utilisé pour le calcul est l'ensemble des escortes de la section choisie **ou d'une section supérieure**. Le nombre de SUB correspond à tous les SUB de la section choisie **ou d'une section supérieure**.

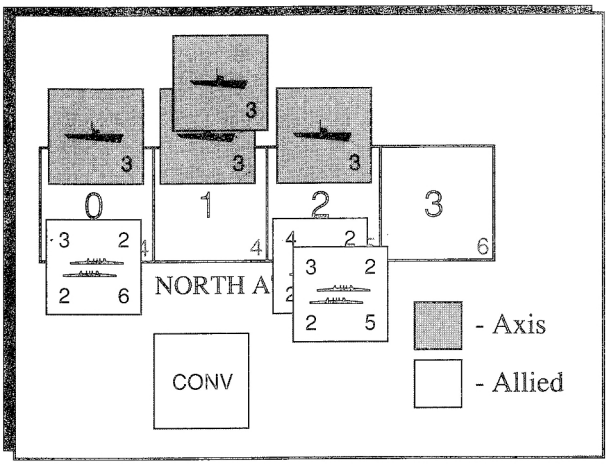
Lancez un dé et croisez-le avec la colonne appropriée. Réduisez le résultat par la valeur de recherche de la section choisie par les escortes et ajoutez la valeur de recherches des SUB.

Après la résolution de chaque attaque, tous les SUB ayant participé à l'attaque sont placés face cachée dans la zone maritime à l'extérieur de la case maritime.

EXEMPLE :

Le joueur allemand lance une attaque de convoi avec ses 4 SUB en North Atlantic. Le joueur américain choisit la section "2" pour ses escortes et le joueur allemand choisit la section "1". Ainsi, il y a 3 SUB (sans compter le SUB dans la section "0") qui attaquent contre 2 escortes.

3 SUB contre 2 escortes est résolu sur la deuxième colonne en partant de la gauche. Un dé est lancé - un 4 modifié en 3 (+1 pour la section 1 des SUBs et pour la section 2 des escortes). Le résultat est de "-3X". Le joueur qui escorte perd 3 ressources. Le résultat X signifie que 1 SUB est détruit. Les deux autres SUB qui ont participé à l'attaque du convoi sont maintenant placés face cachée dans la zone maritime. Le SUB qui n'a pas participé à l'attaque du convoi reste dans la section "0".



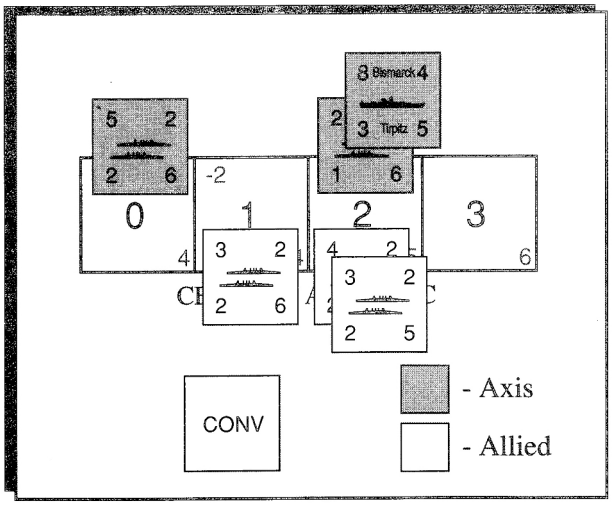
11.3.2 ATTAQUES DE RAIDERS

Les attaques de raiders se déroulent exactement comme les attaques de SUB sauf que les raiders ne subissent pas de résultats négatifs.

Chaque CV et NAV compte pour 2 raiders. Tous les autres comptent pour 1.

Si les deux camps mènent une attaque de convoi dans la même zone maritime, les mêmes unités peuvent être à la fois des escortes et des raiders.

EXEMPLE :



Le joueur allemand décide de lancer une attaque de raiders sur un convoi en Central Atlantic. Le joueur US choisit la section 1 et le joueur allemand choisit la section 2. 2 raiders contre 3 escortes est résolu dans la colonne de droite. Un dé est lancé - un 5 modifié en 6 (+2 pour la section 2 des raiders et -1 pour la section 1 des escortes) pour un résultat de "-2X". Le joueur qui escorte perd 2 ressources. Comme il s'agit de raiders et non de SUB, le résultat "X" est ignoré.

11.3.3 RÉSULTATS DU COMBAT

Le résultat numérique est le nombre de ressources perdues. Toute lettre à gauche du nombre est le résultat affectant le CONV. Toute lettre à droite du nombre est le résultat affectant un SUB. Les raiders et les escortes ne subissent jamais de résultats négatifs.

X - Un CONV ou un SUB est détruit.
D - Un CONV ou un SUB est endommagé et placé dans la Repair Pool.
A - Un SUB doit abandonner. **Il doit se déplacer vers le port le plus proche** en nombre de zones maritimes que l'unité peut traverser (voir 10.5.2.2) dans lequel il peut *rebase* (voir 11.7.1). Si plusieurs ports sont également proches, le propriétaire choisit.

S'il n'y a pas d'escorte, les résultats "X" et "D" sur les SUB sont convertis en résultats "A".

Le nombre de ressources passant par un convoi est spécifié par le joueur qui le contrôle dans le Segment de Transport des Ressources (voir 9.2). Il peut avoir été réduit pendant le tour par l'occupation ennemie d'hexs de ressources, empêchant qu'un chemin d'hexs libres de ZDC ennemies soit tracé depuis l'hex de ressources jusqu'à un port sous contrôle ami, ou par l'activité des partisans.

L'attaque d'un convoi ne peut pas faire perdre plus de ressources que le total disponible, même si les résultats sur la Convoy Attack Table peuvent dépasser ce chiffre. Des attaques peuvent être menées contre des pipelines qui (à ce moment) n'ont pas de ressources, afin d'endommager ou de détruire les CONV.

Si les ressources ont des destinations différentes, l'attaquant précise lesquelles sont perdues.

Si un CONV subit un résultat à la fois d'une attaque de SUB et d'une attaque de raider, le marqueur de CONV ne subit que le résultat le plus mauvais. Les deux résultats numériques comptent toujours.

Si un camp a deux CONV dans une zone maritime (parce que l'un d'eux était neutre au début du tour), l'attaquant doit préciser quels SUB et quels raiders attaquent quels CONV avant que l'attaque ne soit résolue. Chaque résultat ne s'applique qu'au convoi cible.

Après toutes les attaques, les ressources restantes arrivent à destination, même si certaines zones maritimes du convoi ne contiennent plus de marqueurs CONV.

11.4 PHASE DE COUP D'ÉTAT

A chaque tour, chaque camp peut tenter de déclencher 1 coup d'état. Le camp qui a l'initiative annonce sa tentative de coup d'état en premier, suivi par l'autre camp. Un coup d'état ne peut être déclenché que dans un pays mineur dans lequel le camp a une cellule de coup d'état (voir 1.4.3). Il ne peut pas être déclenché dans un pays qui est contrôlé par une Puissance Majeure ou qui est devenu aligné suite à une précédente tentative de coup d'état.

En cas de tentative, le pays mineur cible est annoncé et les points de construction sont payés par la Puissance Majeure qui contrôle la cellule de coup d'état. Le coût est de :

(a) Poland, Spain ou Turkey - 5 points de construction

(b) Sweden, Switzerland ou Yugoslavia - 3 points de construction

(c) tout autre pays mineur - 2 points de construction

Si la Puissance Majeure n'a pas les points de construction (voir 11.6), le coup d'état ne peut pas être tenté.

Une fois tentée, la cellule de coup d'état est utilisée.

Après qu'un camp ait annoncé une tentative de coup d'état, l'autre camp peut immédiatement l'annuler à condition qu'il lui reste une cellule de coup d'état dans ce pays mineur. Si elle est annulée, la cellule de coup d'État de ce camp est également épuisée. **Il n'y a pas de coût en points de construction pour annuler une tentative de coup d'état.**

Un dé est lancé pour résoudre chaque tentative de coup d'état qui n'est pas annulée. Le coup d'état réussit sur les jets de dés suivants :

JETS DE DÉS DE COUP D'ÉTAT
En 1939 – 1 En 1940 - 1 ou 2 En 1941 et plus tard - 1, 2 ou 3 Si un 6 est obtenu, il y a un contre-coup d'État.

La Sweden, la Norway et la Switzerland sont des pays stables. Une tentative de coup d'État contre eux ne réussit que si un 1 est obtenu et un contre-coup d'État ne peut jamais se produire. En revanche, si un 6 est obtenu, le pays mineur fournit toutes ses ressources à l'autre camp (l'Allemagne ou le Commonwealth) tant qu'il reste neutre.

Si un coup d'état réussit, le pays mineur devient aligné avec la Puissance Majeure qui a lancé le coup d'état (mais reste neutre). Cette Puissance Majeure peut déclarer le pays mineur en guerre lors de n'importe quelle Phase de Déclaration de Guerre amie si elle est elle-même en guerre avec le Commonwealth ou l'Allemagne. Lorsqu'elle le fait, le joueur mineur rejoint alors le camp (voir 18.1) et est contrôlé par cette Puissance Majeure.

S'il y a un contre-coup d'état, le mineur devient aligné avec l'autre camp (soit l'Allemagne, soit le Commonwealth).

EXEMPLE : *En 1941, l'Allemagne tente de faire un coup d'état en Iraq. Le Commonwealth annonce qu'il a une cellule de coup d'état sur place et annule la tentative. Les cellules allemandes et du Commonwealth sont épuisées. Lors de la prochaine Phase de Coup d'État, l'Allemagne annonce qu'elle a une autre cellule de coup d'état en Iraq. Elle paie 2 points de construction supplémentaires. Les Alliés n'annulent pas cette tentative et un dé est lancé. Un "3" est le résultat et l'Iraq devient aligné sur l'Allemagne. Lors de la prochaine impulsion de l'Axe, l'Allemagne déclare l'Iraq dans la guerre.*

Les cellules de coup d'état restantes d'une Puissance Majeure sont dépensées lorsqu'elle est conquise (ou, dans le cas de la France, lorsqu'un Gouvernement de Vichy est installé).

11.5 PHASE D'ENTRÉE US

Les US commencent certaines parties en tant que Puissance Majeure neutre. Sa progression vers la guerre est régie par l'US Entry Track *(Piste d'Entrée US)*. Il y a 17 cases sur la piste. Le Statut d'Entrée US est initialement "0" sauf indication contraire dans un scénario. Le Statut d'Entrée US est enregistré sur l'Allied Builds Chart *(Table des Constructions Alliées)*.

Les US sont libres de déclarer la guerre à tout pays mineur ou à toute Puissance Majeure de l'Axe lors d'une Phase de Déclaration de Guerre Alliée :

(a) lorsque le statut est supérieur ou égal à "16" **et** que l'option 22 a été choisie,

(b) après que le Japon a déclaré la guerre au Commonwealth, à la France, aux Netherlands ou aux Netherlands East Indies, ou

(c) après que l'une des Puissances Majeures de l'Axe lui a déclaré la guerre.

11.5.1 OPTIONS D'ENTRÉE US

Une ou plusieurs options politiques apparaissent à côté de chaque case de l'Entry Track. Le joueur US peut toujours en choisir une par tour. Si le jet de dé pour cette option n'entraîne pas de changement dans le Statut d'Entrée US, les US peuvent choisir une seconde option. **Il n'est pas possible de faire plus de deux choix** au cours d'un même tour. Toutes les options choisies doivent être inscrites sur l'Allied Builds Chart.

Une option ne peut être choisie que si elle se trouve à côté du Statut actuel ou à côté d'un Statut inférieur. Chaque option ne peut être choisie qu'une seule fois par partie.

Chaque option nécessite un jet de dé. Si le jet de dé est inférieur ou égal au chiffre entre parenthèses, l'option reste active mais le Statut d'Entrée US est réduit de 1. Le jet de dé requis ne varie pas d'une année à l'autre.

Les Options d'Entrée US sont :

1 Chinese build Aircraft ***(Les Chinois construisent des unités aériennes)*** - Les unités aériennes chinoises ne peuvent pas être placées sur la Production Spiral tant que cette option n'est pas choisie.

2 US interns French CV ***(Les US internent le CV français)*** - Cette Option d'Entrée US ne peut pas être choisie si le CV français ("Bearn") n'est pas sur la carte ou si l'Axe contrôle Paris.

Les US peuvent :

(a) retirer le CV français du jeu et placer un TRS US de la Force Pool sur la Production Spiral pour qu'il arrive lors du prochain Segment de Renforts ; **ou**

(b) placer le "Bearn" dans la Construction Pool. C'est maintenant une unité US pour le reste de la partie.

