

WORLD IN FLAMES

GLOBAL CONFLICT: 1939-1945



© Rodger MacGowan

RULES BOOKLET

The Final Edition

Ce jeu de Règles contient:
• ce livret de règles



Table des matières

Table des matières	2
1. Présentation	3
1.1 Règles.....	3
1.2 échelle.....	3
1.3 Marqueurs.....	3
2. Concepts généraux	3
2.1 Terrain.....	3
2.2 Zone de contrôle.....	4
2.3 Empilement.....	5
2.4 Ravitaillement.....	5
2.5 Contrôle.....	7
2.6 Fractions.....	8
2.7 Dés.....	8
2.8 Calcul de distance.....	8
3. Tour de jeu	8
3.1 Séquence de jeu.....	8
4. Segment de renfort	9
4.1 Utilisation des force pools.....	9
4.2 Renforts.....	9
5. Segment de don de ressource	10
5.1 Accords commerciaux.....	10
6. Segment d'initiative	11
6.1 Détermination de l'initiative.....	11
6.2 Effets de l'initiative.....	11
7. Segment d'action	11
8. Météo	11
8.1 Zones météo.....	12
8.2 Effets de la météo.....	12
9. Déclaration de guerre	13
9.1 Puissance majeure neutre.....	13
9.2 Comment déclarer la guerre.....	13
9.3 Déclarations obligatoires.....	13
9.4 Entrée US.....	13
9.5 Pacte de neutralité.....	14
9.6 Faire appel aux réserves.....	15
9.7 Contrôler de nouveaux pays mineurs.....	15
9.8 Pays mineur aligné.....	15
9.9 Etat de guerre multiple.....	15
9.10 Occupation japonaise.....	16
10. Choix des actions	16
10.1 Types d'action.....	16
10.2 Limite d'activité.....	16
11. Chronologie des actions	17
11.1 Faire l'impasse.....	17
11.2 Attaque portuaire.....	17
11.3 Mission aéronavale.....	17
11.4 Mouvement naval.....	18
11.5 Combat naval.....	21
11.6 Combat naval adverse.....	25
11.7 Bombardement stratégique.....	25
11.8 Tapis de bombes (option 32).....	26
11.9 Ground strike (frappe au sol).....	26
11.10 Mouvement sur rail.....	27
11.11 Mouvement terrestre.....	27
11.12 Transport aérien.....	29
11.13 Débarquement d'unités terrestres.....	29
11.14 Invasions.....	29
11.15 Parachutage.....	30
11.16 Combat terrestre.....	31
11.17 Rebasement des avions.....	34
11.18 Réorganisation.....	34
12. Test du dernier impulse	35
13. Segment de fin de tour	35
13.1 Partisans (option 46).....	35

13.2 Marqueurs d'entrée.....	36
13.3 Entrée US.....	37
13.4 Retour à la base.....	40
13.5 Phase de réorganisation finale.....	41
13.6 Production.....	41
13.7 Paix.....	45
13.8 Calcul de la victoire.....	48
14. Aviation	48
14.1 Mouvement aérien.....	48
14.2 Mission aérienne.....	49
14.3 Combat aérien.....	50
14.4 Unités CV.....	52
14.5 Terrain.....	53
14.6 Pilotes (PiF option 28).....	53
14.7 Bombes volantes (PiF option 59).....	54
14.8 Kamikazes (option 60).....	54
15. Surprise	54
15.1 Effets de la surprise.....	54
16. Pion « offensive » (option 61)	54
16.1 Action aérienne.....	55
16.2 Action navale.....	55
16.3 Action terrestre.....	55
16.4 Action combinée.....	55
16.5 Réorganiser les QG.....	55
17. La France de Vichy	55
17.1 Création.....	55
17.2 Déterminer le contrôle.....	55
17.3 Unités.....	56
17.4 Jouer la France de Vichy.....	56
17.5 Combat contre les Français.....	57
17.6 Jouer la France Libre.....	57
18. Coopération	57
18.1 Qui peut coopérer.....	57
18.2 Pas de coopération.....	58
18.3 Coopération.....	58
19. Pays mineurs	58
19.1 Pays mineurs neutres.....	58
19.2 Entrer en guerre.....	58
19.3 Qui peut entrer dans un pays mineur.....	59
19.4 Unités du pays mineur.....	59
19.5 Pacte Germano-soviétique.....	59
19.6 Revendication frontalière soviétique.....	60
19.7 Pays mineurs de l'Axe.....	61
19.8 Pays mineurs alliés.....	61
19.9 Indes orientales néerlandaises.....	62
19.10 Autriche & Prusse orientale.....	62
19.11 Pays mineurs de l'Afrique française.....	62
19.12 L'Ukraine (option 62).....	62
19.13 Les unités MIL.....	62
20. Communistes chinois	62
21. Stilwell	62
22. Règles optionnelles	62
22.1 Renseignement (option 63).....	63
22.2 Construction & destruction des usines (option 30).....	64
22.3 Conflit du commandement japonais (option 64).....	64
22.4 Unités optionnelles.....	64
23. Index & Glossaire	72

“Nous pouvons être détruits mais, si nous le sommes, nous entraînerons un monde avec nous - Un Monde en feu”

Adolphe Hitler, 1932,

1. Présentation

World in Flames (« **WiF** ») est un jeu stratégique simulant la seconde guerre mondiale de chez Australian Design Group. Pas plus de six joueurs dirigeront les économies et conduiront les opérations militaires des nations majeures impliquées dans ce conflit, en tant que membre de l'Axe (l'Allemagne, l'Italie et le Japon) ou en tant qu'Alliés (la Chine, le Commonwealth, la France, l'URSS et les USA).

Nous avons l'intention que cette édition du jeu soit la dernière édition. Il est décliné en cinq produits :

- **L'ensemble des règles World in Flames ;**
- **Le Jeu World in Flames Classique ;**
- **Le kit pour débiter à World in Flames ;**
- **Le jeu World in Flames Deluxe ;** et.
- **L'ensemble World in Flames Super Deluxe.**

L'ensemble des règles World in Flames comprend :

- Ce livre de règle ;
- Le livre de scénario **WiF** (incluant 2 Tableaux de Construction format A4) ;
- 1 cercle de production ; et
- 1 fiche récapitulative couleur des tables du jeu format A3 (420 x 294mm).

Le Jeu World in Flames Classique comprend :

- **L'ensemble des règles de World in Flames ;**
- 1 fiche récapitulative des tables supplémentaire ;
- 4 grandes cartes couleur (574 x 820mm) qui couvrent la plupart du globe (Europe occidentale & Afrique, Europe orientale & Asie centrale, Asie et Pacifique) ;
- 1 mini carte couleur format A3 de l'Amérique ;
- 1400 pions représentant toutes les armées, marines et forces aériennes de la seconde guerre mondiale (planches de pion 1-6 & 24) ; et
- 2 dés à dix faces.

Le kit pour débiter à World in Flames comprend tout le contenu de **World in Flames Classique** à l'exception des dés et de la boîte.

Le Jeu World in Flames Deluxe comprend :

- Les composants de **World in Flames Classique** ;
- 1 fiche récapitulative des tables supplémentaire ;
- 1 carte Afrique & 200 pions ~ planche de pions 14 (Africa Aflame) ;
- 1 carte Scandinave & 200 pions ~ planche de pions 15 (Asia Aflame) ;
- 600 pions d'avion ~ planches de pions 7-9 (**Planes in Flames**) ;
- 1000 pions d'unités navales ~ planches de pions 18-22 et un Tableau des Task Force (**Ships in Flames**) ; et
- 200 pions d'unités terrestres ~ planche de pions 23 (**Mech in Flames**).

Pour un total de 7 cartes et 3600 pions !

L'ensemble World in Flames Super Deluxe comprend :

- Le jeu **World in Flames Deluxe** ;
- Le jeu **America in Flames** ;
- Le jeu **Days of Decision** ;
- Le jeu **Patton in Flames** ;
- L'extension **Carrier Planes in Flames** ;
- L'extension **Convoy in Flames** ;
- L'extension **Cruisers in Flames** ; et
- 1 an d'inscription à **Lines of Communication**.

1.1 Règles

Nous avons organisé ces règles suivant l'ordre de la séquence de jeu. Les règles optionnelles sont imbriquées dans la règle standard dès qu'elles la modifient. Un fond gris les distingue de la règle standard [NDT: ici remplacé par un texte rouge. Les exemples sont en vert. Les modifications entre RAW7 Août 2004 et RAW7m sont en bleu souligné, sauf dans les options et les exemples où elles sont simplement soulignées].

Toutes les règles optionnelles sont sous cette forme et chaque option peut être jouée en partie ou complètement à condition que tous les joueurs soient d'accord.

Avant de jouer, vous devez décider des différentes variantes de jeu que vous voulez utiliser (servez-vous de la liste récapitulative des options au dos du cercle de production pour plus de commodité), vous devez choisir un scénario (voir en 24, données du scénario), et suivre les directives de mise en place.

1.2 Échelle

Les unités

Une unité terrestre représente une armée ou un corps (les unités de division optionnelles représentent des petites unités, voir en 22.4.1 et 22.4.2).

Une unité navale représente une escadre de 4 à 6 destroyers accompagnant soit 1 porte-avions, soit 2 cuirassés ou croiseurs de bataille, ou soit 4 croiseurs lourds ou légers. Si vous jouez avec les pions de **SiF**, une unité navale représente seulement 1 porte-avions, cuirassé, ou croiseur lourd en plus des destroyers. [Si vous jouez avec les pions de Cruisers in Flames, chaque croiseur léger est également représenté.](#)

Une unité aérienne représente 250 avions en 1939 et croît progressivement jusqu'à atteindre 500 avions en 1945. Chaque pion comprend différents types d'aéronefs, mais seul l'avion prédominant est représenté sur le pion. On ne considère pas que tous les avions volent à chaque mission.

Vous êtes limité par le nombre d'unités incluses dans le jeu à l'exception des points de convoi qui peuvent être séparés ou combinés librement, tant que l'addition de tous les points du convoi donne le même résultat.

La durée

Chaque tour dure deux mois.

La carte

Chaque hexagone couvre approximativement 100km sur les cartes Europe, 230km sur les cartes Asie, Pacifique, Afrique et Scandinavie, et 650km sur la mini carte américaine.

1.3 Marqueurs

Vous n'êtes pas limités par le nombre de marqueurs fournis dans le jeu à l'exception des marqueurs d'entrée (voir en 13.3), des pions de fortification **AfA/MiF option 5**), des pions de fabrication de pétrole synthétique (**AfA option 14**), et des marqueurs de Task Force (**SiF option 21**). Si vous êtes à court, fabriquez en quelques-uns en plus.

2. Concepts généraux

Cette section contient des termes généraux propre au wargame qui vous sont peut être déjà familiar. Si vous avez joué à de précédentes versions de **WiF**, vous pouvez sauter les premiers points parce qu'il n'y a pas eu de profonde modification depuis les précédentes éditions. Lisez-les tout de même plus tard, particulièrement les règles concernant le ravitaillement au vu des quelques changements apportés.

2.1 Terrain

Le terrain et ses effets sont résumés en bas de la carte Asie. Les règles ci-dessous expliquent quelques-uns des concepts généraux.

2.1.1 Hex & point d'Hex

Comme dans beaucoup de wargames, les portions de terre des cartes sont divisées en hexagone (appelé «Hex»). Les Hex règlent le placement des unités et leurs mouvements.

Un « Hex côtier » est un Hex qui contient à la fois de la terre et de la mer. Nous avons imprimé la portion de mer des Hex côtiers dans un bleu plus clair pour les distinguer.

Chaque Hex a six côtés (« côté d'Hex »). Certains éléments de terrain (par exemple, les rivières) ont une influence sur les côtés d'Hex, ce qui affecte le combat et parfois le mouvement à travers ces côtés. Un côté d'Hex maritime est un côté d'Hex sans aucune terre de représentée.

Les Hex dits sur carte sont ceinturés par le bord gris de la carte. Les Hex dits hors carte sont ceux imprimés dans le cadre lui-même. Tous les Hex de la mini carte américaine sont aussi des Hex hors carte.

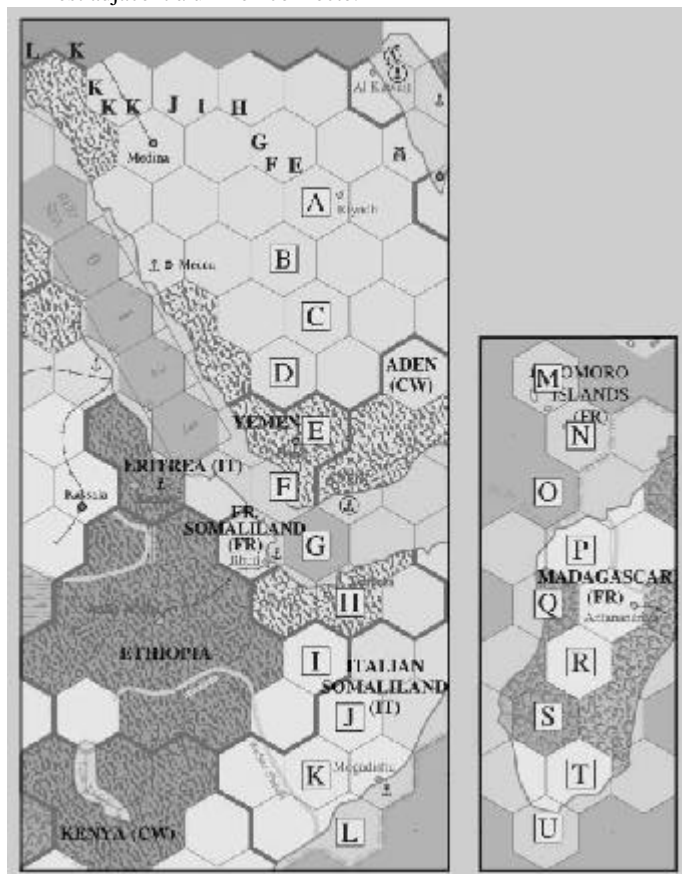
Deux Hex sont adjacents si :

- Ils partagent un côté d'Hex commun ;
- Ils se trouvent de chaque côté de la jointure des cartes Europe de l'Est et Asie et partagent le même numéro. Il y a connexion entre le côté d'Hex numéroté de la carte Asie et l'Hex de la carte Europe de l'Est portant le même numéro.

AsA option 1: La même règle s'applique pour la carte Scandinavie (des lettres et non des nombres repèrent les Hex et côtés d'Hex).

AfA option 1: Ce qui est dit ci-dessus est aussi vrai pour la frontière nord de la carte Afrique. Cependant, le bord Est de la carte Afrique est lié à la carte Asie Hex par Hex (càd, les Hex ayant les mêmes lettres sur les deux cartes sont en fait un seul et même Hex, voir ci-dessous). Tout point d'Hex sur le bord de la carte Afrique se connecte à tout autre point d'Hex de la même zone maritime des cartes Asie, Amérique ou Pacifique.

- Ce sont des Hex hors carte connectés ensemble par une ligne de chemin de fer ou une ligne de communication grise (**exception** : La ligne ferroviaire vers Perm en E0148) ; ou
- L'un est un Hex hors carte et l'autre est soit un Hex du bord de carte qui lui est connecté par une ligne de chemin de fer ou une ligne de communication grise, soit un Hex du bord de carte qui est adjacent à un Hex connecté.



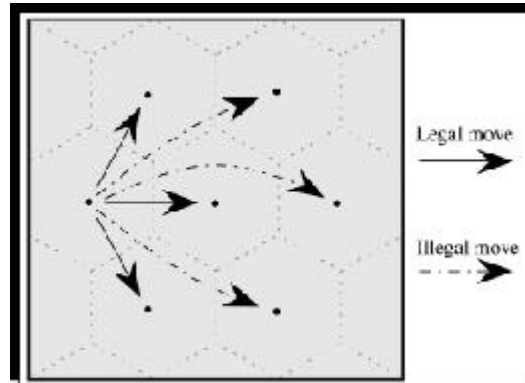
Exemple 1 : *Riyad est adjacent au 2 Hex baptisés « E » et « F » situés dans le coin en bas à droite de la carte Europe de l'Est.*

Exemple 2 : *L'Hex hors carte de Dakar est adjacent aux 3 Hex Marocains identifiés par les lettres « u », « v », et « w ».*

Une unité dans un Hex contenant à la fois une portion de terre et une île occupe l'île et le continent.

Contrairement à d'autre wargame, les Hex s'arrêtent au littoral. Les Hex en mer sont remplacés par des points d'Hex symbolisant le centre de ce qui devrait être un Hex. Lorsque vous déplacez une unité aérienne au dessus des points d'Hex, ou lorsque vous comptez des Hex, imaginez simplement que vous vous déplacez d'Hex en Hex.

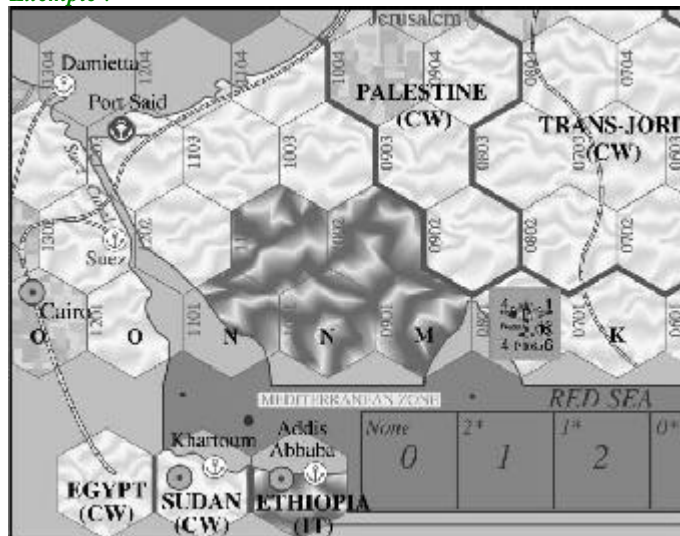
Exemple :



L'usage des points d'Hex a été motivé en partie par l'esthétisme mais permet aussi d'y interdire visuellement la présence d'unités terrestres.

Certains points d'Hex sont de « gros » points d'Hex. Seuls les gros points d'Hex sont adjacents aux Hex hors carte. Ainsi, vous pouvez vous déplacer entre un point d'Hex et un Hex hors carte seulement si c'est un gros point d'Hex. Les gros points d'Hex peuvent aussi être adjacents aux Hex ou points d'Hex normaux.

Exemple :



Un avion veut effectuer une mission vers Khartoum. Il décolle de sa base, avance d'un point d'Hex dans la Mer Rouge pour 1 point mouvement, franchit un gros point d'Hex pour 6 points mouvement, et se retrouve enfin dans l'Hex hors carte de Khartoum pour 6 autres points.

2.1.2 Zone maritime

Les mers sont divisées en zones délimitées par des lignes bleu sombre (appelé bordure de zone maritime). Chaque zone maritime est nommée individuellement (par exemple, « Red Sea »). Chaque zone maritime contient un box maritime qui règle les mouvements et les combats en mer.

Deux mers sont adjacentes si elles partagent une bordure de zone maritime commune ou si elles sont directement connectées par une ligne de communication bleue. Certaines zones maritimes des cartes Europe de l'Ouest et Pacifique ont des liens, symbolisés par des flèches référencées, avec une ou plusieurs zones maritimes de la mini carte américaine. Les zones maritimes ainsi connectées sont aussi adjacentes.

Le Mozambique Channel et l'Azanian Sea (les deux se trouvant sur la carte Asie) sont connectés. Traitez le point d'Hex « O » comme étant connecté au point d'Hex situé au sud de l'Hex « U » par une ligne de communication bleue.

La zone Red Sea est la seule zone maritime qui s'étale sur 2 cartes. Le box maritime est uniquement sur la carte Europe de l'Est mais les points d'Hex de la carte Asie font aussi partis de cette zone maritime. Le point d'Hex de la carte Asie est adjacent au gros point d'Hex de l'extrémité orientale de la zone maritime sur la carte Europe de l'Est.

2.1.3 Les zones hors carte

Les cartes rassemblent les principales régions du conflit de la seconde guerre mondiale. Cependant, d'autres zones ont connu des combats, et **WiF** les représente sous forme de zone hors carte pour le traitement des combats.

Une zone hors carte contient :

- 1 ou plusieurs Hex hors carte ; et (généralement)
- Une zone maritime et son box.

Les zones hors carte sont connectées aux autres et aux cartes par les lignes de communication grise et bleue.

Les lignes de communication grises

Seules les unités terrestre et aérienne peuvent utiliser les lignes de communication grises. Certaines lignes de communication grises sont figurées en voies ferrées. Vous pouvez vous déplacer le long de ces lignes normalement en plus du mouvement sur rail.

Les lignes de communication bleues

Seules les unités aérienne et navale (et leur cargaison) peuvent utiliser les lignes de communication bleues.

Une unité navale se déplace le long d'une ligne de communication bleue pour aller d'une zone maritime à une autre.

Une unité aérienne se déplace le long d'une ligne de communication bleue depuis n'importe quel point d'Hex adjacent de la première zone maritime jusqu'à un point d'Hex adjacent de la seconde zone maritime (voir en 14.1.2). En cas de litige sur un point d'Hex adjacent à une ligne de communication bleue, prenez toujours celui qui est le plus près de la ligne.

Exemple : Le point d'Hex à la droite de l'Islande dans le Denmark Strait est adjacent à la ligne de communication bleue connectée aux zones maritimes Norwegian Sea et Faeroes. Le point d'Hex à la gauche de l'Islande est adjacent à la ligne de communication bleue qui est connectée aux zones maritimes North Atlantic et Canadian Coast.

2.1.4 Mini carte américaine

Chaque Hex sur la mini carte américaine est un Hex hors carte. Chaque point d'Hex sur la carte américaine est un gros point d'Hex.

Puerto Cortes et Vera Cruz sont des ports sur la zone maritime Caribbean Sea. Panama et Puntarenas sont des ports sur la zone maritime Gulf of Panama.

AiF option 1 : Si vous jouez avec les cartes d'**AiF**, utilisez-les à la place de la mini carte américaine.

2.2 Zone de contrôle

Une zone de contrôle (ou « ZdC ») représente l'influence qu'une unité terrestre a sur l'Hex qu'elle occupe et sur les Hex adjacents. Une ZdC affecte le ravitaillement (voir en 2.4), les valeurs de garnison (voir en 9.5), le mouvement sur rail (voir en 11.10), le mouvement terrestre (voir en 11.11), les unités intrinsèques (voir en 11.14), la retraite après combat (voir en 11.16.5), la réorganisation (voir en 11.18.2), le

transport des ressources et points de construction (voir en 13.6.1), la scission (voir en 22.4.1), et le placement des renforts hors des villes (voir en 4.2), des partisans (13.1), des fortifications (22.4.9), et des fabriques de pétrole synthétique (22.4.11).

La plupart des unités terrestres ont un ZdC dans leur propre Hex et dans tous les Hex adjacents. Les partisans ont une ZdC seulement dans leur propre Hex. Les unités qui envahissent (voir en 11.14) ou qui sont parachutées (voir en 11.15) perdent temporairement leur ZdC.

AsA/MiF/Polif options 2&3 : Les divisions et les artilleries ont toujours et seulement une ZdC dans leur propre Hex.

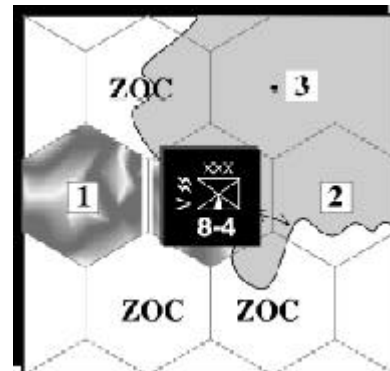
MiF option 6 : les unités de ravitaillement n'ont aucune ZdC.

La ZdC ne s'étend pas :

- Dans, ou hors d'un Hex hors carte ; ou
- Dans les Hex fictifs représentés par les points d'Hex ; ou
- A travers les côtés d'Hex alpins ; ou
- A travers les côtés d'Hex maritimes ; ou
- A travers les côtés d'Hex de lac (sauf quand un lac est gelé) ou de détroit ; ou
- Dans un Hex contrôlé par une puissance majeure ou un pays mineur de l'autre camp, qui n'a pas d'unité en guerre contre vous ; ou
- **Option 20 (ZdC d'une unité surprise) :** depuis une unité surprise.

Les unités navale et aérienne n'ont pas de ZdC (même dans l'Hex qu'elles occupent).

Exemple :



L'unité n'exerce pas de ZdC dans :

- L'Hex (1) à cause du côté d'Hex alpin ;
- L'Hex (2) à cause du côté d'Hex de détroit ; et
- L'Hex (3) parce que c'est un point d'Hex.

Option 4 (ZdC sur les cartes Pacifique et Asie) : Sur les cartes Asie et Pacifique (**AfA/AiF/AsA option 1 :** sur les cartes Afrique, Amérique et Scandinavie aussi), vous avez besoin soit d'un QG soit de 2 autres types de corps ou armées (non partisan) dans un Hex pour exercer une ZdC sur un Hex adjacent

2.3 Empilement

Il y a une limite sur le nombre d'unités qui peuvent occuper chaque Hex. On parle de la limite d'empilement d'un Hex.

2.3.1 Les limites

Les unités qui ne peuvent pas coopérer (voir en 18.1) ne peuvent pas s'empiler dans le même Hex. Par contre, elles peuvent s'empiler ensemble dans le même box maritime.

Les règles d'empilement s'appliquent à la fin de chaque phase, et après chaque retraite et avance après combat (voir en 11.16.5). Vous ne pouvez pas dépasser les limites volontairement, mais si cela arrive (par inadvertance ou inévitablement), celui qui contrôle l'Hex doit détruire les unités en trop. Vous devez d'abord détruire les unités non retournées avant les unités retournées.

Limitations sur les unités terrestres

Pas plus de 2 unités terrestres peuvent s'empiler dans un Hex. Les limites d'empilement sont doublées dans un Hex hors carte.

AsA/MiF/Polif options 2, 3 & 6 : Vous pouvez empiler 3 unités terrestres dans un Hex si la 3ème unité est une division, une artillerie, ou une unité de ravitaillement. Vous pouvez empiler 5 unités terrestres dans un Hex hors carte si la 5ème unité est une division, une artillerie, ou une unité de ravitaillement.

AfA/MiF option 5 : Pas plus de 2 marqueurs de fortification peuvent occuper un Hex en plus de toute autre unité.

Les unités qui envahissent (voir en 11.14) et parachutées (voir en 11.15) ont une limite d'empilement en plus de la limite des unités en défense. Cette limite s'applique aux unités combinées d'invasions et parachutées.

Il n'y a aucune limite d'empilement sur le nombre d'unité terrestre transportée par des unités navales (voir en 11.4.5) dans un box maritime.

Limitations sur les unités aériennes

La limite d'empilement pour les unités aériennes n'effectuant pas de mission est pour :

Un Hex de port mineur	2
Un Hex de Port majeur ou de ville	3
Un Hex de Montagne, montagne désertique, ou de marais	0
Tout autre Hex	1
Un Hex avec un QG	+1

Si plusieurs limites sont applicables (par exemple, une ville dans un Hex de montagne), la plus haut d'entre elles s'applique.

Les limitations d'empilement des avions sont doublées dans les Hex hors carte. Le bonus des QG est appliqué après avoir pris en compte le doublement.

MiF option 7 (division du génie) : Chaque ENG (même retournée) augmente de 1 la valeur d'empilement des avions dans un Hex (par exemple, vous pouvez empiler 2 avions dans un marais occupé par 2 unités ENG). Dans les Hex hors carte, cette augmentation est appliquée après le doublement.

Option 8 (Hydravion) : Un hydravion a une raie bleue verticale sur son pion. Un hydravion peut seulement s'empiler dans un Hex côtier (même si c'est la côte d'un lac). Vous pouvez toujours empiler 1 seul hydravion dans un Hex, et ce en plus de tout autre avion présent. Par exemple, vous pourriez empiler un hydravion plus 3 autres avions dans un port majeur ; vous pouvez même empiler un hydravion dans un Hex côtier de montagne. Les hydravions peuvent effectuer des missions ou utiliser un mouvement sur rail dans des Hex non côtiers. Les unités du génie (**MiF option 7** : Division du génie) n'ont aucun effet sur l'empilement des hydravions.

Les hydravions ATR (par exemple, les BV-222) peuvent seulement transporter des unités de ou vers des Hex côtiers, et peuvent ravitailler des unités situées uniquement sur des Hex côtiers.

Limitations sur les unités navales

Pas plus de 2 unités navales peuvent s'empiler dans un port mineur ami. 5 points de convoi correspondent à 1 unité navale.

SiF option 9 : jusqu'à 4 unités navales peuvent s'empiler dans un port mineur. 2 points de convoi (ou tout point restant) correspondent à 1 unité navale.

Il n'y a aucune limite sur le nombre d'unités navales occupant un port majeur contrôlé ami (**exception** : Voir en 18.2, engagements des troupes à l'étranger) ou un box maritime.

Des unités navales de chaque camp peuvent occuper la même section du même box maritime.

Les combinaisons

Les limites d'empilement des unités terrestre, aérienne, et navale sont indépendantes. Ainsi, vous pouvez avoir autant d'unités navales que vous voulez, 4 unités aériennes, et un QG empilé avec une autre unité terrestre dans un Hex de port majeur.

2.4 Ravitaillement

Les unités ont besoin d'être ravitaillées pour opérer efficacement.

2.4.1 Quand vérifier le ravitaillement

Vous avez besoin de vérifier le ravitaillement d'une unité avant qu'elle se déplace, vole, navigue, ou réorganise des unités.

Vous avez besoin aussi de vérifier le ravitaillement d'une unité terrestre juste avant l'exécution d'un overrun (des deux côtés), lors de la déclaration des combats (pour les unités attaquantes) et au moment du combat (des deux côtés).

Les unités en mer sont *toujours* ravitaillées.

Exemple : *Vous voulez déplacer une unité ARM mais elle n'est pas ravitaillée. C'est pourquoi vous déplacez tout d'abord un QG proche. Cela permet de ravitailler la ARM avant qu'elle ne commence son propre mouvement, et ainsi, elle ne souffrira pas du manque d'approvisionnement. Pendant son mouvement, elle vient au contact d'une unité ennemie. Vous vérifiez son ravitaillement pour voir si elle peut overruler l'ennemi. Heureusement, elle est ravitaillée, et peut overruler ~ vous vérifiez le ravitaillement de l'unité ennemie avant de résoudre l'overrun. Après avoir terminé tous vos mouvements, vous commencez vos combats. Si la ARM est toujours ravitaillée, vous pouvez déclarer une attaque qui la prend en compte. Vous avez besoin de vérifier encore son ravitaillement quand vous résolvez son combat au cas où le résultat d'un autre combat aurait coupé sa ligne de ravitaillement.*

2.4.2 Tracer une ligne de ravitaillement

Pour être ravitaillée, une unité doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement vers l'arrière jusqu'à une source de ravitaillement primaire.

Une source de ravitaillement primaire pour une unité est :

- Toute ville amie dans le pays mère vaincu de l'unité ; ou
- Pour une unité du Commonwealth, toute ville amie dans un autre pays mère vaincu du Commonwealth ; ou
- Toute ville amie dans un pays mère vaincu d'une puissance majeure coopérante avec le pays de l'unité (voir en 18.1).

Exemple : *l'Allemagne vient de déclarer la guerre à la Pologne. Les unités polonaises qui peuvent tracer une ligne de ravitaillement vers une ville amie contrôlée en Pologne, sont ravitaillées (parce que c'est une ville amie dans leur pays mère). Elles sont aussi ravitaillées si elles peuvent tracer une ligne vers une ville de la puissance majeure qui la contrôle (parce que la Pologne coopère avec la puissance majeure qui la contrôle).*

MiF option 6 : Un QG est une source de ravitaillement primaire pour le reste du tour si vous consommez une unité de ravitaillement non retournée empilée dessus (voir en 22.4.10).

Une ville contrôlée par le Chinois communiste n'est pas amicale avec le Chinois nationaliste (et vice versa), bien que les deux soient (nominativement) du même camp.

Si l'unité ne peut pas tracer de ligne de ravitaillement directement vers une source de ravitaillement primaire, elle peut tracer une ligne via une ou plusieurs sources de ravitaillement secondaires.

Une source de ravitaillement secondaire pour une unité est :

- Un QG coopérant avec l'unité (voir en 18.1) ; ou
- La capitale d'un pays mineur contrôlé par la puissance majeure de l'unité ; ou
- La capitale d'une puissance majeure, ou d'un pays mineur, *conquis* par la puissance majeure de l'unité, ou par une puissance majeure qui coopère avec le pays de l'unité.

Une source de ravitaillement secondaire utilisée par une unité doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement primaire ou secondaire. Cette autre source secondaire doit être aussi capable de tracer une ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement primaire ou secondaire, et ainsi de suite. Il peut y avoir autant de sources de ravitaillement secondaires dans cette chaîne que nécessaire mais la ligne doit toujours se terminer à une source de ravitaillement primaire.

Exemple : *La puissance majeure contrôlant la Pologne est le Commonwealth. Varsovie est une source de ravitaillement secondaire pour les unités du Commonwealth, en plus d'être une source de ravitaillement primaire pour les unités polonaises.*

Une ville peut être une source de ravitaillement pour une unité

seulement si elle n'a pas été contrôlée par l'autre camp à n'importe quel moment du tour.

Une source de ravitaillement peut ravitailler autant d'unités que nécessaire.

Lignes de ravitaillement

Vous tracez une ligne de ravitaillement depuis l'unité vers une source de ravitaillement primaire.

Si vous tracez une ligne de ravitaillement depuis une source secondaire vers une source primaire, c'est une ligne de ravitaillement ferroviaire.

Si vous tracez une toute autre ligne, c'est une ligne de ravitaillement de base.

Une ligne de ravitaillement, de base ou ferroviaire, peut être de 4 Hex maximum. Chaque Hex des cartes Asie et Pacifique (**AfA/AiF/AsA option 1** : cartes Afrique, Amérique et Scandinavie aussi) utilisé pour tracer une ligne compte comme 2. Chaque Hex hors carte compte comme 4, par conséquent, vous pouvez tracer une ligne de ravitaillement de base seulement vers un Hex adjacent (si le temps est clair).

Chaque Hex de désert ou de montagne désertique dans lequel entre une ligne de ravitaillement coûte 1 Hex de plus (càd, compte comme 2 sur les cartes Europe, 3 sur les cartes Asie et Pacifique, et 5 dans les Hex hors carte).

Cette distance maximum variera suivant la météo (voir en 8.2.2). Dans ce cas, vous déterminez la distance autorisée de chaque ligne de ravitaillement suivant la météo régnant dans l'Hex occupé par l'unité ou par la source secondaire de ravitaillement.

Exemple :



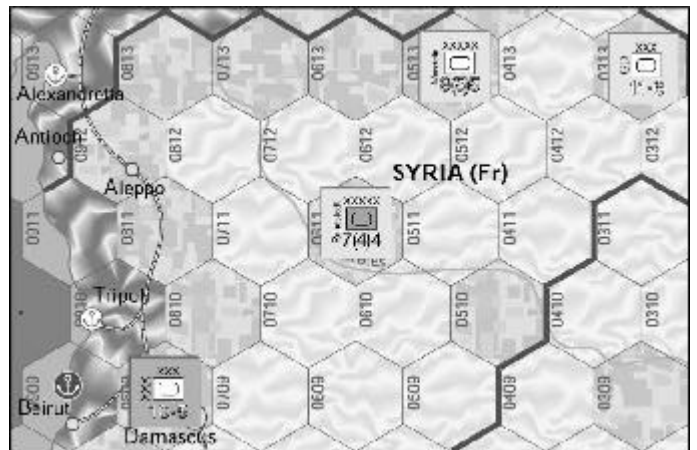
Dans cette illustration, l'unité INF est à 4 Hex de Kiev, source de ravitaillement dans une autre zone météo. L'unité est ravitaillée si le temps dans son Hex est clair (fine). Le temps dans l'Hex de Kiev est sans importance.

Lignes de ravitaillement ferroviaire

L'entrée d'une ligne de ravitaillement ferroviaire dans un Hex, suite à un déplacement le long d'une voie ferrée ou d'une route, ne compte pas dans la limite max des 4 Hex. L'entrée dans un Hex à travers un côté d'Hex de détroit ne compte pas si les Hex de chaque côté du détroit sont des Hex de chemin de fer.

Les 4 Hex sans voie ferrée peuvent s'utiliser n'importe où le long de la ligne de ravitaillement. Bien que vous les utilisiez principalement pour la ligne de ravitaillement entre un QG et un Hex de voie ferrée, ils peuvent être consommés pour contourner une unité ennemie qui bloque un Hex de voie ferrée vital.

Exemple :



Antioch, Alexandretta et tous les Hex en Syrie à l'exception de Damas sont contrôlés par l'Axe. Sur cet exemple, le GD ARM est capable de tracer une ligne de ravitaillement de 3 Hex vers Manstein (souvenez-vous, pour les exigences du ravitaillement, chaque Hex de désert compte comme 2 sur les cartes Europe). C'est une ligne de ravitaillement de base. Manstein ne peut pas tracer de ligne de ravitaillement ferroviaire vers une source de ravitaillement primaire parce qu'il est au moins à 5 Hex d'une source de ravitaillement primaire (4 Hex d'Alexandretta et 1 Hex de plus pour ravitailler par la mer ~ voir ci-dessous). Cependant, il peut tracer une ligne de ravitaillement de 3 Hex jusqu'à Rundstedt. C'est aussi une trajectoire de ravitaillement de base parce qu'il ne va pas vers une source de ravitaillement primaire. Rundstedt peut tracer sa ligne de ravitaillement ferroviaire de 5 Hex vers Alexandretta (il ne peut pas utiliser Tripoli à cause de la ZcC Alliée). Seules 3 Hex sont décomptés pour tracer la ligne de ravitaillement parce que le reste du parcours est accompli le long des voies ferrées.

Les lignes de ravitaillement par la mer

N'importe quelle partie d'une ligne de ravitaillement de base ou ferroviaire peut être tracée par la mer. Vous pouvez utiliser une ligne de ravitaillement par la mer une seule fois par unité, sans se soucier du nombre de source de ravitaillement secondaire utilisé entre l'unité à ravitailler et la source de ravitaillement primaire.

La portion de mer d'une ligne de ravitaillement n'est pas décomptée du nombre max d'Hex autorisé pour le tracé. L'Hex de port dans lequel arrive la ligne de ravitaillement par la mer compte dans la limite des 4 Hex. Cependant, il compte toujours et seulement 1 Hex, quelle que soit la carte ou le terrain occupé par le port.

Pour tracer une ligne de ravitaillement de base par la mer, l'unité doit être dans un Hex côtier ou tracer une ligne via un port. Pour tracer une ligne de ravitaillement ferroviaire par la mer, la source secondaire doit être dans un Hex côtier ou tracer une ligne via un port.

SiF option 11 (ravitaillement maritime limitée) : Vous pouvez tracer une ligne de ravitaillement par la mer seulement si chaque zone maritime utilisée contient une unité de convoi, TRS ou AMPH amie.

A partir d'un Hex côtier ou d'un port, vous pouvez tracer une ligne de ravitaillement à travers n'importe quel nombre de zones maritimes successives jusqu'à un port contrôlé ami servant de source de ravitaillement, ou à partir duquel vous pourrez continuer la ligne de ravitaillement par voie terrestre jusqu'à une source de ravitaillement.

Vous ne pouvez pas tracer de ligne de ravitaillement dans une zone maritime qui contient un CV, une unité aérienne ayant un facteur air-mer, ou un SCS ennemi, à moins que cette zone contienne aussi une unité navale de surface ou une unité aérienne ayant un facteur air-mer, contrôlée par toute puissance majeure ou pays mineur en guerre contre l'unité ennemie présente (**SiF option 11** : Nécessite aussi un TRS, un AMPH, ou un point de convoi).

Vous ne pouvez pas tracer de ligne de ravitaillement entre 2 zones maritimes si un de vos SCS ne peut pas se déplacer de l'un vers l'autre (voir en 11.4.4). Par exemple, les unités de l'Axe ne peuvent pas tracer de ligne de ravitaillement entre les zones maritimes Western Mediterranean et Cape St Vincent tant que Gibraltar n'est pas contrôlé par l'Axe.

Exemple : Dans l'image ci-dessus, Rundstedt trace sa ligne de

ravitaillement ferroviaire vers Alexandretta (coûtant seulement 3 Hex dans la limite des 4 parce que le reste s'effectue le long d'une voie ferrée). De là, il trace une ligne de ravitaillement par la mer à travers les zones maritimes « Eastern Mediterranean » et « Italian Coast » jusqu'à Ancona (comptant comme 4^{ème} Hex). Il peut alors rejoindre à n'importe quelle distance toute ville italienne ou allemande amie tant que la ligne suit les voies ferrées.

Si une de ces zones maritimes contient un avion ayant un facteur air-mer, CV, ou SCS Allié, vous pourriez tracer cette ligne de ravitaillement à travers cette zone seulement si elle contient aussi un avion ayant un facteur air-mer ou une unité navale de surface de l'Axe.

Vous ne pouvez pas tracer de ligne de ravitaillement par la mer depuis/vers un port pouvant geler (voir en 8.2.10) si la météo dans cet Hex est « neige » ou « blizzard ».

Limites sur les lignes de ravitaillement

Vous ne pouvez pas tracer tout type de ligne de ravitaillement :

- Dans une ZdC ennemie (à moins que l'Hex contienne une unité terrestre amie) ; ou
- Dans un Hex contrôlé par une autre puissance majeure à moins qu'elle le consente ; ou
- Dans un Hex contrôlé par un pays neutre (**exception** : Territoire de Vichy ~ voir en 17.4 et Suède ~ voir en 19.7) ; ou
- A travers un côté d'Hex alpin ; ou
- A travers un côté d'Hex de lac (sauf quand il est gelé) ; ou
- A travers un côté d'Hex maritime qui n'est pas un côté d'Hex de détroit (sauf pour les lignes de ravitaillement par la mer).
- Pour n'importe quelle unité soviétique, dans un Hex contrôlé par une autre puissance majeure Alliée (et vice versa) à moins que l'URSS ne soit en guerre avec l'Allemagne.

Option 12 (accès limité par les détroits) : Une unité ne peut pas tracer de ligne de ravitaillement à travers un côté d'Hex de détroit si la présence d'unités ennemies vous empêche de tracer une ligne de ravitaillement par la mer dans cette zone maritime.

2.4.3 Unité non ravitaillée

Les unités terrestres

Une unité terrestre qui est non ravitaillée :

- Ne peut pas attaquer ;
- Doit être retournée si vous la déplacez (même par transport naval ou aérien) ;
- Défend avec un facteur de combat de 1 si c'est une division (voir en 22.4.1) ou une unité non-blanche retournée et de 3 si c'est une unité blanche retournée (les unités non retournées défendent avec leur facteur de combat normal) ; et
- **Option 13** : ne peut pas être en soutien si c'est un QG (voir en 11.16.3).

Les unités terrestres non ravitaillées ont encore un potentiel de mouvement normal, et exerce toujours une ZdC.

Les unités aériennes

Les unités aériennes non ravitaillées peuvent uniquement faire des missions de rebasements.

Les unités navales

Si vous déplacez une unité navale qui est non ravitaillée, réduisez de 1 son potentiel de mouvement (pas la portée) et retournez-la (ou placez dessus un marqueur « CP used » si c'est un point de convoi) à la fin de son mouvement (même en mer).

Option 13 (ravitaillement d'urgence par un QG) : les unités non QG, non ravitaillées, peuvent agir comme étant ravitaillées si elles peuvent tracer une ligne de ravitaillement de base vers un QG non retourné avec qui elles peuvent coopérer. Vous pouvez le faire sur un nombre d'unités égal à la valeur de réorganisation du QG.

Vous devez désigner le QG effectuant le ravitaillement d'urgence avant d'agir sur les unités concernées. Retournez le QG après la phase de combat.

Un QG ne peut pas fournir de ravitaillement d'urgence pendant les impulsions où il est surpris.

2.5 Contrôle

Les entités

Il y a 2 entités géographiques dans le jeu ~ les pays mère et les territoires. Les pays mère ont des capitales, les territoires n'en ont pas.

Un pays mère englobe tous les Hex qu'une unité de Marines (MAR) pourrait atteindre à partir de la capitale de ce pays, sans traverser une frontière politique rouge ou sans entrer dans un Hex contenant le nom d'une autre puissance majeure (par exemple, tous le continent chinois y compris la zone chinoise occupée par les Japonais constituent le pays mère chinois, alors que Hainan et Formose n'en font pas partie).

Quand vous atteignez un Hex en passant par un côté d'Hex maritime, cet Hex ne sera pas considéré comme faisant partie du pays mère s'il peut faire partie d'un autre pays mère ou territoire *baptisé* sans avoir à traverser un côté d'Hex maritime (par exemple, Singapour appartient à la Malaisie et non aux Indes orientales néerlandaises, et Port Moresby fait partie de la Papouasie et non de l'Australie). **Exception** : la Sicile fait partie du pays mère Italien dans tous les cas.

Si un Hex peut appartenir à 2 pays mères, il sera contrôlé par la nation dont la capitale est le plus proche (en terme d'Hex et non en point d'Hex - par exemple, Lemnos fait partie de la Grèce et non de la Turquie).

Le pays mère allemand inclut aussi la Prusse orientale et l'Autriche dans les scénarios commençant après 1938.

Exemple 1 : Toutes les îles adjacentes à la Grèce font partie du pays mère Grec. La Crète est un territoire à part contrôlé par la Grèce.

Exemple 2 : L'Australie inclut l'île au sud d'Adélaïde mais pas la Papouasie (parce que la Papouasie était un territoire contrôlé par le Commonwealth en 1939, et non par l'Australie).

Un territoire est soit :

- Quelque chose de semblable à un pays mère mais sans capitale et seulement accessible par une INF plutôt qu'une MAR (par exemple, Gibraltar, la Somalie Britannique, la Papouasie) ; ou
- Une île qui ne fait pas partie d'un pays mère (par exemple, Truk est un territoire alors que Sumatra appartient aux Indes orientales néerlandaises).

Les puissances majeures et les pays mineurs ont chacun un pays mère à l'exception du Commonwealth qui en possède 6 (le Royaume-Uni, le Canada, l'Inde, l'Afrique du Sud, l'Australie et la Nouvelle Zélande). Toutes les observations valables pour les pays mère des puissances majeures le sont aussi pour les 6 pays mères du Commonwealth sauf remarque.

Souvent, des puissances majeures et des pays mineurs contrôleront aussi quelques pays mère mineurs et territoires. Par exemple, la puissance majeure française a la France comme pays mère, mais contrôle aussi des pays mère mineurs (par exemple, l'Algérie) et quelques territoires (par exemple, la Nouvelle-Calédonie).

Le contrôle initiale

Les cartes de **WiF** présentent le monde suivant les frontières politiques de 1939. On y trouve aussi des lignes de départ nécessaires à certaines campagnes.

Au début du jeu, votre puissance majeure contrôle tous les Hex inscrits dans les frontières de son pays mère, excepté tous les Hex du camp ennemi situés derrière une ligne de départ appropriée. Les données de mise en place d'un scénario (voir en 24.) expliquent cela en détail.

