

AMERICA IN FLAMES

Table des Matières

1. Introduction
 2. Histoire
 3. Influence sur les Mineurs
 - 3.1 La Piste d'Allégeance Politique
 - 3.2 Déclaration de guerre et intrusion
 - 3.3 Nouvelle étape d'influence sur les mineurs
 - 3.4 Influence automatique
 - 3.5 Obtenir des points politiques
 - 3.6 Dépenser les points politiques
 - 3.7 Effets secondaires des drapeaux
 4. Les Cartes
 - 4.1 Echelle de la carte
 - 4.2 Mouvement hors-carte et ravitaillement
 5. Production
 - 5.1 Production hors-carte
 - 5.2 Multiplicateurs de production
 - 5.3 Nouveaux types de production
 6. Limites d'Activités
 7. Fin de Partie
 8. Recherche Atomique
 9. Pas de Porte-Avions
 10. Règles Optionnelles
 - 10.1 Bonus au mouvement ferroviaire
 - 10.2 unités Air Cav
 - 10.3 Sous-marins Walther
 - 10.4 Corps des Panzers Volants HG
 - 10.5 Réorganisation des SS
 - 10.6 Unités cachées
 - 10.7 Règles optionnelles de World in Flames
 11. Liaison avec World in Flames
 - 11.1 Les cartes
 - 11.2 Les pions
 12. Le Jeu Court (heu... raccourci)
 13. Déploiement pour America in Flames
 14. Crédits
- Tableau de Déploiement Initial**

Matériel :

- 2 cartes A1 (594x840mm) de l'Amérique du Nord et du Sud
- 840 pions en couleur (planches 26~29)
- 1 livret de règles **America in Flames**
- 2 tableaux de combat 'édition finale'
- 3 tableaux de construction 'édition finale'
- 1 tableau des effets du terrain

1. Introduction

Ce petit livret est destiné aux joueurs expérimentés de l'édition finale de **World in Flames**. Il explique les quelques règles qui sont différentes dans **America in Flames** et donne les informations dont vous aurez besoin pour la préparation.

Veillez utiliser toutes les règles standard de l'édition finale de **World in Flames**, sauf en cas de contradiction avec les présentes

règles. Vous pouvez aussi utiliser n'importe quelles règles optionnelles de **World in Flames**.

2. Histoire

4 Mai 1945 : « Comment cela a-t-il pu arriver ? » demande Eleanor d'un ton las à son journal. En un sens, cela était tellement logique et évident, il y a eu des signes d'alerte à chaque pas sur le chemin, mais d'autre part, cela était complètement inexplicable et inexcusable.

Certains défaitistes parlaient ouvertement de l'inévitabilité de la victoire de l'Axe, mais il ne fait aucun doute que ces même personnes auraient parlé de l'inévitabilité de notre victoire si nous avions gagné.

Pour Eleanor tout aurait pu être tellement différent. L'arrivée d'Hitler, la guerre en Chine, la mise en place du grand Reich puis la guerre, plus grande que la Grande Guerre elle même. Rien de tout ça n'avait besoin d'arriver, rien de tout ça n'aurait du arriver si les gens sages et braves avaient avancé lorsque cela aurait été suffisant.

Si seulement la France et l'Angleterre s'étaient opposées à Hitler bien plus tôt lorsqu'elles avaient encore des amis en Europe, au lieu de le faire trop tard lorsque ces amis ont été forcés à fabriquer les bombes à lancer sur leurs anciens alliés.

Si seulement les Alliés avaient arrêté les panzers en 1940 lorsqu'ils en avaient la possibilité, si seulement les Soviétiques s'étaient déployés intelligemment en 1941 lorsque les fascistes se sont retournés contre eux. Si seulement, si seulement, si seulement... la futilité des mots résonne à l'infini dans le cerveau d'Eléonor.

Comment Staline aurait-il pu penser que Adolf allait se diriger sur Moscou en automne 1941 après avoir déjà envoyé ses panzers au sud dans la poche de Kiev et avec un besoin de pétrole, et s'être retrouvé encore plus près du Caucase que du Kremlin. N'importe quel idiot l'aurait su ! seul un fou aurait suivi Napoléon aux portes de Moscou entre les mâchoires de l'hiver Russe.

Eléonor soupira en pensant à ces millions de Russes gaspillant leur temps et leur énergie à construire des centaines de kilomètres de retranchements autour de Moscou, tandis que le Don et la Volga étaient laissés sans défense.

Pendant ce temps, Hitler mit temporairement de côté, de façon pratique et hypocrite, ses convictions sur les sous-hommes pour enrôler les Ukrainiens contre leurs anciens maîtres. Comme l'a dit Adolf : « Mieux vaut un Slave combattant un Slave qu'un Allemand ». Il n'est pas nécessaire d'ajouter que les pauvres Ukrainiens ont payé leur folie jusqu'au bout.

Beaucoup de gens pensent que la chute de Baku et l'entrée en guerre de la Turquie aux côtés de l'Axe fin 1941 fut le tournant de la guerre, mais Eleanor savait que cela ne signifiait pas forcément la fin.