3 US may occupy Iceland ***(Les US peuvent occuper l'Iceland)*** - Lors d'un tour suivant, les US peuvent déclarer contrôler l'Iceland sans avoir à lui déclarer la guerre. Les US peuvent le faire, même si une autre Puissance Majeure alliée la contrôle déjà. Toutes les unités alliées en Iceland sont déplacées vers l'hex le plus proche contrôlé par cette Puissance Majeure. **Cette option ne peut pas être choisie si l'Axe contrôle l'Iceland.**

4 Allies send resources to China ***(Les Alliés envoient des ressources à la Chine)*** - Aucune ressource ne peut être envoyée en Chine tant que cette option n'est pas choisie. Les ressources peuvent être envoyées à une usine chinoise via n'importe quel port contrôlé par la Chine ou via la Burma Road (*route de Birmanie*, si elle est ouverte à ce moment). La Burma Road est ouverte au début de tout scénario de 1939.

La moitié des ressources transportées par la Burma Road sont perdues (arrondir les fractions à l'unité supérieure). Pour envoyer des ressources par la Burma Road, elles doivent être expédiées via n'importe quel port de la zone maritime de Bay of Bengal, par voie terrestre jusqu'à Mandalay, puis le long de la Burma Road jusqu'à Kunming et ensuite vers d'autres usines chinoises.

5 US may escort in American East Coast ***(Les US peuvent escorter sur l'American East Coast)*** - Jusqu'à 3 unités LS américaines peuvent escorter des convois alliés dans la zone maritime de l'American East Coast. Elles ne peuvent pas attaquer ou être attaquées par des unités navales de l'Axe (jusqu'à ce qu'elles soient en guerre avec l'Axe) mais elles comptent comme escortes pour tout convoi allié attaqué.

6 Freeze Japanese assets ***(Gel des ressources japonaises)*** - Les US ne convoient que 4 ressources au Japon par tour au lieu de 5. Ceci prend effet à partir de la Phase de Production de ce tour.

7 & 11- US may lend 5 resources to CW or Russia ***(Les US peuvent prêter 5 ressources au CW ou à la Russie)*** - Les US peuvent transporter jusqu'à 5 ressources par tour au Commonwealth ou à la Russie respectivement, à partir du tour suivant. Les ressources ne peuvent pas être transportées en Russie tant que la Russie n'est pas en guerre avec l'Allemagne. Les marqueurs CONV du Commonwealth (et de la Russie après qu'elle soit en guerre contre l'Allemagne) doivent être utilisés tant que les USA sont neutres.

8 Mass CV US production ***(Production massive de CV US)*** - Le coût de production des CV US passe de **8** points de construction à **6** par CV lorsque cette option est choisie.

9 Gift of destroyers to CW ***(Don de destroyers au CW)*** - Deux LS du CW sont choisis au hasard dans la Force Pool du CW pour arriver en renfort lors du prochain Segment de Renfort. **N'importe quel LS du CW peut être choisi.** S'il n'y a pas assez de navires dans la Force Pool, ils peuvent être choisis dans les Construction et/ou Repair Pools.

10, 15 & 19 – Lend Lease ***(Prêt-bail)*** - Les US peuvent prêter le type d'unité spécifié (voir 11.6.2.6).

12 Embargo on strategic materials ***(Embargo sur les matériaux stratégiques)*** - Le coût de construction de toutes les unités navales, aériennes et ARM japonaises est augmenté d'un point de construction à partir de maintenant et jusqu'à ce que le Japon soit en guerre avec les USA.

13 Re-open Burma Road ***(Réouverture de la Burma Road)*** - La Burma Road est rouverte mais seulement si elle est actuellement fermée par pression politique et non par action militaire. Les ressources peuvent être transportées vers la Chine via la Burma Road à partir du tour suivant.

14 US may repair CW ships ***(Les US peuvent réparer les navires du CW)*** - Les US peuvent payer le coût de réparation des unités navales du Commonwealth, en tenant compte des limites d'équipement des US.

16 Gear up US production ***(Augmentation de la production US)*** - Le multiple de production US passe de 1/2 à 1.

17 Start US STR production ***(Début de la production de STR US)*** - Le joueur US ne peut pas produire de STR tant que cette option n'est pas choisie.

18 US may escort in Central Atlantic ***(Les US peuvent escorter en Central Atlantic)*** - Jusqu'à 3 unités LS US peuvent escorter des convois alliés dans la zone maritime de Central Atlantic comme pour l'option 5. Cette option ne peut être choisie que si l'option 5 a été choisie lors d'un tour précédent.

20 US closes Panama Canal ***(Les US ferment le canal de Panama)*** - Les unités navales de l'Axe ne peuvent plus se déplacer à travers le canal de Panama.

21 Oil embargo ***(Embargo sur le pétrole)*** - Le Japon ne reçoit plus de ressources des US. Les US n'ont plus besoin de maintenir un pipeline de convois vers le Japon. Cette option prend effet **immédiatement**.

22 War Appropriations Bill passed ***(Adoption du projet de loi sur les crédits de guerre)*** - Le multiple de production US, à partir de ce tour, passe à 2. Ne peut être choisi que si l'option 16 a été choisie lors d'un tour précédent.

23 US reinforces the Philippines ***(Les US renforcent les Philippines)*** - Les US peuvent envoyer des unités terrestres et aériennes aux Philippines. Tant que cette option n'est pas choisie, ces unités ne peuvent pas être envoyées aux Philippines.

24 Netherlands Oil Embargo ***(Embargo sur le pétrole néerlandais)*** - Cette option ne peut être choisie que si le Japon a demandé le pétrole des Netherlands East Indies (NEI) lors d'un tour précédent. Elle empêche immédiatement toutes les ressources des NEI d'aller au Japon jusqu'à ce que des unités terrestres japonaises occupent les hexs de ressources.

25 Commonwealth militarises Netherlands East Indies ***(Le Commonwealth militarise les Netherlands East Indies)*** - Des unités du Commonwealth peuvent être envoyées en territoire des NEI après que cette option a été choisie. Les unités du CW engagées en NEI sont considérées comme des unités des NEI après qu'une Puissance Majeure lui a déclaré la guerre, jusqu'à ce que le CW soit également en guerre avec cette Puissance Majeure. De plus, même si aucune unité n'est envoyée, toutes les ressources des NEI deviennent disponibles pour le Commonwealth. Cette option ne peut pas être choisie si le Japon reçoit des ressources des NEI.

Une fois que les USA sont en guerre avec l'Allemagne, toutes les options spécifiées sur l'US Entry Track sont considérées comme ayant été choisies (sauf l'option 9). De plus, les US peuvent prêter n'importe quel nombre de ressources au Commonwealth ou à la Russie (sous réserve de neutralité - voir 17.1).

11.5.2 MODIFICATEURS D'ENTRÉE US

Les actions entreprises par les deux camps peuvent accélérer ou retarder l'Entrée US. Chaque action nécessite un jet de dé d'Entrée US. Les explications des actions qui ne sont pas explicites suivent :

1 Japan occupies Indo-China ***(Le Japon occupe l'Indo-China)*** - Pendant toute Phase de Déclaration de Guerre de l'Axe après que la French Indo-China soit devenue un territoire de Vichy (voir 16.2), le Japon peut en prendre le contrôle. Toutes les unités de Vichy qui s'y trouvent sont retirées de la carte et placées dans la Force Pool de l'Axe. Tous les hexs de la French Indo-China non-contrôlés par les Alliés passent immédiatement sous contrôle japonais.

2 Japan launches major assault on China ***(Le Japon lance un assaut majeur sur la Chine)*** - Un Assaut Majeur sur la Chine se produit dès que le Japon dépasse les limites d'attaque de la Chine (cf. 8.2.7).

3 Japan militarizes Marshalls ***(Le Japon militarise les Marshalls)*** - Cela se produit dès que le Japon déplace une unité dans un hex de la zone maritime des Marshalls.

5 Japan demands Netherlands East Indies oil ***(Le Japon demande le pétrole des Netherlands East Indies)*** - Lors de tout Segment de Transport de Ressources **après** que les US ont choisi l'option 21, le Japon peut demander le pétrole des NEI, même s'il est contrôlé par les Alliés. Les Japonais peuvent convoyer les 7 ressources des NEI vers le Japon à chaque tour avant que les US ne choisissent l'option 24 ou que le Japon ne soit en guerre avec les US ou le Commonwealth.

6 Japan forces closure of Burma Road ***(Le Japon force la fermeture de la Burma Road)*** - La Burma Road est fermée dès que des ZDC de l'Axe empêchent le transport de ressources vers la Chine le long de cette route.

Alternativement, pendant un Segment de Transport de Ressources, le joueur japonais peut simplement déclarer que la Burma Road est fermée. Les ressources ne peuvent plus être transportées vers la Chine via la Burma Road jusqu'à ce que l'Option d'Entrée US 13 soit choisie.

12 Axis invades the United Kingdom ***(L'Axe envahit l'United Kingdom)*** - Dès qu'une unité terrestre de l'Axe a une ZDC dans un hex de l'United Kingdom, l'Axe a envahi l'UK.

16 & 26 Minor declared in the war ***(Mineur déclaré dans la guerre)*** - Cela peut se produire après que le pays mineur se soit aligné sur le camp à la suite d'un coup d'état (voir 11.4) ou parce qu'il est un mineur de l'Axe (voir 18.3). Une déclaration de guerre à un pays mineur par une Puissance Majeure ennemie ne nécessite pas de jet de dé sous ce modificateur.

18 Allies support attacked minor ***(Les Alliés soutiennent un pays mineur attaqué)*** - Un pays mineur non-conquis, auquel l'Axe a déclaré la guerre, est soutenu si au moins 3 unités terrestres d'une Puissance Majeure Alliée s'y trouvent lors d'une Phase de Soutien Allié de Mineur. Ce résultat est obtenu une fois par pays mineur.

27. Allies declare war on... ***(Les Alliés déclarent la guerre à…)*** **-** Doublez le coût de l'Entrée US si la Russie déclare la guerre (totale) à un pays mineur (par exemple, une déclaration russe contre la Rumania en 1939 est -4*** plutôt que -5*).

30. Le Japon obtient un "6" non-modifié en combat terrestre contre un hex de ville (sauf attaque à 10:1) – Le joueur japonais peut alors :

a) relancer le dé (un second "6" n'ayant plus d'effet), ou

b) accepter le résultat, auquel cas il y a un modificateur d'Entrée US de : 1939 : +5 , 1940 : +4 , 1941 : +3 , 1942 + : +2.

[Note du concepteur : cela représente la capacité du haut commandement japonais à annuler tout épisode de "viol de Nankin" avant qu'il ne devienne incontrôlable, ou à autoriser l'anéantissement barbare de l'ennemi et à accepter la mauvaise publicité à la place].

Les décalages d'Entrée US pour toutes les modifications sont lancés immédiatement lorsque la condition est remplie. Sauf indication contraire, chaque action n'est lancée **qu'une seule fois par partie**, quel que soit le nombre de fois où l'action est effectuée.

Croisez la condition avec l'année et lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre indiqué dans la table, le Statut d'Entrée US est modifié **de** 1. Il y a un décalage automatique par **astérisque**, en plus du décalage causé par un jet de dé réussi.

Chaque décalage positif augmente le Statut d'Entrée US de 1. Chaque décalage négatif ("-") le diminue de 1. **Le Statut d'Entrée US peut être réduit en dessous de "0".**

Une fois que les US sont en guerre avec l'Allemagne, les actions de l'US Entry Modification Chart sont toujours autorisées, avec les deux **exception**s suivantes qui ne peuvent plus être choisies. Elles cessent d'avoir un effet si elles ont été choisies :

5 Japan demands Netherlands East Indies oil ***(Le Japon demande le pétrole des Netherlands East Indies).***

6 Japan forces closure of Burma Road ***(Le Japon force la fermeture de la Burma Road)*** (par pression politique ; bien sûr, cela peut toujours être réalisé par une action militaire).

11.6 PHASE DE PRODUCTION

La production permet à chaque Puissance Majeure de réparer ses unités dans la Repair Pool et de produire des unités à partir de sa Force Pool ou de la Construction Pool, en fonction des usines et des ressources qu'elle contrôle.

Si une Puissance Majeure ne contrôle aucun port de son territoire national, toutes les unités navales sont retirées de la Production Spiral, de la Construction Pool et de la Repair Pool au début de la Phase de Production.

11.6.1 DÉMANTÈLEMENT *(Break-down)*

Certaines Puissances Majeures ont des DIV. Leurs unités INF peuvent maintenant être décomposées en une ou deux DIV à partir de la Force Pool si :

(a) L'unité INF a 4 facteurs de combat ou plus ;

(b) elle ne se trouve pas dans une ZDC ennemie ; et

(c) les limites d'empilement ne sont pas dépassées.

L'unité INF est remise dans la Force Pool.

S'il n'y a pas assez de DIV dans la Force Pool pour démanteler une INF, les DIV peuvent être retirées d'un autre endroit de la carte.

Les DIV ne peuvent jamais être reformées en unités INF.

11.6.2 PRODUCTION

11.6.2.1 Usines et Ressources

Les ressources et les usines sont indiquées sur la carte (le total de chaque pays est enregistré sur la Factory and Resources Table - *Table des Usines et des Ressources*). Il n'y a pas de différence entre les ressources et les ressources de pétrole à moins de jouer avec la règle optionnelle 24.12.