Quelques puissances majeures et pays mineurs contrôlent aussi d'autres pays mineurs et territoires. Ils sont alignés ou conquis. Le nom d'un pays mineur sur la carte est suivi des initiales entre parenthèses d'une puissance majeure s'il est aligné sur elle en 1939. Encore une fois, les données de mise en place du scénario fourniront plus de détail et indiqueront toutes les exceptions.

Une puissance majeure ou un pays mineur peut aussi contrôler quelques îles et territoires. La plupart des zones maritimes sont marquées comme étant contrôlée par une puissance majeure ou un pays mineur. Cela veut dire qu'en 1939, la plupart des îles dans cette zone maritime étaient contrôlées par cette puissance majeure ou ce pays mineur.

De la même façon, des îles sont contrôlées par une puissance majeure si elles se trouvent sur la frontière maritime de 2 zones maritimes marquées comme étant contrôlées par cette puissance.

Toutes les îles qui ne sont pas conformes à ces règles sont marquées comme contrôlées par une autre puissance majeure ou pays mineur. Les données du scénario détaillent tous les changements survenus après 1939.

Le changement de contrôle

Le contrôle d'un Hex change quand :

- Une unité terrestre ennemie (à l'exception des partisans ~ voir en 13.1, et des unités de ravitaillement ~ voir en 22.4.10) l'occupe (la puissance majeure dans l'Hex ayant le plus haut facteur de combat s'il y a plus d'une puissance majeure de présente) ; ou
- L'Hex appartient à une île, territoire, pays mineur ou puissance majeure conquis (voir en 13.7.1) ou libéré (voir en 13.7.5) ; ou
- La France est déclarée Vichyste (voir en 17.) ; ou
- Il y a une ville contrôlée par la Chine communiste occupée par une unité terrestre de la Chine nationaliste, et vice versa ; ou
- Pendant la phase de libération vous rendez le contrôle au possesseur initial (voir en 13.7.5, réversion).

Notez que bien que les puissances majeures puissent contrôler des pays mineurs (voir en 9.8 & 13.7.1), ce sont les pays mineurs eux-mêmes qui contrôlent les Hex de leur pays. Cependant, les Hex pris à une puissance majeure ennemie (ou à ses pays mineurs contrôlés) sont contrôlés par la puissance majeure qui les prend sans se soucier de savoir si ces Hex ont été pris par des unités de la puissance majeure ou de ses pays mineurs contrôlés, à moins que les puissances majeures ne soient pas en guerre entre elles (auquel cas les Hex sont contrôlés par le pays mineur qui les a pris). Si un pays mineur contrôle des Hex d'une puissance majeure ennemie (ou de ses pays mineurs contrôlés) et que la puissance majeure contrôlant ce pays mineur entre en guerre avec cette puissance majeure ennemie, alors les Hex passent immédiatement sous contrôle de la puissance majeure contrôlant le pays mineur.

Exemple : L'URSS déclare la guerre à la Finlande en 1939 alors que l'Allemagne et l'URSS ne sont pas en guerre. La Finlande passe sous contrôle de l'Allemagne. Pendant la guerre, la Finlande prend Mourmansk et conquiert une Estonie contrôlée par la Russie. En 1941, l'Allemagne déclare la guerre à l'URSS. Mourmansk et l'Estonie passent immédiatement sous contrôle allemand (au lieu du contrôle finlandais).

Unités dans des Hex qui changent de contrôle

Traitez toute unité navale et aérienne présente dans un Hex qui passe sous contrôle ennemi comme des unités ayant été overrunées (voir en 11.11.6).

2.6 Fractions

Ces règles utilisent fréquemment des calculs qui provoquent des nombres à virgule. Les virgules sont arrondies au nombre entier le plus proche. Arrondissez les demis à l'entier supérieur.

Exemple : L'Allemagne a 21 points de production. Son multiple de production est de 1,25, elle a donc 26,25 points de construction. Vous l'arrondissez à 26 points. L'année prochaine son multiple de production passera à 1,5, elle aura donc 31,5 points de construction, arrondis à 32.

Arrondissez les demis des nombres négatifs à l'entier négatif le plus proche de 0. Par exemple, arrondissez le nombre -1,5 à -1.

Arrondissez un nombre juste avant de :

- Calculer un ratio ; ou
- Reporter un nombre dans une table ; ou
- Le comparer à un jet de dés ou à une valeur fixe ; ou
- Dépenser des points de pétrole (voir en 13.5.1) ou de construction.

Exemple : Lors d'une attaque, vous avez 3 unités qui attaquent à travers une rivière. Leur force totale est de 17 divisé par 2 à cause de la rivière : 8,5. De plus, vous y ajoutez 8,5 de bombardement côtier. Vous engagez aussi la composante aérienne d'un CV pour un appui sol de 5, ramené à 2,5. Votre facteur d'attaque totale est de 19,5. Avant de calculer le ratio, vous l'arrondissez au nombre entier le plus

proche ~ 20.

2.7 Dés

WiF utilise des dés à 10 faces (D10). On jet de dé donnant 0 équivaut à 10.

2.8 Calcul de distance

Quand vous comptez la distance d'un Hex vers un autre, vous comptez l'Hex de fin mais pas l'Hex de départ. Par exemple, il y a 4 Hex de Berlin à Nuremberg.

3. Tour de jeu

Après avoir installé votre jeu (voir en 24.1), vous jouez une série de tours de 2 mois jusqu'à la fin du scénario (de 5 à 36 tours, selon le scénario).

Les deux camps exécutent différentes actions dans chaque tour. Il y a 3 segments au début du tour où tout le monde participe ensemble. Ensuite, c'est une séquence d'impulse où chaque camp agit alternativement. Après que ces impulsions soient terminées, il reste quelques segments à jouer ensemble. Le tour est alors terminé et vous commencez un nouveau tour (facile non?!?).

3.1 Séquence de jeu

La séquence de jeu dans un tour est la suivante :

- A. SEGMENT DE RENFORT
- B. SEGMENT DE DON DE RESSOURCE
- C. SEGMENT D'INITIATIVE
- D. SEGMENT D'ACTION

Répétez de D1 à D3 jusqu'à la fin du segment d'action.

D1. Détermination de la météo

D2. Impulse du premier camp

Chaque puissance majeure du camp actif exécute les phases suivantes :

D2.1 Déclaration de guerre

D2.2 Choix de l'action

Choisissez une action, navale, aérienne, terrestre ou combinée, ou bien faite l'impasse

D2.3. Exécution des actions

Les puissances majeures qui n'ont pas fait l'impasse exécutent les phases ci-dessous dans cet ordre (elles agiront dans les limites de l'action choisie ~ voir la Table des Limites d'Activité) :

- (a) Attaques portuaires
- (b) Missions aéronavales
- (c) Mouvement naval
- (d) Vos combats navals
- (e) Les combats navals adverses
- (f) Bombardement stratégique
- (g) **Tapis de bombes (option 32)**
- (h) Ground strike
- (i) Mouvement sur rail
- (j) Mouvement terrestre
- (k) Transport aérien
- (l) Débarquement des unités terrestres en mer
- (m) Invasions
- (n) Parachutages
- (o) Combat terrestre
- (p) Rebasement aérien
- (q) Réorganisation

D2.4. Fin d'action

Jetez le dé pour terminer le segment d'action. Si elle ne se termine pas, avancez le marqueur d'impulse d'un nombre de case indiqué sur la Table Météo suivant la météo du moment. Si le segment d'action s'arrête, allez à la phase E - la fin du tour.

D3. Impulse du second camp

Si le segment d'action n'était pas terminé, répétez l'étape D2 pour le second camp. Si le segment d'action du second camp ne se termine pas, revenez en D1.

E. SEGMENT DE FIN DE TOUR

Les deux camps exécutent cette phase dans l'ordre suivant :

- E1. Partisans
- E2. Entrée US
- E3. Retour à la base
- E4. Réorganisation finale
- E5. Production
- E6. Renseignement (option 63)
- E7. Paix
 - E7.1. Conquête
 - E7.2. Appui des pays mineurs alliés
 - E7.3. Paix mutuelle
 - E7.4. Déclaration de Vichy
 - E7.5. Libération
 - E7.6. Reddition
- E8. Calcul de la victoire (& option 30 : Destruction des usines)

4. Segment de renfort

C'est le moment où les nouvelles unités et marqueurs construits dans les tours précédents arrivent sur la carte.

4.1 Utilisation des force pools

Vous verrez après avoir lu les règles sur la mise en place (voir en 24.1), que vous devez séparer vos unités dans des force pools. Vous construisez des unités à partir de vos force pools. Il y aura autant de force pools que de type d'unité, dans lesquels vous irez piocher les unités que vous voulez construire. Généralement, Vous remettez les unités détruites dans vos force pools.

Vous ajouterez des unités dans vos force pools à mesure que le jeu se déroulera, ou lorsque certains événements se produiront.

4.1.1 Ajouts annuels

Ajoutez les nouvelles unités dans vos force pools durant le segment de renfort du tour Janvier/Février de chaque année.

Ajoutez aussi dès maintenant les nouveaux marqueurs d'entrée dans le force pool commun des marqueurs d'entrée et les nouveaux partisans dans le force pool des partisans (option 46).

Les unités et marqueurs à ajouter sont ceux dont la nouvelle année est imprimée sur leur pion. Par exemple, en Jan/Fév 1942, vous ajouterez toutes les unités ayant un « 1942 » imprimé sur leur verso et tous les marqueurs avec un « 1942 » imprimé dessus.

4.1.2 Ajouts spéciaux

Les puissances majeures neutres ne peuvent pas avoir d'unités MIL. Quand vous entrez en guerre, ajoutez vos unités MIL dans vos force pools. Les unités MIL de réserve seront placées sur la carte (voir en 9.6).

Si à la fin de n'importe quelle phase de paix votre puissance majeure est neutre, enlevez les unités MIL du jeu jusqu'à ce que vous soyez de nouveau en guerre contre une puissance majeure (voir en 13.7.3).

Option 67 : Certaines unités militaires ont un nom de ville sur le verso de leur pion au lieu d'une année (voir les volontaires des villes, en 22.4.8).

4.1.3 Scrapping (mise au rebut)

Quand une unité est détruite ou est suffisamment ancienne, vous pouvez l'enlever de votre force pool (voir en 13.6.9).

4.1.4 Remplacement des unités navales (SiF option 9)

Quelques unités navales ont leur année de disponibilité dans un rectangle couleur or. Durant une prochaine année, des unités de remplacement apparaîtront pour ces unités. L'année de disponibilité des unités remplaçantes sera aussi sur fond or.

Si l'unité originelle est déjà enlevée du jeu lorsque l'unité de remplacement arrive, enlevez l'unité de remplacement du jeu.

Dans le cas contraire, pendant le segment de renfort, vous pouvez enlever l'unité originelle du jeu, et ajouter l'unité de remplacement.

Mettez l'unité de remplacement dans le force pool si l'unité originelle est soit dans le force pool, soit retournée sur le cercle de production. Sinon, mettez l'unité de remplacement dans le pool de construction si l'unité originelle est dans :

- Le pool de réparation,
- Le pool de construction,
- Sur la carte, ou
- Non retournée sur le cercle de production.

4.2 Renforts

Le cercle de production est composé de 6 tranches, une pour chaque tour d'une année.

Dans ce segment du tour, vos unités et marqueurs dans la tranche du tour en cours arrivent en renfort. Si ce sont des unités navales retournées, placez-les dans le pool de construction. Placez toutes les autres unités et marqueurs sur la carte

Le camp qui avait l'initiative lors du dernier tour, place en premier ses renforts.

Où ce placent les renforts ?

Mettez de côté vos pions « offensive » des renforts pour un usage ultérieur.

Mettez les unités navales retournées dans le pool de construction. Placez toutes les autres unités sur la carte.

Mettez vos renforts navals dans un port contrôlé dans le pays mère. Cependant, vous pouvez placer 1 point de convoi par tour dans soit un pays mère du Commonwealth autre que le Royaume-Uni, soit un pays mineur aligné (non conquis) [Note : Possible uniquement si vous jouez avec SiF].

Une unité MIL doit être placée dans la ville ou le port indiqué sur le pion. Si vous perdez le contrôle de la ville ou du port, alors chaque fois que l'unité est dans le force pool, enlevez-la du jeu. Si vous reprenez la ville ou le port, remettez l'unité dans votre force pool. Si elle peut arriver mais que la ville ou le port a atteint sa limite d'empilement, remettez l'unité MIL sur le cercle de production afin d'arriver le tour suivant (**exception : Option 15** ~ renfort hors des villes, voir ci-dessous).

Tous les renforts restant doivent aller dans une ville contrôlée dans le pays mère des renforts.

Les unités de la Chine communiste peuvent arriver en renforts seulement dans une ville contrôlée par le Chinois communiste. De la même façon, les unités de la Chine nationaliste peuvent arriver seulement dans une ville contrôlée par le Chinois nationaliste. Les unités MIL chinoises peuvent être enlevées du force pool quand l'autre faction contrôle leur ville.

AfA/MiF options 5 & 14 : Les unités de fortification (voir en 22.4.9) et de fabrication de pétrole synthétique (voir en 22.4.11) peuvent arriver dans tout Hex contrôlé par votre puissance majeure, non soumis à une ZdC ennemie, et n'ayant pas atteint la limite d'empilement. Vous ne pouvez pas placer d'unités de fortification dans un Hex hors carte.

AfA option 10 : Une troupe territoriale qui appartient à un territoire (par exemple, à Aden ou à la Nouvelle-Calédonie) peut être placée dans toute ville ou port de ce territoire.

CVPiF/SiF option 56 : Vous pouvez placer un avion embarqué en renfort directement sur un CV dans le port d'une ville autorisée si le CV peut le recevoir.

Vous ne pouvez pas mettre d'unité sur la carte si elle viole la limite d'empilement (voir en 2.3). Si vous ne pouvez pas placer correctement une unité dans une ville, remettez-la sur le cercle de production pour qu'elle arrive au prochain tour.

Vous pouvez placer une unité des renforts dans un Hex soumis à une ZdC ennemie.

Option 15 (renfort hors des villes) : Si vous ne pouvez pas placer de renfort n'importe où sans violer une limite d'empilement, vous pouvez mettre l'unité de renfort dans un Hex que vous contrôlez (pas dans une ZdC ennemie) du pays mère de l'unité, à côté d'un Hex de ville où vous auriez pu la placer sans le problème d'empilement. Vous ne

pouvez pas faire ça avec les unités *navales*. Seulement 1 unité par ville peut être placée de cette façon à chaque tour.

Option 16 (limite sur le recrutement) : A chaque tour, en plus de toute unité MIL, seulement 1 unité terrestre ou aérienne (**PiF option 28** : Et son pilote) peut être placée dans chaque ville autorisée. A chaque tour, seulement 1 unité navale peut être placée dans chaque port autorisé. Ces limites sont doublées pour des unités navales arrivant dans des ports majeurs hors carte (**Sif option 9** : Dans tous les ports majeurs), pour des unités terrestre et aérienne arrivant dans des villes hors carte, et pour toutes les unités placées dans les capitales des puissances majeures (cumulatif : Par exemple, vous pouvez placez 4 unités terrestre/aérienne à Washington à chaque tour). Les CV et les BB peuvent seulement arriver dans des ports majeurs.

5. Segment de don de ressource

Dans ce segment, vous pouvez annoncer que vous donnez des ressources et/ou que vous faites un prêt-bail de points de construction (voir en 13.6.4) à une autre puissance majeure du même camp durant ce tour.

AfA option 48 (Pétrole) : Vous devez aussi annoncer combien de ressources sont du pétrole parmi celles données (voir en 13.5.1).

Vous pouvez donner des ressources (ou points de construction) seulement si vous êtes une puissance majeure active, et vous pouvez les donner seulement à une autre puissance majeure active (**exceptions** : Accords commerciaux ~ voir en 5.1, les options d'entrée US ~ voir en 13.3.2 et la production de Vichy ~ voir en 17.4). La France de Vichy doit aussi être hostile pour prêter à d'autres puissances majeures (voir en 17.4).

Certaines puissances majeures ont besoin que des options d'entrée US (voir en 13.3.2) soient choisies avant que des ressources puissent leur être données. L'URSS est davantage limitée sur ce point (à part avec l'Allemagne ~ voir en 5.1) puisqu'elle ne peut donner et/ou recevoir tout au plus qu'1 ressource (et/ou point de construction) par tour, à moins que l'option d'entrée US 19 (et l'option d'entrée 30 pour les points de construction) ait été choisie.

Option 16 : Si vous jouez avec le prêt-bail (voir en 13.6.4), vous pouvez aussi donner des points de construction.

Vous ne pouvez pas donner de ressources à une puissance majeure qui vous en aurait donné dans le même tour. Cependant, vous pouvez donner des ressources à une puissance majeure, et en recevoir d'une autre puissance majeure dans le même tour. Les mêmes restrictions s'appliquent pour le prêt-bail de points de construction. Vous pouvez par contre donner des points de construction à une puissance majeure qui dans le même temps vous donnerait des points de ressource, ou vice-versa.

La façon de transporter les ressources est décrite plus loin (voir en 13.6.1, 13.6.4 et **AfA option 31** ~ 13.5.1).

Si, pendant la production (voir en 13.6), des ressources promises (ou points de construction promis) peuvent être délivrées, alors elles doivent être délivrées. Si vous ne pouvez plus respecter votre promesse de dons (par exemple, si vos points de convoi ne sont plus en place, ont été détruits ou si une ligne ferroviaire a été coupée), vous ne pouvez pas utiliser ces ressources (ou points de construction) pour votre compte durant ce tour.

5.1 Accords commerciaux

Les accords commerciaux sont des accords mis en place automatiquement entre des pays au début de chaque partie. Ils restent en place tant que l'un des pays concerné par l'accord commercial n'est pas complètement conquis où suivant ce qui est indiqué ci-dessous.

Allemagne-URSS

L'URSS et l'Allemagne commencent le scénario de 1939 avec un accord commercial en place permettant d'échanger des points de construction allemands contre des points de ressource soviétiques.

A chaque tour, l'Allemagne doit donner 2 points de construction à l'URSS tandis que l'URSS doit fournir à l'Allemagne 7 points de ressource (2 d'entre eux doivent être des points de pétrole). Ces nombres de point peuvent varier si les circonstances changent. Pour

chaque pays suivant :

- La Finlande ;
- La Lettonie ;
- L'Estonie ;
- La Lituanie ;
- La Bulgarie ;
- La Hongrie ;
- La Roumanie ; et
- La Turquie,

qui se retrouve en guerre contre une puissance majeure de l'Axe ou qui s'aligne sur l'Axe (voir en 9.7, 9.8 et 19), réduisez de 1 le nombre de points de ressource que l'URSS doit fournir (0 est le minimum). Réduisez les ressources ordinaires avant de réduire les points de pétrole.

Réduisez de 1 le nombre de ressources à partir du tour où la Finlande autorise la revendication russe sur les terres frontalières finlandaises (voir en 19.6.1), et de 1 à partir du tour où la Roumanie autorise la revendication russe sur la Bessarabie (voir en 19.6.2). Notez que chaque pays mineur réduit les points de ressources seulement une fois même si les revendications sont acceptées et que le pays mineur est entré en guerre contre ou s'est aligné sur une puissance de l'Axe.

A chaque fois que l'URSS déclare la guerre à, ou qu'une unité soviétique entre dans, l'un des pays parmi le Danemark, la Grèce, la Hongrie, la Norvège, la Suède ou la Yougoslavie, l'Allemagne peut choisir de soit garder 1 des points de construction qu'elle aurait dû normalement envoyer à l'Union Soviétique, soit recevoir 1 point de pétrole supplémentaire de l'union soviétique lors de chaque tour. Ce choix ne peut pas être modifié plus tard.

L'URSS et l'Allemagne cessent d'échanger des points de ressource et de construction une fois le pacte germano-soviétique cassé, et les gardent pour eux, même durant le tour où le pacte est cassé.

La Hongrie

La Hongrie neutre doit fournir ses ressources à l'Allemagne à chaque tour (**exception** : Voir en 19.6.2).

L'Irak

L'Irak neutre doit fournir 1 point de pétrole à la France chaque tour. Si la France est conquise, ou si le gouvernement de Vichy est mis en place (voir en 17.1), l'Irak fournira le point de pétrole à n'importe quelle puissance majeure ou pays mineur qui contrôle la Syrie. Si la Syrie est contrôlée par Vichy, elle transmettra le point de pétrole à la puissance majeure qui a installé le gouvernement de Vichy.

Japon-USA

Les USA et le Japon commencent le jeu avec un accord en place portant sur l'échange d'1 point de construction Japonais contre des ressources américaines. Les USA doivent fournir au Japon 4 points de ressource à chaque tour. Deux d'entre eux doivent être des points de pétrole. Ces nombres peuvent être réduits, ou annulés, par certaines options d'entrée US (voir en 13.3.2). Le Japon doit fournir aux USA 1 point de construction à chaque tour jusqu'à ce que les USA fassent l'embargo sur les matières stratégiques (voir en 13.3.2, option d'entrée 13).

Pour éviter les pénalités de l'entrée US (voir ci-dessous), les USA doivent avoir suffisamment de points de convoi dans les zones maritimes West Coast, Mendocino, Hawaiian Islands, et Central Pacific pour transporter les points de ressource vers le Japon. De la même façon, le Japon doit avoir suffisamment de points de convoi dans la zone maritime de la Japanese Coast pour transporter le point de construction vers les USA.

Si, pour une raison quelconque, l'un des camps ne peut pas respecter son obligation de fournir des ressources ou le point de construction au moment de la phase de production et que l'option d'entrée US 31 n'a pas été choisie, alors :

- Le camp en faute n'obtient pas les points de ressource ou de construction promis ce tour, et l'autre camp peut utiliser les points pour son usage personnel ;
- Si le Japon était en tort, les USA peuvent ajouter 2 marqueurs d'entrée dans le pool d'entrée Japonais ; et

- Si les USA étaient en tort, le Japon doit enlever au hasard 2 marqueurs d'entrée dans le pool d'entrée japonais (remettez-les dans le pool d'entrée commun). S'il n'y a pas assez de marqueurs dans le pool, les USA ne peuvent plus déclarer la guerre au Japon et le Japonais doit commencer à prendre des marqueurs dans le pool germano-italien. S'il n'y a pas assez de marqueurs ici non plus, les USA ne peuvent plus déclarer la guerre à l'Allemagne ou à l'Italie.

Les USA et le Japon cessent de fournir les points de ressource et de construction dès qu'ils sont en guerre, et les gardent pour leur compte dès le tour d'entrée en guerre.

La Hollande

La Hollande doit fournir au Japon 2 points de pétrole par tour. Cela reste valable jusqu'à l'entrée en guerre du Japon contre la Hollande ou le Commonwealth, ou jusqu'à l'embargo américain sur la vente de pétrole au Japon (voir en 13.3.2, option d'entrée 31).

La Hollande neutre doit fournir tous ses autres points de pétrole au Commonwealth.

La Perse

La Perse neutre doit fournir 1 point de pétrole au Commonwealth à chaque tour.

La Roumanie

Tant qu'elle est neutre, la Roumanie fournit 2 points de pétrole à l'Allemagne et son autre point de pétrole à l'Italie, à chaque tour.

L'Espagne

Tant que Paris est contrôlé par l'Axe, l'Espagne neutre doit fournir 1 point de ressource à l'Allemagne à chaque tour.

La Suède

La Suède neutre doit fournir 3 points de ressource à l'Allemagne à chaque tour.

La Turquie

La Turquie neutre doit fournir 1 point de ressource à l'Allemagne à chaque tour, jusqu'à ce que l'Italie soit conquise.

Le Vénézuéla

Le Vénézuéla neutre doit fournir la moitié de ses points de pétrole au Commonwealth et le reste aux USA à chaque tour.

Le transport

Quand c'est possible, ces ressources (ou points de construction) sont transportées par rail (voir en 13.6.1). Si ce n'est pas possible, le destinataire doit fournir les points de convoi nécessaires à leur transport (**exception** : Le convoi commun Japon-USA, voir ci-dessus). Si le destinataire ne peut pas fournir les points de convoi, il ne reçoit pas les ressources (ou points de construction).

6. Segment d'initiative

Dans cette phase, vous déterminez le camp ayant l'initiative. Cela détermine qui joue le premier impulse et qui commence en premier les différentes actions. Une fois que vous avez l'initiative, vous la gardez jusqu'à la phase d'initiative du prochain tour.

6.1 Détermination de l'initiative

Chaque camp jette un dé. La case occupée par le marqueur sur la piste d'initiative donnera un modificateur à un des camps (sauf dans la case centrale).

Le camp ayant le plus haut résultat modifié gagne l'initiative. S'il y a égalité, le camp qui avait l'initiative le tour précédent la perd.

La piste d'initiative indiquera si vous pouvez demander de relancer les dés. Si une puissance majeure active demande de relancer les dés, déplacez le marqueur d'1 case vers le bout de piste de l'autre camp. Les deux camps peuvent maintenant relancer les dés (avec les nouveaux modificateurs). Le nouveau jet est effectif - il ne peut plus y

avoir de relance supplémentaire.

Tourner le marqueur du côté du camp qui a gagné l'initiative.

Exemple : Vous regardez la piste d'initiative et voyez que le marqueur est dans la colonne la plus à gauche, indiquant que l'Axe a un modificateur de +2 et qu'ils peuvent demander de relancer les dés. Le jet du dé Allié n'est pas modifié et ils ne pourront pas demander de relance.

Les Alliés obtiennent 5 au dé. L'Axe obtient 3 qui après modification passe à 5. Les jets sont égaux mais, comme l'Axe avait déjà l'initiative (le marqueur est du côté Axe), ce sont les Alliés qui gagne l'initiative. Voulang à tout prix commencer les premiers, l'Axe demande de relancer les dés. On déplace le marqueur d'1 case vers le côté Allié (dans la case Axe +1). Les deux camps lancent leur dé avec un bonus de +1 pour l'Axe. Les Alliés obtiennent un 6, l'Axe un 5(+1), encore égalité ! Les Alliés arrachent l'initiative à l'Axe et retournent le marqueur initiative du côté Allié dans la case qu'il occupe actuellement.

6.2 Effets de l'initiative

Le camp qui a gagné l'initiative décide maintenant quel camp jouera le premier impulse de ce tour. Ce camp est appelé « premier joueur ». Note : Celui qui joue en premier ne signifie pas qu'il a l'initiative.

Généralement, vous voudrez jouer en premier parce qu'il y a toujours des choses à faire qui n'attendent pas. Cependant, vous pouvez laisser l'autre camp jouer en premier si vous voulez déplacer le marqueur d'initiative à votre avantage sur la piste ~ si leur camp joue en premier et en dernier dans le tour, le marqueur se déplace à votre avantage. Cela peut être important si vous voulez agir en premier dans un prochain tour (par exemple, le premier tour de guerre de l'Allemagne contre l'URSS).

Si tous les joueurs du camp ayant gagné l'initiative ne peuvent pas se mettre d'accord sur le camp devant jouer le premier impulse, la puissance majeure du camp ayant l'initiative qui possédait la plus grosse production au tour précédent, décide.

7. Segment d'action

Le segment d'action forme le coeur du jeu et vous occupera la majeure partie de chaque tour. Il y aura une série d'impulses alternés entre les deux camps. Après chaque impulse, vous jetterez un dé pour voir si c'était le dernier impulse. Si c'est le cas, vous passez au segment de fin du tour. Si ce n'est pas le cas, l'autre camp effectue un impulse.

8. Météo

Si vous jouez le 1^{er} impulse de chaque paire d'impulse, jetez un dé pour déterminer la météo pour ces 2 impulsions. Si le résultat du dernier jet (même si c'était lors du tour précédent) était accompagné d'astérisques, ajoutez 1, 2 ou 3 au jet, selon le nombre d'astérisques.

Croisez dans la Table Météo le tour en cours et le jet de dé modifié. Vous y trouverez le temps qu'il fait dans chaque zone météo.

Exemple : Dans le 1^{er} impulse du tour Juil/Août, vous obtenez un 8. Le jet de dé de la météo dans le dernier impulse du tour Mai/Juin était 1 avec 2 astérisques. Par conséquent, vous ajoutez 2 à votre jet de dé, ce qui nous donne 10. Le temps dans la zone nord mousson est « tempête ». Le temps est clair dans toutes les autres zones. Vous avez un astérisque qui modifiera le prochain jet de la météo.

8.1 Zones météo

Les zones météo sont imprimées sur la carte. Il y a :

1. La zone arctique (artic zone)
2. La zone nord tempéré (north temperate zone)
3. La zone sud tempéré (south temperate zone)
4. La zone méditerranée (mediterranean zone)
5. La zone nord mousson (north mousson zone)
6. La zone sud mousson (south mousson zone)

Un Hex est dans une zone météo s'il s'y trouve. Une zone maritime est dans une zone météo si son box maritime s'y trouve. La Mer

Baltique est dans la zone nord tempérée.

Chaque zone maritime hors carte porte la zone météo dans laquelle elle se situe. La zone maritime, et tous les Hex hors carte situés dans cette zone sont soumis au temps de cette zone météo. Les Hex hors carte de la carte Asie sont dans la même zone météo que celle de leur zone maritime adjacente.

8.2 Effets de la météo

8.2.1 Les déserts & montagnes désertiques

Les Hex de désert et de montagne désertique dans une zone météo où règne le blizzard souffrent seulement des effets de la neige. Dans une zone météo où règne la tempête, ces Hex souffrent seulement des effets de la pluie. Dans une zone météo où règne la pluie ou la neige, le temps est clair dans ces Hex.

8.2.2 Le ravitaillement

La portée de ravitaillement d'une unité, ou d'une source de ravitaillement secondaire, dans des Hex où la météo est clair est de 4 Hex sur les cartes européennes.

La portée de ravitaillement d'une unité, ou d'une source de ravitaillement secondaire, dans des Hex sous la neige est seulement de 3 Hex.

La portée de ravitaillement d'une unité, ou d'une source de ravitaillement secondaire, dans des Hex sous la pluie, la tempête ou le blizzard est seulement de 2 Hex.

Chaque Hex par lequel entre une ligne de ravitaillement sur les cartes Asie et Pacifique (**AfA/AiF/AsA option 1** : Et les cartes Scandinavie, Amérique et Afrique) compte comme 2. Ainsi, par exemple, vous pourriez tracer une ligne de ravitaillement d'1 Hex sous la neige (parce que cela compte comme 2 sur la carte Pacifique). Vous ne pouvez pas utiliser l'Hex en plus à moins de tracer cette ligne avec un Hex de la carte européenne, ou par la mer.

Chaque Hex hors carte de la ligne de ravitaillement compte comme 4. Donc, vous ne pouvez pas y tracer une ligne de ravitaillement d'1 Hex tant que le temps n'est pas clair (**exception** : Ligne de ravitaillement par la mer, voir en 2.4.2).

8.2.3 Les effets sur la force aérienne

Divisez par deux les facteurs de bombardement naval, tactique et stratégique des avions (y compris les avions embarqués) qui attaquent dans une zone maritime ou un Hex sous la pluie ou la neige. Si l'avion subit un tir antiaérien, divisez par deux les facteurs *après* l'application du résultat du tir antiaérien.

La seule mission que vous pouvez effectuer dans une zone météo où règne la tempête ou le blizzard est une mission de rebase.

Vous ne pouvez pas choisir un combat aéronaval dans une zone maritime où règne la tempête ou le blizzard. Ignorez un avion dans une telle zone maritime à tout point de vue. Les avions ne peuvent ni rechercher ni être inclus dans un combat naval. Cependant, ils doivent toujours avorter de la zone maritime si toutes les autres unités avortent volontairement (voir en 11.5.11).

8.2.4 Les valeurs de recherche navale

La météo peut affecter les chances de découvrir et de surprendre des forces navales en mer. Cela arrive lors d'attaque portuaire (voir en 11.2), de recherche navale (voir en 11.5.5) et d'interception (voir en 11.4.6), en modifiant la valeur de recherche inscrite dans chaque section du box maritime.

Ajoutez 1 à la valeur de recherche de la section du box maritime si à la fois :

- Le temps dans la zone maritime est « clair, pluie ou neige » ; et
- La section contient une unité NAV ou un avion embarqué (**CVPiF/SiF option 56** : L'avion embarqué doit être sur un CV ~ voir en 14.4.1 ; et si vous jouez avec **SiF option 27** : Le bonus dépend de la portée des avions embarqués ~ voir en 11.5.5) de

vos camp.

Ajoutez 1 à votre jet de dé pour la recherche dans une zone maritime sous la pluie, la tempête ou le blizzard. Ce jet peut aussi être diminué par la présence de convois ennemis (voir en 11.5.5).

8.2.5 Le mouvement terrestre

Doublez le coût du terrain (voir le Tableau des Effets du Terrain) de tous les Hex sous la pluie, la tempête ou le blizzard.

8.2.6 Les invasions

Vous ne pouvez pas envahir (voir en 11.14) un Hex où règne la tempête, la neige ou le blizzard.

8.2.7 Le combat terrestre

Les attaques

Réduisez de 1 le ratio d'un combat terrestre (voir en 11.16.5) dans un Hex sous la pluie (par exemple, 12:1 devient 11:1, et 3:2 devient 1:1). Réduisez de 2 le ratio d'un combat terrestre dans un Hex de tempête ou sous la neige (par exemple, 11:1 devient 9:1 et 3:1 devient 3:2). Réduisez de 3 le ratio d'un combat terrestre dans un Hex où règne le blizzard.

Si au moins la moitié de vos unités terrestres en attaque sont des MTN, des troupes à ski (**AsA option 65**) suédoise, finlandaise, ou norvégienne, ou des unités soviétiques blanches, vous pouvez baisser le malus du ratio de 2 dans un Hex sous la neige ou le blizzard (càd, la neige n'apporte pas de malus, et le blizzard baisse de 1 le ratio de combat). Si vous utilisez cet avantage, votre *première* perte devra être une de ces unités (**exception** : **MiF option 7** ~ le génie, voir en 22.4.1). Ces unités n'apportent aucun avantage lors des combats sous la pluie ou la tempête.

Le bombardement côtier

Ajoutez 1 aux modificateurs de bombardement côtier des sections des box maritimes (voir en 11.16.2) ayant un astérisque pour des unités situées dans ces sections, et bombardant des Hex où règne la pluie ou la neige. Par exemple, si le modificateur est « 0* », traitez-le comme un 1 pour les unités bombardant dans un Hex sous la pluie.

Vos unités ne peuvent pas faire de bombardement côtier dans des Hex où il y a une tempête ou un blizzard.

8.2.8 Longueur du tour

Le résultat sur la Table Météo vous donne aussi un chiffre dans un cercle. Si votre jet de dé de fin d'impulse (voir en 12.) n'a pas permis de clôturer les impulsions du tour, avancez le marqueur d'impulse d'un nombre de case égal à la valeur encadrée dans la Table Météo.

8.2.9 Le terrain

Les Hex de lac où la météo donne « neige » ou « blizzard » sont gelés. Traitez les Hex de lac gelé comme du terrain clair. Lorsque les Hex de lacs dégèlent (une météo autre que neige et blizzard), les unités terrestre et aérienne s'y trouvant sont détruites immédiatement.

Les côtés d'Hex de lac sont gelés si les Hex qui encadrent un côté d'Hex sont sous la neige ou le blizzard. Traitez un côté d'Hex de lac gelé comme un côté d'Hex de rivière. Notez que le côté d'Hex entre W0936 et W1036 est un côté d'Hex de lac.

Option 8 : Les hydravions (voir en 2.3.1) se trouvant sur un côté d'Hex de lac qui gèle, sont détruits immédiatement.

Les Hex de marais sont traités comme de la forêt sous la neige ou le blizzard.

8.2.10 Les ports pouvant geler



Vous ne pouvez pas déplacer d'unités navales dans ou depuis un port

pouvant geler si le temps régnant dans l'Hex de port est «neige » ou «blizzard ». Quand commence le retour vers les bases, durant le segment de fin de tour (voir en 13.4), la météo prise en compte est celle qui régnait lors du dernier impulse du tour.

Si lors du dernier impulse du tour, la météo de la zone météo arctique était blizzard ou neige, l'Allemagne pourra transporter des ressources suédoises à travers la zone maritime Baltic Sea seulement si Narvik n'est pas contrôlé par une puissance majeure Alliée [Note du concepteur : Cela représente le fait que les ressources étaient transportées le long des eaux côtières neutres norvégiennes pendant l'hiver].

Vous ne pouvez pas transporter de ressources (ou de points de construction) dans ou depuis un port pouvant geler si la météo dans l'Hex du port du dernier impulse du tour était «neige » ou «blizzard ».

Vous ne pouvez pas tracer de ligne de ravitaillement maritime sortant ou entrant d'un port pouvant geler si la météo dans l'Hex de port est «neige » ou «blizzard ».

9. Déclaration de guerre

Dans cette phase, vos puissances majeures peuvent déclarer la guerre aux puissances majeures de l'autre camp ou aux pays mineurs non alignés. Il y a des restrictions sur certaines puissances majeures déclarant la guerre (la Chine ~ voir en 9.2, l'entrée US ~ voir en 13.3, les pactes de neutralité ~ voir en 9.5 et la revendication frontalière soviétique ~ voir en 19.6).

Interaction avec les pays non en guerre

Si vous n'êtes pas en guerre avec une puissance majeure ou un pays mineur particulier, votre interaction avec lui est limitée.

Vous ne pouvez pas attaquer ses unités (**exception** : Voir en 9.9, état de guerre multiple).

Vous ne pouvez pas bombarder les usines ou les ressources qu'il contrôle.

Vous ne pouvez pas entrer dans un Hex contrôlé par :

- Un pays mineur neutre ;
- Une puissance majeure neutre de votre camp ; ou
- Une puissance majeure ou pays mineur de l'autre camp mais non en guerre avec vous.

9.1 Puissance majeure neutre

Une puissance majeure est neutre si elle n'est pas en guerre avec toute autre puissance majeure. Si elle est en guerre avec au moins 1 puissance majeure, elle est appelé « puissance majeure active ».

Les unités contrôlées par une puissance majeure neutre peuvent seulement entrer dans des Hex contrôlés par cette puissance majeure, par un pays mineur aligné avec elle, ou par un pays mineur en guerre de son camp. Elles peuvent aussi aller en mer.

Une puissance majeure neutre ne peut pas coopérer avec une autre puissance majeure (voir en 18.).

Les puissances majeures neutres doivent toujours choisir soit une *action combinée* soit de *faire l'impasse* (**exception** : L'Allemagne en 1939 ~ voir en 10.1). Chaque *unité* navale d'une puissance majeure neutre déplacée (et non chaque Task Force) compte comme 1 mouvement naval - 5 points de convoi compte comme 1 unité navale (**SiF option 9**: 2 points de convoi (ou tout point restant) compte comme 1 unité navale).

9.2 Comment déclarer la guerre

Toutes les puissances majeures d'un camp annoncent à quelles puissances majeures de l'autre camp elles déclarent la guerre lors de cet impulse. Elles annoncent toutes aussi à quel pays mineurs neutres elles déclarent la guerre lors de cet impulse.

Vous ne pouvez pas déclarer la guerre à :

- Toute puissance majeure ou pays mineur de votre camp ; ou
- Un pays contre lequel vous êtes déjà en guerre ; ou

- Un pays mineur qui est déjà contrôlé par une puissance majeure de l'autre camp. Cependant, une déclaration de guerre sur une puissance majeure est aussi une déclaration de guerre à chaque pays mineur aligné sur cette puissance.

Chaque déclaration de guerre sur une puissance majeure ou un pays mineur neutre peut jouer sur l'entrée US (voir en 13.3.3), les jets de dé pour l'entrée US étant lancés après *toutes* les déclarations de guerre. Il n'y a pas de jet de dé pour l'entrée US si vous déclarez la guerre sur une puissance majeure qui a des unités ([les siennes ou celles des pays mineurs contrôlés](#)) dans le pays mère de votre puissance majeure (par exemple, la France pourrait déclarer la guerre à l'Italie sans devoir jeter de dé pour l'entrée US si des [unités contrôlées par l'Italie](#) étaient dans des Hex contrôlés par l'Allemand en France métropolitaine).

La Chine ne peut pas déclarer de guerre.

9.3 Déclarations obligatoires

L'Allemagne doit déclarer la guerre à la Pologne dans le premier impulse de tout scénario commençant en Sep/Oct 1939. Aucune puissance majeure ne peut faire d'autre déclaration de guerre dans cet impulse.

La France et le Commonwealth doivent déclarer la guerre à l'Allemagne lors de leur premier impulse, après que l'Allemagne ait déclaré la guerre à la Pologne. Aucune puissance majeure ne peut faire d'autre déclaration de guerre dans cet impulse.

9.4 Entrée US

Les USA ne peuvent pas déclarer la guerre à un pays mineur à moins qu'ils aient atteint le niveau d'entrée US nécessaire (voir en 13.3.2, option d'entrée 48).

Les USA peuvent déclarer la guerre à l'Allemagne et à l'Italie durant la même phase, mais ils ne peuvent pas déclarer la guerre au Japon s'ils ont déjà tenté de déclarer la guerre à au moins l'une des 2 autres dans la même phase.

S'ils tentent de déclarer la guerre à l'Allemagne et l'Italie à la fois dans la même phase, les USA feront une seule tentative au lieu d'une pour chaque. Si la tentative réussit, elle comptera comme 2 déclarations pour les besoins de l'entrée US (voir en 13.3.2).

Les USA peuvent déclarer la guerre à la France de Vichy (voir en 17) lors de n'importe quelle phase de déclaration de guerre à *condition* que les USA soient en guerre contre l'Allemagne ou l'Italie. Elle est automatiquement réussie (voir l'action d'entrée US 32).

Les pools d'entrée et de tension

Les USA ont un pool d'entrée japonais et un pool d'entrée germano-italien. Votre niveau d'entrée contre une puissance majeure de l'Axe est égal à 1,5 fois la valeur des marqueurs que vous avez mis dans votre pool d'entrée plus la moitié de la valeur des marqueurs des autres pools.

Exemple : Jay a 17 points de marqueurs dans le pool d'entrée germano-italien et 8 points dans le pool japonais. Le niveau d'entrée de Jay contre l'Allemagne ou l'Italie est de $(17 \times 1,5) + (8 \times 0,5) = 29,5$, arrondi à 30. Son niveau d'entrée contre le Japon est de $(17 \times 0,5) + (8 \times 1,5) = 20,5$, arrondi à 21.

De la même façon, vous avez 2 pools de tension : Un pool de tension japonais et un pool de tension germano-italien. Votre niveau de tension contre une puissance majeure est égal à 1,5 fois la valeur des marqueurs contenus dans son pool de tension plus la moitié de la valeur des marqueurs de l'autre pool de tension.

Tentative de Déclaration de guerre

Annoncez votre tentative de déclaration de guerre sur une puissance majeure. Regardez alors, sur la Table «It's War » (C'est la Guerre), le chiffre d'entrée en guerre se trouvant à l'intersection du niveau d'entrée contre une puissance majeure, et du niveau de tension contre cette même puissance. Maintenant, jetez un dé :

- S'il est inférieur ou égal au chiffre d'entrée en guerre, votre déclaration est réussie. Retournez tous vos marqueurs d'entrée et de tension pour que votre adversaire puisse vérifier votre résultat.

En cas de réussite, jetez un dé pour l'option d'entrée de déclaration de guerre (voir en 13.3.2).

- Si le jet dépasse le chiffre d'entrée en guerre, votre tentative est un échec. Vous ne devez pas retourner vos marqueurs, mais vous devez remettre 1 marqueur d'entrée et 1 marqueur de tension dans le pool de marqueurs communs. Choisissez-les au hasard dans les pools de la puissance majeure visée. Si vous n'avez aucun marqueur dans les pools d'entrée et de tension, vous ne pourrez jamais tenter de déclarer la guerre à une puissance majeure.

Il existe des modificateurs au jet de dé. Tous les modificateurs sont cumulatifs :

Quand vous tentez de déclarer la guerre à l'Allemagne et/ou l'Italie ;

-2 si le Royaume-Uni a été conquis.

Quand vous tentez de déclarer la guerre au Japon ;

-2 si la Chine a été conquise.

-1 si la Chine n'a pas été conquise mais qu'une unité japonaise est en Chine.

+2 si la flotte américaine n'est pas à Pearl Harbor (voir en 13.3.2, option d'entrée 26).

Quand vous tentez de déclarer la guerre à toute puissance majeure de l'Axe ;

+3 si vous n'avez pas encore choisi l'option d'entrée US 34 ~ vote du projet de loi de finances de la guerre (voir en 13.3.2).

-1 si les USA sont déjà en guerre avec une puissance majeure.

Exemple : Le niveau d'entrée US contre le Japon est de 38 et le niveau de tension de 18. On obtient donc le chiffre d'entrée en guerre de 3 sur la Table « It's War ». La Chine et le Royaume-Uni n'ont pas été conquis, mais il y a des unités japonaises en Chine. Les USA n'étant pas en guerre avec une puissance majeure, la flotte américaine étant dans Pearl harbour et le projet de loi de finances de la guerre ayant été voté, Jay doit alors obtenir un 4 ou moins au dé pour déclarer la guerre au Japon.

9.5 Pacte de neutralité

Un pacte de neutralité rend difficile, pour les puissances majeures l'ayant signé, une nouvelle déclaration de guerre entre ces mêmes puissances.

L'URSS et l'Allemagne

Dans tous les scénarios de **WiF** commençant après Juil/Août 1939 et avant Juil/Août 1941, l'URSS et l'Allemagne ont un pacte de neutralité en cours faisant partie du pacte germano-soviétique.

Les autres puissances majeures

Les puissances majeures de camp opposé peuvent consentir à signer un pacte de neutralité pendant n'importe quelle phase de paix à condition qu'elles ne soient pas en guerre l'une contre l'autre. Les Chinois nationaliste et communiste doivent se mettre d'accord avant de signer un pacte de neutralité. Les puissances majeures signent un pacte de neutralité automatiquement quand elles entrent en paix (voir en 13.7.3).

Si les deux puissances majeures sont d'accord, vous pouvez reconfirmer un pacte de neutralité pendant n'importe quelle phase de pacte de neutralité (dans la phase de déclaration de guerre) subséquent (cela vous permet de repartir avec des valeurs de garnison défensive à efficacité maximale ~ voir les valeurs de garnison ci-dessous).

Effet des pactes de neutralité

Après avoir signé un pacte de neutralité avec une puissance majeure, les unités contrôlées par une autre puissance majeure de votre camp *ne peuvent pas* entrer dans des Hex de votre frontière commune avec la puissance majeure du pacte, si la puissance majeure amie est en guerre avec cette puissance majeure. Si elles sont déjà sur la frontière commune, déplacez-les immédiatement vers les Hex amis les plus proche, tout en respectant les limites d'empilement.

Votre *frontière commune* avec une autre puissance majeure comprend chaque Hex que vous (ou vos pays mineurs alignés) contrôlez parmi les 3 Hex et/ou points d'Hex comptés à partir d'un Hex contrôlé par l'autre puissance majeure (ou ses pays mineurs alignés). Les Hex sur les cartes Amérique, Asie et Pacifique, ainsi que les Hex hors carte, comptent comme seulement 1 Hex.