Mais son propre peuple ne manquait pas non plus de stupidité et de disgrâce. Pourquoi avons-nous attendu d'être attaqués, alors qu'il était si évident que les démocraties du monde entier étaient en grand péril ? Comment avons-nous pu laisser notre flotte se faire massacrer à Pearl Harbor ? Pourquoi avons-nous envoyé le reste de cette flotte dans une vaine poursuite dans la Mer de Corail et à Midway ?

Même si nous avions espionné l'IJN (bien que cela ressemblait à un roman policier pour Eléonor), tout le monde savait que les plans Japonais avaient un but à long terme, et nous aurions eu besoin d'un miracle (comme une panne des appareils de reconnaissance Japonais) pour frapper la flotte Japonaise avant qu'elle ne le fasse.

Le résultat était tellement prévisible, le *Hornet* et le *Yorktown* ont coulé tandis que l'*Enterprise* se repliait la queue entre les jambes.

Le reste de 1942 a été un horrible cauchemar, malheureusement très réel. L'Axe (avec l'aide de la Turquie) a capturé tout le pétrole du Moyen-Orient ; Pearl Harbor est tombée au mains des Japonais et finalement le coup de grâce – deux pinces géantes, une au nord de Moscou l'autre au sud, encerclant complètement la capitale Soviétique et piégeant Staline, la Stavka et 2 millions de soldats Russes. Les Russes ont combattu avec un courage incroyable, mais pour rien. Moscou fut capturée avant la fin de l'année et Staline défila dans une cage dans les rues de Berlin (une vindicte typiquement Nazie pensa Eléonor).

Cela va sans dire, 1942 ressemblait à des vacances comparé à 1943. En juin commença l'invasion de l'Angleterre attendue depuis longtemps. Comment avons-nous pu perdre cette bataille se demanda Eléonor, en considérant la force écrasante des flottes Britannique et US combinées. Qui aurait pu savoir que notre flotte aurait été prise dans le blizzard des nouvelles bombes d'Adolf, une surprise dévastatrice à laquelle nous ne nous attendions pas par personne ne suspectait l'Axe de tester une telle arme ?

Le 6 juin est maintenant appelé le jeudi noir, car des milliers de mères Britanniques et Américaines reçurent la terrible nouvelle que leurs fils ne reviendraient pas à la maison. Après la terrible bataille pour la Manche, la bataille d'Angleterre devint une longue retraite jusqu'à l'île jusqu'à ce que, au moins une bonne nouvelle connue sous le nom de « Second Dunkerque » sauve plus d'un million de Britanniques, d'Américains, d'Australiens et d'autres alliés en les transportant en Amérique. Une petite lueur dans une histoire d'obscurité sans fin.

En comparaison 1944 fut plutôt pacifique (du moins en Amérique). Le Japon passa l'année pour finir de battre les Chinois et occuper l'Australie (bien sûr, l'Inde était tombée depuis longtemps), mais les Amériques restaient inviolées.

Ensuite, pourquoi le gouvernement prit-il le risque de ce stupide paris de recapture d'Hawaï ? Après tout, les îles nous permettaient de respirer, mais n'étaient pas vitales à notre sécurité nationale. En considérant que nous opérons complètement hors de portée de l'aviation basée au sol, nos nouveaux Essexes n'ont eu aucune chance. Vague après vague de Betty, Zéros, Judy et Peggy Japonais, notre belle flotte s'est transformée en morceaux de métal tordus au fond du Pacifique,

bien avant que nous ayons pu approcher à moins de 300 kilomètres des jolis sommets d'Hawaï.

Bien sur nous continuons à construire des porte-avions, mais y en aura-t-il assez ? L'Axe a accéléré son programme de construction de porte-avions depuis 2 ans et le jour où nous aurons à faire face à ces éléphants n'est pas si éloigné. Comment réagirons-nous lorsque nous devons combattre pour notre patrie ?

Il n'y a qu'une seule lumière dans ce tunnel très sombre, mais elle est puissante. La stupidité Nazie, l'étroitesse d'esprit et la xénophobie signifie que maintenant tous les plus grands scientifiques du monde sont aux USA, la plupart d'entre eux étant des réfugiés de la domination Nazie.

Parmi plusieurs projets fantastiques, Eléonor a entendu des rumeurs à propos d'une arme d'une puissance inimaginable sur laquelle travaillent les scientifiques, mais y arriveront-ils à temps, et sera-t-elle assez inimaginable ?

Soudain, la maison d'Eléonor fut secouée car une énorme explosion venait de frapper Washington. Les lumières clignotèrent puis s'éteignirent toutes en même temps tandis que des sirènes anti-raids hurlaient au loin. Un frisson d'horreur parcouru les traits d'Eléonor parce qu'elle réalisait que le moment de vérité venait d'arriver.

La plus grande invasion de l'histoire venait de commencer.

3. Influence sur les Mineurs

3.1 La Piste d'Allégeance Politique

La piste d'allégeance politique qui se trouve sur la carte sert à noter le statut des pays mineurs qui ont des drapeaux. Tous les autres pays mineurs sont complètement alliés à la puissance majeure qui les contrôle (voir 3.1).

Lorsque la partie commence, le drapeau de chaque pays mineur est placé dans la position neutre (la case « 0 »). Lorsque vous influencez un pays mineur, déplacez son drapeau vers le haut ou le bas de la piste. Si le drapeau se dirige vers la partie rouge de la piste, cela favorise l'Axe, si il se déplace vers la partie verte de la piste, cela favorise les Alliés.