Chaque Puissance Majeure a une limite de production égale au plus petit de ses points de production et de ses ressources. Cette limite est appelée **points de construction.**

EXEMPLE : *Si l'Allemagne a 33 points de production et 26 ressources, alors elle a 26 points de construction.*

Chaque Puissance Majeure peut dépenser tout ou partie de ses points de construction à chaque tour de jeu. **Les points de construction ne peuvent pas être économisés d'un tour à l'autre.**

Les pays mineurs ne dépensent pas de points de construction. Leurs ressources et leurs usines sont utilisées par la Puissance Majeure qui les contrôle.

Chaque Puissance Majeure a un nombre de points de production égal au nombre de ses usines éligibles multiplié par son multiple de production (arrondir les fractions à l'unité supérieure).

Une usine éligible est toute usine rouge, et toute usine dans le(s) territoire(s) national(aux) d'une Puissance Majeure, contrôlée par elle au début du Segment de Transport des Ressources et de la Phase de Production. Note : certains hexs d'usines contiennent 2 usines (par exemple Dusseldorf). Ceci est indiqué par l'indice "2" sous le symbole de l'usine.

Chaque Puissance Majeure peut utiliser les ressources qu'elle contrôlait au début du Segment de Transport des Ressources et de la Phase de Production, qui ont été transportées vers une usine ce tour-ci.

Un Bombardement Stratégique peut avoir réduit les points de construction et les ressources (voir 10.6.1). Les attaques de convois peuvent avoir empêché le transport de ressources vers une usine (voir 11.3).

11.6.2.2 Multiples de Production

L'Allemagne, la France, le Commonwealth et le Japon ont un multiple de production de 3.

Le multiple de production de la Chine commence à 1. Il passe à 2 à partir du moment où :

a) les Japonais lancent un Assaut Majeur,

b) les Japonais acceptent (cf. 11.5.2 ci-dessus) le premier jet d'un "6" non-modifié lors d'un combat terrestre contre une ville chinoise (sauf les attaques avec un rapport de force supérieur à 10:1), ou

c) 2 usines chinoises ou plus sont capturées ou isolées. Une usine chinoise est isolée s'il n'est pas possible pour les Chinois d'y transporter une ressource à cause de la présence d'unités de l'Axe ou de leur ZDC.

L'Italie commence à 2. Il passe à 3 dès qu'elle est en guerre avec une Puissance Majeure alliée.

La Russie commence à 1/2. Elle passe à 1 après Nov/Dec 1941 (si elle n'est pas déjà à 2), et à 1,5 le tour où elle entre en guerre contre l'Allemagne. Elle passe à 2 six tours après, ou à partir du tour où l'Allemagne lui déclare la guerre.

Les USA commencent à 1/2. Ils passent à 1 à partir du tour où ils choisissent l'Option d'Entrée 16 (voir 11.5.1). Ils passent à 2 après avoir choisi l'Option d'Entrée 22 ou après qu'une Puissance Majeure de l'Axe leur ait déclaré la guerre. Il passe à 3 six tours après qu'il soit en guerre avec l'Axe (par exemple, s'ils sont en guerre avec l'Axe au tour de Nov/Dec 1941, son multiple de production passera à 3 au tour de Nov/Dec 1942).

11.6.2.3 Procédure de Production

Les points de construction disponibles pour chaque Puissance Majeure sont réduits par les points dépensés pour les tentatives de coup d'état (cf. 11.4) et le renseignement sur l'initiative (cf. 7.3) lors de ce tour.

Chaque Puissance Majeure peut maintenant réparer et produire des unités jusqu'à concurrence de ses points de construction restants (voir l'Unit Cost Chart - *Table des Coûts des Unités*).

EXEMPLE : *Lors du tour de Mar/Apr 1943, le joueur allemand vérifie la carte et constate qu'il a 11 usines éligibles (8 en Allemagne, 1 en Czechoslovakia, 1 en Poland et 1 en France) et 31 points de ressources. Comme le multiple de production allemand est de 3, il a un total de 33 points de production (11 x 3). Pendant le Segment d'Action, il a perdu 2 points de ressources et 3 points de construction à cause du Bombardement Stratégique. Il a donc 33 points de production et 29 points de ressources (31-2), ce qui lui donne 29 points de construction. Les 3 points de construction qu'il a perdus le réduisent à 26 points de construction. Il décide de construire 5 INF (5 x 3), 1 ARM (1 x 6) et 1 FTR (1 x 4), utilisant ainsi 25 points de construction. Il ne peut pas conserver son dernier point pour le prochain tour de jeu. Les unités nouvellement construites sont placées sur les positions appropriées de la Production Spiral.*

Une Puissance Majeure qui a 3 points de construction ou moins peut toujours produire gratuitement un HQ, une INF, une MIL ou une CAV tant que

(a) c'est la seule unité qu'elle produit ;

(b) elle n'a pas prêté de ressources pendant ce tour de jeu ; et

(c) elle n'a pas dépensé de points de construction pour des tentatives de coup d'état, du renseignement sur l'initiative ou du renseignement sur l'entrée US cachée lors de ce tour de jeu.

Certaines unités navales sont indiquées sur l'Unit Cost Chart comme ayant un coût "2x". Leur coût est payé deux fois. D'abord, lorsque l'unité est construite à partir de la Force Pool. Elle est placée sur la Production Spiral **face cachée**. Lorsqu'elle est reçue en tant que renfort, elle est placée dans la Construction Pool (voir 6.2). Lorsqu'elle est construite à partir de la Construction Pool, le même coût est payé à nouveau. Elle est placée **face visible** sur la Production Spiral et accomplit un second cycle de production avant d'arriver sur la carte en tant que renfort.

Certaines unités US et chinoises ne peuvent être construites qu'après avoir choisi des Options d'Entrée US particulières (voir 11.5.1). **Les DIV ne peuvent pas être produites** (voir 11.6.1).

La sélection des unités terrestres et aériennes se fait **au hasard** dans chaque type d'unité. Les joueurs ne peuvent pas examiner les unités sélectionnées.

La sélection d'une unité de HS ou de CV à partir de sa Force Pool doit être faite à partir de sa Force Pool primaire (voir 1.4.1) et **doit être faite dans l'ordre d'arrivée dans la Construction Pool** (voir 1.1).

La sélection d'une unité de HS ou de CV dans la Construction Pool **doit être faite dans l'ordre d'arrivée sur la carte** (voir 1.1).

Lorsqu'une Force Pool primaire et la Construction Pool ne contiennent aucune unité d'un type donné, ce type d'unité peut être construit à partir de la Force Pool secondaire. A partir de ce moment, la sélection de ce type d'unité dans la Force Pool et dans la Construction Pool se fait de manière aléatoire.

La sélection d'une unité de LS, SUB ou TRS à partir de sa Force Pool ou de la Construction Pool se fait de manière aléatoire au sein de chaque type d'unité. Les joueurs ne doivent pas examiner les unités sélectionnées au hasard.

Les joueurs peuvent choisir n'importe quelle unité navale dans la Transfert Pool *(Réserve de Transfert)* ou la Repair Pool.

Si des unités d'un type doivent être construites et qu'il n'y en a pas dans la Force Pool, un joueur peut retirer n'importe laquelle de ces unités des cartes, de la Repair Pool, de la Transfert Pool, de la Production Spiral et de la Construction Pool, puis les construire.

Les joueurs peuvent produire un certain nombre d'unités d'un type donné, même s'il n'y en a pas assez dans les Force Pools. Cela permet de maintenir une limite d'accroissement élevée (voir 11.6.2.5). Ces unités "fantômes" doivent toujours être payées.

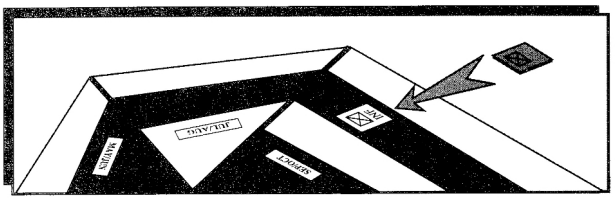
Le nombre de points de construction dépensés n'est pas révélé à l'adversaire jusqu'à ce que l'effet de la production sur l'Entrée US soit déterminé (voir 11.6.3).

Les joueurs peuvent utiliser les Build Charts fournies avec le jeu pour enregistrer les unités construites à chaque tour (et peuvent les photocopier à cette fin).

11.6.2.4 Placer les Unités sur la Production Spiral

Lorsqu'une nouvelle unité est produite, son symbole est localisé sur le bras de la spirale à partir du tour de jeu en cours et l'unité y est placée.

EXEMPLE : *Une unité INF produite en May/Jun arrivera en Sep/Oct, car le symbole d'INF sur le bras de la spirale commençant en May/Jun est situé dans le secteur Sep/Oct.*



Les SUB, les TRS et les unités construites à partir des Construction et Repair Pools sont placées face visible sur la Production Spiral. Toutes les autres unités sont placées face cachée.

11.6.2.5 Limites d'Accroissement (Gearing Limits)

A chaque tour, une Puissance Majeure ne peut pas construire (et réparer) plus d'unités d'une classe particulière qu'elle n'en a construit (et réparé) au tour précédent **plus** 1. C'est une limite d'accroissement.

Les classes d'unités sont les suivantes :

(a) les unités aériennes (NAV, STR, TAC, ATR et FTR)

(b) Navires (CV, HS, LS, TRS, ainsi que la réparation des marqueurs CONV)

(c) les unités de sous-marins (SUB)

(d) Unités d'infanterie (INF, MTN, PARA, MAR, MIL)

(e) Unités de cavalerie (CAV)

(f) les unités de blindés (ARM)

(g) les usines et leurs réparations (optionnel - voir 24.4)

Il n'y a pas de limite au nombre d'unités de HQ pouvant être construites au cours d'un tour. Un seul jeton d'offensive (voir 13.0) peut être construit par tour.

Les unités navales comptent comme étant construites, qu'elles proviennent des Force, Repair ou Construction Pools.

Une Puissance Majeure n'est pas sujette aux restrictions des limites d'accroissement au tour où elle déclare l'effort national (voir 22.0).

La Russie n'est pas soumise aux limites d'accroissement au tour où **l'Allemagne ou l'Italie lui déclare la guerr**e. Lors de tous les tours suivants, elle peut augmenter ses constructions d'INF et de CAV de 2 par tour, au lieu de 1.

Les unités construites dans le cadre d'un prêt-bail comptent pour la limite d'accroissement du producteur, pas pour celle du bénéficiaire.

Certains scénarios peuvent spécifier des limites initiales d'accroissement pour le premier tour de certains scénarios (voir le Livret des Scénarios).

EXEMPLE : *Les USA ont produit 2 LS en Jan/Feb et ont réparé 1 CV. En Mar/Apr, ils peuvent produire et réparer 0, 1, 2, 3 ou 4 navires.*

11.6.2.6 Prêt-Bail (Lend Lease)

Quand une Puissance Majeure produit des unités d'une autre Puissance Majeure du même camp, cela s'appelle un **Prêt-Bail (ou prêt)**.

Le Prêt-Bail s'ajoute à tout don de points de ressources (voir 9.4).

Une Puissance Majeure ne peut pas prêter plus d'une unité à chaque Puissance Majeure éligible à chaque tour de jeu.

Pour être éligible, une ressource doit avoir été transportée avec succès vers l'une des usines du bénéficiaire depuis la Puissance Majeure prêteuse lors de ce tour. Aucune ressource n'a besoin d'être prêtée au tour où l'unité arrive.

Seules les unités d'ARM et aériennes peuvent être prêtées. De plus, les US peuvent prêter des unités navales de surface au CW.

Pour prêter ou être bénéficiaire d'un Prêt-Bail, une Puissance Majeure doit être en guerre contre le CW ou l'Allemagne. De plus, les US peuvent prêter certaines unités alors qu'ils sont neutres (voir 11.5.1).

Pour prêter, une Puissance Majeure annonce qu'elle dépense les points de construction nécessaires pour produire l'unité d'un bénéficiaire. Une unité de ce type est alors choisie au hasard dans la Force Pool du bénéficiaire et placée sur la Production Spiral.

11.6.3 EFFET DE LA PRODUCTION SUR L'ENTRÉE US

L'effet de la production de l'Axe et des Alliés sur l'opinion politique américaine est évalué à la fin de la Phase de Production.

11.6.3.1 Renseignement sur l'Entrée US

Avant que le marqueur d'Entrée caché US ne soit choisi, le camp de l'Axe peut tenter d'examiner 1 des marqueurs déjà placés. Toute Puissance Majeure de l'Axe ayant un point de construction inutilisé le dépense et jette un dé. Si un "1" ou un "2" est obtenu, l'Axe retourne n'importe lequel des marqueurs.

11.6.3.2 Procédure d'Effet d'Entrée US

Faites le total des points de construction de toutes les Puissances Majeures de l'Axe (y compris les neutres) dépensés pendant ce tour (y compris les dépenses pour les coups d'état, l'initiative & le renseignement sur l'entrée US, et la valeur des unités gratuites (cf. 11.6.2.3)). Faites le total des points de construction Alliés et soustrayez-le du total de l'Axe.