Vous pouvez déclarer la guerre à une puissance majeure avec qui vous avez un pacte de neutralité, seulement si vous aviez cassé ce pacte lors de votre phase de déclaration de guerre. Une fois le pacte cassé, vous et l'autre puissance majeure pouvez se déclarer la guerre mutuellement sans restriction. Vous pourriez même le faire dans la même phase. Une fois qu'un pacte est cassé, les deux puissances majeures remettent les marqueurs d'entrée qu'elles avaient placés sur leur frontière commune (voir ci-dessous) dans le pool de marqueurs d'entrée commun.

Vous pouvez choisir de casser un pacte de neutralité que vous avez avec une autre puissance majeure à cause d'un avion ennemi, en ayant un ratio de garnison suffisant ou en cassant le pacte germano-soviétique (voir en 19.5.3)

Vous pouvez déclarer la guerre à une puissance majeure avec laquelle vous n'avez pas de pacte pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre amie (les USA sont sujets à d'autres conditions ~ voir en 9.4). **Exception** : La Chine ne peut jamais déclarer la guerre.

Avion ennemi

Vous pouvez casser un pacte de neutralité pendant une phase de déclaration de guerre amie si après avoir signé le pacte, un avion contrôlé par une puissance majeure en guerre avec vous, effectue une mission contre un Hex ou une unité que vous contrôlez, et que cet avion ait décollé d'un Hex contrôlé par la puissance majeure ayant signé le pacte.

Ratio de garnison

Vous pouvez casser un pacte de neutralité lors de n'importe quel tour de l'année du calendrier *succédant* l'année de la signature, à condition que vous ayez au moins un ratio de garnison 2:1 sur votre frontière commune. Déterminez votre ratio de garnison avec la puissance majeure que vous voulez attaquer comme suit :

1. Déterminer la valeur de garnison totale de vos unités ;
2. Ajoutez votre total de marqueurs d'entrée offensifs à cette valeur (voir en 13.2) ;
3. Déterminer la valeur de garnison (modifiée) de l'autre puissance majeure et ajoutez-y tous ses marqueurs d'entrée défensifs ;
4. Comparez vos deux valeurs finales ;
5. Si votre total est au moins le double de celui de l'autre puissance majeure, vous pouvez casser le pacte.

Les valeurs de garnison

Vous comptez seulement les valeurs de garnison de vos unités terrestre et aérienne (en comptant celles des pays mineurs alignés) contenues dans la frontière commune avec l'autre puissance majeure du pacte. Si vous n'avez pas de frontière commune, vous ne pouvez pas utiliser le ratio de garnison pour casser un pacte.

Une unité a une valeur de garnison seulement si elle n'est pas retournée, et qu'elle ne se trouve pas dans une ZcC ennemie.

La valeur de garnison de chaque unité est pour :

Toute division (AsA & MiF option 2)	0.5
Toute unité HQ-A, ARM, MECH, MTN, ou unité SS	2
Toute unité aérienne embarquée (CVPiF/SiF option 5b)	0
Toute autre unité terrestre et aérienne	1

Doublez la valeur de garnison *défensive* de vos unités dans l'année du calendrier succédant celle où le pacte de neutralité a été signé. La valeur de garnison défensive n'est pas modifiée l'année suivante, elle est divisée par deux l'année d'après, divisée par trois l'année encore après, et divisée par quatre pour toutes les autres années.

Exemple : L'URSS et le Japon signent un pacte en 1939. Aucun des deux ne peut déclarer la guerre à l'autre pour le reste de l'année 1939. En 1940, l'un ou l'autre peut déclarer la guerre s'il peut satisfaire le ratio de garnison de 2:1. Comme c'est l'année du calendrier après que le pacte a été signé, les unités de chaque camp voient leurs valeurs de garnison défensive doublées ; leurs valeurs offensives ne sont pas modifiées. En 1941, les valeurs de garnison défensive des unités ne seront pas modifiées, elles seront divisées par deux en 1942, seront divisées par trois en 1943 et ainsi de suite. Les valeurs de leurs marqueurs ne sont jamais modifiées.

Les totaux des marqueurs d'entrée

Vos marqueurs d'entrée sur la frontière commune avec leur chiffre visible sont vos marqueurs d'entrée défensifs. Vos marqueurs avec le point d'interrogation visible (chiffre caché) sont vos marqueurs d'entrée offensifs.

Quand vous voulez casser un pacte de neutralité, vous augmentez votre valeur de garnison avec la valeur de vos marqueurs d'entrée offensifs, mais vous ne devez pas dépasser le double de votre valeur de garnison. Par exemple, si votre valeur de garnison est de 12 et la valeur de vos marqueurs d'entrée offensifs additionnés est de 16, vous pouvez augmenter votre valeur de garnison jusqu'à 24, et non 28.

De la même façon, vous augmentez votre valeur de garnison défensive avec le total de vos marqueurs d'entrée défensifs de la frontière commune. Comme précédemment, vous ne pouvez pas dépasser le double de votre valeur (modifiée) de garnison défensive.

Exemple : L'URSS et le Japon signent un pacte en 1939. On suppose que la valeur de garnison du Japon sur la frontière commune Russo-japonaise est de 3. En 1940, on double la valeur à 6. Le Japon peut aussi ajouter 6 points de marqueurs d'entrée défensifs, pour atteindre un total maximal de garnison défensive de 12. En 1941, le total de la garnison défensive tombe à 3 et seuls 3 points de marqueurs d'entrée défensifs peuvent s'ajouter (total de 6). En 1942, le total de garnison défensive est de 1,5, et passe à 3 après l'ajout de 1,5 points de marqueurs d'entrée défensif.

9.6 Faire appel aux réserves

Chaque puissance majeure (**exception** : La France de Vichy ~ voir en 17.3) a des unités de réserve que vous pouvez engager lorsque vous entrez en guerre contre une autre puissance majeure.

Vous pouvez toujours faire appel aux unités de réserve qui ont un « Res » inscrit au dos de leur pion. Si une unité de réserve porte le nom d'une puissance majeure particulière au dos de son pion, vous pouvez faire appel à cette unité seulement si vous entrez en guerre contre cette puissance majeure.

Exemple : Vous pouvez engager la milice soviétique « Moscou » quand l'URSS entre en guerre contre l'Allemagne (Ge).

Vous n'avez pas à engager toutes les réserves autorisées à la première occasion. Toutes celles que vous n'aurez pas mises en jeu seront disponibles tant que vous serez en guerre contre une puissance majeure.

Quand vous faites appel aux réserves :

- Déplacez immédiatement vos unités de réserve autorisées du pool de réserve vers la carte de la même façon que des renforts (voir en 4.2). Elles seront retournées lors du placement sur la carte ; et
- Mettez vos unités de réserve autorisées, précédemment retirées du jeu, dans vos force pools.

À partir de maintenant, traitez ces réserves comme n'importe quelle autre unité.

Quand l'URSS fait la paix avec l'Allemagne, transférez toutes les unités de réserve portant un « Ge » au dos de leurs pions, de la carte ou du cercle de production vers le pool de réserve. Enlevez du jeu toutes les unités de réserve de ce type dans les force pools.

Quand vous êtes en paix avec toutes les puissances majeures (càd, vous êtes de nouveau neutre), transférez toutes vos unités de réserve qui sont soit sur la carte, soit sur le cercle de production vers le pool de réserve. Enlevez du jeu toutes les unités de réserve présentes dans les force pools.

Si vous entrez de nouveau en guerre, vous pouvez de nouveau faire appel aux unités de réserve autorisées.

Au début de certains scénarios, des puissances majeures auront déjà engagé leurs réserves. Les données de chaque scénario vous diront quelles sont les puissances concernées. Le Japon et la Chine ont déjà fait appel à leurs réserves dans tous les scénarios de **WiF** : Leur état d'unité de réserve est utile pour les campagnes de **Day of Decision (DoD)**.

9.7 Contrôler de nouveaux pays mineurs

Vous attribuez maintenant le contrôle des pays mineurs sur lesquels on a déclaré la guerre durant cette phase, à une puissance majeure de l'autre camp (voir en 19.2), suivant l'ordre des déclarations.

Un pays mineur est en guerre contre tous ceux qui sont en guerre avec la puissance majeure qui le contrôle, en plus des puissances majeures qui lui ont déclaré la guerre.

Quiconque prend le contrôle d'un pays mineur place les forces de ce pays immédiatement (voir en 19.4).

9.8 Pays mineur aligné

Si un pays mineur neutre peut s'aligner sur votre puissance majeure (voir en 19.6, 19.7 et 19.8), vous pouvez déclarer qu'il aligne sur vous. Vous pouvez déclarer l'alignement d'un seul pays mineur sur votre puissance majeure à chaque impulsion de votre camp.

Votre puissance majeure contrôle un pays mineur aligné sur vous comme si une autre puissance majeure lui avait déclaré la guerre.

9.9 Etat de guerre multiple

Parce que vous pouvez être en guerre aux côtés de certaines puissances majeures et pas avec d'autres, vous rencontrerez des cas où des unités vous seront opposées, et d'autres pas. Cette règle traite ces cas.

Une unité ne peut pas entrer dans, ou attaquer, un Hex (ou les unités sur cet Hex) contrôlé par une puissance majeure de l'autre camp qui n'est pas en guerre contre elle. Cependant, elle peut attaquer un Hex contrôlé par une puissance majeure ou pays mineur ennemi même si l'Hex contient des unités qui ne sont pas en guerre contre elle.

En attaquant de cette façon un Hex, vous devez combattre toutes les unités ci trouvant, mais les deux camps ignorent le fait que vous ne soyez peut être pas en guerre avec toutes les unités présentes. Cela veut dire que chaque camp pourrait effectuer des missions aériennes dans l'Hex et utiliser le bombardement côtier etc. comme si elles étaient toutes en guerre.

Vous pouvez seulement soutenir des unités attaquées que vous contrôlez, si les unités de soutien sont de la même nationalité que les unités (ou Hex lors d'un bombardement stratégique) attaquées ou si ces unités (ou Hex) sont en guerre avec au moins une puissance majeure ou pays mineur attaquant.

Exemple 1 : il y a 2 unités terrestres et une unité LND retournée du Commonwealth à Nice. L'Italie déclare la guerre à la France et veut attaquer Nice. Un avion italien ground strike l'Hex. Il peut être intercepté par des chasseurs du Commonwealth (mais pas français ~ voir en 18). Le Commonwealth et l'Italie peuvent faire décoller leurs avions en appui sol dans l'Hex de Nice. Si les Italiens gagnent le combat et avancent dans l'Hex, l'unité LND retournée du Commonwealth sera détruite. Les unités du Commonwealth ne seront pas autorisées à contre-attaquer pour reprendre l'Hex (à moins qu'il déclare la guerre à l'Italie) parce qu'elles ne peuvent pas attaquer un Hex contrôlé par une puissance majeure qui n'est pas en guerre contre le Commonwealth.

Exemple 2 : L'Allemagne et l'Italie sont en guerre contre le Commonwealth et l'Allemagne est en guerre contre les USA. Les bombardiers allemands et italiens exécutent un bombardement stratégique contre Londres. Les chasseurs (FTR) américains peuvent intervenir contre les bombardiers allemands parce qu'allemand et américain sont en guerre. Les USA ne peuvent pas attaquer les bombardiers italiens parce qu'ils ne sont pas en guerre avec l'Italie. Ainsi, les bombardiers italiens passeront automatiquement à travers les chasseurs américains. Si un FTR du Commonwealth avait pu intercepter, vous auriez pu effectuer un seul et même combat parce que le Commonwealth est en guerre contre l'Allemagne et l'Italie. Si le chasseur du Commonwealth avait été descendu, les bombardiers italiens seraient alors passés sans dommage.

Exemple 3 : l'URSS lance une attaque terrestre contre des unités finlandaises contrôlées par l'Allemand à Helsinki, avant que l'Allemagne et l'URSS ne soient en guerre. Les Allemands pourraient envoyer un avion finlandais en appui, mais ne pourrait ni envoyer un

avion allemand ni effectuer un bombardement côtier allemand, à moins qu'une unité terrestre allemande ne soit aussi à Helsinki.

Vous pouvez seulement tenter d'intercepter des unités navales en guerre avec vous. Si des unités de plusieurs puissances majeures ou pays mineurs tentent d'intercepter une Task Force contenant des unités de l'autre camp, vous ne devez pas être en guerre contre chaque unité de la Task force en mouvement pour l'intercepter - cependant les unités navales qui ne sont en guerre avec aucune puissance majeure ou pays mineur de l'interception sont ignorées dans le combat naval résultant.

Pendant les attaques portuaires et les combats navals, une unité ne peut pas combattre des unités de l'autre camp à moins qu'elle soit en guerre contre au moins l'une d'entre elles (être en guerre contre une unité ennemie transportée par une unité navale n'est pas suffisant). Cependant, vous résolvez, en un seul combat, un combat incluant des unités qui ne sont pas en guerre entre elles, tant que chaque unité impliquée est en guerre avec au moins 1 unité ennemie dans le combat. Ecartez du combat une unité qui n'est plus en guerre contre au moins une unité ennemie.

Exemple : Un combat met en jeu des unités navales du Commonwealth et américaines contre des unités allemande et japonaise. Les USA sont en guerre contre le Japon, et le Commonwealth est en guerre contre l'Allemagne. Vous résolvez le tout en un seul combat bien que les unités américaines ne puissent pas combattre les unités allemandes et que les unités Japonaises ne peuvent pas attaquer les unités du Commonwealth. L'unité japonaise est coulée. Dans le prochain tour, l'unité américaine ne participera pas au combat parce qu'elle ne peut pas combattre les unités allemandes.

Les exceptions à la restriction de combattre les unités navales neutres concernent les unités américaines qui escortent les convois Alliés (voir en 13.3.2, options d'entrée 11, 29, & 38) et toutes les unités américaines après le choix de l'option «guerre navale sans restriction» (option d'entrée 50).

La surprise

Les unités sont surprises seulement (voir en 15) quand vous leur déclarez la guerre – et non quand vous les attaquez sans être en guerre contre elles.

9.10 Occupation japonaise

Le Japon peut annoncer l'occupation de l'Indochine française et de Madagascar pendant la phase de déclaration de guerre (voir en 13.3.3, actions d'entrée 1 & 5). Si les conditions demandées en 13.3.3 ont été préalablement remplies, vous pouvez aligner ces pays mineurs même s'ils sont déjà alignés à condition que le Japon ne soit pas en guerre contre les puissances majeures les contrôlant.

10. Choix des actions

Vous devez choisir une action pour chaque puissance majeure de votre camp. Chaque type d'action affectera tout ce que réalisera la puissance majeure pour le reste de la phase d'action. Vous pouvez choisir une opération dans un impulse et une autre opération dans un autre impulse du tour.

10.1 Types d'action

Les actions que vous pouvez choisir sont :

- Faire l'impasse (intéressant pour terminer le tour plus vite) ; ou
- Action aérienne (intéressant pour exécuter des missions aériennes) ; ou
- Action navale (intéressant pour déplacer et combattre des unités navales) ; ou
- Action terrestre (intéressant pour déplacer et combattre des unités terrestres) ; ou
- Action combinée (permet de faire un peu de tout).

Si vous êtes une puissance majeure neutre, vous devez choisir soit une action combinée soit de faire l'impasse. Seule l'Allemagne peut choisir à la place une action terrestre dans le premier impulse de

Sep/Oct 1939.

10.2 Limite d'activité

Ce que fait votre puissance majeure dans un impulse dépend de l'action que vous avez choisie. Si vous choisissez de faire l'impasse, elle ne fera aucune action dans cet impulse.

Si vous choisissez une action terrestre, aérienne, navale, ou combinée, vous effectuerez plusieurs activités limitées selon le type d'action. La Table des Activités Autorisées vous donne le nombre d'activités effectuelles selon le type d'action.

Une case cochée dans la table signifie que vous pouvez effectuer un nombre illimité de ces activités. Une case vide indique que vous ne pouvez pas effectuer cette activité avec le type d'action choisi.

Une lettre dans ces cases renvoie à une colonne sur la Table des Limites d'Activités des puissances majeures. Cela vous donne le nombre de mouvements, missions et combats que vous pouvez réaliser.

Quelles sont celles comptabilisées dans les limites ?

Chaque unité aérienne qui vole compte comme une mission aérienne. Déplacer une unité terrestre pendant un mouvement terrestre (voir en 11.11), un transport aérien (voir en 11.12), un débarquement (voir en 11.13), une invasion (voir en 11.14) ou un parachutage (voir en 11.15) compte comme un mouvement terrestre. Chaque avion ou unité terrestre qui se déplace par rail sur une carte, ou vers une carte adjacente, compte comme un mouvement sur rail (les déplacements allant plus loin comptent plus d'un mouvement sur rail ~ voir en 11.10). Toute attaque terrestre y compris les invasions et parachutages, compte comme une attaque terrestre. Les attaques contre un défenseur de force 0 comptent aussi. Chaque Task Force d'unités navales en déplacement compte comme un mouvement naval.

Les limites portant sur les missions aériennes quand vous choisissez une opération terrestre, navale ou combinée sont des limites portant sur le nombre total de missions aériennes que vous pouvez effectuer dans l'impulse. Toute mission que vous effectuez est comptabilisée. Cependant, les missions d'interception aéronavale, d'appui sol, de patrouille aérienne de combat, d'escorte et d'interception ne sont pas comptabilisées dans votre limite de mission (il y a une croix dans ces cases).

Exemple : l'Italie choisit une opération navale, Maria peut donc effectuer 2 missions aériennes. Sa première mission est une mission aéronavale en Eastern Mediterranean. Pendant le combat naval, elle envoie en plus quelques bombardiers et chasseurs dans la zone maritime mais ils ne sont pas comptabilisés dans sa limite parce qu'ils sont en interception aéronavale. Avec sa dernière mission aérienne autorisée, elle effectue un bombardement stratégique sur Lyon avec un bombardier. Elle envoie un chasseur en escorte et un autre chasseur intercepter le chasseur français en réaction. Les missions d'escorte et d'interception ne comptent pas non plus.

Toute action effectuée par une unité d'un pays mineur compte dans la limite de la puissance majeure la contrôlant.

11. Chronologie des actions

Les puissances majeures qui ne font pas l'impasse exécutent les différentes activités inscrites en D2.3 suivant une séquence de jeu. L'ordre des activités que votre camp effectue est important, alors s'il vous plaît suivez la séquence avec soin.

11.1 Faire l'impasse

Quand une puissance majeure fait l'impasse, il ne peut rien faire pendant le reste de l'impulse (**exception** : Ses unités combattront si elles sont prises à partie dans un combat naval, mais leur puissance majeure ne pourra ni initier un combat naval ni effectuer des missions d'interception aéronavale dans le combat).

Exemple : le Commonwealth fait l'impasse. Il a des unités navales en Western Mediterranean où se trouvent déjà une Task Force italienne et un convoi américain. Les unités du Commonwealth ne peuvent pas

attaquer mais elles combattront si elles sont impliquées dans un combat initié par l'Américain ou l'Italien.

Si chaque puissance majeure de votre camp (neutre et active) fait l'impasse, soustrayez 2 au dé pour finir les impulsions quand vous arrivez dans la phase de test du dernier impulsion (voir en 12.). Soustrayez 1 et non 2 si vous jouez sur 1 ou 2 cartes.

Si toutes les puissances majeures sauf une de votre camp font l'impasse, soustrayez 1 à votre jet de dé pour terminer les impulsions. Cela ne s'applique pas quand on joue sur 1 ou 2 cartes.

11.2 Attaque portuaire

Vous utilisez des missions d'attaque portuaire pour attaquer les unités navales ennemies dans les ports.

Pour faire des attaques portuaires :

1. Votre adversaire envoie les patrouilles aériennes de combat dans des Hex risquant d'être visés ;
2. Vous envoyez votre sélection de bombardiers en attaque et de chasseurs en escorte dans les Hex de port visés ;
3. Votre adversaire envoie des chasseurs en interception dans les Hex visés ;
4. Vous envoyez vos chasseurs en interception dans les Hex visés ;
5. Les deux camps font les jets de recherche ;
6. Résolez tous les combats aériens ;
7. Les bombardiers survivant subissent le tir antiaérien des bateaux présents dans le port (**AsA option 3**: Et des unités antiaériennes ~ voir en 22.4.2) ;
8. Les bombardiers survivant attaquent les bateaux avec leur facteur air-mer ;
9. Rebasez puis retournez tous les avions survivants.

Les jets de recherche

Les jets de recherche déterminent combien de points de surprise auront chaque camp. La procédure est identique aux combats navals normaux (voir en 11.5.6). Contrairement aux combats navals normaux, ils ne déterminent pas quelles unités participent à moins que quelqu'un (généralement le défenseur) dépense suffisamment de points de surprise pour éviter le combat.

Les points de surprise

Vos points de surprise sont la somme :

- Du chiffre de recherche modifié de la plus haute section du box maritime contenant une de vos unités participant au combat ; et
- Du jet de recherche non modifié de votre adversaire.

Les bombardiers en attaque basés à terre sont traités comme étant dans la 3^{ème} section. Le défenseur est dans la 3^{ème} section si le port est un port mineur, et est dans la 5^{ème} section si le port est un port majeur. Les avions embarqués sont dans la section de leur CV (ces chiffres de recherche peuvent être modifiés par la présence de NAV et de CV ~ voir en 8.2.4). Les CV dans un port ne modifient pas le chiffre de recherche.

Si votre puissance majeure ou pays mineur avait été surpris dans cet impulsion (voir en 15.), vous partez avec un total de 0 point de surprise.

Le camp qui a le plus grand nombre de points de surprise peut dépenser la différence de la même manière que durant les combats navals normaux (voir en 11.5.6), mis à part que vous ne pouvez pas changer le type de combat (combat aérien).

Si le combat est évité (en dépensant 4 points de surprise ~ voir en 11.5.6), tous les avions embarqués et unités aériennes sont traités comme ayant effectué une mission. Ainsi, ils sont comptabilisés dans la limite des missions et doivent être renvoyés vers leurs bases puis retournés.

L'attaque

Après tous les combats aériens (voir en 14.3), votre adversaire soumet les bombardiers survivants aux tirs antiaériens des unités navales dans le port (voir en 11.5.9) et des unités antiaériennes (**AsA option 3**: Voir en 22.4.2).

Vous attaquez ensuite les unités navales avec vos bombardiers rescapés du tir AA, en utilisant leur facteur air-mer. Vous exécutez

l'attaque comme pour un combat aérien (voir en 11.5.9) en tenant compte des exceptions suivantes :

- (a) Les sous-marins dans un port mineur sont inclus automatiquement (les ports majeurs sont considérés comme ayant des radars à l'épreuve des bombes, et seul le possesseur des unités visées peut choisir de les inclure ou non dans le combat) ; et
- (b) Chaque résultat « A » (avorter) vous fait retourner une unité ciblée non retournée ; et
- (c) Il y a seulement 1 round de combat dans une attaque portuaire.

Option 18 (les bateaux touchant le fond) : Quand vous appliquez les résultats d'un combat sur des unités dans un port, un résultat « X » (ou 2 résultats « D ») détruit la cible seulement si votre jet de sauvegarde est inférieur ou égal à la moitié de son facteur défensif (le second jet si l'unité est détruite par 2 résultats « D »). Si votre jet est supérieur à la moitié du facteur défensif et inférieur à sa valeur totale, mettez l'unité dans le pool de construction et non dans le force pool. Un avion embarqué (**CVPIF/SiF option 56**) sur un CV touchant le fond (**PIF option 28** : et son pilote) est toujours détruit. Les points de convoi ne peuvent jamais être renfloués - ils sont toujours détruits.

11.3 Mission aéronavale

Les missions aéronavales permettent aux avions de patrouiller dans une zone maritime ou de revenir d'une patrouille en zone maritime.

Contrairement à la plupart des autres missions aériennes, vous n'effectuez pas de mission aéronavale contre une cible ennemie. Vous pouvez effectuer une mission aérienne dans une zone maritime qu'il y ait des unités ennemies ou pas. Vous pouvez aussi utiliser une mission aéronavale pour déplacer un avion déjà en mer vers la section inférieure d'un box maritime ou pour le renvoyer à sa base.

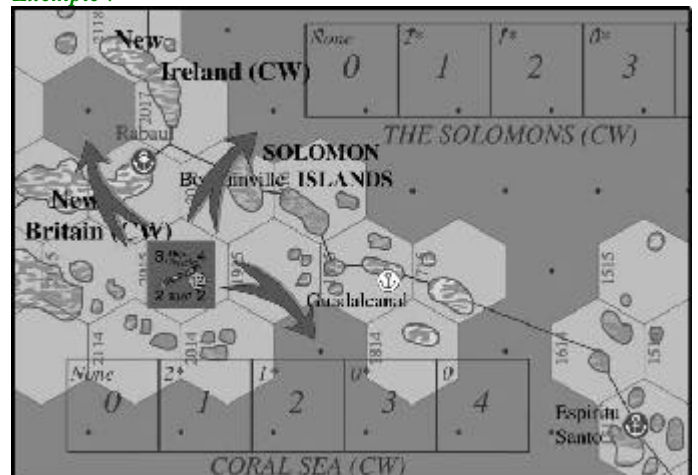
Seul un avion non retourné peut faire une mission aéronavale. Ça doit être soit un FTR soit un avion ayant un facteur air-mer (et non un astérisque).

Bien que les avions embarqués sont toujours inclus dans les combats aéronavals de leur zone de mer, ils ne peuvent pas effectuer de mission aéronavale (**SiF option 56** : Sauf les avions embarqués utilisés comme des LND ou des FTR, au lieu d'être utilisés à partir d'un CV ~ voir en 14.4.1).

Comment réaliser une mission aéronavale ?

Pour effectuer une mission aéronavale dans une zone maritime, envoyez l'avion de sa base vers n'importe quel point d'Hex de la zone maritime. Placez l'avion dans une section du box maritime de cette zone. S'il n'a plus de point mouvement après avoir atteint le point d'Hex, il sera placé seulement dans la section 0. S'il lui reste 1 point mouvement inutilisé, il peut aller dans les sections 0 ou 1. S'il a 3 points inutilisés (càd, 1+2), il peut aller dans les sections 0, 1 ou 2. S'il a 6 points inutilisés (càd, 1+2+3), il peut aller dans les sections 0, 1, 2 ou 3. Et, s'il a 10 points ou plus inutilisés, il peut aller dans n'importe quelle section.

Exemple :



Cet avion japonais a 12 points mouvement. Il décolle d'un Hex vers un Hex côtier, puis de cet Hex côtier à un point d'Hex. Cela lui coûte 4 points mouvement (chaque Hex sur la carte du Pacifique coûte 2 points), et lui reste donc 8 points mouvement inutilisés. Par conséquent, il peut aller dans les sections 0, 1, 2 ou 3 du box maritime.

Vous devez utiliser une mission aéronavale pour déplacer un avion dans une section inférieure d'un même box maritime. Mettez-le simplement dans n'importe quelle section inférieure, sans dépenser de points mouvement. L'unité pourra être renvoyée à sa base plus tard (soit lors d'une autre mission, soit durant la phase de retour à la base) parce qu'il commence à partir d'une section inférieure.

Pour effectuer une mission aéronavale à partir d'une zone maritime, prenez l'unité aérienne de sa section du box maritime et mettez-la sur n'importe quel point d'Hex de la zone maritime. Envoyez-la vers n'importe quel Hex ami contrôlé et retournez-la. Réduisez ses points mouvement de la même valeur utilisée lors de son entrée dans la section (càd 10 points depuis la 4^{ème} section, 6 depuis la 3^{ème} section, et ainsi de suite).

Contrairement à toutes les autres missions aériennes :

- Vos adversaires ne peuvent pas envoyer d'avion en réaction à votre mission aéronavale ;
- Les missions aéronavales ne provoquent pas de combat immédiat (bien qu'un combat naval peut en découler pendant la phase de combat naval ~ voir en 11.5 et 11.6); et
- A la fin de la mission, vous ne renvoyez pas l'unité à sa base. Au lieu de cela, elle reste en mer jusqu'à ce qu'elle soit avortée durant d'un combat, renvoyée à sa base à l'aide d'une autre mission aéronavale, ou renvoyée à sa base durant la phase de retour à la base (voir en 13.4).

11.4 Mouvement naval

Les mouvements navals permettent aux unités navales de se déplacer, ou de patrouiller, dans les zones maritimes et d'entrer, ou partir, des ports. Seules les unités navales peuvent faire des mouvements navals.

11.4.1 Définition d'un « mouvement naval »

Chaque groupe d'unités que vous déplacez est appelé Task Force. Une Task Force peut contenir autant d'unités navales ou sous-marines que vous voulez. Vous ne pouvez pas avoir d'unités navales de surface et de sous-marin dans la même Task Force.

Vous faites 1 « mouvement naval » avec des unités navales de surface chaque fois que vous :

- Déplacez une Task Force d'unités navales de surface non retournées (plus, bien sûr, toute unité qu'elle transporte) d'un port, vers une seule destination (soit vers un autre port soit vers une seule section d'un box maritime) ; ou
- Déplacez une Task Force d'unités navales de surface non retournées d'une section vers une section inférieure du même box maritime ; ou
- Renvoyez une Task Force d'unités navales non retournées d'une section d'un box maritime vers un port (voir en 13.4).

Exemple : Cela compterait comme 1 mouvement naval si vous aviez déplacé 6 bateaux des USA dans la section 0 de la zone maritime Caribbean Sea mais comme 2 mouvements si, à la place, vous en aviez mis 3 dans la section 0 et 3 dans la section 1.

Vous faites 1 « mouvement naval » avec des unités sous-marines chaque fois que vous :

- Déplacez une Task Force d'unités SUB non retournées d'un port, vers autant de destinations que vous voulez (ports ou sections de box maritime, même dans des zones maritimes différentes) ; ou
- Déplacez une Task Force d'unités SUB non retournées d'une section de box maritime vers autant de sections inférieures d'un même box maritime que vous voulez ; ou
- Renvoyez une Task Force d'unités SUB non retournées d'une section d'un box maritime vers autant de ports que vous voulez (voir en 13.4).

Exemple : Cela compterait comme 1 mouvement naval si vous aviez déplacé 3 sous-marins de Brest dans la zone maritime Central Atlantic, en en mettant 2 dans la section 3 et 1 dans la section 2. Cela

comptera comme 2 mouvements navals pour les renvoyer dans un port (parce qu'ils commencent dans des sections différentes). Si vous voulez seulement renvoyer les 2 sous-marins de la section 3 dans un port, cela compterait comme 1 mouvement naval, même s'ils étaient revenus dans des ports différents.

Une Task Force ne peut pas commencer un mouvement naval dans une zone maritime et terminer son mouvement dans une autre.

Si les unités en mouvement appartiennent à une puissance majeure neutre, chaque unité que vous déplacez (pas chaque Task Force) compte comme 1 mouvement naval.

Chaque unité navale peut faire seulement 1 mouvement naval dans un impulse.

11.4.2 Déplacement des unités navales

Vous pouvez déplacer vos unités navales à travers une série de zones maritimes et ports adjacents.

Chaque unité navale a une portée et des points de mouvement. La portée détermine de combien de zone l'unité peut se déplacer ; les points de mouvement augmentent l'efficacité de ses patrouilles dans une zone maritime.

Comment ce déplacent les unités ?

Vous pouvez déplacer une unité navale seulement si elle est non retournée dans un box maritime ou un port.

Vous pouvez déplacer vos unités navales individuellement ou dans une Task Force. Pour déplacer des unités navales dans une Task Force, elles doivent être dans le même port ou la même section de box maritime au début du mouvement.

Vous pouvez laisser des éléments d'une Task Force en mouvement dans n'importe quelle zone maritime ou port qu'elle traverse. Chaque fois que vous enlevez des éléments d'une Task Force, vous utilisez un mouvement naval de plus (**exception** : Task Force de SUB ~ voir en 11.4.1). Les éléments de la Task Force que vous avez séparés ne peuvent pas se déplacer de nouveau.

Exemple : 2 SCS du Commonwealth naviguent ensemble depuis Alexandrie vers la zone Eastern Mediterranean. Il n'est pas possible qu'une unité entre en Red Sea tandis que l'autre entre en Western Mediterranean. L'une peut s'arrêter en Eastern Mediterranean et l'autre peut continuer vers l'une des 2 zones maritimes adjacentes. Cela comptera alors comme 2 mouvements navals. Vous pourriez tout autant les déplacer séparément vers la zone Red Sea et vers la zone Western Mediterranean. Cela comptera aussi comme 2 mouvements navals.

Sortir et entrer dans un port

Quand vous sortez une unité d'un port, vous devez dépenser son premier point de portée pour le déplacer dans une zone maritime environnante (càd que les unités navales dans Amsterdam doivent se déplacer en premier dans la zone maritime North Sea).

Il y a trois cas particuliers :

- Bien que Kiel soit un Hex côtier de la zone maritime Baltic Sea, vous pouvez déplacer directement des unités navales de Kiel en North Sea et vice versa.
- Bien que Suez soit un Hex côtier de la zone maritime Red Sea, vous pouvez déplacer directement des unités navales de Suez en Eastern Mediterranean et vice versa.
- Bien que Panama soit un Hex côtier de la zone maritime Gulf of Mexico, vous pouvez déplacer directement des unités navales de Panama en Caribbean Sea, et vice versa, à condition que le canal de Panama ne vous soit pas fermé.

De la même façon, une unité navale peut entrer dans un port seulement à partir de la zone maritime environnante. Elle pourrait continuer à se déplacer mais, si elle termine le mouvement naval dans un port, retournez-la (pour les points de convoi, utilisez un marqueur « CP used »).

Les zones maritimes

Quand une unité ou une Task Force en mouvement entre dans une zone maritime, elle peut soit s'y arrêter et patrouiller, soit, si elle a assez de points de mouvement et de portée, continuer à se déplacer

vers un port adjacent ou une zone maritime adjacente.

Jusqu'où peuvent se déplacer des unités ?

Une unité doit cesser de se déplacer quand vous avez dépensé tous ses points de mouvement ou si elle a atteint la limite de sa portée. Le mouvement s'arrête lorsque l'une des 2 limites est atteinte.

Vous dépensez 1 point de portée d'une unité :

- Pour chaque entrée dans une zone maritime ou un port.

Vous dépensez 1 point de mouvement d'une unité :

- Pour chaque entrée dans une zone maritime ou un port ;
- Si elle commence le mouvement non ravitaillée ;
- Si elle commence l'impulse dans un port avec des unités navales contrôlées par une autre puissance majeure ; et
- Pour chaque point (non modifié) de la valeur de recherche de la section où s'est déplacée l'unité.

Exemple : *L'Arkansas (avec une allocation de mouvement et une portée de 4) commence son mouvement à Alexandrie avec un TRS du Commonwealth. Ils se déplacent de 3 zones - Eastern Mediterranean, Malte (où le TRS s'arrête) et Western Mediterranean. Cela coûte 4 points de mouvement à l'Arkansas (1 pour le port et chaque zone maritime franchie, et 1 pour avoir commencé son mouvement avec une unité navale du Commonwealth). Il ne peut pas aller plus loin bien qu'il ait encore 1 point de portée inutilisé.*

Option 19 (en présence de l'ennemi) : Entrer dans une zone maritime contenant un CV (avec un avion embarqué), un SCS, ou une unité aérienne contrôlé par une puissance majeure non surprise (voir en 15) en guerre contre vous, coûtera 2 points de mouvements à une unité navale de surface. Cela ne s'applique pas (càd, utiliser 1 point de mouvement) si, au début de l'impulse, la zone maritime contient :

- Un CV ami avec un avion embarqué ; ou
- Un SCS ami ; ou
- Une unité aérienne ami.

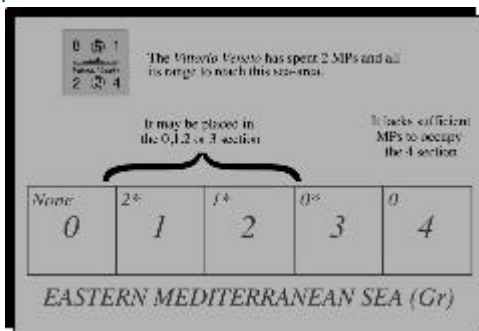
Cela ne s'applique pas non plus à une unité navale qui revient à sa base, ni quand les seules unités ennemies qui entreprennent de vous ralentir sont des avions pendant une tempête ou un blizzard.

Comment mettre une unité en patrouille ?

Quand une unité navale s'arrête dans une zone maritime, elle est en patrouille. Pour indiquer cet état, vous devez la placer dans le box maritime de cette zone. Vous pouvez la mettre dans toute section du box maritime qui a une valeur de recherche (non modifié) inférieure ou égale aux points de mouvement inutilisés de l'unité. [C'est différent du système utilisé pour les missions aéronavales.]

Une unité peut seulement être dans une section d'un box maritime à la fois. Les autres unités pourraient être dans la même ou dans d'autres sections du box maritime.

Exemple :



Le Vittorio Veneto (avec une allocation de mouvement de 5 et une portée de 2) commence son mouvement à La Spezia. Il se déplace de 2 zones maritimes. Cela lui coûte 2 points de mouvement et 2 points de portée (1 pour chaque zone maritime). Parce qu'il est au bout de portée, il ne peut plus se déplacer bien qu'il ait encore 3 points de mouvement inutilisés. Il peut utiliser ses points de mouvement restant pour aller dans la section 0, 1, 2 ou 3.

Les points de convoi peuvent seulement « patrouiller » dans la section 0 d'un box maritime, même s'ils ont des points de mouvement inutilisés.

Si une unité avait commencé son mouvement naval non ravitaillée

(voir en 2.4.2), retournez-la après l'avoir placée dans une section du box maritime.

11.4.3 Les Task Forces (SiF option 21)

Au lieu de déplacer toutes vos unités sur la carte, vous pouvez juste déplacer un marqueur de Task Force. Vous placez les unités de la Task Force sur le Tableau des Task Forces qui est fournie avec SiF. Seules les unités navales (leur cargaison et les avions embarqués) peuvent être placées sur la carte des Task Force.

Une Task Force a autant de point de mouvement que ceux de l'unité la plus lente, et autant de point de portée que ceux de l'unité allant le moins loin. Si vous écarterez l'unité la plus lente, ou celle dont la portée est la plus courte, la Task Force aura les points de mouvement ou de portée de la nouvelle unité la plus lente ou la plus faible en portée.

Exemple : *Votre Task Force contient un cuirassé avec 3 points de mouvement et 3 points de portée, un autre avec 4 points de mouvement et 3 points de portée et deux croiseurs avec 6 points de mouvement et 4 points de portée. Vous les déplacez hors d'Honolulu et vous écarterez le cuirassé de 3 points dans la zone maritime Hawaiian Islands Sea. Vous déplacez ce bateau du Tableau des Task Force vers la carte de jeu.*

La Task Force a maintenant 4 points de mouvement avec 3 inutilisés, et peut accéder encore à 2 zones maritimes. La Task Force continue dans le Central Pacific où vous écarterez le cuirassé de 4 points de mouvement. La Task Force a maintenant 6 points de mouvement avec 4 inutilisés. Sa portée est de 4 dont 2 zones encore accessibles. Elle s'arrête dans la zone maritime Japanese Coast où, avec 3 points inutilisés, elle peut aller dans la section 0, 1, 2 ou 3. Le tout demandera 3 mouvements navals.

Vous pouvez créer une Task Force avant tout mouvement naval. Placez simplement les unités sur le Tableau des Task Forces et remplacez-les par un marqueur Task Force sur la carte de jeu. Vous pouvez transférer des unités hors d'une Task Force existante vers une nouvelle Task Force au même endroit.

Avant tout mouvement naval, vous pouvez réorganiser 2 ou plusieurs Task Force se trouvant dans le même port ou section de box maritime, en 1 ou plusieurs Task Force.

Créer ou réorganiser les Task Forces ne comptent pas dans la limite des activités, et ne coûte pas de points de mouvement et de portée aux unités.

Les Task Forces cachées

En allant encore plus loin dans cette option, vous pouvez retourner votre marqueur de Task Force pour que votre adversaire ne connaisse pas la constitution de vos forces navales. Vous pouvez examiner le Tableau des Task Forces de votre adversaire n'importe quand.

Chaque Task Force doit contenir au moins une unité navale.

À la 4^{ème} étape du combat (détermination du type de combat), ou quand vous essayez de forcer le passage d'une interception, vous devez révéler l'identité de la Task Force.

Si votre adversaire déplace une Task Force plus loin que le pouvaient certaines de ses unités, ces unités (et toute cargaison transportée) sont détruites.

11.4.4 Les restrictions du mouvement naval

1. Vous ne pouvez pas déplacer d'unités navales entre Kiel et la zone maritime North Sea si une puissance majeure ennemie contrôle n'importe quel Hex adjacent au Canal de Kiel.
2. Vous ne pouvez pas déplacer d'unités navales entre les zones maritimes Eastern Mediterranean et Red Sea, ou entre Suez et la zone Eastern Mediterranean, si une puissance majeure en guerre contre vous contrôle n'importe quel Hex adjacent au Canal de Suez.
3. Vous ne pouvez pas déplacer d'unités navales entre les zones maritimes Eastern Mediterranean et Black Sea (même par Panderna) à moins qu'Istanbul soit contrôlé par votre camp.
4. Vous ne pouvez pas déplacer d'unités navales entre les zones maritimes Baltic sea et North Sea (même par Fredrikshavn ou Kristiansand) si des puissances majeures en guerre contre vous contrôlent au moins 2 villes parmi Oslo, Copenhague et Kiel.
5. Vous ne pouvez pas déplacer d'unités navales de surface (les SUB ne sont pas limités) entre la zone maritime Western Mediterranean et Cap St. Vincent (même par Tangier) si une

- puissance majeure en guerre contre vous contrôle Gibraltar.
6. Vous ne pouvez pas déplacer d'unités navales entre les zones maritimes North Sea et Gulf of Biscay (même par Brest ou Plymouth) si une puissance majeure en guerre contre vous contrôle Londres.
 7. Après que les USA aient fermé le canal de Panama (voir en 13.3.2, option d'entrée 33), vous pouvez seulement déplacer des unités navales entre les zones maritimes Gulf of Panama et Caribbean si :
 - La puissance majeure qui le contrôle est en guerre contre les USA et vous autorise à passer ; ou, sinon,
 - Le joueur Américain vous laisse passer.

Les clauses « même par » s'applique seulement quand vous tentez de déplacer des unités navales d'une zone maritime vers une autre zone à travers un port en 1 seul mouvement naval. Une unité peut se déplacer dans un port depuis une zone maritime en une étape et ensuite sortir en mer dans une autre zone maritime lors de l'étape suivante.

11.4.5 Le transport naval

Capacité de transport

Un TRS non retourné peut transporter des unités terrestre et aérienne quand il se déplace. La capacité de transport d'un TRS est de :

- (a) 1 unité terrestre, ou
- (b) 1 avion (CVPiF/SiF option 56 : Ou 2 avions embarqués) ; ou
- (c) 1 arme vectorielle (PiF option 23) ; ou
- (d) 2 divisions et/ou artillerie (AsA/MiF/PoliF options 2 & 3) ; ou
- (e) 1 homme-grenouille (AsA option 24) ; ou
- (f) 1 unité de ravitaillement (MiF option 6).

Embarquer et transporter des unités terrestre ou aérienne *ne comptent pas* dans les limites d'activités des unités terrestre et aérienne.

AsA/MiF option 25 (transport par SCS) : Vous pouvez transporter 1 division de type infanterie non motorisée dans chaque SCS. La division peut embarquer, puis débarquer et envahir à partir du SCS, comme si c'était depuis un TRS. Un SCS ne peut pas faire de bombardement côtier tout en transportant une unité.

Embarquement

Vous pouvez embarquer une unité seulement si elle n'est pas retournée.

Un TRS peut embarquer des unités non retournées empilées avec lui depuis le début de l'impulse, ou il peut les embarquer quand il se rend dans le port où elles sont.

D'une autre manière, un TRS avec une capacité de transport inutilisée peut terminer son mouvement dans une zone maritime et embarquer dans la foulée des unités terrestres ou aériennes non retournées (après toutes tentatives d'interception ~ voir en 11.4.6). Elles doivent être dans un Hex côtier donnant sur cette zone maritime.

Si une unité que vous embarquez est non ravitaillée, vous devez la retourner immédiatement. Cela veut dire qu'elle ne peut pas être débarquer depuis la mer ou envahir (voir en 11.13 et 11.14).

Option 26 : Si vous utilisez les règles amphibies (voir en 22.4.12), il y a des restrictions sur l'embarquement.

Débarquer dans un port

Si un TRS termine son mouvement dans un port, toute cargaison débarque automatiquement à la fin de son mouvement naval.

La cargaison débarque retournée si :

- Elle est déjà retournée ; ou
- C'est le segment d'action et le TRS a commencé la phase en mer.

Toute autre cargaison débarque non retournée.

Débarquer depuis la mer

Les unités terrestres non-retournées peuvent débarquer d'un TRS non-retourné depuis la mer pendant la phase de mouvement (voir en 11.13). Les unités aériennes peuvent débarquer d'un TRS non-retourné depuis la mer pendant la phase de rebasement des avions (voir en 11.17).

Le TRS est ensuite retourné.

11.4.6 L'interception

L'interception est un moyen d'entraîner des unités navales ennemies dans un combat avant qu'elles ne terminent leur mouvement. Vous pouvez essayer d'intercepter une Task Force d'unités navales ennemies dès qu'elle entre dans une zone maritime contenant au moins une de vos unités navales ou aériennes non retournée.

Vous ne pouvez pas essayer d'intercepter :

- Une Task Force de SUB ; ou
- Des unités aériennes qui volent dans ou à travers une zone maritime ; ou
- Des unités se déplaçant d'une section vers une section inférieure du même box maritime ; ou
- Une Task Force contenant seulement des unités navales non en guerre contre vous.

Comment intercepter

Si vous voulez essayer d'intercepter, annoncez si vous utilisez vos SUB lors de la tentative. C'est un choix «tout ou rien» - vous engagez tous vos SUB ou aucun. Vos unités navale de surface et aérienne sont toujours engagées lors de chaque interception entreprise.

Vous devez maintenant retourner une unité (sauf un convoi). Si vous ne pouvez pas retourner une unité, vous ne pouvez pas intercepter. Vous pouvez retourner un SUB même si vous ne projetez pas d'engager vos SUB.

Tant que cette unité retournée reste dans le box maritime, vous pouvez faire d'autres tentatives d'interception dans cette zone maritime contre d'autre Task Force pendant le même impulse sans devoir retourner une autre unité à chaque tentative. Si cette unité est dans le box maritime pendant la phase de combat naval, elle vous permet aussi de tenter d'initier un combat naval sans avoir à retourner une autre unité (voir en 11.6). Si l'unité retournée avorte ou est détruite, vous devriez retourner une autre unité pour faire une nouvelle tentative d'interception ou de combat dans cette zone maritime.

Pour savoir si l'interception réussit, jetez un dé et comparez le jet à la valeur de recherche de la section la plus haute contenant des unités de votre force engagées dans l'interception. Certaines météo et la présence d'avions embarqués et de NAV (voir en 8.2.4 et SiF option 27 ~ en 11.5.5), modifieront la valeur de recherche.

Vous réussissez si votre jet de dé est inférieure ou égal à la valeur de recherche modifiée de la section la plus haute contenant une de vos unités engagées. Si votre jet est supérieur, vous ratez l'interception.

Les tentatives d'interception ratées

Si la tentative d'interception échoue, la force en mouvement continue comme si rien ne s'était passé.