La position du drapeau, soit dans une case, soit au-dessus, soit en-dessous, détermine la puissance majeure qu'il favorise. Si le drapeau est *dans* la case, il favorise les USA ou l'Allemagne. Si il est *au-dessus* de la case, il favorise le Commonwealth ou l'Italie. Si il est *en-dessous* d'une case, il favorise la France ou le Japon. Lorsqu'un mineur favorise une puissance majeure particulière, il ne peut changer pour favoriser une autre puissance majeure qui si le drapeau repasse d'abord dans la case 0.

Le nombre indiqué dans la case où se trouve le drapeau (ou au-dessus ou en -dessous), vous donne le degré d'influence d'une puissance majeure sur le pays mineur :

cases 2, 3 ou 4 (Demi Ressources) : Le pays mineur est neutre mais votre puissance majeure peut transporter et utiliser la moitié de ses ressources.

cases 5, 6 ou 7 (Production Totale) : Votre puissance majeure peut transporter et utiliser toutes ses ressources et ses usines.

cases 8, 9 ou 10 (Entrée Autorisée) : Comme pour la production totale, et les unités de votre puissance majeure peuvent entrer dans le pays mineur. Les unités des autres puissances majeures de votre côté ne peuvent *pas* entrer.

cases 11, 12 ou 13 (Mobilisation) : Comme le résultat précédent. Vous pouvez déclarer le pays mineur comme étant de votre côté. Après cela, les unités des autres puissances majeures de votre côté peuvent entrer dans le pays mineur, mais elles sont soumises à la règle d'engagement des troupes étrangères (voir **WIFFE** 18.2). Seulement la moitié des unités terrestres et aériennes du mineur peuvent quitter la patrie du pays mineur. Toutes les unités qui partent ne peuvent entrer que dans des pays et des zones maritimes adjacents au mineur.

cases 14 ou 15 (Allié Actif) : Comme le résultat précédent, et les unités du mineur qui quittent le pays ne sont pas limitées aux pays et zones maritimes adjacents.

Case Allié Complet : Comme le résultat précédent. Les puissances majeures qui coopèrent avec le puissance majeure contrôlant le mineur ne sont plus soumises aux règles d'engagement des troupes étrangères dans le pays mineur. Le drapeau du mineur ne peut plus bouger tant qu'il n'est pas conquis (placez le dans la réserve de force du conquérant pour indiquer sa conquête) ou si une bombe atomique est lancée (voir 10.7(c)). Les unités Roumaines, Portugaises ou Espagnoles ne sont pas obligées de rester dans leur patrie (leurs forces de défense nationale ne sont pas représentées dans le jeu).

Si à la fin de n'importe quelle étape le drapeau d'un pays mineur que vous avez déclaré de votre côté est en-dessous du niveau où vous pouvez le déclarer de votre côté alors le mineur redevient neutre. Retirez toutes ses unités de la carte, de la réserve de réparation, de la réserve de construction, et de la spirale de production. Déplacez toutes les unités des puissances majeures de votre côté se trouvant dans le pays mineur sur la spirale de production afin qu'elles entrent en renforts au prochain tour.

Si votre puissance majeure a des unités dans un pays mineur à la fin d'une étape où son drapeau est à un niveau inférieur à ce qui est nécessaire pour vous autoriser l'entrée dans le pays alors déplacez vos unités sur la spirale de production de façon à ce qu'elles entrent en renforts au prochain tour.

3.2 Déclaration de Guerre et Intrusion

Si vous déclarez la guerre à un pays mineur, déplacez le drapeau de la case où il se trouve à la case Allié Complet de l'autre camp. Si il favorise une puissance majeure de l'autre camp alors il devient un allié complet de cette puissance majeure.

Si la position du drapeau est de votre côté de la piste ou dans la case 0 alors c'est la puissance majeure de l'autre camp avec le coût politique le plus faible pour contrôler ce mineur qui en prend le contrôle. En cas d'égalité, c'est la puissance avec le plus d'usines qui prend le contrôle.

Exemple : Les USA déclarent la guerre à l'Argentine dont le drapeau se trouve dans la case « 0 » de la piste d'allégeance politique. L'Allemagne et l'Italie ont toutes deux le coût politique le plus faible (3) pour l'Argentine, mais c'est l'Allemagne qui a le plus d'usines, donc l'Argentine devient un allié complet de l'Allemagne. Déplacez le drapeau de l'Argentine dans la case allié complet de l'Allemagne.

Si une de vos unités terrestres entre dans un mineur contre lequel vous êtes en guerre, déplacez son drapeau dans la case allié complet de l'autre camp si il ne s'y trouve pas déjà.

3.3 Nouvelle Etape d'Influence des Mineurs

Il y a une nouvelle étape dans la procédure de fin de tour – l'étape d'influence des mineurs. Elle se trouve entre l'étape E5 (production) et E6 (renseignements). Pendant l'étape d'influence des mineurs vous convertissez les points politique achetés pendant l'étape de production en points d'influence.

Les puissances majeures peuvent aussi convertir les points politique obtenus pendant l'étape d'influence pré-déploiement en points d'influence. Il y a deux étapes d'influence pré-déploiement. Elles se déroulent l'une après l'autre, avant que vous ne prépariez la partie.

