

AIDES DE JEU (1)

Résumé Des Lignes De Ravitaillement

Elément	Joueur	Condition Météo				
		Clair	Pluie	Gel	Hiver	Neige
Terrestre	Axe, Allié	7 (6)	3 (2)	6 (5)	5 (4)	4 (3)
Routier	Axe	7 (5)	3 (2)	6 (4)	5 (3)	4 (3)
	Allié	10	4	9	7	6
Ferroviaire	Axe, Allié	Illimité	Illimité	Illimité	Illimité	Illimité
Naval	Axe, Allié	Illimité	Illimité	Illimité	Illimité	Illimité

: Longueur de la ligne de ravitaillement en hexs.

(#) : Longueur des ligne de ravitaillement de l'Axe due aux effets de la guerre aérienne Stratégique (Règle 26A6).

Mouvement Ferroviaire

Capacité de Mouvement	Hexs par PM
9,10	4
8	5
7	6
6	7
5	8
4	10
2	20
R	40

Table de coût en PM des ZDC

Coût en PM pour quitter une ZDC ennemie :	
Unités c/m Allemandes	1 (0)
Toutes les autres unités	2 (0)
Coût en PM pour bouger directement d'une ZDC ennemie à une autre :	
Unités c/m Allemandes	2 (1)
Toutes les autres unités	3 (1)

= coût en PM

(#) = Coût pour les ZDC réduites

Résumé des Capacités de Réseaux Ferroviaires

Réseau ferroviaire	Capacité Alliée	Capacité Allemande
Angleterre	80 / 80	0 / 0
Afrique du Nord	14 / 14	0 / 0
France Métropolitaine/ Bénélux	0 / 0	50 / 50
Italie Métropolitaine	0 / 0	40 / 40
Corse	0 / 0	6 / 0
Sardaigne	0 / 0	6 / 0
Sicile	0 / 10	10 / 0
Allemagne	0 / 0	60 / 60

/ # = Capacité initiale en Jul / Apr | 43 / Apr | 44

Coût en PM des Débordements

Type D'unité	Rapport de Débordement	
	10 : 1	12 : 1
Unités c/m Allemandes	2	1
Toutes les autres unités	3	2

= Coût en PM

Résumé de l'Empilement

Type d'Hex	Unités (Toutes)	RE supplémentaires (Tous)	RE d'artillerie supplémentaires
Régulier	6	3	2/1*
Montagneux	2	2	1

* 2 RE ou 1 division d'artillerie

Résumé des Bases Aériennes

Type	Capacité
Hex de Ville Complet/Partiel	6
Ville Point	3
Ville Référence	1
Forteresse Améliorée	1
Aéroport Permanent	3, 6, 9 ou 12
Aéroport Temporaire	3

NOTE : Un aéroport permanent (capacité de 3) peut être augmenté jusqu'à une capacité de 6, 9, ou 12 par la règle 14A1.

AIDES DE JEU (2)

Table de Succès

Jet de Dé	Résultat
1	*E
2	*E
3	E
4	E
5	S
6 ou plus	S

Résultats :

S : Succès. La tentative a réussi.

E : Echec. La tentative a échoué.

***F : Echec.** La tentative échoue.

Si la tentative était une attaque surprise par une unité de commando (y compris une attaque surprise sur une défense côtière) l'unité de commando est éliminée.

Table des Armes V

Armes V :		V1	V2
Portée en Hexs		9	12
Jet de Dé d'Attaque	1 ou -	R	R
	2	R	R
	3	R	R
	4	R	T
	5	T	T
	6	T	T

R = Raté. T = Touché.

Modificateurs d'Attaque des V1 :

-1 Si l'attaque de V1 est attaquée par une patrouille et/ou interceptée.

-1 Si l'attaque de V1 subit un résultat A ou K lors d'un tir AA.

-1 Pour une attaque de V1 aérienne.

Modificateurs au jet de dé de la Table de Succès (Cumulatifs) :

<i>Tentative de Contact pour une Mission de Bombardement de Patrouille Maritime</i>
+3 Pendant une condition de mer calme.
+2 Pendant une condition de mer houleuse.
+1 Si l'hex cible est un hex côtier ami.
-1 Tous les 5 hexs (ou fraction) après les 5 premiers hexs jusqu'à la cible.
<i>Dommages dus au Débarquement :</i>
+3 Pendant une condition de mer calme.
+1+ Pendant une condition de mer houleuse.
-1 Si la cargaison débarque dans un hex occupé par l'ennemi.
<i>Mouvement de Réaction Naval :</i>
-2 Pendant une condition de mer tempête.
-1 Pendant une condition de mer houleuse.
-1 Si le groupe naval (NG) en phase se déplace de nuit.
+1 Si le NG en phase est mixte et le NG en réaction est combat.
+2 Si le NG en phase est cargaison et le NG en réaction est combat.
<i>Contact en Zone de Danger :</i>
-2 Pendant une condition de mer tempête.
-1 Pendant une condition de mer houleuse.
-1 Si le groupe naval (NG) en phase se déplace de nuit.
<i>Tentative d'Inondation Partielle ou Massive :</i>
+2 Si l'hex de canal intensif est dans les Pays-Bas.
<i>Activation Anticipée de la Formation des Unités :</i>
-1 Si l'unité n'est pas fiable.
<i>Chars Amphibies faisant un Débarquement Amphibie :</i>
+3 Pendant une condition de mer calme.
-1 Pendant une condition de mer houleuse.