Trouvez ce résultat dans une colonne de l'US Entry Production Effect Table *(Table des Effets de la Production sur l'Entrée US)*. Piochez un marqueur d'entrée cachée US et croisez-le avec cette colonne. Le résultat est le nombre de décalages dans le Statut d'Entrée US. Un nombre positif augmente le Statut d'Entrée US. Un nombre négatif le réduit.

EXEMPLE : *Lors de la Phase de Production de Sep/Oct 1939, après avoir enregistré leurs constructions, les deux camps révèlent simultanément les points de construction dépensés pendant le tour. L'Allemagne a reçu 20 points de construction mais n'en a dépensé que 19, le Japon 14 et l'Italie 4. Le total des dépenses de l'Axe est donc de 37. Le Commonwealth a dépensé 21 points, la France 11, la Russie 9, la Chine 3 et les USA 9. Le total des dépenses des Alliés est donc de 53. La différence est de "-16" (37-53).*

Un "2" est tiré par le joueur US. Il est croisé avec la colonne "-16 to -20" de l'US Entry Production Effect Effect Table, ce qui donne un résultat de -1. Le Statut d'Entrée US passe de "0" à "-1". C'est un tour supplémentaire avant la guerre avec l'Axe.

Il y a 18 marqueurs d'entrée cachée US. Pour déterminer le résultat sur l'US Entry Production Effect Table, le joueur US tire au hasard 1 marqueur de la tasse. Il enregistre le résultat sur la Builds Chart et place le marqueur face cachée sur l'US Entry Record Track de la Production Chart. Tant que les US sont neutres, aucun autre joueur ne peut inspecter le marqueur (**exception** : le renseignement sur l'Entrée US). S'il n'a plus de marqueurs avant que les US n'entrent en guerre, il lance un dé et enregistre ouvertement ses résultats.

Une fois les US entrés en guerre, le joueur de l'Axe peut vérifier les marqueurs pour s'assurer que le Statut d'Entrée US a été correctement calculé. S'il y a une erreur et que les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord sur la façon de la corriger, les règles suivantes s'appliquent :

Chaque option choisie en avance réduit le Statut d'Entrée US de 1 par tour où elle a été choisie en avance. Si cela laisse le Statut d'Entrée US inférieur à 16, il revient à la neutralité. Toutes les options choisies qui sont supérieures au statut actuel sont considérées comme n'ayant pas été choisies. Retirez des unités si nécessaire. Tous les tirages futurs du marqueur d'entrée cachée US sont enregistrés ouvertement.

11.7 PHASE DE RETOUR À LA BASE

Toutes les unités d'une case maritime (sauf les SUB à portée - voir 10.5.2.3) doivent maintenant retourner à leur base. Le camp qui a l'initiative retourne à sa base en premier et il le fait zone maritime par zone maritime. Les unités doivent retourner à leur base dans l'ordre, en commençant par celles qui se trouvent dans les sections les plus élevées de la case maritime.

Les unités aériennes et navales (et, dans le cas des TRS, leurs cargaisons) qui rentrent à la base sont retournées face cachée.

11.7.1 *REBASE* D'UNE UNITÉ NAVALE DE SURFACE

Une unité navale de surface retourne dans n'importe quel port contrôlé par sa nationalité ou par une nationalité avec laquelle elle peut coopérer, à condition qu'il ait été contrôlé par ce camp pendant tout le tour. Si possible, le port doit se trouver dans sa capacité de mouvement moins la valeur de recherche de la section de case maritime qu'il occupe.

Les unités navales incapables de retourner dans un port où elles peuvent s'empiler dans les limites de leur capacité de mouvement doivent retourner dans le port le plus proche (dans les zones maritimes) où elles peuvent s'empiler. S'il n'y en a pas, ou si les restrictions de mouvement (voir 10.5.2.2) empêchent le mouvement, l'unité est détruite.

EXEMPLES :

(1) Un CV japonais avec une capacité de mouvement de 5 s'est déplacé de Guadalcanal dans la section 3 de la case maritime de Polynesia. Il doit retourner à un port dans un rayon de deux points de mouvement (c'est-à-dire 5-3 = 2). Comme il en coûte un point de mouvement pour passer d'une zone maritime à un port, elle doit donc se baser dans un port de Polynesia, Solomons ou South Pacific si possible. Cependant, Guadalcanal a été capturé par les US ce tour-ci, donc ses ports les plus proches sont maintenant dans The Marianas. Elle se base à Truk.

(2) Une unité navale russe en Black Sea ne peut pas retourner dans un port de la Black Sea parce que (pour cet exemple) ils sont tous contrôlés par l'Axe. Comme elle ne peut pas sortir de la Black Sea (sauf si les Détroits sont contrôlés par les Russes - voir 10.5.2.2), elle est détruite.

Lors du retour à la base, il n'est pas nécessaire de passer d'abord de la case maritime à la zone maritime environnante.

Les unités navales de surface qui retournent au port pendant cette Phase, ou après avoir abandonné le combat, sont sujettes à une interception par les SUB **dans la case maritime** de chaque zone maritime dans laquelle elles **entrent** (cf. 10.5.5.1). Elles ne sont pas soumises à l'interception navale de surface. Aucun autre combat n'a lieu pendant cette Phase.

Les unités navales de surface qui retournent volontairement à leur base pendant la Phase de Mouvement Naval (cf. 10.5.2 (e)) sont sujettes à l'interception par les SUB et les unités navales de surface ennemies dans chaque zone maritime où elles entrent. Si elles sont interceptées, elles doivent être placées dans la case maritime "0" de cette zone maritime et un combat d'interception normal doit être mené immédiatement (alors que les navires qui retournent à leur base continuent leur mouvement - cf. 10.5.5.2).

Si un TRS retourne à sa base dans une section terrestre, toute cargaison doit être placée dans une pile (voir 3.0).

11.7.2 *REBASE* DES SUB

Si un SUB dépasse sa portée à ce moment (cf. 10.5.2.3), il doit retourner dans un port sous contrôle ami le plus proche. Autrement, les SUB n'ont pas à retourner à la base.

11.7.3 *REBASE* DES UNITÉS AÉRIENNES

Les unités aériennes retournant à leur base ont également leur portée réduite de la valeur de recherche de la section de case maritime qu'elles occupent.

Elles se déplacent normalement pour atteindre leur base, en commençant par n'importe quel hex côtier de cette zone maritime, ou le premier point d'hex d'une zone maritime adjacente. Contrairement à une mission de *rebase*, les unités aériennes ne doublent pas leur capacité de mouvement lorsqu'elles retournent à leur base.

Si elles ne peuvent pas atteindre une base où elles peuvent s'empiler, elles sont détruites.

EXEMPLE : *Un TAC japonais dans la section 2 de la case maritime des Marianas peut retourner sur n'importe quelle île sous contrôle japonais dans les Marianas ou sur Iwo Jima.*

11.8 ACTIVITÉS SPÉCIALES

Un certain nombre d'activités se produisent occasionnellement à ce point de la Séquence de Jeu. Ce sont :

Phase de Déclaration de Vichy - voir 16.0.

Phase de Paix Russo-Japonaise - voir 17.3.

Phase de Conquête - voir 14.0.

Phase de Soutien Allié de Mineur - voir 11.5.2, modificateur 18

Phase des Conditions de Victoire - voir 27.2 et 28.2.

11.9 PHASE DE RÉORGANISATION FINALE

Lors de la dernière action de chaque tour, toutes les unités face cachée (sauf les CONV) sont retournées face visible.

Les SUB dans une zone maritime sont déplacés dans n'importe quelle section de la case maritime de cette zone maritime (sous réserve des limitations de portée - voir 10.5.2.3).

Le Marqueur d'Impulsion est replacé dans la première case de l'Impulse Track et le marqueur de Tour de Jeu est avancé d'un tour de jeu (en modifiant le marqueur d'année si nécessaire).

Le tour de jeu suivant commence alors. Ceci continue jusqu'à ce que la partie se termine et que la victoire soit déterminée.

12. SURPRISE

Lors de l'impulsion au cours de laquelle la guerre est déclarée à un pays mineur neutre, ou à une Puissance Majeure neutre :

(a) les unités aériennes du pays mineur ou de la Puissance Majeure surpris ne peuvent pas voler, escorter ou intercepter de mission (et si elles sont forcées de *rebase*, elles sont détruites). **Les unités des autres Puissances Majeures ne peuvent pas faire voler des chasseurs ou des bombardiers pour soutenir les pays mineurs et les Puissances Majeures surpris.**

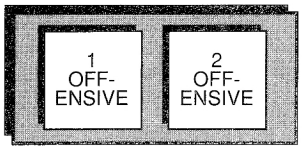
(b) Les unités terrestres de la (des) Puissance(s) Majeure(s) qui a (ont) déclaré la guerre ne sont pas réduites de moitié pour les attaques à travers les rivières ou les canaux contre les unités surprises. Elles subissent toujours les effets des invasions et des attaques à travers les côtés d'hex de détroit.

(c) Les CV effectuant des Attaques de Port contre des pays mineurs et des Puissances Majeures surpris activent automatiquement l'attaque, même depuis la section "0" d'une case maritime.

(d) toutes les attaques (y compris les Attaques de Port) contre des unités navales d'un pays mineur ou d'une Puissance Majeure surpris obtiennent les bénéfices de la surprise au combat.

(e) les bombardiers de la (des) Puissance(s) Majeure(s) qui a (ont) déclaré la guerre ne réduisent pas de moitié leurs facteurs tactiques lorsqu'ils lancent des Frappes au Sol contre des unités d'un pays mineur ou d'une Puissance Majeure surpris (bien qu'ils puissent encore être réduits de moitié à cause du terrain ou de la météo).

(f) ses HQ ne peuvent pas fournir de Soutien de HQ et ses unités ne peuvent pas recevoir de Soutien de HQ.



13. JETONS D'OFFENSIVE *(Offensive Chits)*

Chaque Puissance Majeure peut construire **1** jeton d'offensive pendant chaque Phase de Production. Les jetons ne sont pas une limite de disponibilité stricte. S'il n'y en a pas assez, les joueurs peuvent en créer plus pour leur propre usage.

Chaque jeton d'offensive peut être utilisé de plusieurs façons. Chaque Puissance Majeure ne peut pas jouer plus d'un jeton d'offensive par **tour**. Une fois utilisé, il est remis dans sa Force Pool.

Chaque jeton d'offensive coûte 15 points de construction pour les deux camps.

13.1 ANNULATION DES JETS DE DÉS

Un jeton d'offensive appartenant à une Puissance Majeure non-neutre peut être utilisé pour annuler n'importe quel jet de dé, quelle que soit la Puissance Majeure qui l'a effectué. S'il est utilisé, le jeton doit être joué avant toute autre activité. Un jet de dé annulé est relancé. Un nouveau jet ne peut pas être annulé.

Si 2 dés ou plus doivent être lancés au cours de la même action (par exemple, combat naval ou aérien), tous les dés sont relancés.

13.2 ACTION COMBINÉE

S'il est joué au début d'une Action Combinée, alors, **pour cette impulsion uniquement**, la Puissance Majeure qui l'a joué ignore les limites qui s'appliquent normalement aux mouvements navals, aux mouvements terrestres et aux attaques terrestres. Elle est toujours soumise aux limites de l'Action

Combinée concernant le *rebase* des unités aériennes et le mouvement stratégique.

13.3 ACTION TERRESTRE

S'il est joué au début d'une Action Terrestre, la Puissance Majeure qui l'a joué choisit **UN** de ses HQ pour recevoir les deux avantages suivants pour cette impulsion uniquement :

1. Les débordements et les attaques sur la Blitzkrieg CRT effectués exclusivement par les unités de la Puissance Majeure à portée de ravitaillement du HQ en Blitzkrieg, sont augmentés d'un nombre total de rapports de forces égal à la valeur de réorganisation du HQ (ex : Manstein peut augmenter une attaque/débordement de 5 niveaux de rapports de forces, **ou** 5 attaques de 1 niveau ou toute autre combinaison n'excédant pas sa valeur de réorganisation). Les chances d'une attaque/débordement ne peuvent pas être augmentées si l'attaque/débordement implique des unités d'un pays mineur ou d'une autre Puissance Majeure ; et

2. les unités aériennes de cette Puissance Majeure qui effectuent une mission de Frappe au Sol (cf. 10.7.1) à portée de ravitaillement du HQ en Blitzkrieg ne réduisent pas de moitié leurs facteurs tactiques.

Les unités des pays mineurs ne bénéficient pas de ces avantages. Le HQ peut bouger normalement et fournir un Soutien de HQ (cf. 10.7.6.5) pendant l'impulsion où il reçoit ces bénéfices. Après avoir reçu ces avantages, le HQ en Blitzkrieg est retourné face cachée avant la réorganisation de HQ.

14. CONQUÊTE

Les pays mineurs sont conquis si leur capitale est contrôlée par l'ennemi pendant la Phase de Conquête. Les capitales sont indiquées en rouge.