3.4 Influence Automatique

Avant de pouvoir convertir les points politique en points d'influence, certains drapeaux de pays mineurs se déplaceront automatiquement d'une case vers la case allié complet du camp qu'ils favorisent. Ils *peuvent* entrer dans la case allié complet de cette façon.

Dans la piste d'allégeance politique certaines cases sont marquées d'un tour et d'une flèche. Pendant ce tour, tous les drapeaux se trouvant dans cette case ou une case supérieure sont déplacés dans la case supérieure suivante.

Exemple : En Sep/Oct, tous les drapeaux mineurs de l'Axe dans les cases +9 à +15 bougent d'une case vers la case allié complet de l'Axe. Tous les drapeaux mineurs dans les cases Alliées +9 à +15 bougent d'une case vers la case allié complet des Alliés.

3.5 Obtenir des Points Politique

Pendant les étapes d'influence normales, vos puissances majeures peuvent convertir les points politique achetés lors de l'étape de production précédente en points d'influence (plus tous les points politique économisés lors des tours précédents ou obtenus lorsque des puissances majeures ennemies ont déclaré la guerre à des pays mineurs).

Lorsqu'une puissance majeure ennemie déclare la guerre à un pays mineur, chaque puissance majeure de votre côté obtient les points politique indiqués dans le tableau de coût politique pour ce pays mineur et cette puissance majeure.

Exemple : Le Japon déclare la guerre à la Bolivie. Le Commonwealth, la France et les USA obtiennent 3 points

politique par ce que le nombre dans la colonne Japon et la ligne Bolivie du tableau de coût politique est « 3 ».

Lors de la première étape d'influence des mineurs pré-déploiement, les puissances majeures obtiennent ces points :

| | |
|-------------|----|
| USA : | 50 |
| CW : | 20 |
| France : | 15 |
| Allemagne : | 35 |
| Japon : | 25 |
| Italie : | 20 |

Lors de la seconde étape d'influence des mineurs pré-déploiement, elles obtiennent le même nombre de points politique, plus ceux économisés lors de la première étape d'influence des mineurs.

3.6 Dépense des Points Politique

Chaque point d'influence coûte de 1 à 6 points politique, en fonction de la puissance majeure qui achète le point d'influence et du pays mineur pour lequel elle l'achète. Les coûts sont indiqués dans le tableau des coûts politiques.

Exemple : L'Allemagne doit convertir 5 points politique pour avoir 1 point d'influence pour le Brésil. L'Italie n'a besoin que de 4 points politique et les USA seulement 3 pour obtenir le même point d'influence.

Il coûte 1 point politique supplémentaire pour obtenir un point d'influence dans un pays mineur contenant une unité terrestre ennemie.

Ecrivez le nombre de points d'influence que chaque puissance majeure achète et pour quels pays mineurs.

Lorsque tout le monde a terminé, appliquez les points d'influence. Commencez par le plus grand nombre de points d'influence achetés par une puissance majeure pour un pays mineur, puis passez à la seconde valeur la plus élevée, et ainsi de suite. Les égalités sont gagnées par le camp qui a l'initiative (l'Axe pendant les étapes d'influence des mineurs pré-déploiement). Si des puissances majeures du même camp sont à égalité pour le même mineur :

- La puissance majeure qui a dépensé le plus de points politique pour le mineur applique ses points en premier ;
- en cas d'égalité, c'est la puissance majeure qui a dépensé le plus de points politique sur tous les mineurs qui applique ses points en premier ;
- en cas d'égalité, c'est la puissance majeure avec le plus d'usines qui applique ses points en premier.

Exemple : Pendant la première étape d'influence pré-déploiement l'Allemagne a 5 points d'influence en Argentine et 3 au Panama. La Japon a 3 points au Panama. Les USA ont 6 points au Brésil et 2 en Argentine.

L'Axe annonce que son influence la plus élevée est 5. Les USA annoncent le 6 au Brésil et applique ces points en premier. Les USA indiquent que leur total le plus élevé suivant est 2, donc

c'est l'Allemagne qui agit en appliquant les 5 points en Argentine.

Déplacez le drapeau du pays mineur d'1 case sur la piste d'allégeance politique pour chaque point d'influence appliqué. Déplacez le vers l'extrémité de l'Axe pour les points d'influence de l'Axe et vers l'extrémité Alliée pour les points d'influence Alliés. Lorsqu'il atteint la case 0, il doit favoriser la puissance majeure appliquant les points d'influence.

Exemple : En continuant l'exemple précédent, lorsque l'Allemagne déplace le drapeau du Panama, il doit favoriser l'Allemagne au lieu du Japon ou de l'Italie.

Si le pays mineur favorise déjà une puissance majeure différente du même camp, alors une puissance majeure ne peut appliquer que la moitié des points d'influence qu'elle a acheté pour ce mineur. Le reste est perdu.

Exemple : En continuant l'exemple précédent, lorsque le Japon applique ses 3 points d'influence au Panama, ils sont réduits de moitié et seulement 2 points sont appliqués parce que le Panama favorise déjà l'Allemagne.

Il coûte 2 points d'influence pour traverser une limite d'influence dans la direction opposée à laquelle pointe (vers une valeur inférieure).

Exemple : En continuant l'exemple précédent, lorsque les USA appliquent leurs points à l'Argentine, ils doivent en dépenser deux pour traverser la limite d'influence et l'Argentine termine dans la case Allemagne +4.