Tableau des Garnisons Alliées

Garnison Condition	Américains		Britanniques		Français		Italiens		Garnison Condition	Américains		Britanniques		Français		Italiens		
	RE	Air	RE	Air	RE	Air	RE	Air		RE	Air	RE	Air	RE	Air	RE	Air	
ETO :									Gibraltar									
Britanniques									Initiale	0	0	2	0	0	0	0	0	
Initiale	6	0	24	*20	0	0	0	0	Reddition	-	-	-	-	-	-	-	-	
Ouest								De l'Italie										
Envahi	-6	-	-9	-	-	-	-	-	Grèce									
Irlande du Nord	0	0	6	0	0	0	0	0	Oct I 44	0	0	**6	0	0	0	0	0	
MR Paris (France)	0	0	0	0	2	0	0	0	Dec I 44	-	-	+9	-	-	-	-	-	
MTO :								Jan I 45	-	-	+2	-	-	-	-	-	-	-
Corse								Mar I 45	-	-	-2	-	-	-	-	-	-	-
Initiale	0	0	0	0	2	0	0	0	May I 45	-	-	-3	-	-	-	-	-	
Ouest								Afrique du nord										
envahi	-	-	-	-	-2	-	-	-	Initiale	6	0	**3	0	**18	‡3	0	0	
Lazio (Italie)	0	0	0	0	0	0	3	0	Reddition	-3	-	-2	-	-3	-1	-	-	
Sardaigne								De l'Italie										
Initiale	0	0	1	0	0	0	3	0	Corse									
Oct I 44	-	-	-1	-	-	-	6	-	Contrôlée	-	-	0	-	-3	-	-	-	
Sicile								Ouest										
Initiale	0	0	1	0	0	0	3	0	envahi	-	-	0	-	-3	-1	-	-	
Oct I 44	-	-	-1	-	-	-	6	-	Moyen Orient									
Malte								Initiale	0	0	6	‡8	0	0	0	0		
Initiale	0	0	2	2	0	0	0	0	Reddition de									
Reddition de l'Italie	-	-	-1	0	-	-	-	-	L'Italie	-	-	-3	-4	-	-	-	-	
								Grèce										
								Garnisonnée										
								Proche Orient										
								Initiale	1	0	**4	‡2	1	0	0	0		
								Reddition de										
								l'Italie	-	-	-1	-	-	-	-	-	-	-
								Feb I 44	-	‡2	0	-	-	-	-	-	-	-

* Tous doivent être des chasseurs, dont au moins 5 des chasseurs de nuit. **Les unités c/m et montagnarde doublent leur taille en RE pour cette garnison. ‡Au moins la moitié (fractions arrondies à l'inférieur) doivent être des chasseurs. RE = nombre de RE requis pour cette garnison. Air = nombre d'unités aériennes requises pour cette garnison.

AIDES DE JEU (3)

Résumé des Forces AA intrinsèques

Symbole de la carte	Alliés		Axe			
	En Angleterre	Ailleurs	Gr. Allemagne	Ouest-1	Ouest-2	Sud
Hex de ville complet	10	3	7	1	3	3 (0)
Hex de ville Partiel	5	3	5	1	3	3 (0)
Ville Point	5	2	5	0	2	2 (0)
Port Gr, Maj ou Std	5	0	3	2	2	2 (0)
Aéroport permanent	5	2	2	2	2	2 (2)
Forteresse améliorée	-	-	1	-	-	-
Hex de Malte	-	10	-	-	-	-
Unités		Alliés et Axe				
Toutes les unités avec une force d'attaque de 9 ou plus		1				
Toutes les divisions Alliées et QG.		1				
Toutes les divisions c/m et QG de l'Axe.		1				
Toutes les divisions SS.		1				
Toutes les divisions de la Luftwaffe		1				
Toutes les brigades SS c/m.		1				

NOTES : 1) Les symboles de la carte Allié avec une force AA intrinsèque dépendent du fait que le symbole se trouve ou non en Angleterre. Les symboles de la carte de l'Axe avec une force AA intrinsèque dépendent du théâtre où ils se trouvent.

2) Ouest-1 signifie de Jul I 43 à Feb II 44 ; Ouest-2 signifie à partir de Mar I 44.

3) Pour le Sud, les nombres entre parenthèses sont utilisés pour le reste du tour où l'Allié se rend, et les tours suivants. Le reste du temps, utilisez les autres nombres.

4) Gr : Grand ; Maj : Majeur ; Std : Standard.

Table de Fuite des Unités Aériennes

Je de Dé	Résultat
1, 2, 3	L'unité aérienne s'enfuit
4, 5, 6	L'unité aérienne est éliminée

Table de Parachutage

Jet de Dé	Résultat sur une Unité	Résultat sur un Point de Ravitaillement
2 ou plus		
1 ou 0		
-1 ou -2		
-3 ou moins		