Les îles sont conquises lorsque :

(a) tous les hexs de l'île ou

(b) tous les ports et villes de cette île

sont contrôlés par l'ennemi pendant la Phase de Conquête. Les îles peuvent être conquises même si la Puissance Majeure ou le pays mineur dont elles font partie n'est pas conquis.

Alternativement, lorsqu'une Puissance Majeure ou un pays mineur est conquis, toutes les îles qu'il contrôle sont également conquises (**exception** : le Commonwealth).

Une Puissance Majeure qui contrôle tous les ports et toutes les villes d'une zone maritime pendant la Phase de Conquête, conquiert également toutes les îles qui se trouvent entièrement dans cette zone maritime.

Le Commonwealth est conquis, pays par pays. Chaque pays est conquis lorsque chaque hex d'usine (s'il y en a) **et** sa capitale sont contrôlés par l'ennemi pendant la Phase de Conquête.

L'Italie est conquise lorsque **soit** :

(a) Rome et Tripoli et n'importe quel hex d'usine italien sont contrôlés par les Alliés pendant la Phase de Conquête ; **ou**

(b) deux parmi Rome, Tripoli et n'importe quel hex d'usine italienne sont sous contrôle Allié **et** qu'il y a **plus de facteurs de combat Alliés qu'italiens** en Italy (y compris en Sicily) pendant la Phase de Conquête.

Toutes les autres Puissances Majeures sont conquises lorsqu'elles ne contrôlent aucun hex d'usine de leur **territoire national** pendant la Phase de Conquête. Elles ne sont pas conquises même si elles ne contrôlent qu'une usine détruite (voir 24.5).

Si plusieurs Puissances Majeures remplissent entre elles les conditions de conquête d'une Puissance Majeure, d'un territoire national, d'une île ou d'un pays mineur, l'une d'entre elles est choisie comme **conquérante** par accord de ces joueurs. Les conflits sont réglés par le Commonwealth (pour les Alliés) ou l'Allemagne (pour l'Axe) entre ceux qui ont conquis le territoire.

Les pays mineurs ne peuvent jamais conquérir un territoire. Le territoire est à la place conquis par la Puissance Majeure qui le contrôle.

Lorsque deux Puissances Majeures se conquièrent simultanément, aucune n'est conquise. Si l'une conquiert une deuxième qui en conquiert simultanément une troisième, la première Puissance Majeure conquiert la deuxième tandis que la troisième reste invaincue. Si l'une conquiert un deuxième pays alors qu'il conquiert simultanément un pays mineur, la première Puissance Majeure conquiert les deux autres.

14.1 EFFETS DE LA CONQUÊTE

14.1.1 PUISSANCES MAJEURES

Quand une **Puissance Majeure** est conquise pour la première fois, toutes ses unités terrestres et aériennes dans les Force Pools ou sur la Production Spiral sont retirées du jeu.

Ses unités navales dans les Force Pools sont retirées du jeu. Lancez un dé pour chaque unité navale dans la Production Spiral, la Construction Pool et la Repair Pool. Sur un "1-3", elle est retirée du jeu et remplacée par une unité du même type choisie au hasard dans la Force Pool de n'importe quelle Puissance Majeure conquérante choisie par le conquérant. Sur un "6", elle reste en place sous le contrôle du gouvernement en exil de la Puissance Majeure conquise (voir 14.2). Sur un "4" ou un "5", elle est retirée du jeu.

Lancez un dé pour chacune de ses unités terrestres, aériennes et navales présentes sur la carte. Sur un "2" ou un "3", elle est retirée du jeu. Sur un "1", elle est remplacée par une unité du même type choisie au hasard dans la Force Pool de n'importe quelle Puissance Majeure conquérante choisie par le conquérant. Sur un "4-6", elle reste sous le contrôle du gouvernement en exil de la Puissance Majeure conquise. L'unité originale ou de remplacement est placée sur la Production Spiral pour arriver en renfort au tour suivant.

Si l'unité à remplacer est un HS ou un CV, alors un LS peut être pris à la place. Si aucun LS n'est disponible, le type d'unité approprié (ou LS) dans les Repair ou Construction Pools peut être choisi au hasard à la place. Si aucune de ces unités n'est disponible, aucune unité n'est choisie.

Après la conquête d'une Puissance Majeure, toutes les villes de son territoire national encore sous le contrôle de son gouvernement en exil cessent d'être des sources de ravitaillement.

14.1.2 TERRITOIRES NATIONAUX DU COMMONWEALTH

Lorsqu'un territoire national *(home country)* du Commonwealth est conquis, toutes ses unités terrestres et aériennes dans les Force Pools ou sur la Production Spiral sont retirées du jeu. Lancez un dé pour chacune de ses unités navales (sauf CONV, SUB et TRS) sur la Production Spiral, la Construction Pool ou la Repair Pool comme s'il s'agissait d'une Puissance Majeure conquise. Toutes ses unités sur la carte restent sur place sous le contrôle du joueur du Commonwealth.

Les unités endommagées sont réparées normalement. Lorsqu'elle est conquise, ses unités terrestres et aériennes qui sont détruites alors qu'elles ne sont pas ravitaillées sont retirées du jeu. Si ses unités sont détruites alors qu'elles sont ravitaillées, lancez un dé. Sur un 1 ou un 2, l'unité est retirée du jeu. Sinon, l'unité est remise dans la Force Pool.

Les unités des territoires nationaux du Commonwealth conquis arrivent en renfort dans n'importe quel territoire national non-conquis.

14.1.3 PAYS MINEURS

Lorsqu'un **pays mineur** est conquis pour la première fois, toutes ses unités terrestres et aériennes sont retirées du jeu. Ses unités navales sont traitées de la même manière que celles d'une Puissance Majeure conquise. Cependant, comme les pays mineurs n'ont pas de gouvernement en exil, les unités navales qui seraient contrôlées par eux restent sous le contrôle de la Puissance Majeure qui les contrôlait à l'origine.

14.2 GOUVERNEMENTS EN EXIL

Quand une Puissance Majeure (ou le dernier territoire national du Commonwealth) est conquise, elle peut établir un gouvernement en exil si elle le souhaite dans n'importe quelle Puissance Majeure non-neutre du même camp **dont la capitale se trouve sur la même carte que la sienne**. Si aucune n'existe sur cette carte (ou si celles qui existent refusent d'agir en tant qu'hôte), aucun gouvernement en exil n'est établi et toutes ses unités sont retirées du jeu.

La Puissance Majeure qui contrôle initialement conserve le contrôle des unités du gouvernement en exil. Les HQ du gouvernement en exil ne peuvent toujours réorganiser que ses unités du gouvernement en exil, pas celles de l'hôte (et vice-versa).

Lorsqu'elle est conquise, ses unités détruites alors qu'elles ne sont pas ravitaillées sont retirées du jeu. Parmi ses unités détruites alors qu'elles étaient ravitaillées, un maximum d'une par tour (au choix du propriétaire) peut être remis dans la Force Pool de la Puissance Majeure hôte, les autres étant retirées du jeu.

Les gouvernements en exil ne produisent pas d'unités. Leurs unités sont construites à partir de la Force Pool de la Puissance Majeure hôte comme ses propres unités.

Si la Puissance Majeure hôte est conquise, le gouvernement en exil doit choisir un autre hôte.

14.3 LIBÉRATION

Les pays mineurs conquis, les Puissances Majeures (et la France après l'installation d'un gouvernement de Vichy) et les territoires nationaux du Commonwealth peuvent être **libérés** tant que leur **capitale** est contrôlée par le camp qui les contrôlait à l'origine (**exception** : French Indo-China - voir 18.7). La Puissance Majeure qui reconquiert peut choisir de libérer un pays lors d'une Phase de Conquête mais n'est pas obligée de le faire.

La moitié des unités du pays libéré précédemment retirées du jeu (par type, en arrondissant les fractions à l'unité supérieure), reviennent. Les unités des pays mineurs libérés rejoignent les Force Pools de la Puissance Majeure qui les reconquiert. Les Puissances Majeures libérées reconstituent leurs propres Force Pools et ajoutent les unités dans les Force Pools de leur Puissance Majeure hôte.

Tous les hexs qui appartenaient à la Puissance Majeure libérée au début du jeu de la campagne de 1939 et qui sont maintenant sous le contrôle d'une Puissance Majeure reconquérante, doivent être rendus au contrôle de la Puissance Majeure libérée. D'autres Puissances Majeures du même camp qui contrôlent également un territoire appartenant à l'origine à la Puissance Majeure libérée, peuvent également lui rendre le contrôle à ce moment seulement (une exception à 15.0, paragraphe 3).

Si une Puissance Majeure du même camp ne rend pas le territoire qu'elle contrôle, elle ne peut pas coopérer avec la Puissance Majeure libérée. Une Puissance Majeure qui rend le contrôle d'un territoire peut coopérer avec la Puissance Majeure libérée si toutes deux l'acceptent désormais.

Toutes les unités sur la carte de la Puissance Majeure libérée reviennent sous son contrôle (par exemple, si la France a été libérée, les unités de la France Libre et de Vichy seront contrôlées par les Français plutôt que par le pays hôte).

Lancez un dé pour chaque usine libérée et pour celles qui le seront par la suite. Sur un "1-3", l'usine devient opérationnelle. Sur un "4-6", elle est détruite. Les usines rouges libérées sont toujours opérationnelles.

Si la capitale d'un pays libéré est occupée par une unité ennemie lors d'une Phase de Conquête, ses unités sont **définitivement** retirées du jeu.

Lorsqu'une Puissance Majeure est libérée, elle n'a plus de gouvernement en exil.

Les pays mineurs libérés sont contrôlés par la Puissance Majeure libératrice et peuvent coopérer avec elle (voir 19)

14.4 REDDITION

Une Puissance Majeure peut faire se rendre un pays mineur sous son contrôle pendant une Phase de Conquête. Le pays mineur est conquis par toute Puissance Majeure ennemie y ayant des unités (voir 14.1).

Si aucune unité ennemie ne se trouve dans le pays mineur, l'Allemagne le conquiert si la Puissance Majeure qui effectue la reddition est Alliée et le Commonwealth le conquiert si la Puissance Majeure qui effectue la reddition est de l'Axe.

Même si des unités d'une Puissance Majeure alliée occupent la capitale d'un pays mineur qui s'est rendu, ce dernier ne passe pas sous le contrôle de l'allié. Bien entendu, si les unités de l'allié occupent toujours la capitale lors de la Phase de Conquête du tour suivant, alors il aura reconquis le mineur.

15. CONTRÔLE

Au début de chaque partie, une Puissance Majeure contrôle tous les hexs et sections terrestres à l'intérieur de ses frontières. Toutes les îles de chaque zone maritime sont contrôlées par la Puissance Majeure spécifiée comme contrôleur des îles de cette zone maritime (voir la Terrain Effects Chart), sauf indication contraire. Le scénario peut également spécifier d'autres territoires qu'une Puissance Majeure a gagnés ou perdus.

Le contrôle change lorsqu'une unité terrestre (autre qu'un partisan) entre dans un hex ou une section terrestre non-contrôlée par ce camp, ou lorsqu'une île, une Puissance Majeure ou un pays mineur est conquis (cf. 14.0).

Le contrôle ne change pas lorsqu'une unité occupe un hex ou une section terrestre déjà contrôlé par ce camp.

Lorsqu'un pays mineur rejoint un camp, le contrôle de tous les hexs et sections de terrain qu'il contient passe à la Puissance Majeure qui le contrôle.

L'installation d'un gouvernement de Vichy transfère le contrôle de tous les hexs non-Axe de la France continentale, autres que ceux situés dans un Territoire de Vichy, à la Puissance Majeure qui contrôle Paris.

Lorsqu'une Puissance Majeure conquiert (ou libère) une île, un pays mineur ou un territoire national du Commonwealth, elle gagne le contrôle de tous les hexs et sections terrestres contrôlés par l'ennemi dans cette île, ce pays mineur ou ce territoire national.

Lorsqu'une Puissance Majeure en conquiert (ou en libère) une autre, elle prend le contrôle de tous les hexs et sections terrestres contrôlés par cette Puissance Majeure dans le territoire national de la Puissance Majeure conquise. Tout autre territoire sous le contrôle de la Puissance Majeure conquise est contrôlé par son gouvernement en exil (voir 14.2), s'il y en a un. S'il n'y en a pas, ce territoire est contrôlé par le conquérant.

Dans tous les cas, le contrôle des hexs et des sections terrestres occupés par, ou dans la ZDC (si elles ne sont pas occupées par une unité terrestre amie) des unités terrestres ennemies, n'est pas transféré à la Puissance Majeure conquérante mais à la nationalité ennemie.

EXEMPLE : *L'Italie vient d'être conquise par les USA. Une unité terrestre allemande occupe Milan. L'Allemagne contrôle désormais Milan et tous les hexs qui lui sont adjacents. Les USA contrôlent maintenant tous les autres hexs précédemment contrôlés par les Italiens.*

Les unités navales et aériennes, qu'elles soient face visible ou face cachée, en territoire qui passe sous contrôle ennemi, doivent *rebase* (cf. 10.7.4.8).