Vous ne pouvez pas appliquer des points d'influence pour déplacer le drapeau d'un pays mineur dans la case allié complet.

3.7 Effets Secondaires des Drapeaux

Lorsqu'un drapeau avec un éclair rouge, tous les pays mineurs indiqués au dos du drapeau bougent d'un tiers du nombre de cases dans la direction opposée. Il faut compter deux cases pour traverser une limite d'influence dans la direction opposée à laquelle elle pointe.

Les drapeaux déplacés à cause d'un effet secondaire n'entraînent pas un autre effet secondaire.

Exemple : Le drapeau Brésilien favorise les USA dans la case 6, et l'Allemagne lui déclare la guerre. Il se déplace dans la case allié complet des Alliés, ce qui fait 10 cases. Le drapeau Brésilien a un éclair et l'Argentine et le Chili sont indiqués au verso. Donc les drapeaux de ces pays sont chacun déplacés de 3 cases (un tiers de 10) dans la direction opposée (vers l'Axe). Bien que les drapeaux de l'Argentine et du Chili aient aussi un éclair, leurs mouvements secondaires n'entraînent pas d'autres effets secondaires.

4. Les Cartes

4.1 Echelle

Les cartes de **America in Flames** utilisent la même échelle que les cartes Pacifique (voir le tableau des effets du terrain).

4.2 Mouvement Hors-Carte et Ravitaillement

Les unités de l'Axe commencent la partie (exception : unités cachées) et arrivent en renforts dans les zones hors-carte en bas de la carte d'Amérique du Sud.

Les unités alliés ne peuvent pas entrer ou sortir de la carte. Les unités Japonaises peuvent entrer sur la carte depuis la zone hors-carte Japonaise. Les unités Allemandes et Italiennes peuvent entrer sur la carte depuis la zone hors-carte Allemande/Italienne, et vice versa, via le bord est des cartes.

Il faut 22 points de la portée d'une unité aérienne pour entrer dans un hex ou un point d'hex adjacent au bord de la carte depuis une zone hors-carte et vice versa. Il faut 2, 3 ou 4 points de la capacité de mouvement et de la portée d'une unité navale pour entrer dans une zone maritime depuis une zone hors-carte et vice versa. Le nombre est indiqué sur le bord de la carte pour chaque zone maritime.

Les unités qui bougent *depuis* une zone hors-carte doivent respecter les limites d'empilement lorsqu'elles commencent leur mouvement. Vous pouvez librement réorganiser les unités d'une zone hors-carte en pile juste avant de les déplacer.

Les unités qui se déplacent *vers* une zone hors-carte doivent y terminer leur mouvement et respecter les limites d'empilement à la fin de leur mouvement.

Pour les règles d'empilement, chaque pile dans une zone hors-carte est supposée se trouver dans une ville qui est aussi un port majeur.

Une ligne de ravitaillement maritime vers la patrie Japonaise ne peut être tracée que vers le bord ouest de la carte. Une ligne de ravitaillement maritime vers les patries de l'Allemagne, de l'Italie, du Portugal, de la Roumanie et de l'Espagne ne peut être tracée que vers le bord est de la carte. Supposez que la ligne de ravitaillement depuis un bord de carte continue jusqu'à un port qui est une source de ravitaillement principal pour la patrie.

5. Production

5.1 Production Hors-Carte

Les zones hors-carte indiquent le nombre d'usines et de ressources hors-carte contrôlées par chaque puissance majeure de l'Axe. Supposez que toutes les ressources hors-carte atteignent une usine hors-carte. Les ressources sur la carte sont transportées jusqu'à une usine hors-carte si elles sont transportées vers le bord de la carte contenant le nom de la puissance majeure transportant les ressources.

Les puissances majeures de l'Axe peuvent se prêter des ressources et des points de construction comme si elles étaient toutes reliées par rail. [Non, vous ne pouvez pas utiliser ces voies ferrées pour déplacer les unités.]

5.2 Multiplicateurs de Production

Le multiplicateur de production de chaque puissance majeure est 1 pour toute la partie. La seule exception est que le multiplicateur de production d'une puissance majeure passe à 1,5 à chaque tour où une unité terrestre ennemie fait une attaque terrestre contre un hex de sa patrie.

5.3 Nouveaux Types de Production

Pendant l'étape de production vous pouvez acheter des points politiques, au coût de 1 point de construction par point.

Vous pouvez aussi acheter de la recherche atomique. Chaque jet de recherche coûte 10 points de construction. Le coût est réduit de 1 pour chaque site de recherche atomique sous le contrôle de votre *camp*. Il y a 5 sites qui sont tous aux USA. Les puissances majeures du même camp peuvent apporter des points de construction pour le même jet de recherche (ex : l'Allemagne peut donner 6 points de construction, l'Italie 3 et le Japon 1 pour pouvoir faire un jet de recherche).

Il n'y a pas de limite de production sur les points politique ou la recherche atomique.

Les unités terrestres et aériennes Roumaines ont un coût et une période incorrecte sur leurs versos. Elles coûtent et prennent le même temps à produire que toutes les autres unités de ce type.

6. Limites d'Activités

Les limites d'activités de la France et du Commonwealth sont réduites de moitié.