Interception réussie

Si la tentative d'interception réussit, le joueur en mouvement a 2 choix possible :

- (a) Arrêter son mouvement dans cette zone maritime ; ou
- (b) Essayer de forcer le passage.

Les unités qui s'arrêtent, se placent dans le box maritime comme pour un mouvement naval (voir en 11.4.2). Il n'y a pas de combat d'interception, mais il peut y avoir un combat naval dans cette zone maritime pendant la phase de combat naval (voir en 11.5). Si vous retournez à la base des unités navales (voir en 11.4.1 (c) et 13.4), vous ne pouvez pas vous arrêter dans la zone maritime. Vous devez alors essayer de forcer le passage en combattant.

Forcer le passage en combattant

Si vous voulez forcer le passage, placez votre Task Force dans une section du box maritime (comme si elle y terminait son mouvement).

Maintenant commencez une séquence de combat normal (voir en 11.5.1). Les seules différences concernent le premier round :

- Le jet de dé d'interception de votre adversaire compte comme son jet de recherche ; et
- Votre adversaire a déjà annoncé s'il engage ses SUB ; et
- Bien que vous déterminiez vos unités participant au combat en faisant un jet de recherche habituel, les unités dans la Task Force sont toujours incluses (même s'il y a d'autres unités dans leur section du box maritime qui ne participent pas au combat).

Après le premier round, le combat continue exactement comme tout autre combat. Il est possible que votre Task Force en mouvement soit exclu des rounds de combat suivant.

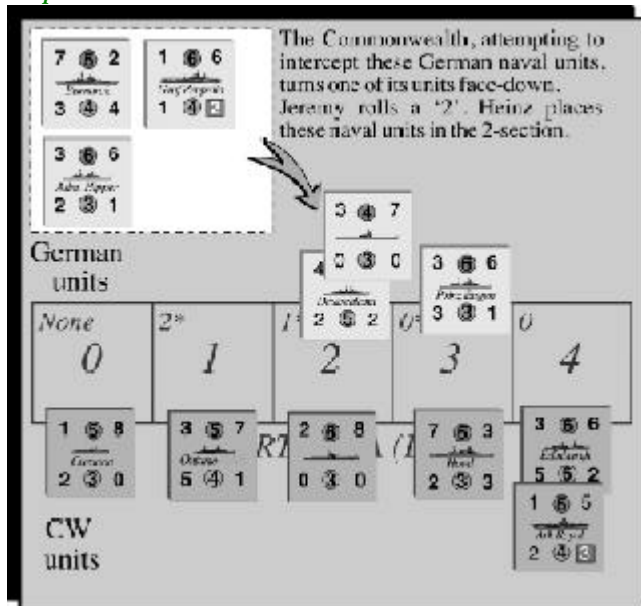
Fin d'interception

Les combats d'interception finissent dès qu'un camp n'a plus d'unités en guerre contre des unités de l'autre camp dans n'importe quelle section du box maritime, ou que les jets de recherche sont insuffisants pour initier un combat.

Vous pouvez alors soit laisser la Task Force où elle est, soit déplacer la Task Force ou une partie d'elle (la séparer compterait comme un mouvement naval de plus ~ voir en 11.4.1) avec ses points restants de mouvement et de portée.

Réduisez les points de mouvement restants de la Task Force (pas sa portée) par le chiffre de recherche (non modifié) de la section où vous l'avez mise (pour le combat d'interception).

Exemple :



Un SUB du Commonwealth et plusieurs unités navales de surface sont dans la zone North Sea au début d'un impulse de l'Axe. Heinz veut faufiler sa flotte allemande dans l'Atlantique à travers le blocus Allié. Il sélectionne donc une action navale pour l'Allemagne et sort sa flotte de Kiel dans la zone maritime North Sea.

La tempête souffle dans la zone ; le jet de recherche sera alors augmenté de 1. Les avions embarqués et les NAV n'apportent aucun bonus de recherche.

Jeremy déclare une tentative d'interception, retourne une unité et engage son SUB dans le combat. Il jette le dé et obtient 2. Par conséquent, ses unités dans les sections 3 et 4 sont incluses. Celles dans les sections 0, 1 et 2 (y compris le SUB) ne participe pas à l'interception et sont ignorées pour l'instant.

Heinz décide de forcer le passage en espérant pouvoir continuer à se déplacer après le combat d'interception, et place sa Task Force dans la section 2. Il y a déjà d'autres bateaux allemands dans les sections 2 et 3 que Heinz avait placés lors de l'impulse d'avant.

Maintenant, les deux camps pourraient normalement effectuer des missions d'interception aéronavales. Cependant, la tempête empêche tout le monde de décoller.

Heinz obtient 5 au dé. Les autres unités du box maritime ne sont pas incluses dans le premier round de combat, seules les unités qui se sont déplacées combatront.

Les joueurs maintenant exécutent leur round de combat. Après le round, les deux camps font encore des jets de recherche pour voir quelles unités seront incluses dans le prochain round.

Dans le deuxième rond, Heinz obtient 2 au dé ce qui signifie que seule le bateau allemand de la section 3 est inclus (càd les unités interceptées sont exclues).

Dans le troisième round, les deux camps manquent de se trouver l'un

l'autre. Le combat d'interception est terminé et les unités interceptées peuvent continuer à se déplacer. Leur allocation de mouvement est réduite de 3 (1 pour le déplacement dans la zone maritime et 2 pour s'être placé dans la section 2). Leur portée est réduite seulement de 1, dépensé pour atteindre la zone maritime.

Au lieu de les déplacer, Heinz pourrait choisir de laisser sa flotte en North Sea qui dans ce cas resterait dans la section 2 du box maritime. S'il fait cela, il pourrait encore combattre durant la phase de combat naval.

11.5 Combat naval

11.5.1 La séquence du combat

Après avoir effectué tous vos mouvements navals, vous pouvez, si vous le souhaitez, commencer le combat naval. Un camp peut essayer d'initier un combat *une fois* dans chaque zone maritime durant chaque phase de combat naval (il peut y avoir plusieurs tentatives de combat d'interception durant la phase de mouvement naval).

Vous ne pouvez initier aucun combat naval si vous aviez choisi de faire l'impasse ou une action terrestre. Cependant, vos unités peuvent participer à n'importe quel combat qui a été déclenché par une autre puissance majeure.

Choisissez une zone maritime et initiez-y un combat. Vous pouvez seulement choisir une zone qui contient au moins une unité de chaque camp en guerre l'une contre l'autre.

La séquence de combat

La séquence de combat est la suivante :

1. Les deux camps (camp actif en premier) engagent des avions dans la zone (interception aéronavale) ;
2. Les deux camps (camp actif en premier) engagent ou non les SUB ;
3. Recherche de l'ennemi. Si aucun des 2 belligérants ne trouve l'autre, le combat est terminé ;
4. Déterminez le type de combat (aéronaval, surface ou sous-marin) ;
5. Résolvez le combat ;
6. Les deux camps peuvent avorter le combat (camp actif en premier) ;
7. Si les deux camps sont toujours là, commencez un nouveau round. Sinon, le combat est terminé.

Si le combat est terminé, allez dans la zone maritime suivante.

11.5.2 Initier un combat

Pour initier un combat, pointez une zone maritime où vous avez une unité (qui n'est pas un point de convoi) non retournée en guerre contre une puissance majeure, et annoncez que vous y initiez un combat. Si vous n'avez pas d'unité non retournée dans la zone (à part des points de convoi), vous ne pouvez pas y initier un combat. Si vous avez choisi une action aérienne, l'unité choisie pour initier le combat doit être un avion.

Vous ne pouvez pas choisir de retourner la cargaison d'un bateau mais, si vous choisissez un bateau transportant une cargaison, retournez aussi sa cargaison. Vous pouvez retourner un SUB, même si vous ne projetez pas de l'engager au combat.

CVPIF/SiF option 56 : Vous ne pouvez pas retourner un avion embarqué pour initier un combat. Si vous retournez un CV, retournez aussi son avion embarqué.

Vous n'avez pas besoin d'avoir déplacé une unité dans la zone maritime durant l'impulse pour initier un combat et vous pouvez quand même choisir une zone même si vous y aviez effectué un combat d'interception.

Retournez l'unité choisie. Vous avez seulement besoin de retourner une unité pour *initier* le combat, et non pour combattre à chaque round du combat.

11.5.3 Interception aéronavale

Une fois le combat commencé dans une zone maritime, chaque camp (camp actif en premier) peut engager ses unités aériennes dans la

zone. Vous pouvez seulement engager des unités qui pourraient effectuer une mission aéronavale dans cette zone maritime (voir en 11.3).

Vous ne pouvez pas effectuer de missions d'interception aéronavales si vous aviez choisi de faire l'impasse.

Un avion effectue une mission d'interception aéronavale comme il ferait une mission aéronavale sauf que :

- L'avion utilise seulement la moitié de sa portée ; et
- Une mission d'interception aéronavale ne compte pas parmi votre quota de mission aérienne.

Vous pouvez utiliser une unité aérienne dans toute section de box maritime à portée, même une section qui ne contient pas d'unités amies.

11.5.4 Unités engagées

Vous devez engager chaque unité non sous-marine dans la zone maritime pour le combat. Vous avez le choix d'engager ou non les SUB de votre camp. Si vous décidez de les engager, vous devez engager tous les SUB de votre camp dans la zone. Le camp actif décide s'il engage ses SUB en premier.

11.5.5 La recherche

Chaque camp jette un dé de recherche et compare le résultat au chiffre de recherche des sections du box maritime occupées par ses unités engagées.

Exemple : Si vous avez un SCS dans la section 4 et un TRS dans la section 2, vous comparerez votre jet de dé aux chiffres de recherche des sections 2 et 4. Si vous aviez aussi un SUB dans la section 3, vous comparerez votre jet à cette section seulement si vous avez engagé vos sous-marins dans le combat.

Soustrayez 1 à votre jet de recherche pour chaque tranche de 10 points de convoi ennemi (ou points restants) présent dans la zone maritime. Ce modificateur ne s'applique pas lors des tentatives d'interception et d'attaques portuaires, et lors d'une tempête ou d'un blizzard. Ce modificateur s'applique après le premier round d'un combat d'interception.

Ajoutez 1 à votre jet de recherche pour une zone maritime sous la pluie, la neige, la tempête ou le blizzard.

Les chiffres de recherche peuvent être modifiés (voir en 8.2.4) par un +1 si la zone maritime est sous la pluie, la neige ou clair, et que la section contient un NAV de votre camp ou un CV en bon état (CVPiF/SiF option 56 : Un CV doit avoir un avion embarqué).

SiF option 27 (la recherche par CV) : Au lieu d'augmenter de 1 le chiffre de recherche de la section d'un box maritime par temps clair, sous la pluie, ou sous la neige, modifiez ce chiffre suivant la portée la plus longue de tous les avions embarqués présents sur les CV en bon état engagés dans cette section :

- Si la plus longue portée est 1-3, pas de modificateur
- Si la plus longue portée est 4-6, augmentez le chiffre de recherche de 1;
- Si la plus longue portée est 7+, augmentez le chiffre de recherche de 2.

Si le jet de recherche modifié des deux camps est supérieur au plus haut des chiffres de recherche modifiés des sections occupées par une ou des unités engagées dans le combat, il n'y a aucun combat naval. Rendez-vous à la prochaine zone maritime.

Si le jet modifié de l'un ou l'autre camp est inférieur ou égal au chiffre de recherche modifié d'une section occupée par une des unités engagées, il y a combat naval.

Si un combat a lieu, chacune de vos unités engagées est incluse si votre jet de dé de recherche modifié était inférieur ou égal au chiffre de recherche modifié de la section contenant ces unités.

Exemple : Il pleut en Western Mediterranean. Vous avez un cuirassé dans la section 1, un NAV dans la section 3 et un croiseur dans la section 4. Vous lancez un dé pour trouver l'ennemi (dont la force contient 5 points de convoi). Le chiffre dans la section 3 augmente de 1 parce que vous y avez un NAV, sa valeur est donc de 4. Votre jet de

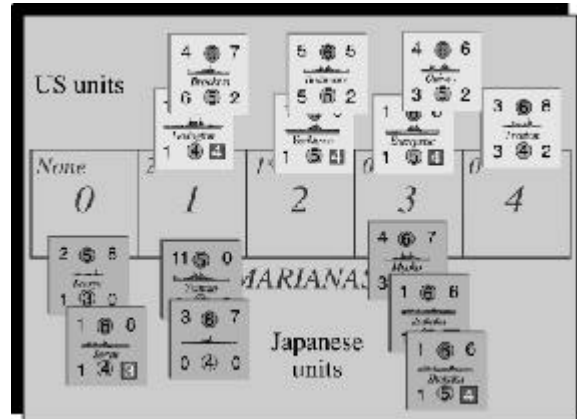
recherche sera réduit de 1 grâce aux points de convoi ennemi dans la zone maritime, mais sera augmenté de 1 à cause de la pluie. Vous devez donc obtenir un 4 ou moins au dé pour que vos unités des sections 3 et 4 soient incluses dans le combat. Le cuirassé dans la section 1 est inclus seulement si vous obtenez un 1 au dé.

Seul un camp réussit

Si seul votre camp réussit à engager des unités, vous devez alors choisir au moins une section (ou plus si vous préférez) qui contient des unités ennemies à engager. Seules ces unités ennemies sont incluses dans le combat.

Le fait de choisir d'engager dans le combat des unités ennemies dans une section particulière ne signifie pas que vos unités de cette section sont incluses aussi. Seul votre jet de recherche indique quelles sont vos unités engagées.

Exemple :



Des unités américaines et japonaises sont dans la zone maritime Marianas où le temps est clair. Pendant la phase de combat naval Alliée, Jay décide d'initier un combat dans cette zone et retourne une unité américaine. Les joueurs commencent la séquence de combat.

Kasigi obtient 7 au dé, par conséquent aucune unité japonaise ne déclenche le combat. Jay obtient un 3 et peut normalement, engager ses unités des sections 3 & 4 uniquement. Cependant, il inclura aussi les unités de la section 2 (grâce à un CV en bon état dans la section 2, le chiffre de recherche étant augmenté de 1 pour les Alliés).

Jay doit maintenant engager des unités japonaises situées dans une ou plusieurs sections. Il décide d'engager celles des sections 0 & 1, donc toutes les unités japonaises (sauf le SUB non engagé) de ces deux sections (mais pas les unités américaines de la section 1). Si Kasigi avait obtenu au dé, disons un 2, le combat aurait concerné les unités japonaises de la section 3 et les unités américaines des sections 2, 3 et 4.

11.5.6 Les points de surprise

Votre jet de recherche détermine aussi le nombre de points de surprise dont vous disposerez. Vous pouvez dépenser des points de surprise pour améliorer vos chances de succès dans le combat, voir même pour éviter le combat.

Vous obtenez votre total de point de surprise en additionnant :

- Le chiffre de recherche modifié de la plus haute section du box maritime contenant une unité engagée dans le combat ; et
- Le jet de recherche non modifié de votre adversaire.

Si votre puissance majeure avait été « surprise » dans cet impulse (voir en 15), vous n'obtenez pas de points de surprise.

Calculez la différence entre vos points de surprise et ceux de votre adversaire. Celui qui en a le plus peut dépenser la différence. S'il n'y a aucune différence, ou si vous avez moins de points que votre adversaire, vous ne pouvez pas dépenser de points de surprise.

Exemple : la flotte du Commonwealth de Jeremy occupe les sections 3 et 0 de la zone maritime Western Mediterranean. Il y a un convoi du Commonwealth et un CV dans la section 0, et la météo donne de la pluie dans cette zone. Maria a envoyé un croiseur italien dans la section 4 de cette zone maritime et le retourne maintenant pour initier un combat. Jeremy obtient 7 au dé, alors que Maria obtient un 3.

Jeremy n'a pas d'unités à engager mais Maria choisit d'engager les forces du Commonwealth de la section 0.

Jeremy a 4 points de surprise : La plus haute section contenant des unités Alliées étant la section 0, Jeremy a seulement +1 pour le CV et ajoute le 3 du jet de recherche de Maria. Maria a 11 points de surprise : 4 pour le plus haut chiffre de la section contenant des unités engagées de l'Axe, plus 7 pour le jet de recherche de Jeremy. Maria peut dépenser la différence des points, càd 7.

Dépenser les points de surprise

Vous pouvez dépenser vos points de surprise en excès de la façon suivante :

Avantage	Coût
Éviter le combat	4
Choisir le type de combat	4
Choisir La cible ennemie	3 / cible
Monter d'une colonne sur la Table de Combat Naval	2 / colonne
Descendre d'une colonne votre adversaire	2 / colonne
Augmentez votre valeur de combat aérien	2 / point
Diminuer la valeur de combat aérien de votre adversaire	2 / point
Augmentez votre tir antiaérien	2 / colonne
Diminuer le tir antiaérien de votre adversaire	2 / colonne

Si vous avez 4 points ou plus et voulez éviter le combat, annoncez-le maintenant. Le combat sera terminé et vous pourrez vous occuper de la zone maritime suivante.

Vous pouvez dépenser des points comme vous voulez pour d'autres avantages. Par exemple, si vous préférez un type de combat, vous déclarez simplement utiliser des points pour choisir tel type de combat, ou alors vous annoncez que vous dépensez des points de surprise pour augmenter d'une ou plusieurs colonnes vos facteurs d'attaque, et ainsi de suite.

Si vous dépensez 3 points pour sélectionner une cible, vous pouvez sélectionner seulement une unité qui a été engagée dans le combat (vous ne pouvez pas sélectionner une cargaison séparément de son TRS). Vous pouvez dépenser ces points n'importe quand avant le jet de dé contre cette cible.

Vous pouvez dépenser des points pour modifier les valeurs de combat aérien seulement *au début* du combat aérien (pas pendant chaque round de combat aérien).

11.5.7 Choix du type de combat

Déterminez le type de combat naval que vous allez effectuer pendant ce round. Un combat aérien implique que les avions de chaque camp combattent les uns contre les autres et ensuite attaquent les bateaux ou les SUB ennemis. Un combat de surface implique que les bateaux et les SUB de chaque camp s'engagent dans un duel canon/torpille. Un combat sous-marin implique les SUB d'un camp contre les convois et escortes de l'autre camp.

Vous pouvez avoir un type de combat dans un round, puis un type différent dans les autres rounds du combat.

Le choix

Les deux camps utiliseront le même type de combat. Vous choisissez suivant ces priorités :

1. Vous pouvez choisir le type de combat si vous dépensez 4 points de surprise. Vous pouvez même choisir un type de combat non autorisé normalement (par exemple, un combat sous-marin même si aucun point de convoi ennemi n'est engagé) ;
2. Vous pouvez choisir un combat aérien (le camp actif décide en premier) si vous avez une unité aérienne ou un CV en bon état (CVPiF/SiF option 56 : Avec un avion embarqué) engagé *et* que la météo dans la zone maritime n'est ni tempête, ni blizzard ;
3. Si ce n'est pas un combat aérien, vous pouvez choisir un combat sous-marin (le camp actif décide en premier) si vous avez un SUB engagé et si votre adversaire a au moins 1 point de convoi engagé ; ou

4. Si ce n'est ni un combat aérien ni un combat sous-marin, c'est un combat de surface.

Vous pouvez choisir un type de combat qui ne produira pas de combat. Par exemple, vous pouvez choisir un combat aérien (priorité 2 ci-dessus) même si vous avez seulement un FTR et que votre adversaire n'a aucun avion présent. Vous pouvez faire cela pour empêcher un type de combat de se produire, un combat qui vous serait défavorable.

11.5.8 Le combat naval de surface

Pour déterminer le résultat du combat, déterminez les facteurs d'attaque totaux des unités navales de surface et des SUB engagés dans chaque camp et dans le round. Pendant un combat naval de surface, chaque SUB engagé voit son facteur d'attaque réduit de 1.

Trouvez votre propre total dans la ligne « surface » de la Table de Combat Naval. Cela détermine la colonne des dommages que vous infligerez à votre adversaire.

Vous pouvez monter votre colonne en dépensant 2 points de surprise par colonne. Vous pouvez descendre la colonne de votre adversaire en dépensant 2 points de surprise par colonne. Vous ne pouvez pas dépasser la dernière colonne à droite de la Table de Combat Naval. Si vous dépassez par la gauche la première colonne, vous n'infligez aucun dommage à votre adversaire.

Pour connaître le résultat, trouvez dans votre colonne de combat (après modifications éventuelles) la ligne correspondant au nombre de bateaux ennemis engagés dans ce round. Un bateau représente 1 unité navale, ou 5 points de convoi, engagés dans le combat.

SiF option 9 : 2 points de convoi (et tout point restant) comptent comme un bateau.

Résultats du combat

Les résultats du combat sont :

Résultat	Effet
X	L'unité (et sa cargaison) est détruite immédiatement
D	L'unité est endommagée. Mettez un marqueur de dégât sur l'unité. Si l'unité était déjà endommagée, elle (et toute cargaison avec elle) est détruite. Une unité endommagée a ses facteurs d'attaque imprimés AA et ASW divisés par 2. Son facteur de défense est augmenté de 1. Sa portée et ses points de mouvement ne sont pas affectés. Un CV endommagé ne peut pas faire voler d'avion embarqué (voir en 14.4). À la fin du combat dans cette zone maritime (et non à chaque round), toutes les unités endommagées doivent avorter.
A	Votre unité avorte. À la fin du round de combat, rebasez-la suivant les règles de retour à la base (voir en 13.4). Retourner l'unité avortée (et sa cargaison).
1/2 A	Aucun effet à moins que la même unité subisse deux résultats « 1/2 A » en un round de combat. Deux résultats « 1/2 A » donne un résultat « A ».

Au croisement de votre colonne et ligne déterminées précédemment, vous trouverez votre résultat du combat. Il peut y avoir plusieurs « A », quelques « D » et quelques « X » aussi.

Le combat se déroule en simultané - les deux camps doivent déterminer les dommages qu'ils infligent avant de les appliquer. Cependant, le joueur actif jette le dé en premier pour connaître les dégâts occasionnés aux bateaux de l'adversaire.

Vous devez appliquer tous les résultats « X » en premier, ensuite tous les « D » et, enfin, tous les « A ».

Pour chaque résultat de combat que vous infligez, le joueur contrôlant les unités attaquées détermine l'unité ciblée. Pour chaque dépense de 3 points de surprise, vous pouvez sélectionner la cible à la place de votre adversaire (voir en 11.5.6).

Vous pouvez choisir une unité déjà ciblée pour lui faire subir un autre résultat, à moins qu'elle soit déjà détruite ou qu'elle ait reçu un résultat « A ».

Jetez un dé pour chaque cible. Si vous obtenez une valeur inférieure ou égale au facteur de défense de la cible, elle subit le résultat. Si vous

obtenez plus, la cible subit le résultat juste en dessous - un « X » devient un « D » ; un « D » devient un « A » et un « A » devient un « 1/2 A ».

SiF option 9 : La valeur de défense imprimée d'un TRS ou d'un AMPH est divisée par 2.

Les dégâts occasionnés peuvent se reporter de round en round (utilisez les marqueurs de dégât pour indiquer les unités affectées). Tous les résultats « 1/2 A » sont effacés à la fin de chaque round (l'équipe chargée des réparations a résolu le problème).

Les résultats « X » et « D » sont résolus immédiatement.

Cependant, vous appliquez les résultats « A » (en incluant les résultats « D » ratés et les doubles résultats « 1/2A ») seulement à la fin du round de combat. Toutes les unités qui avortent dans le même port peuvent avorter ensemble si vous le souhaitez. Si une unité qui avorte était aussi endommagée, mettez-la dans le pool de réparation après le succès de l'avortement. Mettez la cargaison d'un TRS endommagé ayant réussi son avortement, sur le cercle de production afin qu'elle arrive dans la phase de renforcement du tour prochain.

CVPiF/SiF option 56 : Mettez tout avion embarqué, d'un CV endommagé et ayant avorté avec succès, sur le cercle de production afin qu'il arrive lors du renforcement du tour prochain.

PiF option 28 : Augmentez de 1 le nombre de vos pilotes sur la piste des pilotes disponibles quand vous mettez une unité aérienne ou un avion embarqué sur le cercle de production à la suite de l'avortement d'un TRS ou d'un CV endommagé.

Exemple : C'est un combat naval de surface en Baltic Sea. Boris a 2 cuirassés soviétiques et un croiseur engagés dans le combat, totalisant 20 en facteur d'attaque. Heinz a un croiseur de bataille et un croiseur léger qui totalisent 7 en facteur d'attaque. Ils sont avec 5 points de convoi.

Boris inflige 1 « X » et 1 « A ». Heinz applique le résultat « X » sur son croiseur de bataille - bon choix vu qu'il obtient un jet de dé supérieur à sa valeur de défense, le « X » se transformant ainsi en résultat « D ». Il pose un marqueur de dégât sur le croiseur de bataille. Le croiseur subit le résultat « A » et prend la direction de Kiel.

Heinz inflige 1 « D » et 2 « A ». Boris applique le « D » sur un de ses cuirassés. Il obtient un jet supérieur à la valeur de défense du bateau, le résultat devient alors un « A ». Il applique un « A » contre l'autre cuirassé et obtient encore un jet supérieur à sa valeur de défense, son « A » devient donc un « 1/2A ». Il applique le dernier « A » contre le croiseur. Son jet est cette fois inférieur à la valeur de défense, le croiseur subit donc le résultat « A ». Boris avorte le cuirassé et le croiseur à Leningrad. Le résultat « 1/2A » sur le cuirassé disparaît - il sera intouchable au prochain round.

Le jet de recherche du prochain round ne permet pas un second round, ainsi le combat est terminé. Le croiseur de bataille allemand endommagé doit avorter. Heinz l'envoie à Kiel et le met alors dans le pool de réparation. Les points de convoi allemands sont maintenant tout seul, attendant la prochaine sortie soviétique pour être taillés en pièces.

Les convois

Chaque tranche de 5 points de convoi compte comme un bateau lors de la résolution des combats. La valeur de défense de tous les points de convoi est de 5 (**SiF option 9** : Utilisez à la place les valeurs imprimées). Un résultat « X » détruit 5 points de convoi, un résultat « D » endommage 5 points de convoi et un « A » avorte 5 points de convoi. Un marqueur de points de convois de 10 points peut être décomposé en deux marqueurs de 5 points de convois pour la prise des pertes.

SiF option 9 : 2 points de convoi compte comme un bateau lors de la résolution des combats. Les points de convoi utilisent leurs valeurs de défense imprimées. Un résultat « X » détruit 2 points de convoi, un « D » détruit 1 point de convoi et un « A » avorte 1 point de convoi.

11.5.9 Le combat aérien

Lors d'un blizzard ou d'une tempête il n'y a aucun combat aérien. Si vous avez dépensé des points de surprise pour choisir un combat aérien alors qu'il neige ou qu'il y a du blizzard (voir en 11.5.7), allez directement à l'étape 6 de la séquence de combat naval

(avortements volontaires ~ voir en 11.5.1).

Sous une autre météo, la première étape dans un combat aérien est de décider quels seront vos FTRs et avions embarqués qui voleront en tant que bombardiers et en tant que chasseurs pendant ce round de combat naval. (**CVPiF/SiF option 56** : Les avions embarqués d'un CV endommagé ne participent pas aux combats aériens).

Vous résolvez alors le combat aérien (voir en 14.3). Par tranche de 2 points de surprise dépensés, augmentez de 1 votre valeur de combat aérien ou diminuez de 1 celle de votre adversaire. Cette modification perdure tout le long du combat aérien.

Exemple : Si votre facteur air-air est de 7 et celui de votre adversaire de 4, votre valeur de combat aérien sera de +3 et celle de votre adversaire de -3 (voir en 14.3.2). Vous avez 4 points de surprise. Vous pourriez en dépenser 2 pour augmenter votre valeur de combat aérien à +4, ou pour diminuer celle de votre adversaire à -4. Augmenter l'une et diminuer l'autre coûterait 4 points de surprise.

Vous décidez de dépenser seulement 2 points de surprise pour augmenter de 1 votre valeur de combat aérien. Heureusement, vous descendez le chasseur de tête de votre adversaire et votre adversaire vous rate. Le nouveau facteur air-air de votre adversaire est seulement de 3, ainsi votre valeur de combat aérien modifiée est maintenant de +5, laquelle d'ailleurs, ne vous donne aucun autre avantage. Maintenant, Vous ne pouvez plus dépenser de points de surprise pour modifier la valeur de combat aérien de l'un ou l'autre camp, vous espérez donc que votre modificateur de +1 sera suffisant pour les prochains rounds de combat aérien de ce combat aérien.

Après les combats aériens, les bombardiers survivant résolvent le combat air-mer. Il y aura tout d'abord un tir antiaérien et ensuite une attaque air-mer.

Le tir antiaérien

Vous appliquez un tir antiaérien seulement lors des attaques portuaires et des combats aériens.

Exception : Si vous jouez avec l'artillerie (**AsA option 3** : Voir en 22.4.2), les unités antiaériennes peuvent tirer contre n'importe quelle mission aérienne.

Additionnez les facteurs antiaériens des unités ciblées. Localisez ce total sur la ligne « Anti-air & Surface » (Antiaérien & Surface) de la Table de Combat Naval. Cela vous donne une colonne. Vous pouvez monter ou descendre cette colonne de 1 pour 2 points de surprise dépensés.

Trouver le résultat dans votre colonne finale suivant le nombre de bombardiers ennemis qui sont passés. Le résultat se présente sous la forme « +X/Y ». Y est le nombre de dés que vous jetez. X est le nombre de dés qui comptent. Si X est positif, vous prenez en compte le(s) plus haut(s) des dés. Si X est négatif, vous prenez en compte le (s) plus petit(s).

Exemple : Kasigi a 4 bombardiers japonais basés à terre et 2 avions embarqués qui passent à travers la défense aérienne américaine et attaquent la flotte de Jay. Jay a un facteur antiaérien de 67 et décide d'utiliser 6 points de surprise pour le tir antiaérien, ce qui lui donne un décalage de 3 colonnes sur la droite. Cela le place à la colonne 119-142. En croisant cette colonne avec le nombre de bombardier (ligne 6-7), il obtient le résultat « 2/4 ». Il jette alors 4 dés et additionne les 2 meilleurs d'entre eux. S'il s'était décalé de 2 colonnes, le résultat aurait été « -3/4 » dans la colonne 99-118. Il aurait alors jeté 4 dés et aurait additionné les 3 plus faibles d'entre eux.

Pour chaque tranche de 10 points du total, le possesseur peut choisir de :

- Détruire 1 bombardier basé à terre ; ou
- Détruire 2 avions embarqués ; ou
- Détruire 1 avion embarqué et avorter 1 bombardier basé à terre.

S'il reste 5 points, le possesseur peut choisir de :

- Avorter 1 bombardier basé à terre ; ou
- Détruire 1 avion embarqué.

Pour chaque point restant du total, enlevez de l'attaque 1 point du facteur de combat air-mer.

Exemple : Jay jette 4 dés et choisit les 2 meilleurs. Il obtient 2, 3, 6 et 10. La somme des 2 meilleurs donne 16 points. Kasigi décide de détruire 1 bombardier basé à terre avec les 10 premiers points. Avec

les 5 points suivant, il avorte un autre bombardier basé à terre. Le dernier point sera simplement enlevé de son facteur d'attaque lors du combat air-mer.

Normalement, le possesseur choisit quels seront les avions détruits ou avortés. Cependant, l'adversaire peut dépenser 3 points de surprise (voir en 11.5.6) pour choisir un avion ciblé (permis) à la place du possesseur.

Exemple : En continuant l'exemple précédent, Jay a 3 points de surprise. Après avoir obtenu 16 points de tir AA, Jay décide de dépenser les 3 points de surprise restant pour choisir un avion embarqué comme avion japonais détruit. Ainsi, Kasigi doit maintenant avorter un bombardier ou détruire un autre avion embarqué pour satisfaire les 10 premiers points de perte.

Si l'avion embarqué d'un CV est détruit, placez un marqueur de dégât sur le CV (**CVPiF/SiF option 56** : Sauf si vous jouez avec des avions embarqués séparés).

Le tir antiaérien est affecté par la surprise (voir en 15.1).

Attaque air-mer

Les facteurs air-mer qui survivent au tir antiaérien peuvent maintenant être utilisés suivant la ligne « Air-to-Sea » (Air-Mer) de la Table de Combat Naval. Mis à part ce changement de ligne, vous déterminez le résultat comme pour un combat de surface (voir en 11.5.8).

Lors d'une attaque air-mer, les deux camps alternent le choix des cibles subissant un résultat. Le joueur attaquant choisit en premier.

Par 3 points de surprise que vous dépensez, vous pouvez sélectionner la cible à la place de votre adversaire (voir en 11.5.6).

11.5.10 Le combat sous-marin

Le combat sous-marin vous permet d'attaquer des points de convoi ennemi. L'un et l'autre camp peuvent aussi dépenser des points de surprise pour choisir un combat sous-marin même s'il n'y a aucun SUB ou point de convoi engagé (voir en 11.5.7).

Dans un combat sous-marin, les SUB de chaque camp (uniquement ces unités) combattront les unités de surface engagées du camp opposé. Si chaque camp a des SUB et d'autres cibles, il y aura 2 combats séparés. Pour chaque combat sous-marin, additionnez les facteurs ASW des unités de surface du même camp :

- 2 pour chaque SCS engagé (**CLiF option 75** : 0 pour chaque BB engagé) ;
- 1 pour chaque CV engagé (**CLiF option 75** : 0 pour chaque CV engagé) ;
- 1 pour chaque facteur air-mer engagé (pour les CV, uniquement ceux qui ne sont pas endommagés) durant une météo claire, sous la pluie, ou sous la neige ;
- 1 pour 5 points de convoi engagé (**SiF option 9** : 2 points) américain ou du Commonwealth lors d'un combat en 1942 ;
- 2 pour 5 points de convoi engagé (**SiF option 9** : 2 points) américain ou du Commonwealth lors d'un combat en 1943 ; et
- 3 pour 5 points de convoi engagé (**SiF option 9** : 2 points) américain ou du Commonwealth lors d'un combat à partir de 1944.

Le camp possédant les unités de surface ciblées utilise ces facteurs pour attaquer les SUB. Vous suivez la même procédure que lors d'un combat naval de surface sauf que vous utilisez la ligne « Sub & ASW » de la Table de Combat Naval, et que seuls les SUB sont pris pour cibles.

Les SUB attaquent aussi suivant la même procédure que lors d'un combat naval de surface sauf qu'ils utilisent la ligne « Sub & ASW » de la Table de Combat Naval et que seuls les points de convoi comptent comme bateaux (1 bateau correspond à 5 points de convoi).

SiF option 9 : 2 points de convoi (et tout point restant) comptent comme un bateau.

Si aucun point de convoi n'est engagé (possible seulement si vous aviez dépensé des points de surprise pour choisir un combat sous-marin ~ voir en 11.5.7) vous combattez alors sur la ligne « 0 » bateau.

Les pertes infligées par le camp ayant les unités de surface peuvent seulement être portées sur les SUB qui les ont attaqués (choix du

possesseur). Pour 3 points de surprise dépensés, vous pouvez sélectionner le SUB touché à la place du joueur possédant les SUB (voir en 11.5.6).

Les pertes infligées par le camp ayant les SUB peuvent seulement être portées sur les convois (à moins que quelqu'un dépense 3 points de surprise pour les infliger sur une autre cible). Si les points de convoi ne peuvent pas prendre de pertes supplémentaires, ignorez les pertes restantes (à moins que vous dépensiez des points de surprise pour sélectionner une autre cible).

Exemple : La météo est claire en 1942 et Heinz a gagné 10 points de surprise dans un combat naval. Il en a dépensé 4 pour choisir un combat sous-marin. Il a 2 SUB engagés et totalise 8 en facteur d'attaque. Jay a 10 points de convoi, un SCS et un NAV ayant un facteur air-mer de 2 d'engagés. Jay attaque avec un facteur ASW de 6 (2 pour le SCS, 2 pour le NAV et 2 pour les convois parce que l'on est en 1942) les 2 « bateaux » ennemis. Il obtient 1 « D » et 3 « A ». Heinz teste les facteurs de défense de ses SUB pour déterminer les dégâts.

Il attaque ensuite les convois avec un facteur d'attaque de 8 contre 2 bateaux (souvenez-vous, les escortes ne comptent pas). Il obtient 2 « D » et 3 « A ». Jay obtient un 5 pour le premier dé de dégât contre un convoi : il est endommagé. Heinz dépense 3 points de surprise pour jeter le deuxième dé de dégât contre le même convoi. Jay obtient un 3 et le coule. Heinz dépense ses derniers 3 points de surprise pour infliger le premier « A » sur le SCS. Jay teste le facteur de défense de l'unité SCS pour voir s'il souffre du résultat. Le deuxième « A » est appliqué contre le reste du convoi avec succès. Le dernier « A » ne peut pas être appliqué parce qu'il n'y a plus aucun convoi qui peut subir le résultat et Heinz a utilisé tous ses points de surprise.

11.5.11 Les rounds de combat naval multiples

Après chaque round de combat naval, toute unité en guerre avec une autre unité dans cette zone maritime peut avorter (le camp actif décide en premier). Si n'importe quelle unité d'un camp choisit d'avorter, toutes les unités du même camp engagées dans ce round du combat doivent avorter aussi. Faites comme si ces unités retournaient à la base (voir en 13.4).

Mettez les unités navales endommagées qui ont avorté avec succès dans le pool de réparation. Mettez la cargaison d'un TRS endommagé sur le cercle de production afin qu'elle arrive lors de la phase de renfort du prochain tour.

CVPiF/SiF option 56 : Mettez l'avion embarqué d'un CV endommagé ayant avorté avec succès sur le cercle de production afin qu'il arrive lors du renforcement du prochain tour.

PiF option 28 : Augmenter de 1 votre nombre de pilotes sur la piste des pilotes disponibles quand vous placez une unité aérienne ou un avion embarqué sur le cercle de production suite à l'endommagement d'un TRS ou d'un CV.

Si des unités en guerre l'une contre l'autre dans cette zone maritime restent, revenez à l'étape 1 de la séquence de combat (voir en 11.5.1) et suivez de nouveau la séquence. Cela continue jusqu'à ce qu'un belligérant n'ait plus d'unité en guerre contre des unités de l'autre camp dans cette zone maritime, ou jusqu'à ce que les jets de recherche du combat n'autorisent pas un nouveau round de combat.

11.6 Combat naval adverse

Après la résolution des combats de votre camp dans toutes les zones maritimes sélectionnées, toute puissance majeure de l'autre camp peut essayer d'initier un combat (voir en 11.5.2) dans n'importe quelles autres zones maritimes où votre camp y a déplacé une unité non sous-marine (mais pas traversé) ou fini le mouvement d'une unité non sous-marine lors de vos phases de mission aéronavale ou de mouvement naval. Vos adversaires ne peuvent pas choisir une zone que vous aviez déjà sélectionnée durant cet impulse.

Votre adversaire pointe simplement les zones, une par une, puis, dans chacune d'elles, retourne une unité et suit la séquence indiquée en 11.5.1. Si une unité que votre adversaire a retournée pendant la phase de mouvement naval lors d'une tentative d'interception (voir en 11.4.6) est encore dans la zone maritime, cet adversaire peut

entreprendre d'initier un combat naval dans cette zone sans retourner une autre unité.

Exemple : *Jeremy a fini tous les combats navals qu'il voulait initier. Il a déplacé lors de sa phase de mouvement naval un TRS escorté en Eastern Mediterranean, mais n'a pas essayé d'initier un combat vu que la flotte italienne de Maria s'y trouve en force. Maria retourne le Vittorio Vénéto dans une tentative d'exploiter son avantage. Triomphalement, elle obtient un 1 et commence le combat. D'un air abattu, Jeremy s'ouvre une autre bière.*

11.7 Bombardement stratégique

Les missions de bombardement stratégique permettent à un avion d'attaquer les moyens de production et les ressources de l'ennemi.

Pour bombarder stratégiquement :

1. Votre adversaire envoie des patrouilles de combat aérien dans les Hex risquant d'être visés ;
2. Vous envoyez votre sélection de bombardiers en attaque et de chasseurs en escorte dans les Hex visés ;
3. Votre adversaire envoie des chasseurs en interception dans les Hex visés ;
4. Vous envoyez vos chasseurs en interception dans les Hex visés ;
5. Résolez tous les combats aériens ;
6. **AsA option 3 :** Les bombardiers survivant subissent le tir des unités antiaériennes (voir en 22.4.2) ;
7. Les bombardiers survivant attaquent les Hex visés ;
8. Rebasez puis retournez tous les avions survivants.

Les Hex visés

Un Hex visé peut être n'importe quel Hex contenant une usine ennemie utilisable et contrôlée. Une usine est utilisable si le camp qui la contrôle peut lui apporter une ressource et si elle peut l'utiliser pour produire un point de production (voir en 13.6.1).

Un Hex visé pourrait être aussi un Hex de pétrole ennemi contrôlé. Vous ne pouvez pas effectuer de mission de bombardement stratégique au-dessus d'un Hex contenant d'autres types de ressources.

Le bombardement

Après avoir résolu les combats aériens (voir en 14.3) et le tir antiaérien (voir en 22.4.2), totalisez les facteurs stratégiques de tous les bombardiers survivants. Ceux-ci peuvent être affectés par la météo (voir en 8.2.3).

Localisez le total sur la Table de Bombardement Stratégique et jetez un dé. Le résultat donne le nombre de points perdus par l'Hex ciblé. Ajoutez 1 au jet de dé si les bombardiers n'ont pas été impliqués dans un combat aérien dans ce même impulse (càd, s'ils n'ont pas été interceptés).

Si la cible est un Hex de pétrole, ce nombre de ressources de pétrole est enlevé de l'Hex pour le tour.

Si la cible est un Hex d'usine, ce nombre de points de production sera enlevé au total de points de production de celui qui contrôle l'usine pour le tour (voir en 13.6.3).

Vous ne pouvez pas perdre plus de points de production dans un tour qu'il y a d'usines utilisables dans l'Hex, ou plus de pétrole qu'il y a de ressources de pétrole dans l'Hex.

Ignorez les astérisques dans le jeu standard.

Exemple : *4 bombardiers du Commonwealth cumulant un facteur de bombardement stratégique de 20 attaquent Lille qui est utilisé par l'Allemagne. Les Allemands n'envoient pas d'avion contre les bombardiers. Le jet de dé obtenu est de 8 modifié à 9. Sur la colonne 19-24 de la Table de Bombardement Stratégique, on obtient le résultat «4*». Ainsi, 4 points sont perdus, qui dans ce cas correspond à 1 point de production perdu (vu que l'Hex a seulement 1 usine utilisable). Les points en plus ne sont pas applicables à moins qu'il y ait d'autres cibles dans l'Hex.*

Option 30 : Pour reprendre le résultat ci-dessus, chaque astérisque dans le résultat détruit 1 usine utilisable en plus. Utilisez les marqueurs d'usine pour indiquer les usines réduites. Dans cet

exemple, l'usine rouge de Lille aurait été détruite en plus du point de production perdu.

Lorsque plus d'une cible est attaquable dans l'Hex, l'ordre des résultats à appliquer est : Les points de production, les ressources de pétrole, les points de pétrole stockés (voir en 13.5.1), les points de construction stockés (13.6.8), les usines bleues (22.2), les usines rouges (22.2), les fabriques de pétrole synthétique (22.4.11) et enfin les Hex de pétrole (22.4.11).

11.7.1 Armes vectorielles et bombes atomiques (PiF option 23)

Les armes vectorielles et les bombes A forment un nouveau Force pool. Ils représentent une nouvelle catégorie dans le gearing limit. La production d'une bombe A et d'une arme vectorielle ne peut pas être accélérée.

Les armes vectorielles

Seule l'Allemagne peut construire des armes vectorielles. Les armes vectorielles font des missions de bombardement stratégique comme les avions. Les armes V-2 & V-3 ne peuvent pas être interceptées. Si un V-1 doit avorter, il est détruit. Toutes les armes vectorielles sont détruites après avoir attaqué leur cible.

Les armes vectorielles peuvent être déplacées sur rail (voir en 11.10) ou transportées en mer (voir en 11.4.5). Les armes V-2 peuvent aussi se déplacer comme des unités terrestres. Les armes vectorielles ne peuvent pas effectuer de mission après s'être déplacées durant le même impulse.

Les bombes-A

Seuls les USA peuvent construire une bombe atomique. Elle arrive au moment des renforts comme n'importe quelle autre unité (voir en 4.2). C'est une unité terrestre mais sans ZdC et elle est capturée lorsqu'elle est overrunnée par une unité terrestre ennemie. Si vous jouez à **PatiF** ou à **AiF**, il n'y a pas de limite sur le nombre de pion représentant les bombes-A et, si la recherche l'autorise, n'importe quelle puissance majeure peut en construire.

Les bombes-A n'ont pas de points de mouvement. Une bombe-A peut seulement se déplacer par rail (voir en 11.10) et par transport naval (voir en 11.4.5) comme si c'était une division INF (même si vous ne jouez pas avec cette option).

En outre, tout bombardier du possesseur, ayant un facteur de bombardement stratégique imprimé de 9 ou plus, peut transporter une bombe-A par voie aérienne (voir en 11.12), effectuer une attaque portuaire (voir en 11.2) avec une bombe-A, ou faire un bombardement stratégique avec une bombe-A pendant les phases appropriées de chaque impulse.

Lors d'une attaque portuaire ou d'un bombardement stratégique, la bombe-A peut être larguée sur la cible si le bombardier survit à tout combat aérien et/ou tir antiaérien sans avoir été avorté ni détruit.

Le facteur d'attaque d'une bombe-A est de 25 et remplace celui du bombardier qui la transporte. Ce bombardier peut attaquer une cible avec d'autres bombardiers. Le facteur d'une bombe-A est modifié par le terrain, la météo ou les missions de nuit comme tout autre bombardier. La bombe-A est détruite après avoir attaqué sa cible. Si son bombardier est détruit, la bombe-A est aussi détruite.

11.8 Tapis de bombes (option 32)

Le tapis de bombes permet à vos bombardiers stratégiques de détruire les unités terrestres et aériennes ennemies, et pas seulement de les retourner.

Pour faire un tapis de bombes :

1. Votre adversaire envoie des patrouilles aériennes de combat dans les Hex cibles potentiels ;
2. Vous envoyez tous vos bombardiers sélectionnés en attaque et tous vos chasseurs sélectionnés en escorte dans les Hex ciblés ;
3. Votre adversaire envoie des chasseurs en interception dans les Hex ciblés ;
4. Vous envoyez les chasseurs en interception dans les Hex ciblés ;
5. Résolez tous les combats aériens ;
6. Les bombardiers survivant subissent le tir antiaérien des unités antiaériennes (**AsA option 3** : Voir en 22.4.2) ;
7. Les bombardiers survivant attaquent les Hex ciblés ;
8. Renvoyez à la base et retournez tous les avions encore en état.

Le tapis de bombes

Totalisez les facteurs *stratégiques*, modifiés par le terrain (voir en 14.5) de vos bombardiers survivant. Localisez ce total sur la Table de Bombardement Stratégique et jetez un dé. Ajoutez 1 au jet de dé si les bombardiers ne subissent aucun combat aérien dans cet impulse. Pour chaque résultat avec astérisque, détruisez 1 unité terrestre ou aérienne (**PiF option 28** : Avec pilote) dans l'Hex ciblé (choisie au hasard). Ignorez le chiffre du résultat.