Une Puissance Majeure ne peut pas transférer le contrôle d'un territoire à une autre Puissance Majeure du même camp.

Des marqueurs de contrôle des Puissances Majeures sont fournis pour aider les joueurs à se rappeler quelle Puissance Majeure contrôle quel pays mineur.

16. FRANCE DE VICHY

Le joueur de l'Axe peut être en mesure d'installer un gouvernement de Vichy avant que la France ne soit conquise.

Si une unité terrestre de l'Axe **occupe** Paris pendant une Phase de Déclaration de Vichy, la Puissance Majeure qui contrôle l'unité peut choisir d'installer un Gouvernement de Vichy.

Après l'installation d'un Gouvernement de Vichy, la France est hors jeu jusqu'à ce qu'elle soit libérée par les Alliés (voir 14.3).

16.1 PLACEMENT DES UNITÉS

L'installation d'un Gouvernement de Vichy affecte le statut de ceux des 8 territoires français (France métropolitaine de Vichy (y compris la Corsica), Senegal, Morocco, Algeria, Tunisia, Syria, French Indo-China et New Caledonia) qui n'ont pas été conquis par l'Axe. **Tous les pays mineurs conquis par la France sont contrôlés (et peuvent être libérés) par la Puissance Majeure conquérante de l'Axe. Tous les autres pays mineurs contrôlés reviennent à la neutralité.**

Toutes les unités terrestres et aériennes non-françaises dans les 8 territoires français sont déplacées vers l'hex le plus proche contrôlé par cette Puissance Majeure ou ce pays mineur. Chaque unité navale non-française dans ces territoires est *rebase* selon 10.7.4.8.

Tous les CONV français sur la carte sont convertis en TRS. Le joueur allemand place ensuite toutes les unités navales françaises sur la carte dans ces territoires. Il choisit 1 unité pour chaque port. S'il y a plus de ports que d'unités, il décide quels ports ne recevront pas d'unité. S'il y a plus d'unités que de ports, il choisit une deuxième unité pour chaque port.

Lancez un dé pour chaque unité navale française sur la Production Spiral, dans la Repair Pool ou dans la Construction Pool. Sur un "1", elle est remplacée par une unité allemande du même type choisie au hasard dans la Force Pool. Sur un "2" ou un "3", l'unité de remplacement est italienne (allemande, si l'Italie est neutre ou conquise) et, sur un "6", elle devient une unité Française Libre. Sur un "4" ou un "5", l'unité est retirée du jeu.

Si l'unité à remplacer est un HS ou un CV, alors un LS peut être pris à la place. Si aucune unité de remplacement n'est disponible, le remplacement n'a pas lieu, mais l'unité française est tout de même retirée du jeu.

Les unités françaises qui se trouvent encore en France métropolitaine sont maintenant déplacées dans la France métropolitaine de Vichy. Toutes les autres unités françaises qui ne se trouvent pas dans les 8 territoires sont retirées du jeu.

Réduisez aléatoirement de moitié le nombre d'unités terrestres françaises dans chacun des territoires (arrondissez les fractions à l'unité supérieure). Faites de même avec les unités aériennes. Les unités restantes sont retirées du jeu.

16.2 DÉTERMINATION DU RÉGIME DE VICHY

Lancez **1** seul dé. Chacun des 8 territoires français devient Vichy selon la table suivant :

TABLE DES TERRITOIRES DE VICHY
1-6 : France métropolitaine de Vichy (y compris Corsica)
1-5 : Senegal, Morocco, Algeria et Tunisia
1-4 : Syria et French Indo-China
1 : New Caledonia

Tous les territoires qui ne deviennent pas des territoires de Vichy sont des territoires Français Libres. Les territoires Français Libres sont contrôlés par le Commonwealth.

Un territoire déjà conquis par l'Axe reste conquis et ne devient ni Vichy ni France Libre (**exception** : la France de Vichy ne peut être conquise avant l'installation d'un gouvernement de Vichy).

La France métropolitaine de Vichy est la partie de la France continentale située au sud de la Vichy Line, plus la Corsica. La capitale est Vichy. Le reste de la France continentale est maintenant une Puissance Majeure conquise par l'Allemagne avec Paris comme capitale.

Toutes les unités en territoire de Vichy sont maintenant des unités de Vichy. Toutes les unités françaises en territoire Français Libre sont maintenant des unités Françaises Libres.

Le joueur allemand peut maintenant repositionner toutes les unités **terrestres et aériennes** de Vichy sur la carte dans n'importe quel hex contrôlé par Vichy, même en se déplaçant vers un autre territoire de Vichy. Si possible, au moins 1 unité terrestre et 1 unité aérienne doivent être placées dans la capitale de chaque territoire.

Un HQ Français Libre est maintenant ajouté à la Force Pool du Commonwealth ("De Gaulle" sauf s'il est actuellement sur la carte).

16.3 CONTRÔLE DES TERRITOIRES DE VICHY PAR L'AXE

Chaque territoire français de Vichy est un pays mineur neutre jusqu'à ce qu'il rejoigne un camp.

Les Puissances Majeures de l'Axe ne peuvent déclarer la guerre à aucun territoire de Vichy. Cependant, le joueur allemand peut déclarer le contrôle d'un territoire de Vichy pendant une Phase de Déclaration de Guerre de l'Axe. Ce territoire rejoint le camp de l'Axe. Les autres territoires de Vichy ne sont pas affectés. Si le contrôle de la France métropolitaine de Vichy est déclaré, le contrôle de tous les territoires français de Vichy doit être déclaré et un nouveau jet de dé doit être effectué pour la Modification d'Entrée US n°8.

Lorsque la France métropolitaine de Vichy rejoint le camp de l'Axe, toutes les unités terrestres et aériennes de Vichy qui s'y trouvent sont retirées du jeu.

Si un autre territoire rejoint le camp de l'Axe, toutes les unités terrestres et aériennes de Vichy qui s'y trouvent sont retirées de la carte et ajoutées aux Force Pools du Commonwealth. Elles deviennent des unités Françaises Libres jusqu'à la libération de la France (voir 14.3).

Lancez un dé pour chaque unité navale de Vichy dans un territoire qui rejoint le camp de l'Axe. Sur un "1", elle est remplacée par une unité italienne du même type choisie au hasard dans la Force Pool (allemande si l'Italie est conquise ou neutre). Sur un "4-6", elle devient une unité Française Libre. Sur un "2" ou un "3", l'unité est retirée du jeu. Les unités Françaises Libres sont *rebase* dans le port du Commonwealth le plus proche selon 10.7.4.8.

16.4 ATTAQUES ALLIÉES SUR LES TERRITOIRES DE VICHY

Lorsqu'une Puissance Majeure Alliée déclare la guerre à un territoire de Vichy, celui-ci rejoint le camp de l'Axe en tant que pays mineur sous contrôle allemand. Si les Alliés déclarent la guerre à la France métropolitaine de Vichy, ils doivent également déclarer la guerre à tous les autres territoires de Vichy.

Après le(s) jet(s) de dé pour l'Entrée US, lancez un dé pour chaque unité navale de la France de Vichy dans le territoire, le contrôle étant déterminé selon 16.1 **sauf si les US étaient l'une des Puissances Majeures déclarant la guerre**. Dans ce cas, jetez un dé pour chaque unité navale française dans le territoire selon 16.3. Les unités Françaises Libres sont maintenant *rebase* dans le port du Commonwealth le plus proche selon 10.7.4.8.

Toutes les unités terrestres et aériennes de Vichy dans ce territoire sont contrôlées par le joueur allemand.

Lorsqu'une unité terrestre Alliée attaque une unité terrestre (ou fictive) de Vichy, lancez un dé pour chaque unité attaquée (avant l'attribution des missions aériennes).

Sur un "1" ou moins, l'unité est retirée de la carte et ajoutée à la Force Pool du Commonwealth en tant qu'unité Française Libre. Le résultat est réduit de 3 si toutes les unités attaquantes sont des unités US et/ou Françaises Libres.

S'il reste une unité terrestre de Vichy, l'attaque est résolue normalement. Si aucune unité terrestre de Vichy ne reste, les unités Alliées attaquantes peuvent avancer dans l'hex libéré (mais pas plus loin).

Lorsqu'un territoire de Vichy est conquis, toutes les unités de Vichy qui s'y trouvent sont **placées dans les Force Pools du Commonwealth** en tant qu'unités Françaises Libres.

16.5 RESTRICTIONS DE VICHY ET DE LA FRANCE LIBRE

Jusqu'à la libération de la France, la France continentale et la France métropolitaine de Vichy sont des pays distincts. Après la libération, elles redeviennent un seul pays.

Les Partisans apparaissant en "France" n'affectent pas la France métropolitaine de Vichy.

Les unités de Vichy ne peuvent jamais être construites. Lorsqu'elles sont détruites, elles sont retirées du jeu.

Aucun camp ne peut déplacer d'unité de Vichy, ni utiliser les ressources de Vichy, jusqu'à ce que les Alliés déclarent la guerre à son territoire ou que l'Axe en déclare le contrôle.

Les unités Françaises Libres sont contrôlées par le Commonwealth. Lorsqu'elles sont détruites, elles retournent dans la Force Pool du Commonwealth et peuvent être reconstruites en tant qu'unités du Commonwealth. Elles arrivent en renfort en United Kingdom ou dans un territoire français hors

de France métropolitaine contrôlé par le Commonwealth ou les USA.

17. PUISSANCES MAJEURES NEUTRES

Une Puissance Majeure est neutre si elle n'est pas **actuellement** en guerre avec une autre Puissance Majeure.

17.1 RESTRICTIONS

Les unités d'une Puissance Majeure neutre ne peuvent pas entrer dans un hex ou une section terrestre qu'elle ne contrôle pas, à l'exception du territoire d'un pays mineur avec lequel elle est en guerre.

Les unités navales US, autres que les TRS, ne peuvent pas bouger tant que les US sont neutres (**exception** : Options d'Entrée US 5 & 18).

Les Puissances Majeures neutres ne peuvent coopérer avec aucune autre nationalité (voir 19.1).

Les Puissances Majeures neutres ne peuvent ni prêter ni se faire prêter des ressources (**exception** : Options d'Entrée US 4, 7 & 11 - voir 11.5.1).

Dans l'impulsion où la guerre est déclarée à une Puissance Majeure neutre, celle-ci subit les effets de la surprise (voir 12.0).

17.2 GUERRE RUSSE

La Russie peut déclarer la guerre au Japon (voir 17.3) ou à tout pays mineur neutre pendant une Phase de Déclaration de Guerre Alliée.

La Russie ne peut déclarer la guerre à l'Allemagne ou à l'Italie que si :

(a) une unité contrôlée par l'Allemagne ou l'Italie se trouve maintenant en Latvia, Lithuania, Estonia, Turkey, Persia ou Afghanistan (sans compter les unités des pays mineurs dans leur propre pays) ;

(b) toutes ses unités terrestres imprimées en blanc ont été ajoutées à ses Force Pools et il n'y a actuellement aucune unité terrestre dans les Force Pools russes. Note : Construire toutes ses unités imprimées en blanc n'autorise pas automatiquement la Russie à déclarer la guerre à l'Allemagne ou à l'Italie. Cependant, l'ayant fait, la Russie peut déclarer la guerre chaque fois que le ratio de garnison russo-allemand est égal ou supérieur au ratio de garnison de l'année suivante. Ou

(c) le rapport entre les unités de garnison russes et allemandes est égal ou supérieur au ratio de garnison de cette année.

Une **unité de garnison** est une unité sous contrôle ami (qui n'est pas en ZDC ennemie) dans :

(a) un hex ou une section terrestre du territoire national, ou un pays mineur sous contrôle ami, qui se trouve dans un rayon de 3 hexs à l'échelle de la carte européenne, ou de 2 hexs à l'échelle de la carte du Pacifique, d'un hex ou d'une section terrestre dans ;

(b) un hex de territoire national ou une section terrestre contrôlée par l'autre Puissance Majeure, ou dans un pays mineur que cette autre Puissance Majeure a conquis, libéré ou déclaré dans la guerre.

Le **ratio de garnison** de l'année se trouve dans la table suivante. Chaque unité de garnison a la même valeur de garnison spécifiée en 11.1. La Russie et l'Allemagne déterminent chacune leur valeur de garnison. Le rapport Russe:Allemand est arrondi à l'unité inférieure.

RATIO DE GARNISON RUSSE-ALLEMAND

Année	Ratio de garnison Russe:Allemand
1939	7:1
1940	5:1
1941	3:1
1942	2:1
1943	1:1
1944+	1:2

EXEMPLE : *Nous sommes en 1941. L'Allemagne a conquis la Poland. La Russie a déclaré le contrôle de la Poland, Rumania et des États Baltes. Le Commonwealth a déclaré la guerre à la Persia mais ne l'a pas encore conquise (il s'agit donc d'un pays mineur contrôlé par l'Allemagne). L'Allemagne a déclaré la Finland dans la guerre mais aucun autre pays mineur de l'Axe.*

Il y a 4 unités INF allemandes en Poland et un ARM et une INF SS en East Prussia. Il y a une unité allemande à Helsinki. Une unité adjacente du Commonwealth se prépare à l'attaquer. Il y a 10 INF russes et 3 CAV en Lithuania et en Poland russe. Il y a 4 INF russes en Rumania russe et 6 autres le long de la frontière avec la Persia.