Les USA n'ont que 2 (et non 3) mouvements navals lors d'une action combinée.

7. Fin de Partie

Un camp gagne et la partie est terminée lorsque il a conquis ou déclaré la guerre à chaque puissance majeure et pays mineur *sur la carte* ou lorsqu'il découvre la bombe à hydrogène.

La partie se termine par un match nul si aucun camp n'a gagné avant la fin du tour Nov/Dec 1949.

8. Recherche Atomique

Pendant l'étape de production, lorsque vous révélez que vous avez dépensé des points de production pour la recherche atomique, vous pouvez lancer un dé par jet de recherche acheté. A chaque tour, votre *camp* obtient autant de points de recherche atomique que le résultat du dé *le plus élevé*.

Lorsque votre camp atteint 50 points il a développé la bombe atomique. Ceci n'est important que si vous jouez avec les règles optionnelles d'armes V et de bombe atomique de **World in Flames** (voir **WIFFE** 11.7.1).

Lorsque votre camp atteint un total de 200 points de recherche, vous avez développé la bombe à hydrogène et gagné la partie.

Les Alliés commencent avec 45 points de recherche. L'Axe commence avec 0 points de Recherche.

9. Pas d'Avions de Porte-Avions

Si un avion de porte-avions est détruit en combat aérien ou par un tir anti-aérien, placez un marqueur « no planes » (pas d'avions) sur le CV. Le CV n'est pas endommagé mais il ne peut plus envoyer d'avions. A la fin de la mission aérienne ou du combat naval, ou lorsque le CV abandonne, mettez-le dans la réserve de réparation.

Si un CV sans avions est endommagé, remplacez le marqueur « no planes » par un marqueur « damage » (endommagé).

10. Règles Optionnelles

Vous pouvez utiliser n'importe lesquelles de ces règles optionnelles.

10.1 Bonus de Mouvement Ferroviaire

Les unités terrestres paient 1 point de mouvement de moins pour entrer dans un hex où elles se déplacent le long d'une voie ferrée. Cette réduction est appliquée *après* avoir déterminé les effets de la météo.

10.2 Unités Air Cav

Les unités Air Cav (ACV) bougent pendant l'étape de parachutage. Chaque unité compte comme une mission aérienne pour les limites d'activités.

Les unités ACV se déplacent un peu comme les avions. En particulier :

- Elles utilisent le coût de mouvement aérien (et ne paient pas 1 point de mouvement en moins pour déplacement le long d'une voie ferrée) ;
- Pendant une tempête ou un blizzard, ou si elles ont commencé leur mouvement non ravitaillées, elles ne peuvent voler que vers un hex sous contrôle ami ;
- Elles peuvent voler dans ou à travers des hexs contenant des unités ou des ZDC ennemis ;
- Elles peuvent être interceptées et escortées par des unités aériennes dans leur hex final ; et
- Elles ne changent pas le contrôlent des hexs qu'elles traversent.

Il y a quelques exceptions :

- Elles ne retournent pas à la base après leur mouvement ;
- Elles ne peuvent pas terminer leur mouvement dans une zone maritime ; et

- Elles ne peuvent pas doubler (ni tripler) leur mouvement avec une mission de rebaselement.

Les ACV peuvent aussi faire des mouvements ferroviaires et être déplacées par des TRS. Elles ne peuvent pas être transportées par des AMPHs ni par des ATRs.

En combat aérien, les ACV ont une valeur aérienne de 0.

Si elles terminent leur mouvement dans un hex sous contrôle ennemi, elles doivent l'attaquer, comme pour un parachutage dans un hex ennemi. Cela compte comme une attaque terrestre pour les limites d'activités.

Leurs ZDCs après le mouvement dans un hex sous contrôle ennemi sont affectées comme les ZDC des unités PARA lorsqu'elles sont parachutées. Si la seule unité en défense est une unité notionnelle alors l'ACV gagne *automatiquement* le combat sans être retournée. Si elle survit au combat, elle prend le contrôle de l'hex.

10.3 Sous-Marins Walther

Les Allemands ont un pion sous-marin avec un 'W' rouge. Il peut toujours refuser le combat naval après les jets de détection et avant le combat *même* si il a été engagé pendant ce round. Un Walther engagé qui refuse le combat naval doit immédiatement retourner à la base et être retourné.

10.4 Corps des Panzers Volants HG

Le corps HG (Herman Göring) a tous les bénéfices d'une unité ARM. Il est aussi marqué du symbole des Para. Ce corps est aérotransportable comme les autres Paras. Par contre, il faut 2 ATRs (ou un gros ATR) pour le transporter. Si l'un des ATRs est détruit pendant le transport du corps HG alors il est également détruit. Si l'un des ATRs abandonne, toutes les unités restantes doivent abandonner à la fin du combat aérien.

10.5 Réorganisation SS

Le coût pour réorganiser une unité SS avec un HQ non SS est le double de la normale et vice versa (ex : il coûtera à l'Italie 8 points de réorganisation pour réorganiser une unité SS lorsque l'Allemagne ne fait pas d'impulse terrestre).

10.6 Unités Cachées

Vous pouvez placer les unités (terrestres, navales et/ou aériennes) de votre puissance majeure cachées pendant votre déploiement. Les unités ne peuvent *jamais* être cachées après le déploiement.