PiF option 23 : Vous pouvez faire un tapis de bombes avec des bombes atomiques et des armes vectorielles. Lors d'un tapis de bombes, les bombes-A ont 25 en facteur de bombardement stratégique.

11.9 Ground strike (frappe au sol)

Les missions de ground strike permettent aux bombardiers d'attaquer des unités terrestres et aériennes ennemies. Si vous réussissez, les unités ennemies seront plus vulnérables lors d'une attaque terrestre.

Pour striker :

1. Votre adversaire envoie les patrouilles aériennes de combat dans les Hex risquant d'être visés ;
2. Vous envoyez votre sélection de bombardiers en attaque et de chasseurs en escorte dans les Hex visés ;
3. Votre adversaire envoie des chasseurs en interception dans les Hex visés ;
4. Vous envoyez vos chasseurs en interception dans les Hex visés ;
5. Résolvez tous les combats aériens ;
6. **AsA option 3** : Les bombardiers survivant subissent le tir des unités antiaériennes (voir en 22.4.2) ;
7. Les bombardiers survivant attaquent les unités visées ;
8. Rebasez puis retournez tous les avions survivants.

AsA option 3 : L'ART peut aussi ground striker les Hex adjacents (voir en 22.4.2).

Le strike

Après tous les combats aériens (voir en 14.3), chaque bombardier attaque chaque unité terrestre ou aérienne ennemie non retournée dans l'Hex.

Jetez 1 dé pour chaque attaque. Si le résultat est inférieur ou égal au facteur tactique de l'avion, le ground strike est réussi. Retourner l'unité ciblée. Les pions « offensive » (voir en 16), la météo (voir en 8.2.3) et le terrain (voir en 14.5) peuvent affecter le facteur tactique d'un avion.

Exemple : Deux des CV japonais de Kasigi, le Ryujo et le Soryu, lancent un ground strike contre un corps et un QG britanniques à Singapour. La météo donne de la pluie. Les avions embarqués ont des facteurs tactiques de 1 et 2. Ceux-ci sont divisés par deux à cause de la pluie puis encore divisés par deux à cause de la jungle, ce qui nous donne des facteurs de 1/4 et 2/4. L'avion embarqué du Ryujo à son facteur arrondi à 0 (il ne peut donc pas réussir), tandis que le deuxième avion voit son facteur arrondi à 1. Kasigi jette un dé contre le corps mais n'obtient pas de 1. Par contre, il obtient un 1 contre le QG et se retrouve donc retourné.

Quand les unités en défense sont surprises (voir en 15), jetez 2 dés pour chaque attaque au lieu d'un seul. Si l'un ou l'autre est inférieur ou égal au facteur tactique de l'avion, le ground strike réussit.

Option 33 : Les casseurs de char ont leur facteur tactique imprimé dans un cercle rouge. Ajoutez un dé supplémentaire si l'avion est un casseur de char et que l'unité ciblée est une unité MECH, ARM ou un HQ-A. C'est cumulatif avec la surprise (voir en 15.1) et avec les effets d'un pion « offensive » lors d'une action aérienne (voir en 16.1). Par exemple durant un impulse de surprise, un casseur de char bénéficiant d'un pion « offensive » lors d'une action aérienne, peut jeter 4 dés quand elle ground strike une unité MECH.

11.10 Mouvement sur rail

Le mouvement sur rail vous permet de déplacer rapidement des unités terrestre ou aérienne, et des usines sur de longue distance.

Comment faire un mouvement sur rail ?

Vous pouvez déplacer sur rail une unité ou une usine si elle est dans une gare. Il y a une gare dans tout Hex de ville, de port ou contenant un QG. Un QG peut être sa propre gare, il peut donc faire un

mouvement sur rail à partir de tout Hex de rail, même s'il ne contient pas de port ou de ville.

Vous pouvez déplacer l'unité ou l'usine d'une gare vers n'importe quelle autre gare, sur n'importe quelle distance. Cependant, vous pouvez seulement suivre les lignes de voie ferrée (càd, chaque Hex de voie ferrée doit être connecté par la même ligne à l'Hex suivant). Votre camp doit contrôler chaque Hex de voie ferrée que vous traversez.

Votre mouvement sur rail peut seulement entrer ou partir d'un Hex soumis à une ZdC ennemie s'il y a une unité terrestre amie dans cet Hex avant et après le mouvement sur rail. Son mouvement doit s'arrêter quand elle entre dans une ZdC ennemie.

Une unité peut se déplacer sur rail à travers un côté d'Hex de détroit s'il y a une ligne de voie ferrée dans les Hex de chaque côté du détroit. Seule 1 unité d'un camp peut se déplacer sur rail à travers chaque côté d'Hex de détroit dans un *tour*.

Les unités

Vous pouvez seulement déplacer sur rail une unité si elle est non retournée. Après avoir terminé son mouvement sur rail, retournez l'unité.

Les usines

Vous pouvez déplacer sur rail toute usine bleue que vous contrôlez dans votre pays mère si :

- (a) Une unité terrestre ennemie ravitaillée est actuellement dans ce pays mère et sur la même carte que l'usine ; ou
- (b) Une usine dans ce pays mère a été détruite par un bombardement stratégique pendant ou durant un précédent tour.

Les usines doivent toujours terminer leur mouvement sur rail dans un Hex de ville de leur pays mère. Vous ne pouvez jamais vous retrouver avec plus de 2 usines bleues dans une ville.

Utilisez les marqueurs d'usine pour indiquer le déménagement d'usines d'un endroit à un autre.

L'usine déplacée sur rail sera disponible pour la production 2 tours après celui où elle a fini son mouvement. Par exemple, si vous la déplacez en Jan/Fév, elle commencera à produire de nouveau en Mai/Juin.

Option 12 (accès limité à travers les détroits) : Une unité ne peut pas traverser un côté d'Hex de détroit si la présence d'unité ennemie vous empêche de tracer une ligne de ravitaillement par la mer dans cette zone maritime (voir en 2.4.2).

Les limites

Si vous aviez choisi une opération aérienne, vous pouvez seulement déplacer sur rail des unités aériennes. Si vous aviez choisi une opération terrestre, vous pouvez seulement déplacer sur rail des unités terrestres et des usines. Si vous aviez choisi une opération combinée vous pouvez déplacer sur rail des usines, et des unités aérienne et terrestre.

Suivant la portée du déplacement, il faut déterminer le nombre de mouvements sur rail :

Où se passe le mouvement ?	Unité terrestre ou aérienne	Usine
Sur 1 carte	1	2
Vers une carte adjacente	1	2
2 cartes plus loin	2	3
3 cartes plus loin	3	4

Exemple : Pour déplacer sur rail une unité aérienne de la carte Europe occidentale vers la carte du Pacifique il faudra 3 mouvements sur rail. Il faudrait 4 mouvements sur rail pour déplacer une usine de la même distance.

Seuls les hexagones de départ et d'arrivée comptent pour la distance entre deux cartes (ex. Une unité terrestre faisant un mouvement par rail de Baku à Vladivostok ne compte que pour 1). Si vous faites un

mouvement par rail à partir ou en arrivant dans un Hex qui est sur 2 cartes (par exemple Breslau), vous êtes supposés faire un mouvement par rail à partir ou en arrivant sur la carte la plus éloignée.

Les mouvements sur rail *ne comptent pas* comme un mouvement terrestre ou aérien.

11.11 Mouvement terrestre

Le mouvement terrestre est le moyen normal pour déplacer des unités terrestres sur une carte. Seules les unités terrestres non retournées font un mouvement terrestre.

Chaque mouvement terrestre vous permet de déplacer 1 unité terrestre. Vous pouvez déplacer une seule fois une unité dans chaque phase de mouvement terrestre.

11.11.1 Comment déplacer des unités terrestres

Vous pouvez déplacer vos unités terrestres une par une, ou pile par pile, comme vous voulez. Vous devez finir de déplacer une unité (ou pile) avant d'en déplacer une autre.

Si vous déplacez une pile d'unités terrestres ensemble, chaque unité de la pile utilise 1 mouvement terrestre. Vous pouvez laisser des unités d'une pile dans n'importe quelle Hex traversé mais vous ne pouvez pas ramasser au passage d'autres unités.

Une unité faisant un mouvement terrestre se déplace de l'Hex de départ à un Hex adjacent. Il peut alors se déplacer vers un autre Hex adjacent, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle n'ait plus de points de mouvement.

Chaque unité a ses points de mouvement imprimés sur son pion. Chaque entrée dans un Hex coûtera 1 point et plus suivant :

- La carte est utilisée ;
- Le type de terrain représenté dans l'Hex, et quelquefois sur le côté d'Hex a traversé pour entrer dans l'Hex, (voir le Tableau des Effets du Terrain) ;
- La météo dans l'Hex (voir en 8.2.5) ; et
- Si l'unité est motorisée ou pas (voir en 11.11.2 ~ option 34).

Parfois, une unité n'ayant pas utilisée tous ses points de mouvement n'en possède plus assez pour entrer dans un autre Hex. Vous pouvez toujours déplacer l'unité dans cet Hex mais vous devez alors la retourner.

Vous pouvez déplacer une unité qui commence son mouvement non ravitaillée mais vous devez la retourner après avoir fini son déplacement.

Une unité doit toujours arrêter son mouvement quand elle entre dans une ZdC ennemi (**exception** : Elle peut continuer de se déplacer si elle overrune une unité terrestre dans l'Hex *suivant* ~ voir en 11.11.6). Vous *peuvent* déplacer une unité qui commence son mouvement dans une ZdC ennemie et qui finie directement dans une autre ZdC ennemie (même la ZdC de la même unité ennemie).

11.11.2 Le terrain

Les points de mouvement nécessaires à une unité terrestre pour entrer dans un Hex ou pour traverser certains côtés d'Hex, sont inscrit sur le Tableau des Effets du Terrain. Toutes les unités utilisent les coûts de mouvement pedestre.

Option 34 (coût de mouvement des unités motorisées) : Les unités d'artillerie motorisée et automotrice (voir en 22.4.2 ~ **AsA option 3**), les unités du génie motorisées (voir en 22.4.1 ~ **MiF option 6**) les unités de ravitaillement, (voir en 22.4.10 ~ **MiF option 6**), les HQ-A, ARM, MECH et MOT utilisent le coût des unités motorisées sur le Tableau des Effets du Terrain pour entrer dans les Hex. Toutes les autres unités terrestres utilisent les coûts de mouvement pedestre.

Tous les effets dus au terrain et à la météo sont cumulatifs.

Hex et côté d'Hex

Les unités terrestres (sauf MTN) ne peuvent pas traverser de côté d'Hex alpin. Les unités MTN peuvent traverser un côté d'Hex alpin pour un point de mouvement supplémentaire, mais ne peuvent pas tracer de ligne de ravitaillement à travers ce côté d'Hex.

Les unités terrestres (sauf les MAR) peuvent seulement traverser les

côtés d'Hex maritimes si c'est un côté d'Hex de détroit. Elles peuvent traverser un côté d'Hex de lac seulement s'il est gelé (voir en 8.2.9). Les unités MAR peuvent traverser un côté d'Hex maritime ou de lac pour un point de mouvement supplémentaire, mais ne peuvent pas y tracer de ligne de ravitaillement (exceptez les côtés d'Hex de détroit).

Les unités MTN paient 1 point de mouvement de moins pour entrer dans des Hex de montagne sur les cartes Asie, Pacifique et Amérique.

Les unités japonaises de type infanterie paient 1 point de mouvement de moins pour entrer dans un Hex de jungle.

Ces réductions sont appliquées après avoir appliqué les effets de la météo.

Option 17 (mouvement des QG) : Un HQ-A et HQ-I dépensent un point de mouvement supplémentaire pour le premier côté d'Hex traversé qui n'est pas le long d'une voie ferrée.

AiF/PatiF option 37 (bonus du mouvement le long d'une voie ferrée) : Une unité terrestre paye 1 point de mouvement en moins (1 point au minimum) pour entrer dans un Hex lorsqu'elle se déplace, ou avance après un combat, le long d'une voie ferrée (mais pas le long d'une route). Cette réduction intervient *après* avoir appliqué tous les effets de la météo (voir 8.2) ou de l'overrun (voir 11.11.6).

11.11.3 Les unités ennemies

Vous pouvez déplacer une unité terrestre dans un Hex contenant une unité adverse seulement si elle est parachutée (voir en 11.15), envahit (voir en 11.14), ou overrune (voir en 11.11.6).

11.11.4 Puissances majeures neutres

Vous pouvez déplacer une unité terrestre d'une puissance majeure neutre seulement dans :

- Un Hex qu'elle contrôle ; ou
- Un Hex contrôlé par un de ses pays mineurs alignés ; ou
- Un Hex d'un pays mineur en guerre contre vous.

La seule exception concerne les USA (voir en 13.3.2, options d'entrée 7 & 44).

11.11.5 Puissances majeures actives

Vous pouvez déplacer une unité terrestre contrôlée par une puissance majeure active dans n'importe quel Hex contrôlé par :

- Cette puissance majeure et ses pays mineurs alignés ; ou
- Une autre puissance majeure active du même camp (ou ses pays mineurs contrôlés) ; ou
- Une puissance majeure ou pays mineur en guerre contre vous.

Il y a des exceptions :

- Les unités ne peuvent pas entrer dans le pays mère d'une puissance majeure du même camp qui ne coopère pas à moins qu'elles remplissent les règles d'engagement des troupes à l'étranger (voir en 18.2) ; et
- Les unités d'un pays mineur ne peuvent pas entrer dans un Hex contrôlé par un autre pays mineur aligné à leur camp à moins qu'elles remplissent les règles d'engagement des troupes à l'étranger.
- Les unités ne peuvent pas entrer dans un pays contrôlé par une autre puissance de leur camp sans autorisation de cette puissance.

11.11.6 Les overruns (écrasements)

Les unités terrestres peuvent quelquefois détruire des unités ennemies pendant leur mouvement. Elles le font en entrant dans l'Hex ennemi et en déclarant un overrun.

Vous pouvez seulement effectuer un overrun avec une unité, ou une pile d'unités qui ont commencé la phase de mouvement terrestre (ou une avance après combat, voir en 11.16.5) ensemble.

Les unités terrestres overrunees

Une unité peut overrune une unité terrestre seulement si elle est ravitaillée à la fois quand elle commence à se déplacer et dans l'Hex juste avant qu'elle overrune.

Vous pouvez overrune seulement des unités terrestres qui sont dans un Hex clair ou désertique sans ville (les ports sont acceptés). Overrune à travers une rivière, un canal ou un côté d'Hex de détroit

divise par deux les facteurs d'attaque normaux des unités effectuant l'overrun. Vous ne pouvez pas overranner des unités terrestres situées dans des Hex de fort à travers un côté d'Hex de fort. Un Hex de fort contient un symbole de fortification.

Au moins une des unités effectuant l'overrun doit être une unité ARM, MECH ou HQ-A.

Si les unités en défense incluent une unité ARM ou HQ-A (**AsA option 3**: Ou une unité antichar), vous pouvez les overranner seulement si vous avez plus d'unités ARM ou HQ-A.

Si les unités en défense n'incluent pas d'unité ARM ou HQ-A (**AsA option 3**: Ou une unité antichar) mais incluent une unité MECH, vous pouvez les overranner seulement si vous avez soit :

- Une unité ARM ou HQ-A ; ou
- Plus d'unités MECH.

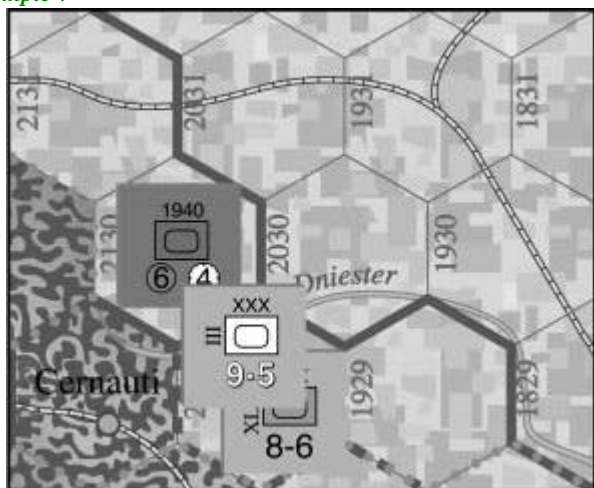
Vous pouvez overranner seulement si vous avez un ratio d'au moins 7:1 au moment de l'overrun. Ce ratio peut être affecté par la météo, le ravitaillement, les Hex et côté d'Hex de terrain et les pions « offensive » (voir en 16.3) comme pour les combats ordinaires (voir en 11.16). Votre ratio final est toujours de 7:1 même quand vous overrunnez des unités au facteur d'attaque total nul (par exemple, les partisans).

Les ratios d'overrun ne sont pas affectés par les avions (les unités aériennes ne peuvent pas effectuer d'appui aérien lors d'un overrun).

Les unités qui overrannent des unités terrestres ennemies paient le double du coût de terrain normal nécessaire pour entrer dans l'Hex overrunné (après les effets de la météo). Retournez les unités si elles n'ont pas assez de points de mouvement.

Vous pouvez continuer de déplacer les unités après leur overrun mais, si elles sont dans une ZdC ennemie, elles peuvent le faire seulement lors d'un prochain overrun.

Exemple :



Ces unités ARM allemandes de facteurs d'attaque 8 et 9 veulent overranner une unité ARM soviétique sous la neige. Elles peuvent overranner l'unité ARM parce que les deux unités allemandes sont aussi des unités ARM. L'unité soviétique est une unité noire non ravitaillée dans un Hex de terrain clair, ainsi son facteur d'attaque est seulement de 1. Parce que cette dernière est derrière un côté d'Hex de rivière, les unités allemandes sont divisées par deux donnant 8,5 arrondis à 9. Les unités effectuant l'overrun ont un ratio de 7:1 (9:1, descendu de 2 à cause de la neige). L'unité ARM soviétique est détruite et les unités allemandes se déplacent dans son Hex. L'Hex coûte 2 points de mouvement (coût normal de 1 doublé suite à l'overrun). Si elles n'avaient pas eu assez de points de mouvement, elles auraient été retournées dans cet Hex. Si elles en avaient encore, elles pourraient continuer à se déplacer (et à overranner).

Les unités aériennes overrunnées

Si une unité terrestre d'un autre camp se déplace dans un Hex contenant vos unités aériennes (suite à un overrun de toute unité terrestre dans l'Hex, ou parce qu'il n'y avait aucune unité terrestre

dans l'Hex) :

- Détruisez toutes vos unités aériennes retournées (**PiF option 28** : Et éliminez aussi les pilotes) ; et
- Rebasez vos unités aériennes non retournées (voir en 11.17) puis retournez-les. **Exception** : Les unités aériennes non retournées (et les pilotes) sont aussi détruites si les unités qui overrannent ont l'avantage de la surprise sur votre puissance majeure ou pays mineur (voir en 15).

Les unités navales overrunnées

Si une unité terrestre de l'autre camp se déplace dans un port contenant quelques-unes de vos unités navales, elles doivent se rebaser. Avant de les rebaser, jetez un dé pour chaque unité navale présente retournée ou surprise.

Si vous obtenez 5 ou plus au dé, vous gardez le contrôle de l'unité. Si vous obtenez 1, la puissance majeure ennemie prend le contrôle de l'unité jusqu'à sa destruction (**option 46** : Les partisans sabordent les unités navales au lieu d'en prendre le contrôle). Placez-la dans le pool de réparation. Sur un jet de 2 à 4, l'unité est détruite (**options 9 & 28** : Tout avion embarqué (et son pilote) subit le même destin que le CV).

Les unités de l'Hex overrunné dont vous avez pris le contrôle, doivent être renvoyées vers une autre base immédiatement (voir en 13.4.1) puis retournées-les. Elles ne peuvent pas embarquer d'unités lors de se déplacement. Elles peuvent être interceptées lors du rebasement et doivent forcer le passage depuis la section 0 du box maritime. Si elles ne peuvent atteindre une base au double de leur portée (ignorez leur allocation de points de mouvement), détruisez-les.

Exemple : Les unités navales soviétiques basées à Leningrad seront souvent incapables de se rebaser si Leningrad tombe parce qu'elles ne seront pas capables de quitter la zone Baltic Sea. Elles seront donc généralement détruites.

Vous payez seulement le coût normal de terrain pour overranner un Hex contenant uniquement des unités aériennes et/ou navales.

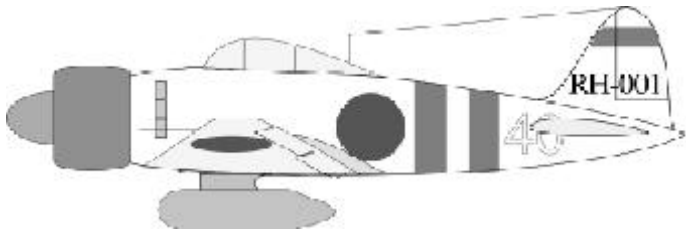
11.12 Transport aérien

Les missions de transport aérien vous permettent de transporter des unités terrestres dans un Hex ami (ou un Hex occupé par un partisan avec lequel vous coopérez), par voie aérienne.

Pour effectuer une mission de transport aérien :

1. Votre adversaire envoie les patrouilles aériennes de combat dans les Hex risquant d'être visés ;
2. Vous envoyez votre sélection d'ATR et de chasseurs en escorte dans les Hex visés ;
3. Ramassez les unités pouvant être transportées. Autre solution, une unité peut commencer avec un ATR et voler avec elle jusqu'à l'Hex visé (pas jusqu'à un point d'Hex) ;
4. Votre adversaire envoie des chasseurs en interception dans les Hex visés ;
5. Vous envoyez vos chasseurs en interception dans les Hex visés ;
6. Résolez tous les combats aériens ;
7. **AsA option 3**: Les ATR survivants subissent le tir des unités antiaériennes (voir en 22.4.2) ;
8. Les ATR survivants peuvent décharger leur cargaison dans les Hex visés ;
9. Rebasez puis retournez tous les avions survivants ;
10. Votre adversaire envoie des chasseurs en interception dans les Hex où vos ATR se sont rebasés ;
11. Vous envoyez vos chasseurs en interception dans les Hex de rebasement ;
12. Résolez tous les combats aériens ;
13. **AsA option 3**: Les ATR survivants subissent le tir des unités antiaériennes (voir en 22.4.2) ;
14. Toute cargaison encore chargée dans un ATR est déchargée maintenant ;
15. Rebasez puis retournez tous les chasseurs de l'interception survivants.

L'Hex visé par une mission de transport aérien doit être un Hex où l'ATR peut s'emplier.



Chaque mission de transport aérien que vous entreprenez compte comme 1 mouvement terrestre et 1 mission aérienne.

Les avions qui se sont rebasés à l'étape 9 peuvent être pris à partie dans le combat aérien de la phase 12 seulement si ce sont des ATR.

Le transport

Un ATR peut transporter :

- 1 PARA ; ou
- 1 MTN ; ou
- **AsA/MiF option 2** : 1 division INF.

MiF option 6 : Vous pouvez aussi transporter par voie aérienne une unité de ravitaillement (voir en 22.4.10). Cependant, vous devez utiliser 2 ATR pour la mission. Vous pouvez terminer le transport si au moins 1 ATR remplie la mission.

Vous pouvez décharger la cargaison dans l'Hex ciblé, ou la garder avec l'ATR et la décharger quand l'ATR se rebasera.

Retournez l'ATR après avoir terminé la mission. Cependant, retournez la cargaison seulement si elle a commencé l'impulse non ravitaillée, ou si l'ATR a dû avorter dans un des combats aériens.

Exemple : les Nationalistes chinois de Ju-Ming ont lancé une offensive et ont coupé le ravitaillement d'une unité MTN japonaise dans Wuhan. Dans la phase de transport aérien de l'Axe, Kasigi essaie de dégager son unité en envoyant son L2D de 6 points de mouvement à Wuhan, pour y ramasser la MTN. Ju-Ming envoie un « I-16 » pour l'intercepter et Kasigi son Ki-27 en tant que chasseur d'interception. L'ATR est avorté par le combat aérien : Kasigi le rebase (avec l'unité MTN) à Nanking, puis retourne l'ATR et sa cargaison.

Option 35 : Tout avion dont la portée est dans un rond blanc peut effectuer une mission de transport aérien, même si ce n'est pas un ATR.

Option 36 : Les ATR lourds sont capables de transporter du matériel plus lourd. Ils sont identifiables par un symbole de corps d'INF blanc. Un ATR lourd peut transporter une unité de la même façon qu'un autre ATR. Cependant, il peut transporter à la place 2 divisions de type infanterie (exceptez les MAR et MOT), 1 corps ou armée de type infanterie (sauf les HQ, MAR, MOT ou PART), ou 1 unité de ravitaillement. Il paie deux fois le coût normal de mouvement pour transporter ceux-ci. Ainsi, il paie 2 points de mouvement par Hex sur les cartes européennes, 4 points par Hex sur les cartes Asie et Pacifique et 12 points par Hex hors carte.

11.13 Débarquement d'unités terrestres

Les unités terrestres non retournées dans une zone maritime (étant transportées par bateau ~ voir en 11.4.5) peuvent débarquer sur des Hex côtiers contrôlés amis de cette zone maritime. Elles peuvent aussi débarquer dans des Hex occupés par une unité de partisan avec qui elles coopèrent.

Chaque unité qui débarque compte pour 1 mouvement terrestre. Vous pouvez seulement débarquer depuis un TRS non-retourné.

Une unité débarquant doit terminer son mouvement dans l'Hex où elle débarque. Si cet Hex coûte plus de points de mouvement qu'elle n'en possède, retournez l'unité. Sinon, elle débarque sans être retournée. Retourner le TRS à la fin de la phase où une unité en débarque.

Les unités débarquant sont toujours considérées ravitaillées dans l'impulse où elles débarquent.

Option 26 : Il y a des restrictions sur le débarquement (voir en 22.4.12).

11.14 Invasions

Les invasions permettent à des unités terrestres d'attaquer des Hex côtiers tenus par l'ennemi dans la zone maritime où vous les avez transportées.

Vous pouvez envahir seulement un Hex côtier contrôlé par l'ennemi qui a au moins 1 côté d'Hex maritime (au moins une partie, mais pas nécessairement tout, de ce côté d'Hex côtier doit toucher la zone maritime où se trouve le TRS). Vous pouvez envahir avec seulement des unités terrestres *non retournées* depuis des TRS en zone maritime. Le TRS doit être dans la section 1, 2, 3 ou 4 du box maritime. Seules les unités de type infanterie peuvent envahir.

AsA/MiF/PoliF option 2 : La 79ème division du Commonwealth et la division ARM US des Marines sont des divisions ARM (voir en 22.4.1) qui peuvent envahir aussi à partir d'un TRS.

AsA/MiF option 25 : Une division peut envahir à partir d'un SCS, comme si c'était un TRS.

Option 26 : Si vous jouez avec les amphibies (voir en 22.4.12), il y a des restrictions sur les unités qui peuvent envahir à partir d'un TRS.

Vous ne pouvez pas envahir un Hex si le temps qui y règne est tempête, neige ou blizzard.

Pour envahir, déplacez vos unités terrestres de leur TRS vers l'Hex à envahir. Placez une partie de chaque unité envahissante sur le côté d'Hex maritime par lequel elle attaque.

Chaque unité qui envahit compte comme 1 mouvement terrestre. Chaque invasion compte comme 1 attaque terrestre.

Les unités envahissantes sont ravitaillées pour le reste de l'impulse où elles envahissent.

Les unités envahissantes n'ont aucune ZdC dans l'Hex envahi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'unités ennemies en incluant l'unité intrinsèque). Elles n'ont aucune ZdC dans les Hex adjacents lors de l'impulse d'invasion. Par la suite, elles auront un ZdC normal.

Retournez le TRS d'une unité qui envahit à la fin de sa phase d'invasion.

Les combats d'invasion

Les unités envahissant doivent attaquer l'Hex à envahir durant la phase de combat terrestre (voir en 11.16). Elles peuvent attaquer avec d'autres unités terrestres qui n'envahissent pas.

Si vous brisez, détruisez ou faites reculer, toutes les unités terrestres en défense, l'invasion est réussie. Autrement, les unités envahissant sont détruites.

Si une invasion réussie vous permet d'occuper un Hex contenant des avions ou des unités navales ennemis, alors ces unités seront overrunnées (voir en 11.11.6).

Les unités MAR envahissant ont leurs facteurs de combat non modifiés. Divisez par deux le facteur de combat des autres types d'unités envahissant.

Chaque Hex subissant une invasion se défend avec une unité terrestre intrinsèque, en plus de toute unité terrestre réelle dans l'Hex. L'unité intrinsèque a la même nationalité que l'unité réelle de n'importe quelle puissance majeure ou pays mineur, occupant l'Hex (au choix du joueur contrôlant l'Hex s'il y a plus d'une puissance majeure). S'il n'y a pas d'unité réelle, elle a comme nationalité celle de la puissance majeure ou pays mineur qui contrôle l'Hex.

L'unité intrinsèque a un facteur de combat de 1, modifié comme suit :

- +1 si c'est un Hex de ville ;
- +1 si l'Hex est dans le pays mère de la puissance majeure qui contrôle l'Hex ;
- +1 si elle n'est pas empilée avec une unité terrestre, mais est dans la ZdC d'un corps ou d'une armée amie ;
- + le modificateur de bombardement côtier comptabilisé pour chaque unité envahissante ;
- -1 si elle ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement de base de n'importe quelle longueur ; et
- -1 si elle est surprise (voir en 15).

Le modificateur de bombardement côtier s'applique sur chaque unité qui envahit. Utilisez le modificateur de la section du box maritime d'où l'unité a débarqué (ne pas oublier les effets de la météo ~ voir en

8.2.7).

Ces modificateurs sont cumulatifs mais l'unité intrinsèque ne peut jamais avoir moins de 0 en facteur de combat.

Ajoutez le facteur de combat de l'unité intrinsèque à ceux des autres unités terrestres dans l'Hex. Modifiez alors leur facteur de combat total suivant le terrain et la météo.

Lors d'un combat, une unité intrinsèque est considérée en tout point comme une unité normale sauf qu'elle a une Zc dans son propre Hex et qu'elle est toujours retournée.

Résolvez le combat normalement. Tout résultat de combat (autre que « - ») détruit l'unité intrinsèque en défense. Elle ne compte pas comme une perte lors de l'application des résultats du combat.

Exemple : le Japon déclare la guerre au Commonwealth et essaie d'envahir l'Hex de montagne à l'est de Port Moresby avec une MAR (facteur d'attaque de 5) débarquant depuis la section 2 et une INF (facteur d'attaque de 5) débarquant depuis la section 3 de la zone Bismarck Sea. Seule l'unité intrinsèque du Commonwealth défend l'Hex, mais Port Moresby est occupé par une INF du Commonwealth. Le temps est pluvieux.

L'unité intrinsèque vaut habituellement 1, mais on ajoute +1 parce qu'un corps INF est adjacent, +2 parce qu'il des 2 unités terrestres envahit depuis la section 2 (le 1 du modificateur de bombardement côtier passe à 2 à cause de la pluie), et +1 parce que l'autre unité terrestre envahit depuis la section 3. Vous soustrayez 1 parce que c'est un impulse de surprise. Le total obtenu est alors de 4, qui passe à 8 (doublé) parce que le terrain dans l'Hex est montagneux.*

Le facteur d'attaque de l'INF envahissant étant divisé par 2, le facteur de combat total du Japon est alors de $2,5+5=7,5$. Après avoir ajouté un facteur de 7,5 de bombardement côtier et un facteur de 4,5 d'appui sol, l'envahisseur totalise 19,5 en facteur d'attaque (arrondi à 20). On obtient un ratio de 2:1 (20:8). La pluie fait descendre d'un niveau le ratio pour finalement obtenir 3:2 (+1 dû à l'unité intrinsèque qui est retournée automatiquement). Kasigi regrette de ne pas avoir pu envahir depuis un port plus proche, ce qui lui aurait permis de lancer l'invasion à partir d'une section plus haute dans le box maritime (si elles avaient toutes débarquées de la section 4, le ratio aurait été de 9:1 +1 (20:2, moins 1 niveau dû à la pluie).

À la fin de la phase de déclaration des attaques (voir en 11.16.1), vous pouvez annoncer que votre unité intrinsèque sera ignorée [vous pouvez faire cela pour empêcher des percées d'unités attaquant conjointement avec une invasion]. Si vous le faites (et qu'il n'y a pas d'autres unités terrestres amies dans l'Hex), il n'y a pas d'attaque, et l'attaquant occupe l'Hex comme s'il débarquait dans un Hex ami (voir en 11.13).

Une unité envahissant doit terminer son mouvement dans l'Hex qu'elle envahit. Si l'Hex lui coûte plus de points de mouvement, retournez l'unité après tout combat (même si vous aviez obtenu un résultat avec astérisque).

11.15 Parachutage

Les PARA sont des unités terrestres ayant la capacité supplémentaire de voler vers un Hex ennemi sans devoir traverser par voie terrestre tous les Hex les séparant de leur objectif.

Une unité PARA peut effectuer une mission de parachutage seulement si elle commence la mission ravitaillée et empilée avec un ATR.

AsA/MiF/Polif option 2 : La 51^{ème} division aéroportée du Commonwealth et la 5^{ème} division de montagne allemande sont des divisions qui peuvent aussi être parachutées si elles sont accompagnées d'une unité PARA (voir en 22.4.1).

Si elle effectue la mission, elle est ravitaillée pour le reste de l'impulse.

Pour effectuer une mission de parachutage :

1. Votre adversaire envoie les patrouilles de combat aérien dans des Hex risquant d'être visés par un parachutage ;
2. Vous envoyez votre sélection d'ATR chargé de PARA et de chasseurs en escorte dans les Hex visés ;
3. Votre adversaire envoie des chasseurs en interception dans les Hex visés ;

4. Vous envoyez vos chasseurs en interception dans les Hex visés ;
 5. Résolvez tous les combats aériens ;
 6. **AsA option 3 :** Les ATR survivant subissent le tir des unités antiaériennes (voir en 22.4.2) ;
 7. Les PARA survivant sont largués dans les Hex visés.
 8. Rebasez puis retournez tous les avions survivants.
- Chaque unité parachutée compte pour 1 mission aérienne et 1 mouvement terrestre. Chaque parachutage compte pour 1 combat terrestre.

Les unités PARA ne peuvent pas être larguées dans un Hex de lac (à moins qu'il soit gelé ~ voir en 8.2.9).

Les unités parachutées n'ont aucune Zc dans l'Hex visé jusqu'à ce qu'il soit vidé de toute unité ennemie (y inclure l'unité intrinsèque). Elles n'ont aucune Zc dans les Hex adjacents pour le reste de l'impulse. Par la suite, elles auront une Zc normal.

Le combat suite au parachutage

Une unité qui est parachutée dans un Hex contrôlé par l'ennemi doit attaquer les unités terrestres en défense (même s'il y a seulement une unité intrinsèque) durant la phase de combat terrestre (voir en 11.16). Elle peut attaquer avec d'autres unités terrestres qui n'ont pas été parachutées.

Si vous faites reculer ou détruisez toutes les unités terrestres en défense, le parachutage est réussi. Sinon, les unités parachutées sont détruites.

Si un parachutage réussi vous permet d'occuper un Hex contenant des unités aériennes ou navales, ces unités sont alors overrunnées (voir en 11.11.6).

Comme les invasions, chaque Hex où vous faites un parachutage est défendu par une unité terrestre intrinsèque en plus de toute unité terrestre réelle présente. L'unité intrinsèque a un facteur de combat de 1, modifié comme pour les invasions (voir en 11.14). Les règles qui s'appliquent aux unités intrinsèques lors des invasions s'appliquent aussi aux unités intrinsèques lors des parachutages.

Résolvez le combat normalement (se rappeler que les unités intrinsèques sont toujours retournées).

Après tout combat aérien (voir en 14.3), une unité parachutée survivante termine son mouvement dans l'Hex dans lequel elle est larguée. Si l'Hex lui coûte plus de points de mouvement qu'elle n'en possède, retournez-la après tout combat (même si vous aviez obtenu un résultat avec astérisque).

Exemple : Jay envoie un ATR avec un PARA de facteur d'attaque 5 à Aix-la-Chapelle, ville actuellement contrôlée par l'Axe et contenant une milice de facteur d'attaque 3 et un LND allemand retournée. Heinz intercepte avec un chasseur et Jay l'intercepte avec son chasseur parti de Liège. L'ATR évite le chasseur allemand pendant le combat aérien et le PARA fait son saut.

Le PARA doit attaquer la milice et l'unité intrinsèque d'Aix-la-Chapelle pendant la phase de combat terrestre. L'unité intrinsèque vaut 3 (1 +1 pour la ville +1 pour le pays mère ; bien qu'il y ait d'autres corps allemands adjacents, ils sont ignorés vu qu'une unité réelle est empilée avec l'unité intrinsèque). Une INF américaine de facteur d'attaque 7 dans Sarrebruck participe aussi au combat. Jay ajoute encore +3 d'appui sol et Heinz en réponse, envoie dans l'Hex attaqué un bombardier de facteur 1 et un chasseur. Ils résolvent le combat aérien : Les bombardiers des deux camps passent. Le ratio du combat est de 2:1 (15:7).

Heinz choisit un assaut et Jay jette et obtient un 5 modifié à 6 (dû à l'unité intrinsèque toujours considérée retournée), donnant le résultat « 1/1 ». Jay détruit son INF et Heinz sa milice allemande et l'unité intrinsèque. Le PARA débarque et détruit le LND retourné dans l'Hex. Le PARA est retourné parce qu'il n'y avait aucun astérisque avec le résultat du combat.

Option 35 : Tout avion ayant sa portée dans un rond blanc peut effectuer une mission de parachutage, même si ce n'est pas un ATR. Cependant, l'avion ne peut pas effectuer de mission de parachutage s'il porte le symbole « pas de parachutage » :



11.16 Combat terrestre

Après avoir fini tous les parachutages, vos unités terrestres peuvent attaquer des unités terrestres ennemies qui leur sont adjacentes. Le combat n'est pas obligatoire (sauf si vous envahissez ou faites un parachutage).

La séquence de combat terrestre est la suivante :

1. Déclarez toutes les attaques, (le défenseur annonce alors si des unités intrinsèques seront ignorées) ;
2. Ajoutez le facteur de bombardement côtier défensif (**option 38**) ;
3. Ajoutez le facteur de bombardement côtier offensif ;
4. Annoncez les QG soutenant en défense (**option 13**) ;
5. Annoncez les QG soutenant en attaque ;
6. Envoyez et résolvez les missions d'appui ;
7. Résolvez le soutien des QG ;
8. Les combats sont alors résolus un par un (l'attaquant choisit l'ordre de résolution des combats).

Chaque attaque terrestre vous permet d'attaquer 1 pile d'unités terrestres ennemies. Il n'y a aucune limite sur le nombre d'unités qui peuvent participer à chaque attaque. Les overruns ne sont pas des attaques terrestres.

Si vous attaquez un Hex avec des unités de plusieurs puissances majeures, chaque puissance majeure fait une attaque terrestre.

11.16.1 Déclaration des combats

Vous déclarez toutes vos attaques maintenant. Pour déclarer une attaque, pointez l'Hex attaqué et identifiez chaque unité terrestre participant à l'attaque.

L'Hex visé doit contenir une unité terrestre ennemie - vous ne pouvez pas attaquer des unités aériennes ou navales dans un combat terrestre (elles peuvent être overrunnées ~ voir en 11.11.6).

Les unités terrestres autorisées

Vous pouvez attaquer un Hex avec seulement des unités terrestres non retournées qui sont adjacentes à l'Hex (ou envahissant ou parachutées dans l'Hex).

Une unité terrestre peut attaquer seulement s'il a 1 ou plus en facteur de combat.

Vous pouvez attaquer avec certaines unités autorisées et pas avec d'autres - cela dépend de vous. Dans une pile de 2 unités terrestres, 1 unité pourrait attaquer un Hex, tandis que la deuxième en attaquerait un autre.

Le ravitaillement

Les unités ne peuvent pas attaquer si elles ne sont pas ravitaillées au moment où vous déclarez ou résolvez un combat.

Les unités en défense qui ne sont pas ravitaillées lorsqu'on résout le combat défendent avec leurs facteurs de combat complets si elles ne sont pas retournées.

Si elles ne sont pas ravitaillées et sont retournées, elles ont (avant modifications) :

- 3 en facteur de combat si ce sont des unités blanches ; et
- Seulement 1 en facteur de combat si ce ne sont pas des unités blanches.

AsA/MiF/Polif option 2 : Toutes les divisions retournées défendent avec un facteur de combat de 1 quand elles ne sont pas ravitaillées.

Le terrain

Divisez par deux le facteur de combat d'une unité MTN qui attaque à travers un côté d'Hex alpin. Aucune autre unité terrestre ne peut attaquer à travers un côté d'Hex alpin.

Les unités MAR sont divisées par deux quand elles attaquent à travers un côté d'Hex de lac ou maritime. Aucune autre unité terrestre ne peut attaquer à travers un côté d'Hex de lac ou maritime (sauf à travers les

détroits).

Toutes les unités terrestres sont divisées par deux quand elles attaquent à travers une rivière ou un canal.

Les facteurs des unités MAR ne sont pas affectés lors des attaques à travers un côté d'Hex de détroit ou en envahissant. Toutes les autres unités terrestres sont divisées par deux lors des attaques à travers un côté d'Hex de détroit ou lors des invasions.

Le facteur de combat d'une unité qui attaque un Hex de fort à travers un côté d'Hex de fort est divisé par 3. Il n'y a aucun effet quand vous attaquez depuis Hex de fort. Un Hex de fort est détruit définitivement quand le contrôle de l'Hex change de camp.

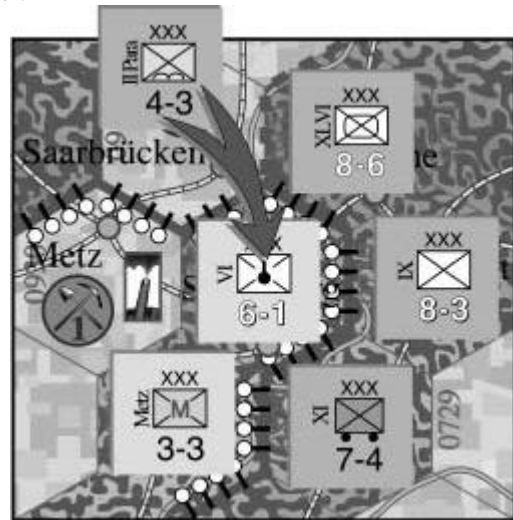
Une unité qui attaque à travers une rivière et un côté d'Hex de fort imprimé, est divisée par deux puis par trois (càd, elle a seulement un sixième de son facteur de combat).

Une unité qui envahit à travers un côté d'Hex de fort imprimé (cela s'applique seulement à Singapour) est aussi divisée par deux puis par trois. Une unité MAR aura son facteur seulement divisé par trois.

AfA/MiF option 5 : Les forts que vous construisez (voir en 22.4.9) divisent seulement par deux, et non par trois, le facteur de l'attaquant. Attaquer ou envahir à travers un côté d'Hex de rivière et de fort construit divise seulement par quatre, et non par six, le facteur de l'attaquant.

Un PARA qui saute dans un Hex n'attaque pas à travers un côté d'Hex. Par conséquent, vous ne divisez pas son facteur d'attaque par deux ni par trois s'il y a une rivière, un canal ou un côté d'Hex de fort.

Exemple :



Les unités MECH, MOT et INF allemandes, attaquent une unité INF française à travers à la fois la ligne Maginot et le Rhin. Par conséquent, vous devez diviser leur facteur total par 6. Totalisant 23, le facteur d'attaque des allemands est réduit à 3,87. Le PARA qui saute dans l'Hex ajoute son facteur de 4 au total donnant 7,87.

Triplez le facteur de combat des unités MTN qui défendent dans des Hex de montagne. Doublez le facteur de combat des autres unités défendant dans les montagnes.

Doublez le facteur de combat des unités qui défendent dans les Hex de marais.

Si les unités en défense sont dans un Hex de jungle, réduisez d'un niveau le ratio du combat (par exemple, 2:1 devient 3:2 et 20:1 devient 19:1). Ignorez cet effet si toutes les unités terrestres attaquantes sont contrôlées par le Japonais.

Option 39 (Bonus Blitz) : -1 au jet de dé sur la table de combat terrestre pour l'attaque d'une usine à 2 ou 3 cheminées.

11.16.2 Le bombardement côtier

Le bombardement côtier vous permet d'appuyer une attaque terrestre avec vos SCS. Vous pouvez bombarder le rivage d'un Hex côtier avec n'importe quelle unité SCS non retournée de la zone maritime (**AsA/MiF option 25 :** A l'exception des unités navales transportant une cargaison ~ voir en 11.4.5).

Seul le camp attaquant peut utiliser le bombardement côtier (sauf si vous jouez l'**option 38**).

Le bombardement côtier des SCS ajoute leurs facteurs de bombardement à une attaque. Réduisez le facteur de bombardement de chaque SCS suivant le modificateur de bombardement de sa section du box maritime (voir en 8.2.7 ~ les effets de la météo sur le bombardement). Vous ne pouvez pas bombarder avec des SCS en section 0 (d'où le « none » écrit dedans).

Exemple : *Calais est attaqué par le Commonwealth par temps clair. Trois SCS du Commonwealth placés dans la section 2 en North Sea, font un bombardement côtier sur Calais. Les bateaux ont des facteurs de bombardement côtier de 5, 4 et 2. Le modificateur de bombardement de la section 2 est de « -1* ». Vu que le temps est clair, les facteurs de bombardement côtier modifiés sont maintenant de 4, 3 et 1 respectivement.*

Vous ne pouvez pas bombarder un Hex lors d'une tempête ou d'un blizzard.

Divisez par deux le facteur de bombardement (réduit) si l'Hex est un Hex de forêt, de jungle ou de marais.

Ignorez tout facteur de bombardement côtier (après toute réduction et division par deux) qui dépasse le total (modifié) des facteurs de combat des unités terrestres en attaque. Par exemple, si vous bombardez avec un facteur de bombardement côtier de 5, mais que les unités au facteur d'attaque total de 7 attaquent à travers une rivière, vous utiliseriez seulement un facteur de bombardement de 3,5.

Après avoir déclenché un bombardement côtier, retournez les unités ayant participé au bombardement. Elles restent dans la zone maritime et pourront participer aux prochains combats navals.

Option 38 (bombardement côtier défensif) : Le camp en défense peut aussi utiliser le bombardement côtier. Utilisez les règles normales de bombardement côtier pour déterminer les facteurs totaux comptabilisés (vous pouvez seulement les additionner au total (modifié) des facteurs de combat des unités en défense).

Le défenseur doit annoncer son bombardement côtier avant l'attaquant.

Exemple : *Une unité soviétique défend un Hex de montagne sur la côte de la zone Black Sea alors que le temps est clair. Elle est retournée et non ravitaillée, elle a donc un facteur de combat de 1 doublé (càd 2) grâce à la montagne. La flotte soviétique en Black Sea est dans la section 2, et fournit un bombardement côtier défensif avec les facteurs 3, 3 et 2. Seuls 2 points seront utilisés (parce que l'unité soviétique a seulement un facteur de combat défensif de 2).*

11.16.3 Les QG en soutien (option 13)

Le soutien des QG vous donne une chance de modifier le ratio de combat, en attaque comme en défense, au prix d'un QG retourné.