La valeur de la garnison russe est de 11,5 (10x1 + 3x1/2). Les unités en Rumania et celles le long de la frontière de Persia ne sont pas incluses car elles ne sont pas adjacentes à l'Allemagne ou à un pays mineur qu'elle a conquis, libéré ou déclaré pendant la guerre.

La valeur de la garnison allemande est de 8 (4x1 + 2x2) car l'unité d'Helsinki est en ZDC ennemie. Le ratio est donc de 11,5:8, arrondi à 1:1. Comme il n'est pas de 3:1, la Russie ne peut pas déclarer la guerre.

17.2.1 GUERRE LIMITÉE RUSSE

Plutôt qu'une déclaration de guerre normale, la Russie peut faire une déclaration de guerre limitée à des pays neutres mineurs.

Utilisez les lignes Russian Limited War *(Guerre Limitée Russe)* de l'US Entry Modifications Chart. Dans une guerre limitée, les unités russes ne peuvent pas aller plus loin que 2 hexs ou 1 section terrestre hors-carte dans le pays mineur. Elles ne peuvent pas envahir.

Lors de toute Phase de Conquête où toutes les unités du pays mineur sont à plus de 2 hexs ou 1 section terrestre hors-carte de la frontière avec la Russie, le pays mineur se soumet et la Russie prend le contrôle de tous les hexs du pays mineur dans un rayon de 2 hexs de la frontière russe actuelle (**à l'exception** de l'hex contenant la capitale du pays mineur). Elle ne prend pas le contrôle des sections terrestres hors-carte.

Le pays mineur redevient neutre mais n'est pas conquis. Ses unités sont retirées de la carte. La prochaine fois que le pays mineur est en guerre, il est mis en place comme s'il était en guerre pour la première fois.

Les pays mineurs qui se sont soumis à la Russie dans une guerre limitée peuvent devenir des pays mineurs de l'Axe (voir 18.3).

La Russie peut ultérieurement déclarer la guerre à un pays mineur neutre qu'elle a précédemment engagé dans une guerre **limitée**. Cependant, elle ne peut pas déclarer à nouveau une guerre limitée. La modification d'Entrée US utilisée est celle d'une déclaration de guerre Alliée normale contre un pays mineur.

17.3 GUERRE RUSSO-JAPONAISE

La Russie et le Japon peuvent se déclarer la guerre l'un à l'autre pendant n'importe quelle Phase de Déclaration de Guerre (**exception** : dans le jeu de campagne Day of Infamy, la Russie ne peut pas déclarer la guerre au Japon avant 1945 - voir 27.3.4).

17.3.1 PACTE DE NEUTRALITÉ RUSSO-JAPONAIS

Si la Russie et le Japon se sont mis d'accord sur un pacte de neutralité pendant une Phase de Paix Russo-Japonaise, alors l'un des deux ne peut déclarer la guerre à l'autre que si le ratio entre la valeur de garnison de ses unités de garnison et celle des unités de garnison de l'autre est d'au moins 3:1. Les unités de garnison sont définies en 17.2. Les valeurs de garnison se trouvent en 11.1.

17.3.2 TERMINER LA GUERRE

Le joueur russe peut mettre fin à une guerre russo-japonaise lors de toute Phase de Paix Russo-Japonaise où la Russie contrôle au moins 3 hexs de ressources anciennement sous contrôle japonais en dehors de la Russie. Le joueur japonais peut y mettre fin si le Japon contrôle Vladivostok. Si les deux joueurs remplissent ces conditions, aucun ne peut mettre fin à la guerre.

Si le joueur russe met fin à la guerre, la Mandchuria passe sous contrôle russe. Si le joueur japonais met fin à la guerre, Vladivostok et tous les hexs adjacents passent sous contrôle japonais. Ces hexs sont traités comme un pays mineur avec Vladivostok comme capitale.

Le contrôle de tous les autres hexs et sections terrestres revient à la Puissance Majeure qui les contrôlait avant la guerre russo-japonaise, sauf s'ils se trouvent dans un pays mineur qui a été conquis par l'autre Puissance Majeure et qui n'a pas encore été libéré.

Chaque unité se trouvant sur un territoire désormais contrôlé par l'autre Puissance Majeure est déplacée vers l'hex le plus proche contrôlé par sa Puissance Majeure.

Si une guerre russo-japonaise se termine, ni la Russie ni le Japon ne peuvent déclarer la guerre à l'autre au tour suivant. Par la suite, un pacte de neutralité est en vigueur.

Une fois qu'une guerre russo-japonaise a pris fin, aucun des deux joueurs ne peut mettre fin ou se rendre à une future guerre de ce type.

17.3.3 REDDITION

L'un ou l'autre des joueurs peut se **rendre** lors d'une phase de paix russo-japonaise. Traitez l'autre joueur comme ayant mis fin à la guerre.

De plus, si la Russie se rend après que le Japon ait contrôlé toutes les villes russes sur la carte du Pacifique, alors tous les hexs sous contrôle russe sur la carte du Pacifique passent sous contrôle japonais. Cette partie de l'URSS sur la carte du Pacifique devient un pays mineur conquis par le Japon avec Vladivostok comme capitale. Si elle est libérée par la Russie, elle rejoint l'URSS.

17.4 ITALIE & US

L'Italie peut déclarer la guerre à toute Puissance Majeure Alliée ou à tout pays mineur neutre, mais ne peut déclarer la guerre à aucune Puissance Majeure après Nov/Dec 1942.

Les **USA** ne peuvent pas déclarer la guerre à une Puissance Majeure ou à un pays mineur tant que les règles d'Entrée US ne l'autorisent pas (voir 11.5).

18. PAYS MINEURS

Les pays mineurs sont les nations qui ne sont pas des Puissances Majeures. La plupart des pays mineurs sont neutres au début de chaque partie. Le contrôle de ceux qui ne le sont pas est spécifié.

Les pays mineurs cessent d'être neutres lorsqu'ils rejoignent un camp. Cela se produit lorsque :

(a) une Puissance Majeure leur déclare la guerre - ils rejoignent immédiatement l'autre camp ;

(b) la Bulgaria, la Finland, la Hungary et la Rumania rejoignent le camp de l'Axe après que le joueur allemand les a déclarés en guerre (voir 18.3) ;

(c) L'Estonia, la Latvia et la Lithuania (les États Baltes), et les parties de la Poland et de la Rumania situées à l'est de la Russo-German Partition Line *(ligne de partage russo-allemande)* passent sous contrôle russe lors d'une impulsion Alliée (voir 18.5) ;

(d) un coup d'État entraîne l'alignement d'un pays mineur qui est ensuite déclaré dans la guerre (voir 11.4) ;

(e) l'Axe déclare contrôler un territoire de Vichy (voir 16.3).

Lorsqu'un pays mineur rejoint le camp Allié, il est contrôlé par le Commonwealth. Lorsqu'un pays mineur rejoint le camp de l'Axe, il est contrôlé par l'Allemagne.

Les unités ne peuvent pas entrer dans, ou survoler, un hex d'un pays mineur neutre.

Les unités d'une Puissance Majeure ne peuvent pas entrer ou survoler un hex dans un pays mineur en guerre avec une autre Puissance Majeure, sauf si les deux Puissances Majeures sont en guerre l'une contre l'autre ou sont du même côté. Par exemple, les unités allemandes ne peuvent pas entrer en Iraq après que la Russie l'ait attaqué, tant que l'Allemagne et la Russie ne sont pas en guerre.

18.1 MISE EN PLACE D'UN PAYS MINEUR

Lorsqu'un pays mineur rejoint un camp, ses forces sont immédiatement mises en place. Consultez la Minor Set Up Chart *(Table de Mise en Place des Mineurs)* et choisissez le nombre et le type d'unités dans les Force Pools appropriées. Elles sont mises en place n'importe où à l'intérieur des frontières du pays, sous réserve des limites d'empilement.

Chaque pays mineur possédant des unités dispose de ses propres Force Pools.

L'unité slovaque est une unité allemande à tous égards (**exception** : voir 6.2).

L'unité IN (Indian National Army) est une unité japonaise à tous égards (**exception** : voir 6.2).

18.2 UTILISATION DES UNITÉS DES PAYS MINEURS

Après leur mise en place, toutes les unités des Force Pools d'un pays mineur peuvent être ajoutées aux Force Pools de la Puissance Majeure qui le contrôle, **quand le joueur qui le contrôle le désire**. Par la suite, elles ne peuvent pas être retirées, sauf par production, jusqu'à ce que le pays mineur soit conquis.

Avant d'être ajoutées, elles ne peuvent pas être construites. Une fois ajoutées, elles sont construites aléatoirement avec les unités de cette Puissance Majeure, bien qu'elles arrivent dans leur propre pays. Lorsqu'elles sont détruites, elles retournent dans les Force Pools de la Puissance Majeure qui les contrôle.

Lorsqu'un pays mineur est conquis, un dé est lancé pour déterminer le contrôle de ses unités navales sur la carte (voir 14.1.3), et ses autres unités sont retirées du jeu.

Les unités des pays mineurs peuvent se déplacer et combattre n'importe où, avec les exceptions suivantes :

(a) Les unités terrestres finlandaises ne peuvent entrer qu'en Finland et en Russie.

(b) Les unités terrestres bulgares ne peuvent entrer qu'en Bulgaria, Turkey, Yugoslavia, Albania et Greece.

(c) Les unités terrestres roumaines ne peuvent entrer qu'en Rumania, en Poland et en Russie.

(d) Les unités terrestres hongroises ne peuvent entrer qu'en Hungary, en Allemagne, en Yugoslavia, en Poland et en Russie.

(e) Les unités françaises de Vichy ne peuvent entrer que sur le territoire français de Vichy.

(f) Une unité terrestre d'un pays mineur (y compris celles de (a)-(d)) ne peut pas quitter son territoire national si la moitié de ses unités terrestres sur la carte (en arrondissant les fractions à l'unité supérieure) sont actuellement hors du territoire national.

18.3 PAYS MINEURS DE L'AXE

Les pays mineurs qui se sont soumis aux Russes (cf. 17.2.1) et la Bulgaria, la Finland, la Rumania et la Hungary sont des pays mineurs de l'Axe. Jusqu'à ce que le joueur allemand les déclare dans la guerre (ou qu'ils soient attaqués), ils sont neutres. Tant qu'ils sont neutres, l'Allemagne peut déclarer en guerre n'importe quel pays mineur de l'Axe lors de n'importe quelle Phase de Déclaration de Guerre de l'Axe. Il rejoint alors le camp de l'Axe (voir 18.1) en tant que pays mineur sous contrôle allemand.

18.4 NETHERLANDS ET PORTUGAL

Contrairement aux autres pays mineurs, les Netherlands et le Portugal contrôlent des territoires sur les deux cartes (les Netherlands contrôlent les Netherlands East Indies (NEI) tandis que le Portugal contrôle l'East Timor).

Une déclaration de guerre à l'un de ces pays le convertit en deux pays mineurs - un pays européen et un pays du Pacifique - à toutes fins utiles. La capitale des NEI est Batavia.

EXEMPLE : *L'Allemagne déclare la guerre aux Netherlands, convertissant ce pays en deux mineurs, tous deux contrôlés par le Commonwealth. Elle conquiert les Netherlands mais, parce qu'elle ne remplit pas les conditions pour conquérir les NEI, ce mineur n'est pas conquis. Comme il n'y a pas d'unités allemandes dans les NEI, le joueur du Commonwealth peut en fait laisser la guerre des NEI avec l'Allemagne s'éteindre à la fin de n'importe quelle impulsion.*

Les unités du Commonwealth et de la France ne peuvent pas entrer dans les NEI, ni transporter ses ressources, sauf si elles sont en guerre avec les Netherlands (ou les NEI) ou si l'Option d'Entrée US 25 a été choisie (cf. 11.5.1).

Le Commonwealth et la France ne peuvent déclarer la guerre aux NEI qu'après que l'Option d'Entrée US 25 a été choisie.

18.5 POLAND & ÉTATS BALTES

Lors **de n'importe quelle** Phase de Déclaration de Guerre russe, la Russie peut déclarer le contrôle des parties de la Poland et de la Rumania situées du côté russe de la Russo-German Partition Line et des Etats Baltes (Estonia, Latvia et Lithuania). Chacun de ces territoires est considéré comme conquis.

Si la Russie n'occupe aucun hex de Poland avant qu'elle ne soit conquise (dans le cadre de leur part du pacte germano-soviétique), les unités russes ne peuvent jamais occuper d'hexs en Poland orientale avant d'être en guerre contre l'Allemagne.