Pendant un des rounds de l'étape d'influence des mineurs pré-déploiement, vous pouvez aussi dépenser 3 points politique pour *chaque* unité que vous voulez cacher. Ces points politique sont ensuite perdus.

Pendant votre déploiement notez les hexs contenant vos unités cachées. Elles peuvent se trouver dans leur puissance majeure, dans n'importe quelle territoire sous leur contrôle, ou dans n'importe quel pays mineur suffisamment influencé pour leur

permettre d'y entrer. C'est la seule façon pour des unités d'une puissance majeure d'être déployées dans un pays mineur.

Les unités cachées ne sont pas obligées de respecter les règles d'empilement tant qu'elles sont cachées, mais *dès* que vous les révélez, l'hex subit les conséquences normales en cas de surempilement.

Vous pouvez révéler des unités cachées à tout moment (même pendant le tour de l'autre camp).

Vous *devez* révéler une unité cachée :

- Lorsqu'une unité terrestre ennemie exerce une ZDC dans, ou essaie d'entrer dans son hex. Si l'unité ennemie ne peut pas déborder l'hex, elle termine son mouvement dans l'hex qu'elle vient de quitter (ou doit faire une invasion ou un parachutage dans l'hex de l'unité cachée) ;
- lorsqu'une unité terrestre ennemie annonce une attaque terrestre dans son hex ; ou
- lorsque votre influence sur un pays mineur passe en-dessous le niveau nécessaire pour entrer dans ce pays. Déplacez vos unités cachées vers la spirale de production de façon à ce qu'elles arrivent en renforts au prochain tour.

10.7 Règles Optionnelles de World in Flames

Vous pouvez utiliser les règles optionnelles de **World in Flames** avec **America in Flames** (sauf les règles nécessitant l'utilisation des pions de Planes in Flames ou de Ships in Flames). Il y a 3 règles qui nécessitent un amendement :

(a) Prêt-Bail

Si vous jouez avec la règle optionnelle de prêt-bail de **World in Flames**, les limites de transport de points de construction changent :

- 1 point de construction pour chaque usine en fonctionnement contrôlée par le destinataire ; ou
- 10 points de construction vers la capitale du destinataire.

(b) Partisans

Utilisez la table de partisans imprimée sur la carte au lieu de la table de **World in Flames**. Les pays mineurs ont une valeur de partisans de 1 à moins qu'autre chose ne soit indiqué sur la carte.

(c) Armes V et bombe atomique

Si vous lancez une bombe atomique sur un pays mineur il devient immédiatement un allié complet d'une puissance majeure de l'autre camp comme si vous lui aviez déclaré la guerre (voir 3.2) même si ce mineur est actuellement dans votre camp (c'est la seule façon de déplacer le drapeau hors de votre case allié complet tant que le mineur n'est pas conquis).

Si vous lancez une bombe atomique sur un pays mineur ou la patrie d'une puissance majeure, tous les partisans qui s'y trouvent considèrent que vous êtes l'agresseur et sont contrôlés par l'autre camp *même* si c'est votre patrie ou un mineur sous votre contrôle. Ils restent opposés à vous jusqu'à ce que l'autre camp y lance une bombe atomique.

11. Liaison avec World in Flames

11.1 Cartes

Vous pouvez utiliser les cartes de **America in Flames** si vous jouez à **World in Flames**. Un hex ou un point d'hex sur le bord ouest des cartes d'Europe de l'Ouest et d'Afrique est adjacent à tout point d'hex du bord est des cartes Américaines dans une zone maritime adjacente.

Exemple : Tout point d'hex sur le bord ouest de la zone maritime de Cap St. Vincent est adjacent à chaque point d'hex du bord est des zones maritimes d'Atlantique Nord et Centre.

Il y a plus d'usines et de ressources sur les cartes de **AiF** que sur la carte des Amériques fournie dans **WiF**. Nous vous suggérons d'utiliser ces suppléments. Il y a certaines usines vertes sur la carte. Elles ne sont *pas* utilisées dans **WiF**.

11.2 Pions

Vous pouvez aussi utiliser les pions de **America in Flames** si vous jouez à **World in Flames**. Ajoutez tous les points de convois de **AiF** si vous le désirez.

Les autres pions de **AiF** ont un 'A' sur leur verso. Si le 'A' est rouge, l'unité est ajoutée aux réserves de forces de **WiF** lorsqu'elle est disponible. Si le 'A' sur une unité navale est blanc alors n'utilisez pas cette unité avec **WiF**.

Si le 'A' sur une unité terrestre est blanc, cette unité (lourde) remplace l'unité de **World in Flames** de même désignation. Lorsque l'unité de **America in Flames** est disponible, vous pouvez retirer son unité **WiF** du jeu pendant n'importe quelle étape de production. Lorsque vous le faites, placez l'unité **AiF** dans la réserve de force. Si l'unité que vous retirez du jeu était sur la carte ou sur la spirale de production, alors son coût de remplacement n'est que *la moitié* de son coût normal lors de sa première construction.

Si le 'A' est noir, traitez le comme un A blanc si la couleur de fond de l'unité est blanche et comme un A rouge si la couleur de fond de l'unité est rouge.

12. Le Jeu Court (heu... raccourci)

Si vous voulez de l'action rapide et furieuse dès le début de la partie, essayez ce scénario qui est environ un tiers plus rapide que le jeu standard.