Le soutien des QG ne peut pas être utilisé pour les overrun ni pendant un impulse où le QG est surpris.

Le soutien

Après avoir déclaré toutes les attaques terrestres, le camp inactif indique les QG en soutien dans les Hex visés. Vous pouvez seulement allouer 1 QG non retourné par Hex. Il doit être dans ou adjacent à l'Hex visé. Il ne peut pas fournir de soutien à une unité qui ne coopère pas avec lui, dans un Hex adjacent s'il est séparé de lui par un côté d'Hex infranchissable ou si son propre Hex est aussi attaqué.

Le camp actif peut alors allouer 1 QG non retourné en soutien dans chaque Hex visé. Le QG doit être une des unités qui attaquent cet Hex.

Résolvez le soutien des QG après avoir accompli les missions d'appui sol et tous les combats aériens.

Jetez 1 dé pour chaque QG qui fournit un soutien. Si le jet est inférieur ou égal à la valeur de réorganisation du QG, vous augmentez d'un niveau le ratio de combat. Par exemple, un ratio de combat de 2:1 devient un 3:2 si vous ajoutez un QG en soutien défensif, et 3:1 si vous l'ajoutez en soutien offensif. Évidemment, si les deux camps ont un QG en soutien, les avantages de chacun s'annulent.

Retournez un QG qui réussit à se mettre en soutien (ne le faites pas s'il rate son test) après le combat.

11.16.4 L'appui sol

L'appui sol vous permet de soutenir des attaques terrestres avec des bombardiers. Les deux camps peuvent utiliser un appui sol dans le même combat.

Pour effectuer un appui sol :

1. Votre adversaire envoie les patrouilles aériennes de combat dans des Hex risquant d'être visés ;
2. Vous envoyez votre sélection de bombardiers en attaque et de chasseurs en escorte dans les Hex visés, et vos patrouilles aériennes de combat dans des Hex risquant d'être visés ;
3. Votre adversaire envoie des chasseurs en interception ou des bombardiers et leur escorte de chasseurs, dans les Hex visés ;
4. Vous envoyez vos chasseurs en interception dans les Hex visés ;
5. Résolvez tous les combats aériens ;
6. **AsA option 3 :** Les bombardiers survivants subissent le tir des unités antiaériennes (voir en 22.4.2) ;
7. Additionnez les facteurs tactiques des bombardiers survivants au facteur de combat des unités terrestres de leur camp durant l'attaque terrestre ;
8. Rebasez puis retournez tous les avions survivants.

AsA option 3 : Les unités ART peuvent aussi fournir un appui sol dans les Hex adjacents (voir en 22.4.2).

L'appui

Les facteurs tactiques d'un avion peuvent être réduits par la météo (voir en 8.2.3) et la nature du terrain (voir en 14.5) de l'Hex visé.

Vous ignorez tous les facteurs tactiques (après modification) apportés par le camp attaquant qui dépassent le total (modifié) des facteurs de combat des unités terrestres en attaque. De la même façon, vous ignorez tous les facteurs tactiques (modifiés) apportés par le camp défendant qui dépassent le total (modifié) des facteurs de combat des unités terrestres en défense.

Rebasez tous les avions avant de résoudre le combat terrestre.

Option 33 (casseur de char) : Doublez le facteur tactique d'un avion effectuant une mission d'appui sol si c'est un casseur de char et qu'au moins une des unités ennemies dans le combat est une unité MECH, ARM ou HQ-A. Les casseurs de char ont leur facteur tactique imprimé dans un rond rouge.

11.16.5 Résolution des attaques

Additionnez les facteurs de combat (modifiés) des unités attaquantes, le bombardement côtier et l'appui sol. Arrondissez le total au nombre entier le plus proche (arrondissez 0,5 au nombre supérieur).

Additionnez les facteurs des unités en défense de la même façon.

Le choix de la Table des Combats

Vous devez maintenant sélectionner une des deux tables des résultats de combat terrestre ~ blitzkrieg ou assaut. La Table Blitzkrieg autorise souvent des retraites et laisse plus souvent l'attaquant non retourné. La Table Assaut augmentera généralement le nombre de victime dans les deux camps.

L'attaquant choisit la table si :

1. L'Hex défendu est un Hex de terrain clair, de forêt, ou de désert sans ville ; et
2. Une des unités attaquantes ne combat pas à travers un côté d'Hex de fort ; et
3. L'attaquant a plus :
 - D'unités ARM et HQ-A que le défenseur ; ou
 - D'unités MECH que le défenseur et le défenseur n'a aucune unité ARM ou HQ-A.

AsA/MiF/Polif option 2 : Les divisions comptent comme 1/2 unité (arrondi au dessus).

AsA option 3 : Chaque unité antichar en défense compte comme un corps ARM. Les unités antiaériennes qui ont un facteur de combat dans un rond rouge ou rose sont traitées comme des unités antichars pour le choix du combat terrestre.

Dans tous les autres cas, c'est au choix du défenseur.

Détermination du ratio

Heinz a attaqué des Soviétiques dans un Hex clair sur une carte européenne. L'Hex A a été vidé de toute présence ennemie par un résultat « B ». Heinz avance son INF 6-4 dans l'Hex A. Il avance son MECH 7-6 dans l'Hex A puis dans l'Hex B. Il ignore la ZdC de l'unité CAV dans l'Hex C.

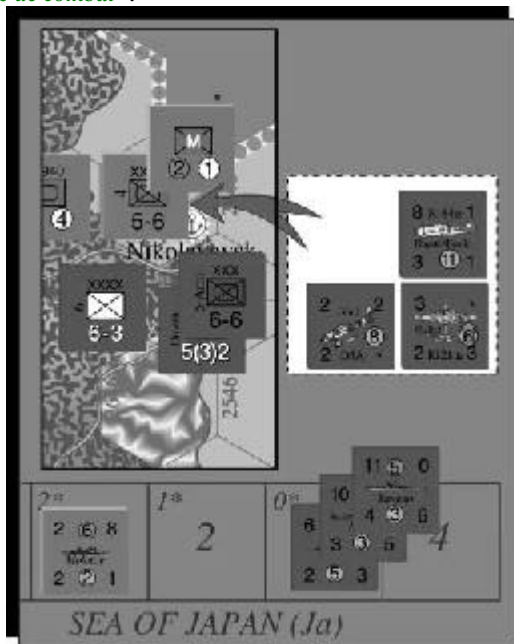
Il avance aussi son ARM 8-6 de 2 Hex, cette fois vers l'Hex C. L'unité MOT 7-5 l'accompagne, et overruntent ensemble la CAV située là. L'avance dans l'Hex A coûte 1 point de mouvement mais l'Hex C coûte 2 points de mouvement (1 pour le terrain clair, doublé par l'overrun). Par conséquent, Heinz doit retourner les unités ARM et MOT. L'unité MECH n'est pas retournée parce que l'Hex B lui a seulement coûté 1 point de mouvement.

Retournement des unités

Retournez toutes les unités ayant été attaquées après le combat sauf si le résultat était accompagné d'un astérisque.

Retournez toutes les unités ayant défendues si elles ont reculé ou si elles ont eu plus de pertes que l'attaquant.

Exemple de combat :



Sous la neige, des unités terrestres japonaises (de facteur total de combat 17) attaquent à travers une rivière des unités soviétiques (de facteur total 7) repliées dans Nikolayevsk. Un ground strike réussi précédemment dans l'impulse a retourné l'unité MIL soviétique. Elles sont toujours ravitaillées grâce au bateau soviétique présent dans la section 1 du box maritime.

Le Japonais a un facteur de 8,5 après avoir pris en compte l'handicap de la rivière (facteur/2).

Trois SCS avec un facteur respectif de bombardement côtier modifié de 5, 4 et 2, sont aussi disponibles pour Kasigi. Il choisit d'utiliser seulement les deux premiers bateaux. De leurs 9 points de bombardement côtier, seuls 8,5 peuvent être utilisés. Les 2 SCS sont donc retournés et ne pourront pas être utilisés pour un autre bombardement côtier dans le même tour. Le SCS restant est encore disponible pour un bombardement côtier.

Trois bombardiers avec des facteurs tactiques imprimés de 3, 2 et 2 sont aussi disponibles pour le Japonais. Leur somme est divisé par 2 à cause de la neige : 3,5. Le facteur d'attaque final est donc $8,5 + 8,5 + 3,5 = 20,5$. On l'arrondira à 21. Le rapport de combat est donc de 21:7 soit 3:1. Le ratio final sera de 3:2, réduit d'un niveau à cause de la neige.

L'attaquant et le défenseur ont seulement une unité MECH chacun d'impliquée dans le combat, Boris a donc le choix de la Table de Combat. Pour essayer de sauver son unité MECH, Boris choisit la Table Blitzkrieg. Kasigi obtient 10 au dé, +1 grâce à l'unité retournée en défense, ce qui lui donne un jet modifié de 11. Le résultat obtenu dans la colonne 3:2 est « */1B ». Boris détruit son

unité MIL et déplace l'unité MECH (qui aurait pu battre en retraite) vers le cercle de production afin qu'elle arrive le tour suivant.

Kasigi n'a pas de pertes et, comme le résultat était accompagné d'un astérisque, ses unités terrestres ne sont pas retournées. Par conséquent, elles pourront continuer à se déplacer et à combattre dans les prochains impulsions. L'unité MECH ne peut pas avancer de deux Hex (bien que le résultat autorise une percée) parce que le premier Hex coûte 2 points de mouvement (tous les Hex de la carte Pacifique coûtent au moins 2 points). Il les avance et les arrête dans Nikolayevsk.

Boris sourit - il a pris la bonne décision. S'il avait choisi la Table Assaut, il aurait aussi perdu sa MECH. Kasigi sourit aussi - cet idiot de Boris. S'il avait choisi la Table Assaut, les unités japonaises auraient été retournées. Maintenant elles seront capables de détruire l'unité ARM retournée lors du prochain impulse (après que la Marine Impériale ait explosé le croiseur soviétique, bien sûr).

11.16.6 : la Table de Combat terrestre à 2 Dé 10 (option 43)

A l'avant dernière page de ce livret, on trouve la Table de Combat à 2D10. Cette table remplace les tables de combat standard incluses sur la fiche récapitulative des tables.

Si vous jouez avec la table 2D10, à la place de jeter un dé pour un combat terrestre, vous en jetez 2 et vous additionnez leurs valeurs. Vous appliquerez alors les modificateurs résumés en dessous de la table, et trouverez dans la table, en face du total modifié, le résultat à appliquer suivant le type de combat choisi.

La table 2D10 inclut 2 nouveaux résultats, « moitié retournée » et « perte supplémentaire » sur l'attaquant pour une météo ou un terrain mauvais. Le résultat « moitié retournée » indique qu'au moment du retournement (voir en 11.16.5), la moitié des unités à l'endroit en attaque ayant survécu au combat, ne sont pas retournées, le choix appartenant au joueur contrôlant les unités concernées. Le résultat « perte supplémentaire » dû au terrain difficile et/ou au mauvais temps indique que l'attaquant a plus de pertes que d'habitude, ce qui rend le terrain difficile encore plus contraignant. Cependant, la table est aussi légèrement plus sanglante pour le défenseur, le constat final étant plus de pertes pour tout le monde.

L'autre changement par rapport au système de combat classique est l'augmentation du modificateur +/-1 à +/-2 dans la plupart des cas. Ainsi, être retourné est devenu plus dangereux qu'avant et apporte un plus grand intérêt à la coopération des forces terrestre et aérienne.

11.17 Rebasement des avions

Vous utilisez des missions de rebasement pour déplacer des unités aériennes d'un endroit à un autre.

Pour effectuer une mission de rebasement, déplacez simplement l'avion à rebaser jusqu'au double de sa portée imprimée dans n'importe quel Hex ami contrôlé. Vous pouvez rebaser les bombardiers de portée étendue jusqu'au quadruple de leur portée imprimée.

Option 44 : Un avion peut se rebaser jusqu'au triple de sa portée imprimée (ou 6 fois si c'est un bombardier à portée allongée), s'il vole seulement au dessus d'Hex amis contrôlés, et par des points d'Hex de zones maritimes ne contenant aucun avion ennemi, CV en bon état avec avions embarqués, et unité SCS.

Les unités aériennes se rebasant ne peuvent pas être interceptées.

Les unités rebasées ne sont pas retournées après avoir terminé leur mission, même si elles avaient commencé leur mouvement non ravitaillées.

Une unité aérienne sur un TRS en mer peut effectuer une mission de rebasement dans n'importe quel Hex côtier contrôlé ami de la zone maritime et en terminant son rebasement dans cet Hex. Cela simule le déchargement des avions dans les eaux côtières peu profondes et les courts séjours dans les ports.

11.18 Réorganisation

Dans la phase de réorganisation, vous pouvez remettre à l'endroit les unités retournées. Cela leur permettra de se déplacer et d'attaquer lors des prochains impulsions du tour.

11.18.1 Le ravitaillement aérien

Une mission de ravitaillement aérien vous permet de remettre à l'endroit une unité retournée dans un Hex terrestre dans lequel vous envoyez un ATR.

Option 35 : Tout avion ayant sa portée inscrite dans un rond blanc peut effectuer une mission de ravitaillement aérien, même si ce n'est pas un ATR.

Pour faire un ravitaillement aérien :

1. Votre adversaire envoie les patrouilles aériennes de combat dans des Hex risquant d'être visés ;
2. Vous envoyez votre sélection d'ATR et de chasseur en escorte dans les Hex visés ;
3. Votre adversaire envoie des chasseurs en interception dans les Hex visés ;
4. Vous envoyez vos chasseurs en interception dans les Hex visés ;
5. Résolvez tous les combats aériens ;
6. **Asa option 3 :** Les bombardiers survivant subissent le tir des unités antiaériennes (voir en 22.4.2) ;
7. Les ATR survivant effectuent le ravitaillement aérien ;
8. Rebasez puis retournez tous les avions survivants.

Le ravitaillement aérien

Chaque ATR survivant vous donne 1 point de réorganisation, que vous pouvez utiliser pour retourner des unités dans un Hex visé.

Option 36 : Les ATR lourds vous donnent 2 points de réorganisation si l'ATR n'est pas utilisé à plus de la moitié de sa portée pour atteindre l'Hex cible.

11.18.2 Réorganisation des QG

Un QG non retourné peut réorganiser les unités qui se trouvent à sa portée. La portée de réorganisation d'un QG est égale à sa valeur de réorganisation calculée suivant les points de mouvement des éléments motorisés. Le chemin partant du QG vers l'unité devant être réorganisé est tracé exactement comme une ligne de ravitaillement de base, sauf que sa longueur maximum est égale à la portée de réorganisation du QG, et qu'elle ne peut pas être tracée par la mer. Vous pouvez toujours tracer un chemin dans un Hex si l'unité traçant la ligne de ravitaillement n'est pas interdite d'entrer dans cet Hex. Le fait de ne pas être ravitaillé n'empêche pas un QG de réorganiser des unités, ou une unité à être réorganisée.

Un QG a un nombre de points de réorganisation égal à sa valeur de réorganisation.

Retournez un QG qui a participé à une réorganisation.

11.18.3 Le ravitaillement par TRS

Un TRS non retourné en mer a 1 point de réorganisation qu'il peut utiliser pour réorganiser des unités situées sur un Hex côtier de la zone maritime où il se trouve. Le TRS ne peut pas être en train de transporter une cargaison.

Retournez un TRS qui a participé à une réorganisation.

11.18.4 Comment réorganiser

Vous pouvez seulement réorganiser une unité qui a commencé la phase retournée. Cela veut dire que vous ne pouvez pas réorganiser un ATR qui a effectué une mission de ravitaillement aérien durant cette phase.

Cela coûte 1 point de réorganisation pour réorganiser une unité terrestre lors d'une action terrestre, une unité aérienne lors d'une action aérienne, ou une unité navale lors d'une action navale. Dans tous les autres cas cela coûte 2 points pour réorganiser une unité.

CVPiF/SiF option 56 : Si vous réorganisez un CV, vous pouvez toujours réorganiser ses avions embarqués gratuitement.

Le nombre de points de réorganisation exigé pour réorganiser une unité est fixé suivant l'action choisie par la puissance majeure contrôlant l'unité, et non suivant l'action prise par la puissance majeure contrôlant les unités exécutant la réorganisation.

Vous ne pouvez *jamais* réorganiser un QG (sauf lors de la

réorganisation finale ~ voir en 13.5).

Vous ne pouvez jamais réorganiser une unité aérienne ou navale en mer - elles doivent être dans un Hex (**exception :** Pion « offensive » lors d'une action navale ~ voir en 16.2).

Vous pouvez réorganiser les unités qui utilisent des points de réorganisation d'unités d'une puissance majeure et pays mineurs coopérantes. Cependant, vous doublez le coût de réorganisation d'une unité si des points de réorganisation proviennent d'une puissance majeure ou pays mineur coopérant.

Option 36 : Si vous jouez avec des ATR lourds, vous avez besoin de 2 points de réorganisation pour réorganiser un ATR lourd lors d'une opération aérienne, et 4 lors de toute autre opération.

Les coûts variables de réorganisation (option 45)

Doublez le coût pour réorganiser une unité LND, NAV ou ATR qui a une durée de production de 3 tours ou plus (les ATR lourds ne coûtent pas plus si vous jouez avec l'option 36).

Doublez le coût de réorganisation des unités ARM et MECH à moins qu'au moins 1 des points de réorganisation vient d'un HQ-A.

On peut doubler le coût plusieurs fois de suite. Par exemple, il vous coûtera 8 points de réorganisation pour réorganiser une unité ARM roumaine lors d'une opération aérienne avec des points de réorganisation allemands (si aucun d'eux n'était venu d'un HQ-A).

12. Test du dernier impulse

Après avoir fini votre impulse, jetez un dé.

Si chaque puissance majeure de votre camp (neutre et active) choisit de faire l'impasse, soustrayez 2 à votre jet de dé. Vous soustrayez seulement 1 à votre jet de dé si vous jouez sur 1 ou 2 cartes.

Si chaque puissance majeure de votre camp avait choisi de faire l'impasse, sauf une, soustrayez 1 à votre jet de dé pour terminer les impulsions. Cela ne s'applique pas pour les jeux sur 1 ou 2 cartes.

Si le jet de dé modifié est inférieur ou égal au chiffre de fin de l'impulse en court sur la piste des impulsions, les impulsions sont terminés et vous vous rendez à l'étape de fin de tour.

Si le jet est supérieur, avancez le marqueur d'impulse d'un nombre de case déterminé par la météo en cours ~ voir en 8.2.8 (à moins que le marqueur d'impulse soit déjà dans la dernière case). Vos adversaires entrent maintenant dans un nouvel impulse. S'ils jouent en second dans ce tour, ils répètent la phase D2 de la séquence de jeu (voir en 3.1). S'ils jouent en premier, ils répètent les phases D1 & D2 de la séquence de jeu.

Si l'impulse se termine et que votre camp a effectué le premier et le dernier impulse du tour, déplacez le marqueur d'initiative d'1 case vers le côté de votre adversaire sur la piste d'initiative.

Exemple : Le marqueur d'initiative est dans la case « +1 » de l'Axe. Les forces de L'Axe ont commencé le tour en premier. Après leur 3^{ème} impulse, il leur faut obtenir 3 ou moins au dé pour terminer la phase d'action. Ils obtiennent un 2. Vous déplacez le marqueur d'impulse sur la case « 0 » parce que l'Axe a effectué le premier et le dernier impulse du tour.

13. Segment de fin de tour

Le segment de fin de tour vous permettra de remettre un peu d'ordre avant de commencer le prochain tour. Plus sérieusement, c'est la phase où vous construirez des unités supplémentaires qui constitueront les renforts des tours prochains.

Quand vous avez terminé ce segment, le tour est fini et vous pouvez commencer le tour suivant.

13.1 Partisans (option 46)

Les partisans sont les unités qui apparaissent dans les pays conquis (et dans ceux où vous luttez toujours). Certains pays, qu'ils soient contrôlés par un camp ou un autre, peuvent avoir des partisans.

Les partisans peuvent attaquer, bloquer des mouvements et occuper des Hex.

Obtenir des partisans

Au début de cette phase, jetez un dé et localisez le résultat sur la Table des Partisans. Ce jet indiquera les 8 pays concernés par les activités des partisans dans le tour.

Chaque pays indiqué sur le tableau dans une case verte est concerné s'il est conquis ou n'importe quel de ses Hexs est contrôlé par l'ennemi. **Note :** « France » signifie la France Occupée après l'apparition du gouvernement de Vichy (voir en 17.1).

Chaque pays écrit en italique gras dans une case rouge est concerné s'il est contrôlé par n'importe quelle puissance majeure active.

Jetez un autre dé pour chaque pays touché et comparez le résultat à la valeur de partisan de ce pays (inscrit dans le symbole du poing sur la carte). Si un pays non conquis était neutre à n'importe quel moment dans l'année du calendrier, divisez par deux la valeur de partisan.

Vous placez une unité partisan dans le pays si le résultat est inférieur ou égal à la valeur (modifiée) de partisan de ce pays. Si c'est inférieur d'au moins 11, placez 2 unités partisan dans le pays. Si c'est inférieur d'au moins 21, placez 3 unités partisan dans le pays. Si le jet est supérieur à la valeur de partisan, il n'y a aucun effet.

Il y a des modificateurs au jet de dé :

- -1 pour chaque unité partisan déjà dans le pays ; et
- + la valeur totale de garnison dans le pays.

La valeur de garnison de chaque unité est pour :

Toute division (AsA/MiF/Polif option 2) :	0,5
Une unité HQ-A, ARM, MECH, MTN ou unité SS :	2
Un avion embarqué (CVPiF/SiF option 56) :	0
Une unité terrestre ou aérienne autre :	1

Une unité a une valeur de garnison seulement si elle est non retournée et non soumise à une ZdC ennemie. L'unité doit aussi être du camp opposé à celui de la puissance majeure contrôlant le partisan.

Notez que, contrairement aux valeurs de garnison d'un pacte de neutralité, les valeurs de garnison anti-partisan ne sont jamais doublées, ni divisées par deux, ni modifiées par des marqueurs d'entrée.

Placement des partisans

Placez les partisans en les choisissant au hasard dans le force pool. Vous les tirez, puis les placez, pour chaque pays suivant l'ordre (de gauche à droite) indiqué sur le tableau. Si aucun partisan n'est disponible dans le force pool, vous pouvez choisir d'enlever n'importe quel partisan de la carte (même s'il vient juste d'être placé). La puissance majeure contrôlant l'unité partisan peut la placer dans un des Hex contrôlés par l'ennemi de son pays qui n'est pas dans une ZdC ennemie. S'il n'y a pas de tels Hex, remettez le partisan dans le force pool.

Le contrôle des partisans

Les partisans d'un pays « vert » sont contrôlés par la puissance majeure qui contrôlait leur pays avant qu'il ait été conquis (ou le contrôle encore s'il n'est toujours pas conquis). Les partisans chinois sont toujours des unités communistes chinoises. Les partisans français sont contrôlés par la France Libre tant qu'elle n'est pas conquise totalement, après quoi ils seront contrôlés par les Soviétiques.

Les partisans d'un pays « rouge » sont contrôlés par la puissance majeure la plus proche en guerre avec la puissance majeure qui contrôle le pays actuellement. La puissance majeure la plus proche est celle dont la capitale est la plus proche de la capitale du pays mineur. Si aucune puissance majeure n'est en guerre avec la puissance majeure le contrôlant, alors c'est la puissance majeure du camp opposé la plus proche qui gère les partisans.

Exemple : En Nov/Dec, Heinz a une INF, un NAV et un FTR retourné allemands en Grèce qu'il a attaqué et conquis durant Mars/Avril. Il y a déjà une unité de partisan en Grèce. Le jet de dé donne un 6, la Grèce est donc soumise aux activités des partisans. La valeur de garnison allemande est de 2 (1+1). Le FTR n'a pas de valeur parce qu'il est retourné. La valeur de partisan de la Grèce est de 6. Elle est divisée par deux parce qu'on est dans l'année du calendrier où la Grèce a été attaquée. Ainsi, pour obtenir une unité de partisan, Jeremy doit obtenir un jet modifié de 3 ou moins. Il ajoute 2 au jet à cause de la valeur de garnison de l'Axe. Il y soustrait 1 grâce à l'unité de partisan déjà présente. Le modificateur net est donc de +1, Jeremy doit donc obtenir un 1 ou un 2 pour réussir.

Effets des partisans

Les partisans ne contrôlent pas d'Hex. Cependant, ils peuvent interrompre les avantages d'un Hex contrôlé qu'ils occupent. Si un partisan est dans un Hex :

- Les puissances majeures ennemies ne peuvent pas déplacer d'unités, d'usines ou de ressources dans l'Hex (exceptez par overrun ~ voir en 11.11.6) ; et
- Les puissances majeures ennemies ne peuvent pas utiliser les ressources ou les usines de l'Hex ; et
- Les puissances majeures ennemies ne peuvent pas tracer de ligne de ravitaillement passant par l'Hex ; et
- Les unités de la nationalité du partisan (uniquement) peuvent débarquer, ou être parachutés, dans l'Hex sans devoir combattre contre une unité intrinsèque ; et
- Les unités navale et aérienne ennemies dans l'Hex sont overrunées (voir en 11.11.6) ; et
- Le pétrole entreposée (**AfA option 31**), les ressources de pétrole (**option 14**), et les usines bleues (**option 30**) peuvent être détruit.

Les unités de partisan sont toujours ravitaillées.

Elles ont une ZdC seulement dans l'Hex qu'elles occupent.

Les partisans peuvent se déplacer n'importe où dans leur pays mère. Ils ne peuvent jamais quitter leur pays mère.

Les partisans coopèrent seulement avec les autres unités de leur propre pays.

Ajoutez 1 au facteur de combat de chaque unité de partisan si elle défend dans un Hex de forêt ou de jungle. Les unités de partisan brisées (shattered) sont toujours détruites.

Les partisans sont toujours en guerre contre la puissance majeure conquérante (et ces pays mineurs alignés) même si la puissance majeure contrôlant le partisan n'est pas en guerre avec la puissance majeure conquérante.

Les partisans ne sont pas enlevés de la carte si leur pays ou la puissance majeure qui les contrôle a été conquis. Même si la puissance majeure qui les contrôle a été totalement conquise, les partisans peuvent encore se déplacer et combattre à chaque tour comme si la puissance majeure qui les contrôlait avait choisi une opération terrestre.

13.2 Marqueurs d'entrée

Dans cette phase, les puissances majeures ayant des pactes de neutralité peuvent choisir un marqueur d'entrée (le camp ayant l'initiative choisit en premier). Soient les marqueurs d'entrée augmentent votre valeur de garnison offensive, en vue de casser un pacte de neutralité, soient ils augmentent votre valeur de garnison défensive, afin d'empêcher un pacte de se briser. L'Allemagne peut tirer 2 marqueurs. Toute autre puissance majeure d'un pacte peut tirer 1 marqueur, excepté le Japon qui peut tirer un marqueur seulement s'il n'en avait pas tiré 1 lors du dernier tour.

Vous placez les marqueurs sur votre frontière (voir en 9.5) commune avec la puissance majeure ayant signé le pacte de neutralité avec vous. Si vous avez plus d'un pacte de neutralité, vous devez choisir la frontière sur laquelle vous placez le marqueur. Vous pouvez alors regarder la valeur du marqueur.

Ensuite, vous devez décider si les marqueurs seront offensifs ou défensifs. Si vous le placez comme un marqueur offensif, placez-le retourné (avec son chiffre non visible). Si vous le placez comme un marqueur défensif, placez-le avec sa valeur visible.

Après les avoir placés, vous pouvez soit :

- Déplacer 1 marqueur d'une frontière vers une autre ; ou
- Transformer 1 marqueur (convertir un offensif en défensif ou vice versa).

Exemple : L'URSS a des pactes avec l'Allemagne et le Japon. Boris place 1 marqueur face visible sur la frontière allemande. Il déplace alors un marqueur face non visible de la frontière japonaise à la frontière allemande. Cela demandera un autre tour à Boris pour retourner ce marqueur et l'utiliser pour défendre la Russie contre les hordes allemandes.

Vous pouvez toujours regarder vos propres marqueurs offensifs mais ne pouvez les montrer à quiconque (même à quelqu'un de votre camp).

Si vous êtes à court de marqueurs, ajoutez dans le pool les marqueurs disponibles de l'année. Quand ils sont tous utilisés, chaque puissance majeure remet dans le force pool la moitié de ses marqueurs offensifs et défensifs, choisis au hasard. Enregistrez la valeur des marqueurs que vous enlevez et montrez-les aux autres joueurs afin de vérifier leur valeur. Les valeurs enregistrées modifient toujours vos valeurs de garnison. Si vous voulez transformer un marqueur mais que vous n'en avez plus sur la carte, vous pouvez récupérer et transformer un de ceux que vous avez enlevés. Tirez au hasard un marqueur du force pool – montrez aux autres joueurs que sa valeur n'excède pas le total enregistré, et placez-le alors sur la carte. S'il dépasse votre total enregistré, vous ne pouvez pas le transformer – remettez-le dans le pool.

Il y a de nouveaux marqueurs à ajouter dans le pool des marqueurs au début de chaque année.

13.3 Entrée US

Les USA commenceront des scénarios en tant que puissance majeure neutre. Bien qu'ils ne soient pas soumis à un pacte de neutralité, les USA ont toujours besoin de marqueurs d'entrée pour être capable d'entrer en guerre.

Leur entrée en guerre dépend du nombre de marqueurs cumulés progressivement dans 4 pools, les pools d'entrée US et les pools de tension US. En manipulant les marqueurs de ces pools, les USA pourront entrer en guerre contre les puissances de l'Axe s'ils savent judicieusement presser l'Axe à chacune de leurs actions belliqueuses.

Il y a 2 pools d'entrée US et 2 pools de tension US – une de chaque contre le Japon, et l'Allemagne & l'Italie.

Les données du scénario (voir en 24) vous donneront le nombre de marqueurs contenus dans chaque pool.

13.3.1 Marqueurs d'entrée

Le niveau d'entrée US est modifié suivant les marqueurs d'entrée que vous tirez. Vous aurez un niveau d'entrée contre le Japon et un autre niveau contre l'Allemagne & l'Italie. Cela est expliqué en 9.4.

Vous seul connaissez votre niveau d'entrée, bien que vos adversaires fassent des estimations basées sur les options d'entrée que vous avez choisies, et recueillent des informations à l'aide d'opérations de Renseignement (**option 63** : Voir en 22.1).

Vous pouvez regarder vos propres marqueurs après les avoir placés dans un pool d'entrée particulier mais vous ne pouvez les montrer à quiconque (même à quelqu'un de votre camp).

Marqueurs d'entrée standards

A chaque tour choisissez au hasard 1 marqueur d'entrée dans le pool de marqueurs commun. A partir de janvier/février 1942, tirez un marqueur supplémentaire. Chaque marqueur que vous piochez peut aller soit dans le pool d'entrée du Japon soit dans le pool d'entrée de l'Allemagne & l'Italie (selon votre choix).

Quelques actions d'entrée US donnent aux USA un tirage supplémentaire de marqueur. Celles-ci sont notées sur le Tableau des Actions d'Entrée US. Tirez un marqueur supplémentaire par tour pour chacune des actions activées. Le marqueur supplémentaire doit aller dans le pool d'entrée indiquée par cette action (par exemple, le marqueur supplémentaire tiré quand l'Axe conquiert le Royaume-Uni doit aller dans le pool de l'Allemagne & l'Italie).

Une fois que vous êtes en guerre contre l'Allemagne, le Japon et l'Italie, vous cessez de tirer des marqueurs parce que les niveaux d'entrée ne seront plus pertinents. Remettez tous les marqueurs des pools d'entrée et de tension US dans le pool de marqueur d'entrée commun.

Marqueurs d'entrée dus à des activités

Durant un tour, vous ajouterez aussi des marqueurs d'entrée si des puissances majeures exécutent certaines actions (voir en 13.3.3).

13.3.2 Les options d'entrée US

Le Tableau des Options d'Entrée US regroupe tous les choix politiques qui vous sont accessibles. Chaque option vise soit le Japon (Ja), soit l'Allemagne & l'Italie (Ge/It), soit tous les trois (si rien n'est spécifié).

Si vous voulez choisir une option d'entrée, vous devez être à un niveau d'entrée suffisamment haut pour la sélectionner. Le niveau d'entrée est inscrit dans la colonne de gauche des options d'entrée.

Vous pouvez toujours choisir une option contre le Japon et une autre contre l'Allemagne & l'Italie à chaque tour. Vous pouvez choisir une deuxième option contre le Japon si la première option contre le Japon n'avait pas déplacé de pion dans le pool de tension. Vous pouvez choisir une deuxième option contre l'Allemagne & l'Italie si la première option contre l'Allemagne & l'Italie n'avait pas déplacé de pion dans le pool de tension. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de choisir une option si vous ne le voulez pas, ou bien vous pouvez en choisir une seulement contre le Japon et aucune contre l'Allemagne & l'Italie (ou vice versa).

Lorsque vous choisissez une option, vous devez montrer la valeur de suffisamment de marqueurs pour prouver que vous avez atteint le niveau d'entrée nécessaire. Dans le cas des options d'entrée US 22 (augmentation de la production) et 34 (vote du projet de Loi de Finances de la Guerre), vous devez aussi montrer que vous avez suffisamment de tension pour jouer l'option. Après avoir présenté les marqueurs à votre adversaire, retournez-les de nouveau.

Quand une option ne peut pas être choisie tant qu'une autre n'a pas été sélectionnée auparavant, l'option pré-requise doit être choisie lors d'un précédent tour.

De plus, à la droite des options d'entrée, il y a un nombre entre parenthèses. C'est le coût de la tension pour cette option d'entrée. Pour chaque tranche de 10 points de tension que coûte l'option d'entrée, choisissez au hasard un marqueur dans le pool d'entrée US et déplacez-le vers le pool de tension correspondant. S'il reste des points de tension, jetez un dé. Si le jet est inférieur ou égal aux points restant, déplacez un autre marqueur aléatoire du pool d'entrée vers le pool de tension.

Si l'option d'entrée vise une puissance majeure particulière, vous devez déplacer un marqueur de son pool d'entrée vers son pool de tension. S'il n'y a pas de marqueurs dans le pool d'entrée, les USA ne pourront jamais déclarer la guerre à la (aux) puissance(s) majeure(s) du pool.

Si l'option d'entrée ne vise pas une puissance majeure particulière, vous devez déplacer un marqueur tiré au hasard du pool d'entrée de votre choix [vers son pool de tension correspondant](#).

Exemple : *Le niveau d'entrée américain contre le Japon est de 23 et contre l'Allemagne & l'Italie de 25. Les USA ne peuvent pas réparer les bateaux Alliés occidentaux vu que Jay n'a pas un niveau d'entrée de 25 contre les trois puissances majeures de l'Axe.*

Cependant, lors du tour précédent, les USA ont mis l'embargo sur les matières stratégiques (option d'entrée US 13) et peuvent maintenant geler les avoirs japonais (option d'entrée US 23). Jay jette un 9. Aucun marqueur n'est déplacé du pool d'entrée Ja vers le pool d'entrée de tension et les USA peuvent donc choisir une autre option contre le Japonais.

Jay décide d'augmenter sa production (option d'entrée US 22) et teste donc la tension US contre l'ensemble des trois puissances majeures. Heureusement pour les USA, il avait une tension de 12 contre le Japon et de 11 contre l'Allemagne & l'Italie, il peut donc choisir cette option (seulement 11 est exigé contre chaque puissance majeure).

Jay obtient 5 au dé lui permettant de déplacer un marqueur d'entrée du pool d'entrée Ge/It ou Ja vers le pool de tension correspondant. Jay ne peut pas choisir une autre option vu que deux options ont été choisies contre le Japon et la première option choisie contre l'Allemagne & l'Italie a résulté en un marqueur transféré du pool d'entrée vers le pool de tension.

Si vous avez délocalisé une flotte suffisante vers Pearl Harbor (voir l'option d'entrée 26) et que l'option d'entrée a visé le Japon, vous pouvez augmenter ou diminuer le coût de tension jusqu'à 3 avant de

jeter le dé.

Exemple : Jay choisit l'option d'entrée 9 - Ressources vers la Chine. Cette option a un coût de tension de 4. Parce que l'option d'entrée vise le Japon et parce qu'il y a une flotte américaine suffisante à Pearl Harbor, Jay peut modifier ce coût de tension jusqu'à 3 avant de jeter le dé. Ainsi, il pourrait l'augmenter à un maximum de 7 ou le diminuer à 1. Jay (étrangement) choisit d'augmenter le coût de tension à 5, puis jette son dé.

Vous pouvez seulement choisir une fois chaque option d'entrée. Enregistrez les options d'entrée que vous choisissez sur votre Table de Construction.

Quand les USA entrent en guerre contre une puissance majeure, on considère que les USA ont choisi chaque option d'entrée encore non sélectionnée visant cette puissance majeure. Vous jetez toujours un dé pour chacune de ces options mais vous n'avez pas à déplacer un marqueur vers le pool de tension quand c'est demandé à moins que vous le désiriez (à l'exception de votre déclaration de guerre ~ voir en 9.4). Vous faites cela au cas par cas.

Quand les USA sont en guerre contre chaque puissance majeure de l'Axe invaincue, vous êtes considéré comme ayant choisi chaque option d'entrée (sauf l'option d'entrée US 44).

Les options d'entrée

Les options d'entrée US sont :

- 1. Construction d'avion chinois** - Vous devez choisir cette option d'entrée avant que la Chine ne puisse construire des unités aériennes.
- 4. CV Français Interné** - Vous pouvez choisir cette option d'entrée seulement si le CV Français «Béarn» est sur la carte et que Paris est contrôlé par les Alliés. Vous pouvez soit :
 - Enlever le CV Français du jeu et déplacer un TRS américain choisi au hasard du force pool vers le cercle de production afin qu'il arrive lors de la phase de renfort du tour prochain ; ou
 - Mettre le CV Français dans le pool de [réparation](#). Il restera une unité américaine pour le reste du jeu.
- 7. Occupation du Groenland & de l'Islande** - Vous pouvez déclarer le contrôle du Groenland et de l'Islande pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre alliée future. Quand vous le faites, déplacez n'importe quelle unité Alliée sur le Groenland ou l'Islande dans l'Hex le plus proche que votre puissance majeure contrôle. Vous pouvez choisir cette option d'entrée seulement si une puissance majeure de l'Axe a déclaré la guerre au Danemark et si aucune unité terrestre de l'Axe n'est au Groenland ou en Islande.
- 9. Ressources vers la Chine** - Les puissances majeures Alliées ne peuvent pas donner de ressources à la Chine tant que vous ne choisissez pas cette option d'entrée. Durant les prochains tours, chaque puissance majeure peut donner 5 points maximum de ressources par tour (aucune limite une fois que cette puissance majeure est en guerre contre le Japon). Les USA peuvent utiliser ses points de convoi pour transporter, depuis les USA, les ressources vers la Chine.

Le choix de cette option d'entrée ouvre la route de Birmanie. Elle compte alors en tant que voie ferrée pour les déplacements de ressources et des points de construction (seulement) vers la Chine (et non depuis). Les données du scénario (voir en 24) vous diront si la Route de Birmanie commence le jeu ouverte ou fermée.
- 11. Escortes américaines de la côte Est** - Une fois que vous avez choisi cette option d'entrée, un maximum de 5 CV ou SCS américains (vous choisissez les bateaux mis en escorte et il n'y a plus de limite après que les USA soient entrés en guerre contre l'Allemagne ou l'Italie) placés dans la section 0 de la zone maritime East Coast Sea, peuvent prendre part aux rounds de combat dans lequel des convois Alliés sont impliqués, bien que vous soyez toujours neutre. Il n'y a aucun effet sur l'entrée US suite au combat.
- 13. Embargo sur les matières stratégiques** - Les USA envoient seulement 3 points de ressources au Japon par tour au lieu de 4. Cela entre en vigueur dès cette phase. Deux des ressources envoyées doivent encore être du pétrole. Le Japon n'a plus besoin de fournir un point de construction aux USA.

- 15. Ressources aux Alliés occidentaux** - Les USA peuvent donner au maximum 5 ressources par tour à chaque pays parmi le Commonwealth et à la France durant les prochains tours (illimité une fois les USA en guerre contre l'Allemagne ou l'Italie). Les points de convoi américaine *peuvent pas* être utilisés pour transporter ces ressources tant que les USA sont une puissance majeure neutre.
- 16. Don de destroyers au Commonwealth** - Pour les 10 prochains SCS que le Commonwealth construira depuis le premier ou le second cycle, ou réparera, le Commonwealth payera 1 point de construction de moins pour chaque SCS. Un SCS qui est commencé et terminé (1^{er} et 2^{ème} cycle) comptera comme 2 des 10 SCS autorisés.
- 17. Prêt-bail pour la Chine** - Chaque puissance majeure Alliée peut donner jusqu'à 5 points de construction par tour à la Chine (voir en 13.6.4). Les USA peuvent utiliser ses points de convoi pour transporter des points de construction vers la Chine depuis les USA. Cette option d'entrée peut être choisie seulement si vous avez déjà choisi l'option d'entrée 9.
- 19. Ressources vers l'URSS** - Les USA, le Commonwealth, et/ou la France peuvent donner/recevoir 1 ressource chacun par tour à/de l'URSS durant les prochains tours, même si l'URSS est neutre (5 ressources chacun par tour tant que l'Allemagne et l'URSS sont en guerre, et illimité une fois les USA en guerre contre l'Allemagne). Les points de convoi américaine *peuvent pas* être utilisés pour transporter ces ressources tant que les USA sont une puissance majeure neutre.
- 20. Escortes aériennes américaines basées à terre** - Les USA peuvent utiliser des unités aériennes basées à terre pour escorter des points de convoi Alliés placés dans la case 0 de n'importe quelle zone maritime où les USA sont autorisés à escorter des points de convoi.
- 22. Augmentation de la production** - Le multiple de production américaine augmente de 0,25. Vous avez besoin aussi d'un niveau de tension d'au moins 11 contre toutes les puissances majeures adverses pour choisir cette option.
- 23. Gel des avoirs japonais** - Cette option d'entrée peut être choisie seulement si vous avez déjà choisi l'option d'entrée 13. Les USA ont seulement besoin de fournir 2 points de ressources par tour au Japon lors des prochains tours. Les deux points doivent être du pétrole.
- 24. Réouverture de la Route de Birmanie** - Si la Route de Birmanie avait été fermée suite à des pressions politiques (et non suite à une occupation militaire), elle est réouverte dès le choix de cette option.
- 25. Réparation des bateaux des Alliés occidentaux** - Après avoir choisi cette option d'entrée, les USA peuvent réparer les unités navales du Commonwealth et de la France. Les réparations comptent dans le gearing limits américain.
- 26. Délocalisation de la flotte sur Pearl Harbor** - Il est plus difficile de déclarer la guerre au Japon si vous n'avez pas choisi cette option d'entrée. Tant que vous ne la choisissez pas, les seules unités navales autorisées à se baser à Honolulu ou à Pago Pago sont les TRS et les points de convoi. Après avoir choisi cette option, n'importe quelle unité navale américaine peut s'y baser. Pour éviter le modificateur +2 lors de la déclaration de guerre contre le Japon, vous aurez besoin d'une flotte d'au moins 2 CV et 4 unités BB (au choix du joueur américain) dans Honolulu pour tenter de déclarer la guerre.

Si vous avez cette flotte à cet endroit, vous aurez aussi plus de contrôle sur le niveau de tension pour les options d'entrée anti-japonaises (voir ci-dessus).

SIF option 9 : La flotte doit être d'au moins 8 SCS et 2 CV. Un CV ou un SCS compte seulement si le coût de son premier cycle de construction est d'au moins 2 points de construction et si ce n'est pas le Langley.
- 27. Prêt-bail aux Alliés occidentaux** - Les USA peuvent donner au maximum 5 points de construction par tour (voir en 13.6.4) à chaque pays parmi le Commonwealth et à la France lors des prochains tours (illimité tant que les USA sont en guerre avec l'Allemagne). Vous pouvez choisir cette option seulement si vous avez déjà choisi l'option d'entrée 15. Les points de convoi américain *ne peuvent pas* être utilisés pour transporter des points

de construction tant que les USA sont une puissance majeure neutre.

- 28. Lancement de la production des bombardiers stratégiques** - Les USA ne peuvent pas produire d'unités LND demandant 4 tours pour être construites jusqu'à l'adoption de cette option d'entrée.
- 29. Escortes en Atlantique du Nord** - Après avoir choisi cette option d'entrée, jusqu'à 5 CV américains ou SCS (vous choisissez les bateaux mis en escorte et il n'y a plus de limite après l'entrée en guerre des USA contre l'Allemagne ou l'Italie) placés dans la section 0 de la zone maritime North Atlantic, peuvent participer aux rounds de combat impliquant les convois Alliés, bien que vous soyez neutre. Il n'y a aucun effet sur l'entrée US suite aux combats. Vous ne pouvez pas choisir cette option d'entrée si vous n'avez pas déjà choisi l'option d'entrée 11.
- 30. Prêt-bail à l'URSS** - Les USA, le Commonwealth, et/ou la France peuvent donner/recevoir 1 point de construction chacun par tour à/de l'URSS durant les prochains tours, même si l'URSS est neutre (5 points de construction chacun tant que l'Allemagne et l'URSS sont en guerre, et illimité tant que les USA sont aussi en guerre avec l'Allemagne). Vous pouvez choisir cette option seulement si vous avez déjà choisi l'option d'entrée 19. Les points de convoi américain *ne peuvent pas* être utilisés pour transporter ces points de construction tant que les USA sont une puissance majeure neutre.
- Option 49 (la guerre contre Hitler)** : A partir de maintenant et jusqu'à ce que l'Allemagne et l'URSS se déclarent la guerre, les soviétiques tirent un marqueur supplémentaire pendant la phase des marqueurs d'entrée (dans la phase d'entrée US) de chaque tour. Après avoir regardé le marqueur, le joueur soviétique peut le traiter comme un marqueur normal (en offensif ou en défensif) ou l'empiler face cachée sur n'importe quelle cheminée d'usine utilisable. Une fois placé, il ne peut jamais le déplacer même si l'Hex passe sous le contrôle d'une autre puissance majeure.
- Lors de sa première phase de production depuis son entrée en guerre contre l'Allemagne, le joueur soviétique retourne tous les marqueurs d'entrée (càd en montrant le chiffre) empilés sur les cheminées d'usines. Ces marqueurs sont convertis en points de construction stockés (**AfA option 31** ~ voir en 13.6.8), qui seront disponibles pour la production ou stockés pour une utilisation ultérieure. Si vous ne jouez pas l'**option 31 d'AfA**, ces points doivent être dépensés immédiatement en tenant compte des restrictions détaillées en 13.6.8, et tout excès de points après la production sera perdu.
- 31. Embargo sur le pétrole** - Cette option d'entrée peut être choisie seulement si vous avez déjà choisi l'option d'entrée 23. Le Japon ne reçoit plus aucune ressource des USA ou des Indes orientales néerlandaises. Vous n'avez plus besoin de conserver une chaîne de convoi vers le Japon.
- 32. Les USA réfutent les zones de Combat Naval** - Les USA peuvent utiliser leurs propres points de convoi pour transporter des points de ressource et/ou de construction que les USA prêtent-louent aux puissances majeures Alliées. Ces points de convoi peuvent être attaqués par les unités de l'Axe même si elles ne sont pas en guerre contre les USA.
- 33. Fermeture du canal de Panama** - Le mouvement naval à travers le canal de Panama est maintenant limité (voir en 11.4.4).
- 34. Vote du Projet de Loi de Finances de la Guerre** - Le multiple de production américain augmente de 0,25. Vous pouvez choisir cette option seulement si vous avez choisi l'option d'entrée 22 lors d'un précédent tour et si vous avez un niveau de tension d'au moins 17 contre n'importe quelle puissance majeure de l'autre camp.
- 36. Le Commonwealth renforce le Pacifique** - Les unités terrestre et aérienne Alliées ne peuvent pas entrer dans Hong-Kong ou tout territoire contrôlé par le Commonwealth sur la carte du Pacifique jusqu'à ce que :
- Vous ayez choisi cette option ; ou
 - Le Japon soit en guerre contre le Commonwealth ; ou
 - Une unité terrestre de l'Axe soit entrée dans Hong-Kong ou dans n'importe quel territoire du Commonwealth sur la carte Pacifique.
- 38. Armement des navires marchands** - Après avoir choisi cette

option d'entrée, jusqu'à 5 CV ou SCS américains (vous les choisissez et il n'y a aucune limite après que les USA soient entrés en guerre contre l'Allemagne ou l'Italie) placés dans la section 0 de n'importe quelle zone maritime, peuvent participer aux rounds de combat impliquant les convois Alliés, bien que les USA soient toujours neutres. Il n'y a aucun effet sur l'entrée US suite au combat. Vous ne pouvez pas choisir cette option d'entrée si vous n'avez pas déjà choisi l'option d'entrée 29.