Chaque unité dans ces territoires est placée face cachée dans l'hex le plus proche contrôlé par sa Puissance Majeure ou son pays mineur.

Les unités de l'Axe ne peuvent pas traverser la Russo-German Partition Line **après** que la Russie ait déclaré contrôler ces territoires, sauf si l'Allemagne et la Russie sont en guerre.

Si :

(a) la Russie a déclaré contrôler ces territoires **et**

(b) la Poland a été conquise par l'Axe,

alors une INF et un ARM polonais choisis au hasard sont ajoutées aux Force Pools du Commonwealth immédiatement après que la Russie et l'Allemagne sont en guerre.

Ces unités polonaises sont disponibles pour le CW en plus de toutes les unités gagnées par les règles du gouvernement en exil (voir 14.1.3).

18.6 MONGOLIA

La Mongolia commence le jeu en tant que pays mineur sous contrôle russe. Cependant, les unités russes ne peuvent pas se mettre en place ou entrer dans un hex de Mongolia avant que la Russie et le Japon n'entrent en guerre. Par la suite, cette restriction ne s'applique plus.

18.7 FRENCH INDO-CHINA

Bien qu'elle commence toutes les parties en tant que pays mineur conquis, la French Indo-China ne peut jamais être libérée. Au lieu de cela, c'est un pays mineur conquis contrôlé par la Puissance Majeure conquérante.

18.8 Occupied CHINA *(Chine Occupée)*

L'Occupied China fait toujours partie du territoire national de la Chine. Elle n'inclut pas Hainan, Canton ou le port situé à 2 hexs au NE, qui font néanmoins toujours partie du territoire national chinois.

Lorsque Peking n'est pas contrôlée par les Chinois, l'Occupied China est également un pays mineur conquis avec Peking comme capitale.

18.9 EAST PRUSSIA

E. Prussia fait partie du territoire national allemand. Elle ne peut pas être conquise séparément du reste de l'Allemagne.

19. COOPÉRATION

19.1 QUI PEUT COOPÉRER ?

Les unités d'une Puissance Majeure peuvent toujours coopérer entre elles.

Les unités d'un pays mineur peuvent toujours coopérer entre elles.

Les unités des Puissances Majeures neutres ne peuvent pas coopérer avec les unités d'une autre Puissance Majeure ou d'un pays mineur.

Lorsqu'elles ne sont pas neutres :

(a) les unités US et du Commonwealth peuvent coopérer

(b) Les unités US et françaises peuvent coopérer.

(c) les unités allemandes et italiennes peuvent coopérer.

Les unités des gouvernements en exil et de leur Puissance Majeure hôte peuvent coopérer.

Les unités d'une Puissance Majeure libérée peuvent coopérer avec les unités de la Puissance Majeure qui l'a libérée.

Sous réserve des restrictions de l'errata en 14.3, la France (et les Français Libres) et le CW peuvent coopérer après que les USA sont en guerre contre l'Allemagne.

Les unités japonaises peuvent coopérer avec l'unité INF IN.

Les unités chinoises Nationalistes et Communistes ne peuvent pas coopérer, sauf qu'elles peuvent tracer le ravitaillement vers les **villes** sources de ravitaillement occupées par les unités de l'autre.

Une unité d'un pays mineur peut coopérer avec les unités de la Puissance Majeure qui la contrôle. Elle ne peut pas coopérer avec les unités d'une autre Puissance Majeure ou d'un pays mineur.

Les unités de la France de Vichy ne peuvent pas coopérer avec les unités d'une autre nation.

Aucune autre unité ne peut coopérer.

19.2 EFFETS DE LA NON-COOPÉRATION

Les unités qui ne peuvent pas coopérer **ne peuvent pas :**

(a) s'empiler dans le même hex, à tout moment lorsque les limites d'empilement s'appliquent ;

(b) se transporter mutuellement ;

(c) prendre part au même combat terrestre (y compris par le biais de missions d'Appui au Sol, de Bombardement Côtier ou de Soutien de HQ) ;

(d) voler, escorter ou intercepter dans le cadre d'une même mission aérienne (**exception** : missions Aéronavales) ;

(e) intercepter des unités aériennes ennemies effectuant des missions les unes contre les autres ;

(f) intercepter des unités aériennes ennemies effectuant une mission de Bombardement Stratégique contre un hex contrôlé par l'autre nation ;

(g) recevoir du ravitaillement à partir d'une source contrôlée par l'autre nation ;

(h) entrer dans le territoire national d'une Puissance Majeure non-coopérante (**exception** : les unités du Commonwealth peuvent entrer en France) ; et

(i) se réorganiser mutuellement.

Les unités qui ne peuvent pas coopérer ne sont pas autrement limitées. En particulier, elles **peuvent** :

(a) occuper la même section de case maritime ;

(b) participer au même combat naval ;

(c) participer au même pipeline de convoi ;

(d) escorter le pipeline de l'autre ;

(e) se prêter mutuellement des ressources ;

(f) tracer un ravitaillement à travers un territoire contrôlé ou occupé par l'autre ; et

(g) entrer dans un pays mineur contrôlé par une Puissance Majeure non-coopérante.

19.3 EFFETS DE LA COOPÉRATION

Les unités qui peuvent coopérer peuvent effectuer des missions de Ravitaillement Aérien pour se réorganiser mutuellement. Les HQ d'une Puissance Majeure peuvent réorganiser les unités des pays mineurs avec lesquels ils peuvent coopérer. Le HQ d'un pays mineur ne peut jamais réorganiser que ses propres unités. **Le HQ d'une Puissance Majeure ne peut jamais réorganiser**

les unités d'une autre Puissance Majeure, y compris les unités d'un gouvernement en exil.

En dehors du mouvement naval depuis un port (cf. 10.5.2.1), de la réorganisation (cf. 10.7.7) et des limites d'activités (cf. 10.2.2), les unités qui peuvent coopérer se considèrent comme ayant la même nationalité **dans tous les cas.**

20. COMMUNISTES CHINOIS

Toutes les unités chinoises du même type sont placées dans les mêmes Force Pools (par exemple, les INF Nationalistes et les INF Communistes sont placées dans la même Force Pool). Par conséquent, le joueur Allié n'a pas le choix de savoir si les unités qu'il produit sont Nationalistes ou Communistes.

Les unités Communistes chinoises ne peuvent pas arriver en renfort, ni se déplacer ou avancer dans un hex situé à plus de 5 hexs de Lan-Chow. Lors du décompte des hexs, ne pas inclure l'hex de Lan-Chow. Si les renforts ne peuvent pas être placés, ils restent sur la Production Spiral jusqu'au tour suivant.

21. USINES RUSSES

La Russie peut transporter ses usines dans la section terrestre de Siberia. Une (1) usine peut être transportée par tour (par exemple, il faut deux tours pour déplacer les deux usines de Moscow).

Toutes les usines contrôlées par la Russie en URSS peuvent être transportées, **mais pas avant que l'Allemagne et la Russie ne soient en guerre.**

Pour être éligible au transport, une ressource hypothétique dans l'hex de l'usine doit pouvoir être transportée vers la section terrestre de Siberia.

Le transport d'une usine a lieu pendant la Phase de Production et empêche l'utilisation de l'usine pendant cette Phase de Production et la suivante. Au début de la troisième Phase de Production, l'usine est considérée comme étant dans la section de Siberia et reprend sa production.

L'hex à partir duquel l'usine a été transportée ne contient plus cette usine (**exception** : les hexs de Stalingrad et Vladivostok fonctionnent toujours après avoir été transportés, mais seulement lorsqu'ils sont contrôlés par une Puissance Majeure non-russe).

22. EFFORT NATIONAL

Au début de toute Phase de Production au cours de laquelle une unité terrestre ennemie occupe un hex ou une section terrestre dans son territoire national, ou dans un pays adjacent, une Puissance Majeure peut déclarer un effort national (**exception : la Chine ne peut déclarer un effort national qu'après que le Japon ait lancé un assaut majeur - cf. 11.5.2**). Lors de cette Phase de Production et de toutes celles qui suivront :

(a) La Puissance Majeure ne peut construire que des unités INF, MTN, HQ et FTR. Elle peut également **réparer** les usines (voir 24.4) et les unités navales.

(b) toutes les unités INF ne coûtent que 2 points de construction chacune et les MIL ne coûtent que 1 point de construction chacune.

Au tour où l'Effort National est déclaré, la Puissance Majeure n'est pas restreinte par les limites d'accroissement (cf. 11.6.2.5).

L'effort national cesse lorsqu'une Puissance Majeure revient à la neutralité.

23. CRÉDITS DE CONCEPTION

CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT DU JEU :

Harry Rowland et Greg Pinder

DÉVELOPPEMENT DE LA 5e ÉDITION :

Harry Rowland, Greg Pinder et Avi Solomon

RÉDACTION ET ÉDITION DES RÈGLES DE LA 5e ÉDITION :

Greg Pinder et Harry Rowland

TESTEURS :

Responsables australiens :

Harry Rowland, Avi Solomon, Vince Caprara et Troy Adlington

Joueurs australiens :

Robert Atkins, Alan Brain, Matthew Bruha, Gregory Calder, Phil Clark, Bill Collins, Cosmos Coroneos, David Cox, Colin Cunningham, Peter Defina, Ian Dunmore, Dave Edwards, Damien Eisenbach, Adrian Fegan, Michael Fisher, John Frampton, Peter Freer, Paul Fury, Michael Girdlestone, Craig Jones, Wayne Goninan, Alan Gunesch, Karl Hemphill, Alex Hilson, Mathew Hoyle, Stephen Le Poidevin, David Littlehales, Neil Mackenzie, Richard Marsden, Mario Merlo, Alan Moorhouse, Paul Muellner, Stuart O'Callaghan, Greg Pinder, Darryl Porteous, Brendan Pratt, Tracy Reid, Richard Rudkin, Leonard Simmons, Paul Sjollema, Nigel Slater, Peter Spitzkowsky, Ross Stopford, Michael Stott, Stephen Thomas, Derek Thoms, Graeme Thorburn, Jim Venn, Phil Watkins, Andrew Welsh, Sheldon White et Eddy Zwart.

Directeurs outre-mer :

Jack Greene, Ken Hole, Lawrence Whalen Jr, Henry Cord Meyer III et Robert Norse.

Joueurs outre-mer :

Bob Albrecht, Dirk Blennemann, Ulrich Blenneman, Mike Cobb, Dave Cox, John Czeciuk, Joseph De Sousa, Alan Emrich, Roger Gordon, Kle Hall, Rick Henderson, Larry Hoffman, Steve Hogie, Tom Hughes, Gordon Johansen, Jeff Kingston, Keith Martens, George McCarver, Jon Mishcon, David Nebiker, Brian Norem, David Oueletie, Bill Salvatore, Dennis Shmorong, Armando Signore, Jeff Teets, Vance von Borries et Tim Wilcox.

COORDINATEUR GRAPHIQUE :

Harry Rowland

Carte originale :

Greg Pinder

Graphisme de la carte originale :

B.S.P Planning Design Pty Ltd.

Graphisme de la carte de la 5e édition :

Mercury Walch Pty. Ltd.

Graphisme des pions de la 5e édition :

Desktop Computer Systems Pty. Ltd.

Graphisme et Composition des Règles et Tables de la 5e édition :

Desktop Computer Systems Pty. Ltd.

Illustration de la couverture de la boîte :

Rodger MacGowan

Dessin du bas de la boîte de la 5e édition :

Desktop Computer Systems Pty. Ltd

Séparation des couleurs de la couverture de la boîte :

Graphus Pty. Ltd.

Autres séparations de couleurs :

CPN Publications Pty. Ltd.

DIRECTEUR DE PRODUCTION :

Harry Rowland

Impression des cartes :

Mercury Walch Pty. Ltd.

Impression et découpe des pions :

Ed Proft Creative Packaging Pty. Ltd.

Impression de la couvertures des boîtes et emballage :

Ed Proft Creative Packaging Pty. Ltd.

Impression des règles et des tables de la 5e édition :

CPN Publications Pty. Ltd.

Impression de la couleur des tables de la 5e édition :

National Capital Printing Pty. Ltd.

Merci à Alan Emrich pour ses idées de scénarios et ses questions incessantes. Merci également à Jon Mishcon et FireBrands pour avoir fourni une base pour notre index.

Très important, un grand merci au **Canadian Wargamers Journal** pour ses standards élevés en matière de journalisme sur les wargames.

Enfin, un grand merci à tous ceux qui, dans le monde entier, se sont intéressés à nous, nous ont fait part de leurs idées et sans lesquels ce projet n'aurait pas pu voir le jour.

Pour toute question, veuillez vous adresser à :

Australian Design Group
World in Flames questions P.O. Box 1009
WODEN A.C.T. 2606
AUSTRALIA

Nous répondrons volontiers aux questions à condition qu'elles soient dactylographiées dans un format oui/non et qu'elles soient accompagnées d'une enveloppe pré-adressée.

Traduction française de la 5e édition (règles et scénarios) :

Claude Perronno (octobre 2023)

* * * * * * * * * * * * * *