Chaque puissance majeure de l'Axe obtient *deux fois* le nombre de points politique indiqué pendant chaque étape d'influence des mineurs pré-déploiement (voir 3.5). Pour compenser, chaque camp n'a besoin que de 150 points de recherche atomique pour gagner la partie.

13. Déploiement d'America in Flames

Nous vous expliquons ici comment trier les pions, comment placer les cartes et comment positionner vos unités pour commencer à jouer.

Quel camp ?

America in Flames est un jeu pour 2 à 6 joueurs. Dans une partie à 6 joueurs, chaque joueur contrôle 1 puissance majeure. Dans une partie à 2 joueurs, l'un prend le rôle de l'Axe et l'autre celui des Alliés. Si vous êtes de 3 à 5 joueurs, un joueur joue :

- Le Commonwealth et la France pour une partie à 5 joueurs.
- L'Allemagne et l'Italie pour une partie à 4 joueurs ; et
- Le Commonwealth, la France et les USA pour une partie à 3 joueurs.

Chaque joueur du plus jeune au plus vieux choisit une puissance majeure (ou un groupe).

Placez les cartes

Placez les cartes de façon à ce que le bord d'une carte recouvre le bord équivalent de l'autre carte.

Découpez, Triez et Placez les pions

Découpez les pions fournis dans le jeu et triez les en réserves de force comme indiqué dans les informations des scénarios de **World in Flames** (voir **WIFFE 23**). Maintenant placez les unités de chaque puissance majeure dans l'ordre indiqué dans le tableau de déploiement de **America in Flames**.

Certaines unités doivent être d'une nationalité particulière. Les abréviations utilisées dans America in Flames sont :

Rum Roumanie
SN Espagne Nationaliste

Les unités des diverses nationalités du Commonwealth sont placées dans la même réserve avant de tirer au sort les unités à placer au départ.

Toutes les unités doivent respecter les limites d'empilement après le déploiement (voir **WIFFE 2.3**).

Après avoir terminé le déploiement, vous pouvez faire un mouvement naval en mer avec vos unités navales. Considérez ceci comme un mouvement naval fait au tour précédent, donc les unités doivent terminer leur mouvement puis bouger vers une case de section inférieure comme si elles étaient restées en mer au dernier tour (voir **WIFFE 13.4**).

Informations de Campagne de America in Flames

Premier Tour : Mai/Juin 1945

Nombre de Tours : variable (max 28)

Cartes Utilisées : Amérique du Nord et du Sud

Initiative : Axe +2, l'Axe commence avec l'initiative

Dernier Modificateur Météo : aucun

Statut de Guerre : Le Commonwealth, la France et les USA sont en guerre contre l'Allemagne le Japon et l'Italie

Contrôle : Comme indiqué sur la carte, sauf que le Commonwealth contrôle le Groenland.

Les Pays-Bas sont un allié complet du Commonwealth. La patrie est la Guyane Hollandaise.

La patrie du Commonwealth est le Canada. La patrie de la France est la Guyane Française.

La Roumanie et le Portugal sont des Alliés complet de l'Allemagne. L'Espagne est un allié complet de l'Italie.

14. Crédits

CONCEPTION & DEVELOPPEMENT

Conception & Développement : Harry Rowland

Règles : Greg Pinder & Harry Rowland

Recherches : Siegfried Nelson & Robert Andriola

TESTEURS/COLLABORATEURS

Coordination Mondiale des Tests : Dave Martin

Directeurs de Tests : John Bosch, Greg Pinder & Larry Whalen

Tests et Corrections : Robert Andriola, James Conner, Tony Falzarano, Jack Greene, Rick Henderson, Nich Hills, Neil Mackenzie, Michael Nelson, Siegfried Nelson, Bradley Perrett, Hernan Pedro, Nolasco Pintos-Lopez, Ray Sonsie, Peter Spitzkowsky, Sheldon White & Jonathon Woodger.

GRAPHISMES

Coordinateur : Harry Rowland

Cartes : Harry Rowland

Icônes : Chris Denton

Couverture de la Boîte et du Livret : Bullseye Graphics, Canberra

Pions : Chris Denton, Harry Rowland, Michael Fischer, Simon et Ewen Mackenzie & Mark Somers

Règles et Tableaux : Harry Rowland

PRODUCTION

Gestionnaires de Production : Harry Rowland & Beth Queman

Typographie : Harry Rowland

Création des Films et des Epreuves : National Capital Printing, Canberra

IMPRESSION

Pions : Edward Proft Creative Packaging, Sydney

Boîtes : Warnecke Paper Box Co., Denver

Cartes, Règles et Tables : National Capital Printing, Canberra

TRADUCTION : Noël Haubry

AGENTS MONDIAUX

Amérique et Europe : Beth Queman, PO Box 6253 Los Osos, CA 93412 USA

Reste du Monde : Australian Design Group (voir plus bas)

Nous répondrons avec joie à vos questions si elles sont formulées (en anglais) de façon à ce que l'on puisse répondre par oui ou par non :

Australian Design Group

25 Quandong St.

O'Connor ACT 2602 Australia

(enveloppe timbrée avec votre adresse nécessaire)

ou Wiflames@slonet.org

ou Aus_Design_Group@compuserve.com