- 40. Les USA renforcent Guam** - Les unités terrestre et aérienne ne peuvent pas entrer dans Guam si vous n'avez pas choisi cette option ou si une unité terrestre de l'Axe n'est pas entrée en premier dans Guam ou les îles Marshall (voir en 13.3.3). Par la suite, il n'y aura aucune restriction.
- 41. Les USA renforcent les Philippines** - Vous ne pouvez pas déplacer d'unités terrestre et aérienne Alliées vers les Philippines tant que vous n'avez pas choisi cette option, ou qu'une unité terrestre de l'Axe n'est pas entrée dans les Philippines. Par la suite, il n'y aura aucune restriction.
- 43. Le Commonwealth renforce les Indes orientales Néerlandaises** - Vous ne pouvez pas déplacer d'unités terrestre et aérienne Alliées (sauf celles de la NEI) vers les Indes orientales Néerlandaises jusqu'à ce que :
- Vous ayez choisi cette option ; ou
 - Le Japon soit en guerre contre le Commonwealth ; ou
 - Une unité terrestre de l'Axe (autre qu'un partisan) soit entrée dans les Indes orientales Néerlandaises.

Par la suite, il n'y aura aucune restriction.

Vous pouvez choisir cette option d'entrée seulement après que vous ayez choisi l'option d'entrée 31 et que l'Allemagne ou l'Italie ait déclaré la guerre à la Hollande.

les Indes orientales Néerlandaises constituent un pays mineur regroupant tous les Hex contrôlés en 1939 par la NEI dans les zones maritimes Bay of Bengale, Bismark Sea, East Indian Ocean, South China Sea, et Timor Sea. Sa capitale est Batavia.

- 44. Les USA occupent l'Irlande du Nord** - Vous pouvez déclarer contrôler l'Irlande du Nord lors de n'importe quelle future phase de déclaration de guerre Alliée du moment que le Commonwealth contrôle chaque Hex en Irlande du Nord et à condition que le Commonwealth soit d'accord. L'Irlande du Nord passe sous contrôle américain. Déplacez toute unité Alliée présente en Irlande du Nord dans l'Hex le plus proche contrôlé par sa puissance majeure. À partir de maintenant, les USA peuvent utiliser l'usine de Belfast et Belfast devient une source de ravitaillement primaire pour les USA.
- 46. Les USA peuvent avancer la construction d'unités** - Les USA peuvent avancer la construction d'unités tant qu'ils sont neutres.
- 48. Les USA peuvent déclarer la guerre à tout pays mineur** - Les USA peuvent déclarer la guerre à n'importe quel pays mineur.
- 50. Guerre navale sans restriction** - Les unités navale et aérienne des USA en mer peuvent attaquer librement, et être attaquées par, toute unité navale et aérienne de l'Axe. Vous ne pouvez toujours pas faire d'attaque portuaire, de bombardement côtier, de ground strike, de bombardement stratégique, de tapis de bombes, ou d'envoyer des avions en appui sol.
- Vous pouvez escorter des convois Alliés dans n'importe quelle zone maritime comportant n'importe quel nombre de SCS ou de CV.
- Vous pouvez maintenant déplacer des bateaux ensemble pour 1 point de mouvement naval, au lieu de compter 1 point de mouvement naval pour chaque bateau.
- Vous pouvez choisir cette option d'entrée seulement si vous avez déjà choisi l'option d'entrée 38.

13.3.3 Les actions d'entrée US

Les actions prises par les deux camps avant que les USA n'entrent en guerre contre chaque puissance majeure de l'Axe, peuvent accélérer ou différer l'entrée US.

Quand une puissance majeure effectue une des actions spécifiées dans le Tableau des Actions d'Entrée US, vous devrez contrôler le coût de cette action sur l'entrée US. Si le coût est positif, vous pouvez avoir à tirer au hasard un ou plusieurs marqueurs du pool de marqueur commun et à le ou les placer dans un de vos pools d'entrée. Si le coût

est négatif, vous pouvez avoir à tirer au hasard un ou plusieurs marqueurs d'un pool d'entrée et de le ou les remettre dans le pool de marqueur commun.

Si l'action répertoriée est suivie de la remarque «(Ge/It)», placez/enlevez le ou les marqueurs dans/du pool d'entrée germano-italien. Si l'action répertoriée est suivie de la remarque «(Ja)», placez/enlevez le ou les marqueurs dans/du pool d'entrée japonais. Dans tous les autres cas, le joueur américain peut choisir l'un ou l'autre pool d'entrée.

Pour chaque tranche de 10 points que l'action d'entrée US demande, choisissez au hasard 1 marqueur. S'il y a des points restant, jetez un dé. Si le jet est inférieur ou égal aux points restant, tirez un autre marqueur.

Exemple : *le Japon occupe l'Indochine. Le coût de cette action sur l'entrée US est de 12 points. Vous ajoutez donc 1 marqueur, tiré du pool de marqueur commun, dans le pool d'entrée japonais. Jetez un dé et comparez le résultat au reste des 2 points. Si vous obtenez un 1 ou un 2, vous pouvez ajouter un marqueur supplémentaire dans le pool d'entrée japonais.*

Vous pouvez tirer des marqueurs seulement une fois par action, sans se soucier du nombre de fois où l'action se produit, à moins qu'une note particulière accompagne l'action dans le tableau récapitulatif.

Si les USA ne peuvent pas prendre de marqueurs dans un pool d'entrée quand cela est exigé, ils ne pourront pas déclarer la guerre à la puissance majeure du pool en question.

Les actions d'entrée

Les actions répertoriées dans le tableau sont généralement claires et ne nécessitent pas d'explication. Celles qui ne le sont pas suffisamment sont décrites ci-dessous :

- 1. Le Japon occupe l'Indochine** - le Japon aligne l'Indochine française uniquement si c'est un territoire Vichyste (voir en 17.2) et s'il n'y a pas d'unités Alliées. Le Japon le fait en annonçant l'occupation lors de la phase de déclaration de guerre de l'Axe. Transférez toute unité Vichyste d'Indochine Française vers le force pool de la France Libre.
Tous les Hex de l'Indochine française passent immédiatement sous contrôle Japonais.
- 3. Le Japon militarise les îles Marshalls** - Cela est vrai dès que le Japon déplace une première unité dans *n'importe quel Hex* sur la bordure de la zone maritime Marshalls Sea.
- 5. Le Japon occupe Madagascar** - le Japon aligne Madagascar seulement si c'est un territoire Vichyste (voir en 17.2) et s'il n'y a pas d'unité Alliée. Le Japon le fait en annonçant l'occupation pendant une phase de déclaration de guerre de l'Axe. Le Japon devrait avoir aligné l'Indochine française lors d'un précédent tour (voir l'action d'entrée 1).
Déplacez toute unité Vichyste de Madagascar vers le force pool de la France Libre.
Tout Hex de Madagascar passent immédiatement sous contrôle Japonais.
- 6. Le Japon force la fermeture de la Route de Birmanie** - La Route de Birmanie est le seul chemin utilisable par les Alliés pour transporter des ressources (voir en 13.3.2, option d'entrée 9) et des points de construction (option d'entrée 17) vers la Chine. L'Axe peut la fermer par occupation physique mais le Japon peut aussi la fermer par pression diplomatique sur le Commonwealth.
Si le Japon fait cela, une puissance majeure Alliée ne peut plus transporter de ressources ou de points de construction vers la Chine par la Route de Birmanie ou l'Indochine française jusqu'à ce qu'elle soit en guerre contre le Japon ou que les USA aient choisi l'option d'entrée US 24. La Chine peut encore utiliser la route pour transporter ses propres ressources.
Vous devez jeter un dé seulement pour la fermeture diplomatique de la Route de Birmanie, et non pour la fermeture physique.
- 10. Le Japon occupe une ville chinoise** : - Chaque fois qu'une unité terrestre contrôlée par le Japonais occupe (ou réoccupe) une ville chinoise contrôlée en Chine, il y a un risque d'outrage comme lors de la prise forcée de Nanking, une atrocité que le public américain a suivi de près. Vous ne devez pas jeter de dé pour les villes

contrôlées par le Japonais à la suite d'une capitulation chinoise.

- 15. L'Axe envahit le Royaume-Uni** - L'Axe envahit le Royaume-Uni dès que toute unité terrestre de l'Axe occupe n'importe quel Hex du Royaume-Uni à la fin d'une phase de combat terrestre de l'Axe.
- 19 & 30. Un pays mineur s'aligne** - Cela se produit quand un pays mineur s'aligne sur une puissance majeure (voir en 9.8). Un pays mineur qui rejoint un camp parce qu'une puissance majeure lui déclare la guerre ne compte pas.
- 20, 31 & 32. Une puissance majeure neutre déclare la guerre à un pays mineur** - Jetez une fois le dé pour chaque puissance majeure déclarant la guerre sur ce pays mineur lors de cet impulse.
- 21. Soutien des Alliés à un pays mineur agressé** - Les Alliés soutiennent un pays mineur attaqué s'il y a au moins 4 corps ou armées Alliés dans le pays mineur mère vaincu pendant la phase Alliée de soutien des pays mineurs. Cette phase doit avoir lieu durant le même tour où la puissance majeure de l'Axe a déclaré la guerre sur le pays mineur. Les unités soviétiques dans l'est de la Pologne ne comptent pas et les propres unités du pays mineur ne comptent pas non plus.
- 26. L'URSS contrôle l'Est de la Pologne** - Voir en 19.5.1.
- 27. L'URSS contrôle des régions définies par le Pacte Germano-soviétique (Etats Baltes)** - Voir en 19.5.2.
- 34, 35 & 36. Recherche & capture** - Voir en 13.6.1.

13.4 Retour à la base

Les unités en mer peuvent revenir à leur base pendant cette phase. Si elles le font, elles seront disponibles pour naviguer dans le prochain tour. Celles qui restent en mer pourront soit rester dans le box maritime au prochain tour, soit revenir dans un port.

Les unités peuvent revenir à leur base pendant le mouvement naval, après avoir été avorté lors d'un combat et pendant cette phase. Vous renvoyez les unités à leur base de la même façon que lors d'un mouvement naval normal mais dans le sens inverse.

Chaque unité renvoyée à sa base est limitée par son potentiel de mouvement (réduit suivant la section occupée du box maritime) et par sa portée.

Une unité doit revenir dans sa base pendant cette phase si c'est :

- Une unité (sauf points de convoi) d'une puissance majeure neutre ; ou
- Un TRS avec une cargaison à bord ; ou
- Une unité (sauf points de convoi) dans la section 0.

N'importe quelle autre de vos unités est renvoyée à sa base si vous le voulez. Les points de convoi peuvent rester en mer même s'ils sont dans la section 0. S'ils sont renvoyés à la base, ils ne seront pas capables de transporter des ressources dans la phase de production de ce tour.

Les deux camps (celui qui a l'initiative en premier) doivent décider des unités renvoyées à leur base et de celles restant en mer.

Si vous décidez de laisser une unité en mer, vous devez la déplacer dès maintenant dans la section immédiatement inférieure du box maritime. Si vous décidez de la renvoyer à sa base, mettez-la dans la zone maritime environnante mais, pour référence, laissez-la à côté de la section qu'elle occupait dans le box maritime.

Dès que les deux camps auront pris leurs décisions, les unités seront renvoyées à leur base (camp actif en premier). Elles peuvent être interceptées (voir en 11.4.6) mais seulement par les unités restant en mer. Seules les unités interceptées, les unités restant en mer et les avions en interception navale peuvent participer à un combat d'interception.

S'il y a interception, vous devez initier le combat dans la section 0 du box maritime.

Et si vous ne pouvez pas renvoyer à sa base une unité ?

Détruisez toute unité (*vérifiée individuellement*) qui n'a pas de base où revenir. Lors d'un retour à la base, on ne fera aucune différence entre une unité hors de portée d'une base et une unité bloquée par les restrictions du mouvement naval (voir en 8.2.10 et en 11.4.4).

Détruisez toute unité en mer qui ne pourrait pas revenir à sa base (même si elle peut rester en mer).

13.4.1 Rebasement d'une unité navale

Une unité navale neutre peut seulement revenir dans un port contrôlé par son pays ou par la puissance majeure qui la contrôle. Dans le cas d'une unité d'une puissance majeure neutre, vous pouvez la renvoyer dans le port d'un pays mineur contrôlé par cette puissance majeure.

Concernant l'engagement des troupes à l'étranger (voir en 18.2), une unité navale d'une puissance majeure active (ou d'un pays mineur aligné sur cette puissance majeure active) peut être renvoyée dans tout port contrôlé par une puissance majeure active (ou par un pays mineur aligné à une puissance majeure active) de son camp.

Retournez les unités navales (mais pas leur cargaison) quand elles reviennent à leur base durant cette phase.

13.4.2 Rebasement des avions

Pour renvoyer une unité aérienne en mer à sa base, mettez-la sur n'importe quel point d'Hex de la zone maritime et déplacez-la alors de ce point vers n'importe quel Hex où elle peut se baser (se souvenir de réduire sa portée de la valeur cumulative calculée à partir de la section du box maritime qu'elle occupait ~ voir en 11.3). Contrairement à une mission de rebasement, vous ne doublez pas la portée d'une unité aérienne quand elle revient à sa base.

13.5 Phase de réorganisation finale

Remettez toutes les unités à l'endroit (y compris les unités qui sont restées en mer et les unités qui ne sont pas ravitaillées).

Option 47 (réorganisation isolée): Vous pouvez remettre à l'endroit une unité seulement si elle peut tracer une ligne vers une source de ravitaillement primaire pour cette unité. Vous tracez cette ligne comme pour une ligne de ravitaillement basique, en y incluant les lignes de ravitaillements par la mer (voir en 2.4.2) excepté que ces lignes peuvent être de n'importe quelle longueur.

13.5.1 Le pétrole (AfA option 48)

Si vous jouez avec cette option, pendant la dernière phase de réorganisation, vous remettez automatiquement à l'endroit uniquement les unités qui ne dépendent pas du pétrole. Pour remettre à l'endroit les unités dépendantes du pétrole, vous devez dépenser des points de pétrole.

Les unités dépendantes du pétrole sont indiquées dans le Tableau des Coûts des Unités (voir en 28).

Vous pouvez seulement utiliser vos propres points de pétrole pour remettre à l'endroit vos unités. Même le pétrole contrôlé par une puissance majeure coopérante ne peut pas vous aider. Cependant, les Chinois communiste et nationaliste peuvent utiliser le pétrole de l'un et l'autre.

Vous ne pouvez pas transporter le pétrole n'importe où. Mais vous devez être capable de tracer une ligne depuis l'unité vers la ressource de pétrole. Cette ligne est identique à une ligne de ravitaillement de base (y compris via les mers) (voir en 2.4.2) sauf qu'elle peut être de n'importe quelle longueur.

Pas plus de 5 unités peuvent tracer une ligne vers la même ressource de pétrole.

Totalisez le nombre d'unités dépendantes du pétrole que vous voulez remettre à l'endroit. Chaque HQ-I compte comme 2 unités, chaque HQ-A compte comme 3 et chaque unité aérienne prenant 2 tours pour être construite compte comme une demi-unité. Divisez le total par 5. C'est le nombre minimum de ressource de pétrole (parmi celles du tour en cours ou stockées) que vous devez dépenser. Cela veut dire que vous pouvez remettre à l'endroit 2 unités pour rien (parce que 0,4 est arrondi à zéro).

Si 3 ou plus d'unités tracent une ligne vers la même ressource de pétrole, vous devez dépenser cette ressource. Cela peut vouloir dire que vous dépenserez plus de ressources de pétrole que le nombre minimum.

Exemple : Vous avez seulement 2 ressources de pétrole et 6 unités dépendantes du pétrole. Vous devez dépenser au minimum 1 ressource de pétrole pour les remettre à l'endroit parce que $6/5 = 1,2$ arrondi à 1. Vous devez dépenser ce minimum seulement si 4 ou 5 des unités peuvent tracer une ligne vers la même ressource. Mais supposez que 3 unités peuvent tracer une ligne vers 1 des ressources

et que les 3 autres peuvent seulement tracer une ligne vers la deuxième ressource. Dans ce cas, vous devriez dépenser les deux ressources pour remettre à l'endroit les 6 unités.

SiF option 9 : Chaque unité navale (CVPiF/SiF option 56 : Ou avion embarquée) que vous remettez à l'endroit compte comme une demi-unité et chaque point de convoi compte comme un quart d'unité.

ClIF option 75 : Chaque CA ou CL que vous remettez à l'endroit compte comme un quart d'unité.

Les ressources de pétrole stockées (AfA option 31)

Vous pouvez stocker des ressources de pétrole que vous n'avez pas utilisées durant la production et durant la réorganisation des unités.

Une puissance majeure peut seulement stocker le pétrole qui a été transporté vers une ville ou un port qu'elle contrôle. Mettez un marqueur de ressource de pétrole sur cette ville ou port pour indiquer combien de ressources de pétrole vous y stockez.

Vous pouvez seulement stocker 1 marqueur de pétrole (de n'importe quelle valeur) dans chaque ville ou port (cumulatif) que vous contrôlez et doublez ces limites dans la capitale de votre puissance majeure (par exemple, le Commonwealth peut stocker 16 points de pétrole (4x4) dans Londres). Vous ne pouvez pas stocker d'autres ressources. Ceci est en plus des points de construction stockés (voir en 13.6.8).

Vous pouvez utiliser des ressources de pétrole stockées pour réorganiser des unités ou pour la production. Traitez-les exactement comme les ressources pétrolières imprimées.

Vous transportez du pétrole comme toute autre ressource (voir en 13.6.1) sauf que vous pouvez les transporter vers des villes et des ports qui n'ont pas forcément d'usines. Bien sûr, il peut toujours arriver dans une usine pour la production.

Les puissances majeures neutres peuvent stocker seulement un point de pétrole par tour (en plus de leurs points de pétrole précédemment stockés).

Si vous gagnez le contrôle d'un Hex contenant des ressources pétrolières stockées, elles vous appartiennent.

Les ressources de pétrole stockées peuvent être détruites par bombardement stratégique (voir en 11.7).

Option 14 : Chaque marqueur de pétrole que vous placez sur la carte coûte 1 point de construction. Il est gratuit d'augmenter la valeur du marqueur (4 points de pétrole maximum par marqueur). Notez je vous pris, qu'il n'est pas dans votre intérêt d'utiliser jusqu'à votre dernier baril de pétrole dans un Hex particulier s'il y a tout autre source de ravitaillement (sinon vous devez repayer 1 point de construction pour y placer un nouveau marqueur). Les puissances majeures neutres (comme toutes les autres) peuvent maintenant stocker autant de pétrole qu'elles veulent à chaque tour.

Option 30 : Au lieu d'ajouter un +1 standard, les bombardiers qui n'ont pas été engagés dans un combat aérien durant cet impulse (voir en 11.7) ajoutent 1 à leur dé lors d'un bombardement stratégique pour chaque tranche de 10 cibles potentielles (usines, ressource pétrolière, (option 14 : Fabrique de pétrole synthétique), et le pétrole stocké) et cibles restantes, dans l'Hex. Il n'y a plus maintenant de limite de stockage du pétrole dans une ville ou un port.

13.6 Production

La production vous permet de construire de nouvelles unités et de réparer des unités navales endommagées. Le nombre d'unités que vous pouvez construire dépend des ressources et des usines que votre puissance majeure contrôle.

Chaque usine qui reçoit une ressource fabrique 1 point de production. Vous multipliez la somme de ces points par votre multiple de production afin de vous donner des points de construction. Les points de construction sont ceux que vous dépensez pour acheter de nouvelles unités.

13.6.1 Les ressources

Les ressources sont imprimées sur la carte. Les ressources totales de chaque pays sont enregistrées sur la Table des Usines et des Ressources.

Il y a deux types de ressources - les ressources générales et les ressources de pétrole. Les ressources de pétrole et générales sont

identiques, sauf pendant un bombardement stratégique (11.7) et sauf si la règle optionnelle sur le pétrole est utilisée (**AfA option 48** ~ voir en 13.5.1).

Vous pouvez utiliser n'importe quelle ressource que vous contrôlez dans la phase de production (vous n'avez pas besoin de contrôler les ressources au début du tour) si vous êtes capable de les transporter vers une usine utilisable dans cette phase. Vous pouvez seulement utiliser 1 ressource pour chaque usine présente dans l'Hex où vous la transportez (le reste peut y être stocké si ce sont des ressources pétrolières et que vous jouez avec **AfA option 31**).

Exemple : Supposez que vous contrôlez une poche entourée par des Hex contrôlés par l'ennemi. Dans la poche, vous avez 2 usines et 5 ressources. Vous pouvez utiliser seulement 2 de ces ressources parce que les 3 autres ne pas peuvent être transportées vers d'autres usines.

Vous ne pouvez pas utiliser une ressource de pétrole qui a été perdue durant le bombardement stratégique de ce tour (voir en 11.7).

Transport des ressources par rail

Durant la phase de production, vous transportez une ressource vers une usine à l'aide des voies ferrées, depuis son Hex jusqu'à une usine utilisable. Elle doit suivre les voies ferrées (pour ce cas, les routes sont utilisables comme des voies ferrées). Elle peut aussi traverser un côté d'Hex de détroit, d'un Hex ferroviaire à un autre. Chaque ressource ne peut pas traverser plus d'1 côté d'Hex de détroit.

Ce mouvement n'est pas décompté des mouvements sur rail et la ressource ne doit pas commencer son mouvement dans une gare.

Le mouvement peut seulement passer à travers :

- Des Hex que vous contrôlez ;
- Des Hex appartenant à des pays mineurs neutres ; et
- Des Hex contrôlés par une autre puissance majeure vous accordant le passage de vos ressources.

Les puissances majeures Alliées (excepté l'URSS) peuvent seulement faire passer des ressources à travers des Hex contrôlés par les Soviétiques tant que l'URSS est en guerre avec l'Allemagne.

Le parcours d'une ressource peut entrer ou quitter un Hex soumis à une ZdC ennemie seulement s'il y a une unité terrestre amie dans cet Hex. Son mouvement doit s'arrêter quand elle entre dans une ZdC ennemie. Si la ressource se trouve dans un Hex contenant déjà une usine utilisable, la ressource peut y être utilisée malgré l'influence d'une ZdC ennemie quelconque.

Option 12 (accès limité à travers un détroit): Une ressource ne peut pas être transportée à travers un détroit si la présence d'unités ennemies pourrait vous empêcher de tracer une ligne de ravitaillement par la mer dans cette zone maritime (voir en 2.4.2).

Transport des ressources par la mer

Si vous ne pouvez pas transporter directement par rail une ressource vers une usine utilisable, vous pouvez utiliser le rail jusqu'à un port puis transporter la ressource à travers une chaîne de zones maritimes, chacune contenant des points de convoi. Si cette chaîne de zones maritimes vous amène à un port, vous pourrez alors transporter par rail la ressource de ce port vers une usine utilisable.

Vous pouvez transporter par rail un point de ressource avant et après l'avoir transportée par la mer, mais vous ne pouvez pas la transporter par la mer, puis par rail, puis de nouveau par la mer.

Exemple : Vous pourriez transporter par rail une ressource de la côte est des USA vers la côte ouest et l'amener par bateau en URSS jusqu'au port de Vladivostok. Vous pourriez ensuite la transporter jusqu'à Moscou pour obtenir finalement un point de production. Vu qu'elle a déjà été transportée par la mer, vous ne pourriez pas la transporter par rail jusqu'à Mourmansk puis de nouveau l'embarquer direction la Grande-Bretagne.

Quelques ressources sont dans des Hex côtiers qui n'ont pas de port. Vous pouvez prendre ces ressources et les transporter directement depuis la côte comme si elles étaient dans un port mineur.

Un camp peut transporter seulement 5 ressources par tour dans, et/ou hors de chaque port mineur.

Vous pouvez transporter autant de ressources à travers une zone maritime qu'il y a de points de convoi présents dans cette zone.

Exemple : Le Japon fait convoier 6 ressources de Malaisie, des Indes orientales néerlandaises et de Hainan vers le Japon en passant par les zones maritimes South China Sea et China Sea. Suite à des attaques de sous-marins américains en China Sea, il n'y a plus que 5 points de convoi présents. Par conséquent, seules 5 ressources peuvent être acheminées, bien qu'il y ait encore 10 points de convoi en South China Sea.

Des restrictions sur le mouvement naval s'appliquent sur le transport des ressources. Vous pouvez transporter des ressources d'une zone maritime à une autre adjacente seulement si un de vos SCS pouvait faire le même mouvement durant le dernier impulse du tour.

Les points de convoi qui forment une chaîne sur une ou plusieurs zones maritimes ne doivent pas obligatoirement appartenir à la même puissance majeure.

Les puissances majeures actives peuvent contribuer à une chaîne de convoi de n'importe quelle autre puissance majeure du même camp. Une puissance majeure neutre peut contribuer à une chaîne de convoi d'une autre puissance majeure seulement si des règles spécifiques l'autorisent (voir en 5.1.1 et 13.3.2, **option 9**). Les convois d'une puissance majeure neutre ne peuvent pas transporter de ressource ou de point de construction vers une autre puissance majeure à moins que des règles spécifiques l'autorisent (voir en 5.1.1 Japon-USA, 13.3.2, options d'entrée 9, 15, 17, 19, 27 et 30).

Toutes les puissances majeures des 2 camps peuvent avoir des points de convoi occupant la même zone maritime.

-

Recherche & capture

Vous pouvez empêcher des puissances majeures de l'autre camp contre qui vous n'êtes pas en guerre, de transporter des ressources (et des points de construction ~ voir en 13.6.4) par la mer vers des puissances majeures en guerre contre vous. Pour faire cela :

- Vous devez avoir un SCS, un CV ou un SUB dans la zone maritime pendant la phase de production ;
- La puissance majeure avec qui vous n'êtes pas en guerre doit y avoir des points de convoi transportant des ressources (ou des points de construction) pour une puissance majeure en guerre contre vous ; et
- Il ne doit pas y avoir d'unité SCS, CV ou unité aérienne avec un facteur air-mer, contrôlée par une puissance majeure en guerre contre vous, dans la zone maritime (ou une unité américaine en escorte, autorisée selon les options d'entrée US 11, 20, 29, 38 ou 50 ~ voir en 13.3.2).

Vous pouvez alors exécuter une « recherche & capture » si vous le voulez. Si vous le faites, ces ressources (ou points de construction) sont perdues. Chaque « recherche & capture » exécutée est une action qui influence l'entrée US (voir en 13.3.3) si elle est conduite contre une puissance majeure non en guerre avec les USA.

Les points de convoi

Les points de convoi portent un multiple de 5 sur le recto de leur pion et un multiple de 10 sur leur verso (**SIF option 9 : Les points de convoi portent différentes valeurs avec un maximum de 10. Vous pouvez les combiner entre eux comme vous le souhaitez.** -

Vous établissez des lignes de convoi en déplaçant des points de convoi comme n'importe quelle autre unité navale, pendant votre tour. La seule différence est qu'ils peuvent rester en mer même s'ils sont dans la section 0 d'un box maritime pendant la phase de retour à la base.

13.6.2 Les usines

Chaque Hex peut contenir jusqu'à 3 usines. Certaines de ces usines sont des usines rouges mais la plupart sont des usines bleues. Le total des usines rouge et bleue dans chaque pays est enregistré sur la Table des Usines et des Ressources.

Une usine *rouge* est utilisable si vous la contrôlez durant la phase de production.

Une usine *bleue* est utilisable si vous la contrôlez durant la phase de production et si elle est soit dans le pays mère (actuel et/ou celui de

1939) de votre puissance majeure, soit dans un pays mineur aligné (et non conquis).

Chaque ressource que vous transportez vers une usine produit 1 point de production. Seule 1 ressource peut être envoyée à chaque usine.

Exemple : *Düsseldorf a 2 usines (1 bleu et 1 rouge). Si 3 ressources avaient été transportées à Düsseldorf, elle produirait que 2 points de production.*

Option 29 (Food in Flames) : A chaque tour, pour chaque pays parmi l'Australie, l'Inde et l'Afrique du sud qui arrive à amener une ou plusieurs ressources jusqu'à une usine de Grande-Bretagne, ajoutez 1 point de production au total de point du Commonwealth.

Exemple : *Nous sommes en Juil/Août 1942, et le joueur du Commonwealth arrive à transporter par bateau 2 ressources d'Afrique du Sud vers une usine de Grande-Bretagne durant ce tour. Hélas, la ligne de convoi partant de l'Inde est coupée et l'Australie est contrôlé par le Japonais, c'est pourquoi le Commonwealth ne reçoit qu'1 point de production supplémentaire pendant ce tour.*

13.6.3 Les multiples de production

Additionnez vos points de production et soustrayez alors le nombre de points de production que vous avez perdu lors des bombardements stratégiques (voir en 11.7).

Multipliez le résultat par le multiple de production de votre puissance majeure. Le résultat donne les points de construction de votre puissance majeure.

Vous pouvez aussi avoir des points de construction prêtées par d'autres puissances majeures (voir en 13.6.4).

AfA option 31 : Vous avez pu stocker aussi des points de construction lors des tours antérieurs (voir en 13.6.8).

Chaque puissance majeure a un multiple de production initial. Celui-ci augmente progressivement pendant la durée du jeu. Pour l'essentiel, cela reflète d'une part une production industrielle nationale croissante et d'autre part une augmentation de cette production consacrée aux usages militaires. Les multiples de production sont inscrits sur le Tableau des Multiples de Production.

Augmentez le multiple de production d'une puissance majeure de 0,25 si une unité ennemie ravitaillée se trouve dans le pays mère actuel de la puissance majeure (seulement le Royaume-Uni vaincu pour le Commonwealth et la Sibérie ne compte pas pour l'URSS).

Augmentez le multiple de production d'une puissance majeure de 0,25 si une unité ennemie a pris part pendant le tour à une attaque terrestre (et non un overrun) contre une unité terrestre amie (en incluant les unités de partisan et intrinsèque) dans le pays mère actuel de la puissance majeure (seulement le Royaume-Uni vaincu pour le Commonwealth et la Sibérie ne compte pas pour l'URSS).

Augmentez le multiple de production de l'URSS :

- De 0,25 à partir de 1942 si Minsk ou Kiev est contrôlée par les Soviétiques ; et
- De 0,25 à partir de 1943 si Leningrad, Moscou, et Stalingrad sont contrôlés par les Soviétiques.

Augmentez le multiple de production des USA :

- De 0,25 quand les USA choisissent l'option d'entrée 22 ;
- De 0,25 quand les USA choisissent l'option d'entrée 34 ;
- De 0,25 lorsque les USA entre en guerre contre n'importe quelle puissance majeure de l'Axe ;
- De 0,25 lorsque les USA entre en guerre contre chaque puissance majeure de l'Axe qui n'a pas été encore complètement conquis ;
- De 0,25 à la date anniversaire (càd tous les 6 tours) du tour où les USA ont choisi l'option d'entrée 34.

Exemple : *Les USA ont choisi l'option d'entrée 34 en Sep/Oct 1941. Le Japon déclare la guerre aux USA en Nov/Dec 1941 et les USA déclarent la guerre à l'Allemagne en Jan/Fev 1942. En Mars/Avril 1942, le Commonwealth conquiert totalement l'Italie. A ce moment de la partie, les USA sont en guerre avec toutes les puissances majeures de l'Axe invaincues. Ainsi, le multiple de production américain atteindra 1,25 ce tour, 1,5 en Sep/Oct 1942, 1,75 en Sep/Oct 1943, et 2 en Sep/Oct 1944.*

Option 49 (la guerre contre Hitler) : Remplacez les notes (b), (d), et (e) de la Table des Multiples de Production avec :

(b) +0,25 pour la Chine à chaque tour ;

(d) +0,25 pour l'URSS tant que l'Allemagne et l'URSS sont en guerre l'un contre l'autre.

En utilisant cette option, les puissances majeures ne reçoivent plus le bonus de 0,25 pour une unité ennemi ravitaillée dans leur pays mère, et l'URSS ne reçoit plus de bonus lorsqu'elle contrôle certaines villes à certains moments.

13.6.4 Le prêt-bail

Le prêt-bail était un moyen FDR inventé pour circonvenir les lois sur la neutralité américaine à propos de la non-participation dans la guerre. Les Alliés obtenaient les marchandises militaires américaines par paiement différé ou bien les rendaient simplement après usage (de préférence sans trop de trous dedans).

Pour prêter, vous devez annoncer combien de points de construction vous allez donner pendant le segment de don de ressource (voir en 5).

Vous pouvez prêter/recevoir autant de points de construction que vous voulez à/de chaque puissance majeure durant chaque tour (exceptions : la Chine et les USA ~ voir en 13.3.2 et l'URSS ~ voir en 5). Vous pouvez prêter des points de construction et en recevoir dans le même tour (mais pas avec la même puissance majeure).

Le transport

Pendant la phase de production, vous transportez les points de construction promis vers toute ville ou port majeur du pays mère destinataire (Britannique pour le Commonwealth). Vous le faites en utilisant les règles du transport des ressources (voir en 13.6.1), sauf que vous pouvez en plus transporter 2 points de construction supplémentaires dans une capitale et 1 point dans chaque autre ville et port majeur cumulativement, à chaque tour (par exemple, vous pourrez transporter 6 points de construction vers Londres à chaque tour, 2 pour la capitale, 3 pour les usines, et 1 pour le port majeur dans l'Hex). Les points de construction promis qui ne peuvent pas être transportés sont perdus.

Les points de convoi utilisés pour transporter des ressources ne peuvent pas encore être utilisés pour transporter des points de construction. Par exemple, si vous avez 5 points de convoi dans une zone maritime et que vous les utilisez pour transporter 3 ressources, vous pourriez seulement transporter 2 points de construction au maximum à travers cette zone maritime. De la même façon, les ressources que vous transportez dans ou hors d'un port mineur limiteront le nombre de points de construction que vous aimeriez y faire passer (voir en 13.6.1).

Avion étranger

Quelques unités aériennes sont barrées horizontalement par une raie de couleur identique à celle d'une autre puissance majeure.

N'ajoutez pas celles-ci à votre force pool quand elles entrent en jeu. Mettez-les plutôt dans le pool de prêt-bail.

Lors de la mise en place ou durant cette phase, vous pouvez prendre un avion barré dans le pool de prêt-bail et le mettre dans votre force pool si :

- La puissance majeure source le consent ; et
- Un avion avec la même désignation est actuellement dans le force pool de la puissance majeure source ou dans son pool de réserve.

Déplacez cet autre avion du force pool ou du pool de réserve vers le pool de prêt-bail.

La puissance majeure source peut inverser cette procédure durant cette phase si l'avion barré est dans les forces pools ou le pool de réserve. Renvoyez-le dans le pool de prêt-bail, et déplacez l'avion associé vers le force pool de la puissance majeure source.

Exemple : *Au début de 1943, Le Commonwealth est autorisé à recevoir un F4U-1. Parce qu'il est barré, Jeremy doit le mettre dans le pool de prêt-bail. Il demande à Jay s'il peut l'ajouter au force pool des chasseurs du Commonwealth. Jay, inquiet par la pression allemande, décline sa demande en argumentant qu'il en a besoin lui-même. En Juil/Août 1943, Jay se rend compte que le Commonwealth a probablement plus besoin de cet avion que lui. Notant que le F4U-1 est encore dans son force pool, il dit à Jeremy qu'il peut l'avoir s'il le veut encore. Ravi, Jeremy déplace le F4U-1 du Commonwealth du pool de prêt-bail vers son force pool de chasseur. Le F4U-1 américain va alors dans le pool de prêt-bail.*

La Chine ne peut pas placer d'avion de source américaine dans son force pool tant que l'option d'entrée US 1 (construction d'avion

chinois) n'a pas été choisie.

13.6.5 La construction des unités

Vous pouvez dépenser vos points de construction en achetant de nouvelles unités ou en réparant des unités navales endommagées.

Les pays mineurs ne dépensent pas de points de construction. Les puissances majeures les contrôlant utilisent leurs usines et leurs ressources pour cela.

Votre puissance majeure peut construire de nouvelles unités (et réparer des unités navales endommagées) pour un coût total inférieur ou égal à ses points de construction. Le coût de chaque unité et son temps de construction sont habituellement indiqués au dos de chaque pion.

Les coûts et le nombre de tours pour toutes les unités sont inscrits sur le Tableau des Coûts des Unités (voir en 28).

MiF (armées de garnison) : Les armées des garnisons russes coûtent 2 points.

SiF option 9 : Les SUB de **WiF** (au coût du premier cycle de 2) coûtent 1 point de construction de moins pour chaque cycle. Si vous jouez avec les unités de **PatiF** ou de **AiF**, utilisez les unités de **SiF** quand cela est possible. Pour les unités navales de **PatiF** et de **AiF** supplémentaires, réduisez leur coût du premier cycle de construction à celui du premier cycle de **SiF**. Réduisez de 1 les coûts du second cycle de construction des SUB et de 2 les coûts du second cycle de construction des unités navales de surface (sauf les TRS).

PiF option 28 : Le chiffre au dos des unités de **PiF** représente à la fois le coût et le délai de construction nécessaire pour construire chaque avion. Si vous ne jouez pas avec les pilotes (voir en 14.6), chaque avion de **PiF** (**option 23** : Pas les bombes A et les armes vectorielles) coûte 2 points de construction supplémentaire. Si vous jouez avec les pilotes, le délai de construction marqué au dos des unités aériennes de **WiF** représente aussi leur coût.

CVPiF/SiF option 56 : Les avions embarqués coûtent 3 points de construction chacun et prennent 4 tours pour arriver. Si vous jouez aussi avec les pilotes (**PiF option 28**), utilisez le coût au dos des pions (ils prennent toujours 4 tours pour arriver).

Si vous n'avez pas assez de points de construction, vous ne pouvez rien construire.

Les unités navales

Le coût de production des convois n'est pas indiqué sur le pion. Ils prennent seulement un cycle de production et coûtent 1 point de construction par point de convoi. Ils prennent 4 tours pour être construits. Si vous ne jouez pas avec **SiF** vous devez les construire par multiple de 5.

Toutes les autres unités navales ont deux coûts indiqués sur leur verso. Le premier est le nombre de points de construction demandé pour lancer l'unité dans son premier cycle de construction. C'est aussi le coût pour réparer l'unité. Le deuxième est le nombre de points demandé pour lancer l'unité sur son deuxième cycle de construction.

Toutes les unités navales prennent 2 tours pour être réparées. Réparer chaque unité de 5 points de convoi coûte 2 points de construction (**SiF option 9** : Les points de convoi ne sont pas endommagés, donc vous ne les réparez pas).

Quand vous démarrez le premier cycle de construction d'une unité navale, placez-la retournée sur le cercle de production. Quand elle devient disponible en tant que renfort, mettez-la dans le pool de construction. Le bateau a été mis à l'eau mais il faut encore l'armer.

Vous pouvez commencer le second cycle de construction d'une unité seulement si elle est dans le pool de construction. Vous mettez alors ces unités à l'endroit (et non pas retournées) sur le cercle de production. Quand vous réparez des unités navales, vous les prenez du pool de réparation pour les mettre aussi à l'endroit sur le cercle de production. Ces unités iront sur la carte quand elles arriveront en tant que renfort (voir en 4.2).

Les limitations

Vous pouvez construire certaines unités chinoises et américaines seulement après avoir choisi les options d'entrée US vous permettant de construire ces unités (voir en 13.3.2, options d'entrée 1 et 28).

Quelles unités ?

CoIF option 76: Vous pouvez construire chaque tour jusqu'à un point de convoi pour chaque pays mineur aligné sur votre puissance majeure. Tous les autres points de convois construits ce tour doivent appartenir directement à la puissance majeure.

Vous devez choisir toutes les autres unités que vous construisez en les tirant au hasard du force pool. Vous pouvez désigner le type d'unité que vous voulez construire, et parfois même le coût que vous voulez payer (par exemple, vous pouvez choisir un SCS à 2 points plutôt qu'un à 3 points parce qu'ils sont dans des force pools séparés ~ voir en 13.6.9). Mais pour des caractéristiques identiques (types, coût), le choix doit rester aléatoire.

Quand vous construisez une unité à partir du pool de réparation ou de construction, vous pouvez sélectionner précisément l'unité que vous voulez réparer ou construire. (**exception: CoIF Option 79 ~ Pour les réparations les Croiseurs Auxiliaires sont choisis au hasard.**)

Avancer la construction

Si un type particulier d'unité (par exemple, INF, NAV, CV etc.) n'est pas disponible dans un de vos force pools, vous pouvez construire une ou plusieurs unités de ce type choisies au hasard parmi les compléments d'unités de l'année suivante (voir en 4.1.1). Chaque unité construite de cette façon s'achète au montant habituel plus un surcoût de 50% (2 points minimum), et prend 1 tour de plus pour être construite.

Si aucune unité de ce type n'est disponible dans les compléments de l'année suivante, vous pouvez en construire parmi les compléments de l'année d'après pour le double du coût normal (3 points minimum), de l'année encore après pour le triple du coût normal (4 points minimum) et ainsi de suite. Chaque année supplémentaire franchie pour avancer la construction d'une unité augmente de 1 le nombre de tour nécessaire à la construction. Quand vous avancez la construction d'unités navales ayant deux cycles de construction, seul le premier cycle coûte plus et prend plus de temps qu'habituellement. Cependant, le surcoût à ajouter lors du premier cycle est basé sur le coût total de l'unité (càd, le premier cycle additionné au second).

Exemple : Les USA avancent la construction d'un AMPH du force pool de l'année prochaine. Le coût du premier cycle de l'unité est de 3 et le coût du second de 4, chaque cycle demandant 4 tours. L'avance de construction augmentera le coût du premier cycle à 7 (3 + (7 points de construction total divisée par 2=3,5 arrondi à 4)), et prendra 5 tours au lieu de 4. Quand l'AMPH entrera dans le pool de construction, il pourra entamer son second cycle de construction au coût normal de 4 points de construction et sera disponible dans 4 tours, même si l'année d'arrivée de l'unité est supérieure à celle de l'année en cours.

Vous ne pouvez pas avancer la construction d'une unité juste parce que le coût de l'unité que vous voulez n'est pas disponible. Tous les pools du type demandé doivent être vides. Par exemple, si vous voulez construire un FTR coûtant 4 points mais qu'il n'y en a pas de disponible, vous ne pouvez pas avancer la construction d'un FTR du même coût s'il y a un FTR coûtant 5 points de disponible.

Quand vous avancez une construction, choisissez l'unité au hasard parmi les unités de type et au coût que vous voulez (par exemple, lorsque vous n'avez plus de FTR dans votre force pool, vous pouvez tirer au hasard un FTR coûtant 4 ou 5 points parmi les unités de l'année suivante).

SiF option 9 : Lorsque vous avancez la construction d'une unité, vous ne pouvez pas tirer une unité navale de remplacement (voir en 4.1.4) parmi les compléments des années suivantes.

Si vous trouvez que vous n'avez pas assez de points pour payer l'unité, vous ne pouvez pas avancer la construction durant ce tour. S'il n'y a aucune unité de ce type et au même coût de disponible à avancer en construction, vous ne pouvez pas avancer la construction d'une unité de ce type (il y a une limite stricte sur le nombre d'unités disponibles dans le jeu).

Les puissances majeures neutres ne peuvent pas devancer la construction (**exception** : Option d'entrée US 46 ~ voir en 13.3.2).

L'enregistrement des constructions

Vous devez enregistrer ce que vous produisez sur la Table de Construction afin d'avoir une référence pour le gearing limit du prochain tour.

13.6.6 Le gearing limits (limites de l'augmentation de la production)

Dans un tour, votre puissance majeure peut construire (et réparer) autant d'unités d'une classe particulière qu'elle a construit (et réparé) pendant le tour précédant *plus* 1. C'est le « gearing limit ».

Chaque tranche de 5 (SiF option 9: 2) points de convois (SiF option 9: ou fraction de cette tranche) compte comme une unité navale.

Les unités navales comptent dans la construction quand elles viennent d'un force pool, du pool de réparation ou du pool de construction.

Exemple : Si les USA avaient mis 2 unités navales sur leur premier cycle de production le tour dernier, avaient lancé le second cycle d'une autre et en avaient réparé 3 de plus, son gearing limit leur permettraient d'en construire ou réparer $(2+1+3)+1=7$.

Exceptions

Lors du premier tour de n'importe quel scénario ou campagne, il n'y a pas de gearing limit. Les puissances majeures qui sont actives lors de la première phase de production peuvent construire un nombre illimité d'unités de chaque classe durant le premier tour du jeu.

Les puissances majeures **ne** sont pas sujettes au gearing limit durant le tour où une puissance majeure leur déclare la guerre.

Les classes d'unités

Les classes d'unité sont indiquées sur le Tableau du Coût des Unités (voir en 28).

13.6.7 Le cercle de production

Quand vous construisez une unité, vous devez la placer sur la section d'un tour futur du cercle de production.

Le nombre de tour à attendre (càd, le temps de construction) sera indiqué au dos du pion dans la plupart des cas (il y aura un petit emblème représentant une horloge avec le nombre de tour d'inscrit). Comptez le nombre de tours à attendre et placez l'unité dans cette section.

Exemple : Vous produisez une ARM en Sep/Oct 1941. Le nombre inscrit dans l'horloge au dos de l'unité est 4, vous avez donc mis l'unité 4 sections plus loin, c'est à dire dans la section Mai/Juin 1942 du cercle de production.

PiF option 28 : Le coût indiqué au dos des unités aériennes dans **PiF** correspond aussi au temps de production de l'unité.

Placez les unités navales retournées si vous les construisez à partir du force pool. Placez toutes les autres unités non retournées (y inclure les unités navales que vous construisez à partir des pools de réparation ou de construction).

Chaque tour du cercle de production est aussi divisé en 6 cercles concentriques. Si vous le voulez, vous pouvez placer les unités que vous construisez sur le cercle correspondant au temps mis pour les construire.

Exemple : En continuant sur l'exemple précédent, vous placerez l'unité ARM sur le cercle 4 de la section Mai/Juin 1942.

13.6.8 Sauvegarde des points de construction (AfA option 31)

Vous pouvez stocker des points de construction que vous n'avez pas dépensés lors de la phase de production. Utilisez des marqueurs de point de construction pour montrer combien de points de construction ont été stockés.

Vous pouvez stocker seulement 1 marqueur de point de construction (de n'importe quelle valeur) dans chaque ville ou port (cumulatif) dans le pays mère de votre puissance majeure (tout pays mère du Commonwealth) et doublez ces limites dans la capitale de votre puissance majeure (par exemple, le Commonwealth peut stocker 16 points de construction (4x4) dans Londres). Ce maximum ne prend

pas en compte les ressources de pétrole stockés (voir en 13.5.1).

Lors d'une prochaine phase de production, vous pouvez enlever ces points de construction de la carte et les ajouter à votre total de point de construction. Vous pouvez dépenser n'importe quel nombre de points stockés dans votre capitale. Pas plus d'1 point de construction stocké peut être consommé par tour dans tout autre ville, usine utilisable, et port (par exemple, vous pouvez dépenser dans la production 5 points de construction stockés à New York, et un nombre illimité à Moscou à chaque tour).

Vous transportez les points de construction stockés comme vous transportez des ressources (voir en 13.6.1) excepté qu'ils peuvent être transportés vers des villes et ports qui n'ont pas d'usine.

Si vous gagnez le contrôle d'un Hex contenant des points de construction stockés, ils deviennent les vôtres.

Les points de construction dans un Hex peuvent être détruits par bombardement stratégique (voir en 11.7).

Option 30 : Au lieu d'ajouter un +1 standard, les bombardiers qui n'ont pas été engagés dans un combat aérien durant cet impulsion (voir en 11.7) ajoutent 1 à leur dé lors d'un bombardement stratégique pour chaque tranche de 10 cibles potentielles (usines, ressource pétrolière, **(option 14** : Fabrique de pétrole synthétique), et le pétrole stocké) et cibles restantes, dans l'Hex. Il n'y a plus maintenant de limite de stockage du pétrole dans une ville ou un port.

13.6.9 Les force pools

Dans **WiF**, vous devez piocher vos unités dans des force pools. Pour savoir dans quel force pool doivent aller vos unités, allez consulter les règles sur la mise en place (voir en 24.1).

Avant de construire vos nouvelles unités, vous pouvez enlever les unités des force pool dont la date au dos de leur pion est antérieur d'au moins 4 années (par exemple, en Jan/Fév 1940, vous pourriez enlever toutes les unités datées en 1936 et moins de vos force pool). Si la puissance majeure n'est pas neutre, elle peut enlever les unités des force pool dont la date au dos de leur pion est antérieur d'au moins 3 années.

Quand vous voulez construire une nouvelle unité, vous pouvez désigner le force pool qui la contient mais pas l'unité elle-même. Au lieu de ça, vous choisissez l'unité au hasard dans le pool.

Il y a des compléments annuels dans vos force pools (voir en 4.1.1). Certains événements spéciaux peuvent aussi ajouter des unités dans vos pools. Mais la raison principale qui vous pousse à mettre une unité dans vos force pools est qu'elle a été détruite.

Vous n'êtes pas obligé de remettre une unité détruite dans vos force pools. Vous pouvez choisir de l'enlever du jeu (vous « scrapper » l'unité). Vous pouvez le faire chaque fois qu'une de vos unités ayant une date au dos est détruite. Une fois fait, c'est irrévocable - vous ne pourrez pas remettre l'unité si vous vous retrouvez à court d'unités, donc soyez prudent. La raison principale qui vous pousse à mettre au rebus des unités de vos pools est, bien sûr, d'améliorer la qualité moyenne de vos pools. C'est particulièrement utile si le pool a (ou aura) beaucoup d'unités (par exemple, les unités aériennes dans **PiF**) ou si vous savez que vous ne construirez pas toutes les unités du pool (par exemple, les cuirassés du Commonwealth dans **SiF**).

Vous ne pouvez pas scrapper les unités de partisan - elles doivent toujours revenir dans leur force pool.

13.7 Paix

Pendant cette phase, vous vérifiez si des puissances majeures ou pays mineurs ont été conquis. Si un pays mineur n'est pas conquis, vous vérifiez s'il peut avoir droit à un appui Allié.

Si des puissances majeures sont en guerre, vous vérifiez si elles veulent signer la paix.

Enfin, vérifiez si des puissances majeures ou pays mineurs précédemment conquis ont été libérés.

13.7.1 La conquête

Vous pouvez seulement conquérir un pays mère ou un territoire si vous êtes en guerre avec la puissance majeure ou le pays mineur qui le

contrôle.

Toutes les conquêtes dans un tour se produisent simultanément.

Les pays mineurs ne peuvent jamais conquérir. C'est plutôt la puissance majeure contrôlant le pays mineur qui conquiert un pays mère ou un territoire (à moins qu'il ne soit pas en guerre, voir en 2.5).

Vous ne pouvez pas conquérir un pays mineur ou territoire conquis. Vous pouvez seulement le libérer ou le retourner (voir en 13.7.5).

Les territoires

Pour conquérir un territoire, vous devez contrôler chaque ville et port de ce territoire. S'il n'a pas de port ou de ville, vous avez besoin alors de contrôler chaque Hex.

Si plus d'une puissance majeure du même camp contrôlent des ports et des villes dans un territoire, la puissance majeure ayant la plus grande influence est le conquérant. Utilisez les priorités suivantes pour déterminer qui a la plus grande influence :


1. Quiconque contrôle le plus de port et de ville dans le territoire ;
2. Quiconque a la plus haute valeur de garnison (voir en 13.1) dans le territoire ;
3. Quiconque occupant la dernière ville ou port du territoire.

Vous conquérez aussi un territoire si vous contrôlez chaque port et ville côtière dans chaque zone maritime où le territoire y a un Hex côtier.

Quand vous conquérez un territoire, chaque Hex contrôlé par l'ennemi qui n'est pas occupé par une unité terrestre ennemie passe sous contrôle de votre puissance majeure.

Italie

L'Italie est conquise quand **3** de ces conditions sont remplies pendant cette phase :

1. Les Alliés contrôlent Rome ;
2. Les Alliés contrôlent Tripoli  ;
3. Les Alliés contrôlent n'importe quel Hex ayant une usine imprimée sur la carte en Italie (à part celui de Rome) ;
4. La valeur de garnison Alliée (voir en 13.1) en Italie est plus grande que la valeur de garnison italienne d'Italie (souvenez-vous, la Sicile fait partie de l'Italie).

Les autres pays mère

Pour conquérir tout autre pays mère, vous devez contrôler sa capitale plus chaque Hex ayant une usine d'imprimée dans ce pays mère. Vous n'avez pas besoin de contrôler un Hex qui contient seulement une usine qui y a été construite, ou déplacée.

Si plus d'une puissance majeure du même camp contrôle la capitale et les usines imprimées dans un pays mère, la puissance majeure ayant la plus grande influence dans ce pays est le conquérant. Utilisez les priorités suivantes pour déterminer qui a la plus grande influence :

1. Quiconque contrôlant la plupart des usines dans le pays mère (avec la capitale comptant comme 3 usines supplémentaires pour ce calcul) ;
2. Quiconque ayant la plus haute valeur de garnison (voir en 13.1) dans le pays mère ;
3. Quiconque occupant la dernière usine ou capitale du pays mère.

La conquête partielle

Conquérir une puissance majeure ou un pays mineur ne veut pas simplement dire qu'il est hors du jeu. Cela arrive seulement quand il y a une conquête totale (voir ci-dessous). Tant que cela n'est pas fait, il luttera avec ses unités restantes.

Enlevez du jeu toutes les unités terrestre et aérienne du pays mère conquis qui sont restées dans le pays mère conquis. Enlevez du jeu toutes ses unités terrestre et aérienne qui ne sont pas sur la carte.

PiF option 28 : Vous perdez aussi les pilotes de ces avions et ceux qui étaient sur le cercle de production.

Enlevez du jeu toutes les unités navales de leurs force pools (sauf les points de convoi). Toutes les autres unités restent là où elles sont.

Jetez un dé pour chacune des unités navales présentes sur le cercle de production, dans le pool de construction et dans le pool de réparation. Sur un 1 ou un 2 elle passe sous contrôle de n'importe quelle puissance majeure au choix de la puissance majeure conquise (elle-

même incluse). De 3 à 5 elle est détruite. A partir de 6, elle passe sous contrôle de n'importe quelle puissance majeure au choix du conquérant.

Toutes les unités du camp conquis présentes dans ce pays sont maintenant déplacées dans n'importe quel Hex ami le plus proche où elles peuvent être empiler à l'extérieur du pays, à moins qu'elles soient en guerre avec le conquérant.

Changez maintenant le contrôle du pays mère conquis. Chacun de ses Hex occupé par une unité terrestre ou aérienne (le plus grand facteur de combat s'impose s'il y a des unités de plusieurs puissances majeures dans l'Hex), ou soumis à la ZdC incontestée d'une unité terrestre (de n'importe quelle autre puissance majeure), passe sous le contrôle de la puissance majeure contrôlant cette unité; **sauf s'il est déjà contrôlé par une autre puissance majeure du même camp**. Tous les autres Hex dans le pays mère passent sous le contrôle de la puissance majeure conquérante. Tous les autres territoires de la puissance majeure ou pays mineur conquis restent sous son contrôle.

Exemple : Les USA conquièrent l'Italie en Sep/Oct 1943 tandis que l'Italie contrôle une Yougoslavie alignée. L'Allemagne et le Commonwealth contrôle chaque Hex d'Italie qui contient une de leurs unités terrestre ou aérienne. Ils contrôlent aussi tous les Hex d'Italie exclusivement dans la ZdC de leurs unités (càd, soit allemande, soit du Commonwealth) qui ne sont pas occupés par des unités terrestre ou aérienne.

Les USA prennent le contrôle de tous les autres Hex d'Italie en incluant La Spezia, qui contient seulement la flotte italienne et qui n'est pas dans la ZdC d'une unité. Les USA prennent aussi le contrôle de plusieurs Hex vide soumis à la ZdC d'au moins 2 puissances majeures parmi les USA, l'Allemagne et le Commonwealth. L'Italie garde le contrôle de la Yougoslavie.

Toutes les unités navales actuellement dans des Hex contrôlés par l'ennemi sont considérées comme overrunnées (voir en 11.11.6). Cela veut dire qu'elles peuvent être capturées, détruites ou forcées de se rebaser.

Choisissez maintenant un nouveau pays mère pour les unités du pays mère conquis. Les pays mère conquis du Commonwealth peuvent choisir un autre pays mère du Commonwealth (par exemple, si la Grande-Bretagne est conquise, vous pourriez choisir le Canada comme nouveau pays mère pour les unités britanniques). Les autres pays mère d'une puissance majeure conquise (et du Commonwealth si vous le voulez), peuvent être choisie parmi les pays mère mineurs alignés. Les pays mineurs conquis peuvent choisir soit n'importe quel pays mère de la puissance majeure la contrôlant, soit n'importe quel pays mère que le pays mineur lui-même contrôle.

Exemple : L'Allemagne contrôle Bruxelles et Liège à la fin du tour Mars/Avril 1940. La Belgique (un pays mineur aligné avec le Commonwealth) est conquise. La Belgique n'est pas totalement conquise parce que le Congo Belge est encore aligné avec la Belgique. La Belgique doit choisir un nouveau pays mère. Cela peut être le Congo Belge ou tout pays mère du Commonwealth.

Si le pays mère d'origine d'une unité est conquis et pas encore libéré, enlevez l'unité du jeu si elle est détruite alors qu'elle n'est pas ravitaillée. Jetez un dé si elle est détruite en étant ravitaillée ~ enlevez-la du jeu sur un 5 ou moins ; sinon, elle retourne dans le force pool.

Les unités d'un pays mère d'une puissance majeure conquise peuvent encore être construites avec n'importe quel point de production conservé par la puissance majeure (les pays mineurs, conquis ou non, ne construisent jamais leurs propres unités ~ voir en 19.4). Cependant seule 1 unité ou marqueur (**PiF option 28** : Et tout pilote) original de chaque pays mère conquis peut arriver en renfort chaque tour. Les renforts arrivent dans son nouveau pays mère. Toutes unités en excès restent sur le cercle de production jusqu'au tour suivant.

Les puissances majeures partiellement conquises (seulement le Royaume-Uni pour le Commonwealth) sont limitées à la moitié de leur activité normale (voir en 10.2) jusqu'à ce qu'elles soient libérées. Elles reçoivent toujours normalement les compléments annuels dans leur force pool (voir en 4.1.1).

Quand un pays mère d'origine est libéré (voir en 13.7.5), il devient de nouveau le pays mère pour ses unités et la restriction sur les renforts

ne s'applique plus.

PIF option 28 : Vous pouvez déplacer des unités aériennes d'un pays mineur depuis toute ville où ses renforts peuvent arriver vers le pool de réserve (voir en 14.6.1).

Les unités du pays mineur subissent toujours les restrictions d'usage ~ voir en 19.4.

La conquête totale

Quand une puissance majeure ou un pays mineur ne contrôle plus son propre pays ou n'importe quel pays mère aligné, elle est totalement conquise. Par la suite, elle sera en paix avec toutes les puissances qui étaient en guerre contre elle.

Enlevez toutes ses unités terrestre et aérienne du jeu (**exception :** Unités polonaises spéciales, voir en 19.5.1). Elles ne reçoivent plus les compléments annuels dans leur force pool (voir en 4.1.1).

Toutes les unités navales d'un pays mineur restent sous le contrôle de la puissance majeure le contrôlant. Traitez-les comme des unités de cette puissance majeure (comme des unités britannique dans le cas du Commonwealth).

Les unités navales d'une puissance majeure conquise sur le cercle de production, le pool de construction et le pool de réparation passent sous le contrôle de la puissance majeure ayant conquis son dernier pays mère. Toutes ses unités navales sur la carte passent sous le contrôle d'une puissance majeure active de son camp (au choix du joueur conquis). Enlevez du jeu toutes les unités navales de ses force pools.

Chaque Hex qu'une puissance majeure conquise contrôlait dans un territoire ou dans un pays mère contrôlé par une autre puissance majeure ou pays mineur repassent sous le contrôle de cette autre puissance majeure ou pays mineur.

Changez le contrôle du dernier pays mère conquis suivant les règles de la conquête partielle (**exception :** Pologne ~ voir en 19.5.1).

Chaque territoire restant et le pays mère conquis qu'elle contrôlait passe sous contrôle de la puissance majeure ayant la plus grande influence dans ce pays ou territoire (voir la conquête partielle ci-dessus). Si aucune puissance n'y a d'influence, ce territoire ou ce pays mère devient neutre. Par la suite, on peut déclarer la guerre à chaque territoire neutre comme si c'était un pays mineur.

Toutes les unités navales encore présentes dans des Hex contrôlés par l'ennemi sont traitées comme étant overrunnées (voir en 11.11.6). Cela veut dire qu'elles peuvent être capturées, détruites ou forcées à se rebaser.

Exemple : L'Allemagne est conquise alors qu'elle contrôle encore une Norvège conquise. Parce que l'Allemagne ne contrôle pas de pays mère aligné, l'Allemagne est totalement conquise. Toutes les unités terrestre et aérienne allemandes sont retirées du jeu. La Norvège redevient neutre parce qu'aucune puissance majeure n'y a d'influence. Toutes les unités navales allemandes passent sous contrôle du Japon. Vous jetez un dé pour toutes celles qui sont actuellement dans des Hex contrôlés par les Alliés. Les unités survivantes doivent être rebasées. Elles seront détruites, à moins qu'il y ait des ports contrôlés par le Japonais au double de la portée de ces unités.

Une puissance majeure ou pays mineur totalement conquis est de retour dans le jeu quand son pays mère est libéré (voir en 13.7.5). Dans le cas du Commonwealth, n'importe quel de ses pays mère est suffisant.

13.7.2 L'appui Allié

Les Alliés appuient un pays mineur vaincu en guerre contre une puissance majeure de l'Axe, si 4 corps/armées ou plus d'une puissance majeure Alliée sont dans ce pays pendant cette phase. Un pays mineur peut être appuyé qu'une seule fois.

L'appui Allié donné à un pays mineur a seulement des effets sur l'entrée US (voir en 13.3.3).

13.7.3 La paix mutuelle

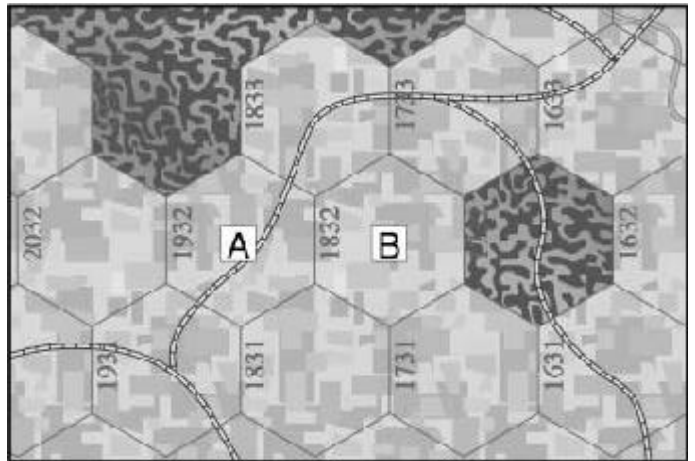
Deux puissances majeures en guerre peuvent consentir à signer la paix après l'acceptation mutuelle des termes (à l'exception du transfert d'unités). Les Chinois nationaliste et communiste doivent se mettre d'accord avant que la Chine ne signe la paix. Un pacte de neutralité est alors mis en place entre les différents partis.

Les joueurs peuvent aussi consentir à signer la paix entre une puissance majeure et un pays mineur. Dans ce cas, ils reviennent à leurs frontières d'avant-guerre (**exception :** Voir la revendication frontalière soviétique - 19.6).

Option 50 (paix obligatoire entre l'URSS et le Japon) : Si le Japon contrôle Vladivostok durant la première guerre entre le Japon et l'URSS, le joueur japonais doit consentir à signer la paix si le joueur soviétique le désire. De la même façon, si l'URSS contrôle 3 ressources ou plus précédemment contrôlées par le Japonais au début de Sept/Oct 1939, le joueur soviétique doit consentir à signer la paix si le joueur Japonais le désire.

Dans l'un ou l'autre cas, la nouvelle frontière Russo-japonaise est établie suivants les Hex que chacun contrôlent. Toute poche d'Hex non côtier complètement entourée par des Hex contrôlés par l'autre puissance majeure passe sous contrôle de la puissance majeure encerclant.

Exemple :



Les Hex A et B sont toujours contrôlé par le Japonais bien qu'ils soient complètement entourés par les Hex contrôlés par les Soviétiques. Si l'URSS et le Japon signent la paix, Les Hex A et B passeront sous contrôle soviétique.

Le Japon et l'URSS ne peuvent pas contraindre l'autre à signer la paix après leur seconde guerre et toutes les suivantes.

Si la paix est signée, enlevez maintenant toutes les forces dans l'un et l'autre territoire. Mettez-les dans l'Hex le plus proche contrôlé par leur puissance majeure ou un de ses pays mineurs alignés, et où elles peuvent s'empiler.

Si un pays mineur fait la paix et ne se trouve plus en guerre contre quelqu'un, enlevez toutes ses unités terrestre et aérienne du jeu jusqu'à ce qu'il soit de nouveau en guerre, suite à quoi toutes ses unités terrestre et aérienne seront de nouveau mises en place normalement (voir en 19.4). Toutes les unités navales du pays mineur restent sous le contrôle de la puissance majeure le contrôlant (contrôle britannique dans le cas du Commonwealth).

Si vous êtes maintenant une puissance majeure neutre, enlevez toutes les unités MIL que vous aviez sur la carte ou sur le cercle de production, qui portent la mention « Res » à leur dos, et placez-les dans le pool de réserve. Enlevez toutes vos unités MIL restantes du jeu jusqu'à ce que vous soyez de nouveau en guerre (voir en 4.1.2).

13.7.4 La déclaration de Vichy

Vous avez la possibilité de déclarer la mise en place du gouvernement de Vichy pendant cette phase (voir en 17.1).

13.7.5 La libération

Les pays mineurs, puissances majeures et pays mère du Commonwealth (et la France après que le gouvernement de Vichy ait été mis en place) conquis ne peuvent pas être conquis de nouveau. Par contre, la puissance majeure contrôlant la capitale d'une puissance ou pays conquis peut la libérer pendant la phase de paix si cette puissance majeure appartient au camp opposé à celui qui l'a conquis. Vous ne pouvez pas être conquis puis libérés dans le même tour (seulement possible dans le cas de l'Italie).

Vous pouvez choisir de ne pas libérer un pays qui pourrait être libéré. Si vous faites cela, et tant que le pays ne sera pas libéré (voir en 13.1, **option 46**) le pays subira les effets des partisans comme s'il avait été marqué en rouge dans la Table des Partisans.

Quand la France est libérée, la France Libre cesse d'exister et toutes les unités de la France Libre et des territoires deviennent françaises. La France est contrôlée par la puissance majeure qui la libérée et est en guerre contre tous les pays qui étaient en guerre contre la France Libre. L'inscription «France» dans la table des partisans redevient «France» (auparavant, elle concernait la France Occupée).

Quand la Chine est libérée, le libérateur peut choisir de distribuer chaque Hex chinois au Communiste chinois ou au Nationaliste chinois (quelques-uns à l'un et quelques-uns à l'autre).

Les effets de la libération

Remettez la moitié des unités du pays libéré qui ne sont pas actuellement dans le jeu (par type, en arrondissant au dessus) dans les force pools (sauf les unités de la France si Vichy avait été installé). Les unités des pays mineurs libérés rejoignent les force pools de la puissance majeure qui l'a libéré.

Une puissance majeure ou pays mineur libéré récupère le contrôle de tous les Hex qu'elle contrôlait au début du jeu de la campagne de 1939, qui sont actuellement contrôlés par la puissance majeure libératrice. Les autres puissances majeures de son camp peuvent rendre des territoires qu'elle contrôlait.

Le pays libéré récupère aussi le contrôle de tous les Hex de son pays mère contrôlés par l'ennemi, qui ne sont pas occupés par des unités terrestre ou aérienne ennemies ou qui ne sont pas soumis à la ZdC incontestée (par le camp libérateur) d'une unité terrestre ennemie.

Si vous libérez le pays mère d'origine d'une puissance majeure ou pays mineur conquis, il redevient le pays mère pour ses unités, remplaçant ainsi tout pays mère d'intérim.

Une puissance majeure libérée peut coopérer (voir en 18.) avec n'importe quelle puissance majeure qui lui redonne tous les territoires éligibles. Si la puissance majeure libératrice pouvait lui rendre des territoires mais qu'elle ne le fait pas, elle ne pourra jamais coopérer avec la puissance majeure libérée. Pour le reste du jeu, la puissance majeure libératrice contrôle la puissance majeure libérée à tous les points de vue.

Les pays mineurs libérés sont alignés, et peuvent coopérer, avec la puissance majeure libératrice.

La reconquête

Si la capitale d'un pays mère d'une puissance majeure ou d'un pays mineur libéré est occupée plus tard par une unité ennemie pendant la phase de paix, enlevez toutes les unités de ce pays pour le reste du jeu, même s'il est encore libéré plus tard.

La réversion

Vous pouvez rendre un Hex ou un pays mineur que vous contrôlez à la puissance majeure qui le contrôlait en 1939 lors de n'importe quelle phase de libération. Vous pouvez rendre des Hex chinois soit aux Communistes soit aux Nationalistes. Vous pouvez aussi rendre le contrôle d'un Hex de pays mineur à ce pays mineur. Vous pouvez rendre des Hex ou un pays mineur à une puissance majeure ou pays mineur de votre camp seulement s'il n'est pas totalement conquis actuellement.

13.7.6 La reddition

Pendant n'importe quelle phase de paix, le pays mère d'une puissance

majeure peut se rendre si elle contrôle moins de la moitié des usines imprimées dans le pays mère. Vous pouvez renoncer à un pays mère sans usines imprimées s'il y a une unité terrestre ennemie de présente.

Traitez la reddition d'un pays mère comme une conquête totale (voir en 13.7.1) d'une puissance majeure si elle ne contrôle aucun pays mineur aligné. Sinon, on considère la reddition comme une conquête partielle.

13.8 Calcul de la victoire

Croyez-le ou pas, le tour en cours est terminé et vous êtes prêt à commencer un nouveau tour. Les tours continuent jusqu'à la fin de la partie.

À la fin du jeu, vous déterminez qui a gagné en comptant les objectifs contrôlés par chaque puissance majeure.

La victoire automatique

Cependant, pendant cette phase du tour, vérifiez si vous avez gagné automatiquement. Votre camp peut gagner automatiquement si les puissances majeures de votre camp contrôlent toutes les villes suivantes sur les cartes avec lesquelles vous jouez :

Berlin, Canberra, Chungking, Delhi, Londres, Moscou, Paris, Pretoria, Rome, Taihoku & Tokyo.

Si votre camp gagne automatiquement, chaque puissance majeure de l'autre camp gagne 0 objectif. Ajoutez les objectifs contrôlés par les puissances majeures de votre camp. Vous le faites normalement (voir la victoire finale ci-dessous) en traitant tous les objectifs contrôlés par l'autre camp comme neutre (càd, la puissance majeure victorieuse la plus proche récupère ces objectifs).

Si personne ne gagne automatiquement, vous continuez à jouer.

Ramenez le marqueur d'impulse à la première case de la piste d'impulse et avancez d'1 secteur le marqueur du tour (changer le marqueur de l'année si nécessaire).

La victoire finale

Il y a 67 objectifs de villes et de ports sur la carte. Ils représentent les centres stratégiques, culturels et politiques majeurs du monde. Les objectifs ont leurs noms imprimés en rouge sur la carte.

Les objectifs sont :

Aden, Amsterdam, Anvers, Athènes, Bagdad, Batavia, Belgrade, Berlin, Birmingham, Bucarest, Budapest, Buenos Aires, Calcutta, Canberra, Le Cap, Chungking, Colombo, Dakar, Delhi, Diego Suarez, Dutch Harbor, Gibraltar, Helsinki, Honolulu, Istanbul, Jérusalem, Kiel, Kiev, Kwajalein, Lan-Chow, Leningrad, Londres, Los Angeles, Madrid, Manila, Marseille, Mexico, Milan, Munich, Moscou, Oslo, Ottawa, Pago Pago, Panama, Paris, Port Arthur, Prague, Rabaul, Riyad, Rome, Saïgon, Sao Paulo, Shangai, Singapour, Stockholm, Suez, Sverdlovsk, Taihoku, Téhéran, Tokyo, Truk, Vienne, Vancouver, Vladivostok, Varsovie, Washington et Wellington.

À la fin du jeu, additionnez les objectifs contrôlés par chaque puissance majeure. Ajoutez les objectifs des pays mineurs neutres au total de la puissance majeure ayant la capitale d'un pays mère la plus proche (même si ce pays mère est occupé par une unité ennemie). Comptez chaque Hex hors-carte ou gros point d'Hex comme égal à 6 Hex, et tout Hex ou point d'Hex non européen comme égal à 2 Hex. Si un objectif est équidistant à 2 capitales, comptez le comme un demi-objectif pour chacune des puissances.

Soustrayez 1 du total des puissances majeures Alliées pour chaque pays mineur sur la carte Amérique qui leur ont déclaré la guerre. Soustrayez 1 du total des USA si les USA ont aligné le Mexique *et* le Brésil (voir en 19.8).

La puissance majeure ayant la plus grande valeur de la victoire finale gagne.

Exemple : Le tour Juil/Août 1945 vient de se terminer, marquant la fin du scénario « Guerre totale ». Le nœud coulant Allié s'est resserré autour de l'Allemagne, mais le cœur du Reich (Berlin, Kiel, Munich et Oslo) est toujours sous contrôle Allemand. Stockholm, pourtant neutre, est aussi compté comme un objectif allemand, vu que

Berlin est la capitale la plus proche de toutes les autres capitales des puissances majeures. Tous les autres objectifs sur la carte sont contrôlés par les Alliés.

L'offre modifiée de Mike pour l'Allemagne était de 16 (10+6). Donc son total de point de victoire net est de -11 (5-16). Harry a récupéré le Japon et l'Italie pour -8 (0-8), donc son total de point de victoire net est de 8.

La meilleure des Alliés est Susan qui, en jouant parfaitement, finie avec 32 objectifs américains et chinois Nationalistes. Cela donne un total de point de victoire net de 9 à Susan (32 moins son offre modifiée de 23).

Si vous vous occupez de plus d'une puissance majeure, additionnez les objectifs contrôlés par toutes vos puissances majeures avant de soustraire votre offre.

14. Aviation

Les avions non retournés peuvent exécuter une variété de missions. Les missions elles-mêmes ont été expliquées durant les points de règle précédents. Ici nous expliquerons les règles générales qui sont en rapport avec toutes les missions aériennes.

14.1 Mouvement aérien

Vous pouvez déplacer un avion par mouvement sur rail (voir en 11.10). Généralement, vous les déplacerez à l'aide de mission aérienne. Le temps peut affecter les missions que vous effectuez (voir en 8.2.3).

14.1.1 La portée

La portée de chaque unité aérienne est présentée dans un rond jaune ou blanc sur son pion.

Chaque Hex ou point d'Hex normal que l'unité aérienne utilise, consomme 1 point de portée sur les cartes européennes et 2 points sur les cartes Asie et Pacifique, sans se soucier du temps, du terrain, des limites d'empilement, des unités ennemies ou de leurs ZdC. Chaque Hex hors-carte ou gros point d'Hex utilise 6 points de portée.

Quand une unité aérienne a utilisé tous ses points de portée (ou ne peut pas entrer dans un autre Hex ou point d'Hex de la carte Pacifique ou hors-carte parce qu'elle n'a pas assez de point de portée), elle doit cesser de se déplacer.

Une unité aérienne peut effectuer une mission dans tout Hex se trouvant à sa portée. Si elle effectue une mission aéronavale ou d'interception aéronavale, elle doit voler vers n'importe quel point d'Hex de la zone maritime ciblée. Elle va alors dans une des sections du box maritime de la zone suivant le nombre de points de mouvement qui lui reste à dépenser (voir en 11.3).

Réduction de la portée

Un chasseur effectuant une mission d'interception vole à la moitié de sa portée imprimée. Il pourra revenir à sa base avec sa portée totale après la mission.

Toute unité aérienne qui effectue une mission d'interception aéronavale utilise seulement la moitié des points de portée imprimés.

Les FTR qui volent en tant que bombardiers utilisent que la moitié de leur portée. Vous pouvez les rebaser seulement à la moitié de leur portée après la mission. Vous devriez les tourner d'¼ de tour dans l'Hex ciblé pour indiquer leur rôle de bombardier. Les FTR volant dans une zone maritime utilisent leur portée totale (exceptez lors des missions d'interception aéronavale) même si vous les utilisez comme bombardiers.

Une unité aérienne qui est non ravitaillée (voir en 2.4) peut seulement effectuer une mission de rebasement.

L'extension de la portée

Les bombardiers ayant une portée étendue peuvent doubler leur valeur de portée imprimée. S'ils l'utilisent, tournez-les d'¼ de tour dans l'Hex ciblé ou la zone de mer pour les différencier.

Un bombardier qui utilise sa portée étendue a ses facteurs navals,

tactiques et stratégiques divisés par 2.

14.1.2 Les zones hors-carte

Les unités aériennes peuvent voler le long d'une ligne de communication bleue. Elles doivent payer 6 points de mouvement en plus du coût du point d'Hex que la ligne connecte (AIF option 1 : Cela coûte 10 points de mouvement pour se déplacer le long d'une ligne de communication bleue connectée à la carte Amérique).

Elles peuvent voler vers un Hex hors-carte à partir de n'importe quel Hex ou gros point d'Hex adjacent, et vice versa.

14.2 Mission aérienne

Les limites

Chaque puissance majeure (même inactive) qui n'avait pas choisi de faire l'impasse peut effectuer autant de missions d'escorte, d'interception, de patrouille aérienne de combat, d'appui sol, et d'interception aéronavale qu'elle veut.

Si vous aviez choisi une action aérienne, vous avez droit à un nombre illimité de missions aériennes, quelque soient les missions

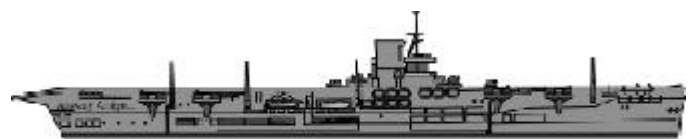
Si vous aviez choisi une action navale, terrestre, ou combinée, certaines missions aériennes sont à décompter d'un nombre maximum de mission autorisée, bien que chaque mission effectuée ne dépende que de vous. Les nombres maximum pour chaque puissance majeure sont indiquées sur la Table des Limites d'Activités.

Eligibilité des missions

Les unités aériennes peuvent effectuer une mission seulement si elles ne sont pas retournées. Les unités retournées dans une zone maritime peuvent toujours prendre part à un combat aéronaval. Les avions non ravitaillés peuvent seulement effectuer des missions de rebasement. Chaque unité aérienne peut seulement effectuer une mission par phase.

Cette table explique quel type d'avion peut effectuer chaque mission :

Mission	Qui peut l'effectuer ?
Ravitaillement aérien	ATR (option 35 : Tout avion avec sa portée dans un rond blanc)
Transport aérien	ATR (option 35 : Tout avion avec sa portée dans un rond blanc)
Tapis de bombes	avions embarqués et avion ayant un facteur stratégique (option 32)
Patrouille aérienne de combat	FTR et avions embarqués
Escorte	FTR et avions embarqués
Ground strike	avions embarqués et avion ayant un facteur tactique
Appui sol	avion embarqué et avion ayant un facteur tactique
Interception	FTR et avion embarqué
Aéronavale	FTR et avion ayant un facteur aéronaval
Interception aéronavale	FTR et avion ayant un facteur aéronaval
Parachutage	ATR (option 35 : Tout avion ayant sa portée dans un rond blanc)
Attaque portuaire	avion embarqué et avion ayant un facteur aéronaval
Rebasement	avion ayant une portée supérieure à 0
Bombardement stratégique	avions embarqués et avion ayant un facteur stratégique



Ark Royal

Retour à la base

Après que la mission ait été effectuée, renvoyez les unités aériennes survivantes (sauf les avions embarqués) vers tout Hex contrôlé ami à leur portée (doublée si elles volaient en portée étendue). Un avion embarqué revient dans la section du box maritime d'où il est parti. Retournez toutes les unités qui reviennent d'une mission.

Les missions aéronavales et d'interception aéronavale sont différentes - chaque avion reste dans la zone maritime et conserve la face actuelle de son pion, recto ou verso.

Les missions de rebasement sont aussi différentes - vous ne retournez pas les unités aériennes après avoir terminé leur mission de rebasement.

14.2.1 Les chasseurs

Un FTR ou un avion embarqué qui effectue une mission de patrouille aérienne de combat, d'interception ou d'escorte est appelée « chasseur ».

La patrouille aérienne de combat (CAP)

Un chasseur peut effectuer une mission de patrouille aérienne de combat au moment spécifié dans les règles suivant le type de mission.

Un chasseur qui effectue une CAP tente d'anticiper une attaque au dessus d'un lieu menacé. Généralement, vous devriez utiliser cette mission si l'Hex visé a besoin d'une protection et que votre chasseur est « trop court » pour intercepter dans cet Hex. Vous pouvez vouloir aussi l'utiliser pour un rebasement à courte portée.

Un chasseur qui effectue une CAP utilise sa portée imprimée.

Option 52 : Si des avions ennemis font à la fois des missions de jour et de nuit (voir en 14.2.3) dans le même Hex et durant la même phase, vous choisissez vos avions actuellement en CAP qui combattront lors des missions de jour ou de nuit après que tous les avions se soient déplacés dans l'Hex.

L'escorte

Un chasseur peut effectuer une mission d'escorte au moment spécifié dans les règles en fonction du type de mission.

Un chasseur en escorte utilise sa portée imprimée.

Un chasseur en escorte doit seulement atteindre l'Hex ciblé par l'unité aérienne qu'il accompagne. Il n'a pas besoin de commencer ou de terminer l'impulse empilé avec elle et n'a pas besoin de la prendre sur le chemin.

Interception

Un chasseur peut effectuer une mission d'interception au moment spécifié dans les règles en fonction du type de mission.

Un chasseur qui intercepte utilise la moitié de sa portée imprimée.

Un chasseur interceptant peut utiliser sa portée totale pour revenir à sa base après la mission.

Option 51 (interception des avions en transit) : Au lieu d'intercepter un bombardier seulement dans l'Hex visé, cette option vous permet de l'intercepter lors de son transit vers l'Hex visé. Annoncez votre Hex cible. Si votre adversaire veut vous intercepter en chemin, déplacez votre bombardier d'un maximum de 4 points de mouvement (càd. 1, 2, 3 ou 4). Déplacez-le alors de 4 autres points. Répétez la procédure jusqu'à ce que vous atteigniez l'Hex cible.

Après avoir atteint un de ces points d'arrêt sur le transit, vous pouvez y envoyer des chasseurs en escorte. Votre adversaire peut y envoyer alors des intercepteurs. Vous pouvez ensuite envoyer vos intercepteurs à ces points d'arrêt. Vous résolvez enfin le combat aérien normalement.

Après le combat aérien, les bombardiers survivants peuvent continuer de voler vers le prochain point d'arrêt. Les chasseurs d'escorte survivant peuvent continuer avec eux seulement si leur portée est suffisante pour atteindre ce point. Les chasseurs d'escorte qui ne continuent pas, et tous les chasseurs en interception, doivent revenir à leur base. Les bombardiers ne sont pas obligés de continuer - ils peuvent choisir de retourner à leur base après chaque combat.

Après la fin de la mission, vous renvoyez à la base les avions survivants normalement - il n'y a pas de points d'arrêt sur le transit de

retour.

Option 57 (interception des avions limitée) : En plus des restrictions ci-dessus, un chasseur ne peut pas intercepter s'il vole de plus loin que la plus longue distance parcourue par n'importe quel avion ennemi jusqu'à l'Hex/point d'Hex visé.

14.2.2 Les bombardiers

Un avion ou avion embarqué qui effectue une mission qui n'est pas une mission de patrouille aérienne de combat, d'interception ou d'escorte, est appelé « bombardier » (même si c'est un ATR ou un FTR).

Les sections appropriées des règles expliquent comment conduire chaque mission de bombardement.

14.2.3 Les missions de nuit (option 52)

Quand un avion ou avion embarqué effectue une mission, vous pouvez annoncer qu'il fait une mission de nuit. Si vous ne le faites pas, il est supposé faire une mission de jour. Vous pouvez utiliser les marqueurs fournis dans PiF pour indiquer votre choix.

Des avions différents peuvent effectuer une mission de jour et une mission de nuit dans le même Hex durant la même phase.

Vous effectuez toujours des combats aéronavals et des attaques portuaires le jour.

Un combat aérien peut se produire entre avions ennemis seulement si les deux volent le jour ou la nuit. Il peut y avoir des combats aériens séparés dans le même Hex - un durant le jour et un pendant la nuit.

Divisez par deux les facteurs tactique et stratégique des avions effectuant des missions de nuit.

Pendant un combat aérien (voir en 14.3.2) de nuit, tout avion sauf les chasseurs de nuit (cet avion a son facteur de combat aérien dans un rond noir) voit son résultat baissé d'un niveau. Ainsi, un résultat AX devient un DX, un DX devient un AA, un AA devient un DA et ainsi de suite. Un résultat DC n'a aucun effet. Les FTR autre que le chasseur de tête n'apportent rien au facteur air-air de leur camp pendant les missions de nuit, à moins qu'ils soient aussi des chasseurs de nuit.

Résolvez les missions après que les combats air-air de jour et de nuit se soient terminés. Si vous avez fait des missions d'appui sol ou de bombardement stratégique dans le même Hex à la fois le jour et la nuit, additionnez les valeurs de chaque attaque. Vous ne les résolvez pas en séparant les missions de jour et de nuit.

Après leur débarquement, retournez toute unité terrestre que vous avez transportée par air, ou parachutée durant la nuit. Suite au parachutage, les unités Para doivent toujours attaquer les unités terrestres en défense dans les Hex visés. Les combats se font normalement (voir en 11.15).

14.3 Combat aérien

Les règles sur les missions vous diront quand un combat aérien survient. Vous avez seulement besoin de combattre si les deux camps ont des avions ou avions embarqués de présent et que l'un de tous ces avions soit un chasseur.

14.3.1 L'arrangement

Résolvez chaque combat aérien l'un après l'autre.

Pour chaque combat, divisez vos avions en deux groupes - le groupe des bombardiers et le groupe des chasseurs.

Généralement, la séquence de la mission séparera pour vous les unités en chasseurs et en bombardiers mais, dans les combats aéronavals (voir en 11.5.9), vous avez la possibilité de choisir si une unité particulière sera un bombardier ou un chasseur. Dans ces cas, les deux camps doivent décider simultanément (et secrètement) lequel de leurs FTR et avions embarqués voleront en tant que bombardiers et en tant que chasseurs. Vous pouvez changer ces rôles d'un round de combat naval à un autre mais pas pendant un round de combat naval.

Arrangez chaque groupe en une ligne de l'avant vers l'arrière. Habituellement, il est plus intéressant de placer votre chasseur ayant le meilleur facteur air-air en tête de votre groupe de chasseur et de placer vos meilleurs bombardiers (ceux qui ont les meilleurs facteurs

d'attaque) à l'arrière de votre ligne de bombardier. L'unité de tête dans chaque groupe est la seule unité qui peut être affectée par le résultat adverse du combat (à moins de jouer avec «Opportunité d'un combat », voir en 14.3.3), jusqu'à ce qu'elle soit détruite, avortée ou qu'elle passe, exposant ainsi la seconde unité durant le prochain round.

14.3.2 Le combat

Vous effectuez chaque combat aérien en une série de round. Cette série continue jusqu'à ce que chaque avion d'un camp soit détruit, avorté ou passé.

Si un camp débute un round sans chasseur, tous les bombardiers adverses passent immédiatement et vont vers la cible.

Après avoir terminé le combat aérien (s'il y en a), tous les bombardiers qui se retrouvent sur la cible exécutent leur mission de bombardement.

Les valeurs de combat

Votre valeur de combat aérien pour chaque round est égale à :

votre total air-air - le total air-air de votre adversaire

Par exemple, si votre total air-air était de 5 et celui de votre adversaire de 3, votre valeur de combat serait de 5-3=2 et la leur serait de 3-5=-2.

Calculez un nouveau total air-air au début de chaque round. Il est égal au facteur air-air de votre chasseur de tête, +1 pour chaque autre FTR, et +0,5 (CVPiF/SiF option 56 : 1 dixième de sa valeur de combat air-air) pour chaque autre avion embarqué présent dans votre groupe de chasseur (vous ignorez les bombardiers ayant un facteur air-air).

Si vous n'avez aucun groupe de chasseur, votre total air-air est égal seulement au facteur air-air de votre bombardier de tête.

Un bombardier ayant un facteur air-air mis entre crochets, n'est pas armé. Si un bombardier non armé se trouve à la tête de vos bombardiers et qu'il est utilisé pour déterminer votre total air-air, vous ne jetez pas de dés. Vous utilisez son facteur seulement pour réduire la valeur du combat air-air de votre adversaire. Ce type de bombardier ne peut qu'espérer passer à travers les tirs ennemis.

Option 53 (chasseur bimoteur) : Lors des combats aériens de jour, un chasseur de tête ayant un facteur air-air orange obtient le résultat juste en dessous du résultat normal quand le chasseur ennemi de tête dans ce combat n'a pas de facteur air-air orange. Dans ce cas, un résultat AX devient un DX, un DX devient un AA, un AA devient un DA et ainsi de suite. Un résultat DC n'a aucun effet.

Option 54 (chasseur bombardier) : Réduisez de 1 le facteur air-air du bombardier de tête si c'est un FTR.

Option 55 (chasseur surclassé) : Les chasseurs en arrière du groupe augmentent votre total air-air seulement si leur facteur air-air modifié est au moins égal à la moitié du facteur air-air modifié du chasseur adverse de tête. Cela ne s'applique pas aux avions embarqués en arrière.

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

Résolution du combat

La séquence de combat air-air est la suivante :

1. Le camp inactif jette 2 dés et les additionne ;
2. Localisez le résultat sur la table de combat aérien et appliquez-le ;
3. Le camp actif jette 2 dés et les additionne ;
4. Trouvez le résultat sur la table de combat aérien et appliquez-le ;
5. Le camp actif peut volontairement avorter le combat aérien ;
6. Le camp inactif peut volontairement avorter le combat aérien.

Les pertes suite au jet de dés du camp inactif n'affectent pas le total air-air du camp actif. Cependant, le joueur actif doit appliquer tout résultat avant de savoir ce que son propre jet de dés donne.

Si vous décidez d'avorter le combat aérien volontairement, appliquez un résultat « A » (voir en 14.3.3) à chaque unité aérienne et d'avion embarqué présente dans le combat (**exception** : Dans les combats aéronavals, vous renvoyez les unités aérienne et d'avion embarqué qui avortent volontairement vers la section du box maritime d'où elles sont parties).

Il est possible pour les deux camps d'avorter le même combat

volontairement.

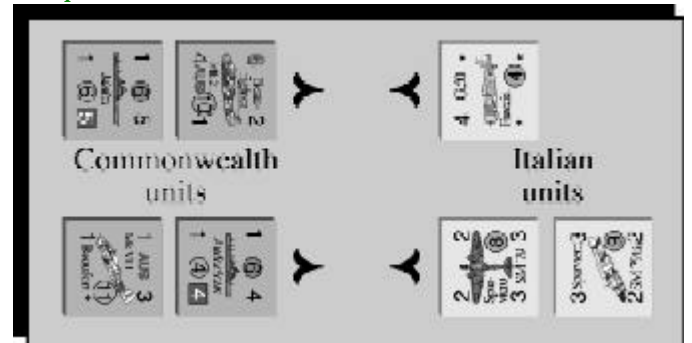
14.3.3 Les résultats du combat

Les résultats du combat sont :

Résultat	Effet
AX	Le joueur qui jette les dés choisit de détruire soit le bombardier de tête soit le chasseur de tête adverse. Toute unité qui est transportée par air par l'unité détruite est aussi détruite. Si l'unité choisie est un avion embarqué, placez un marqueur de dégât sur son CV et enlevez le CV de la ligne - si ce n'est pas un combat aéronaval, le CV va directement dans le pool de réparation. (CVPiF/SiF option 56 : Le CV n'est pas affecté).
DX	Comme «AX » mais le camp qui n'a pas jeté les dés choisit de détruire soit son propre chasseur de tête soit son bombardier de tête.
AC	Le joueur qui jette les dés choisit de laissez passer 1 des bombardiers adverses vers la cible. Il n'est pas nécessaire que ce soit le bombardier de front. Enlevez l'unité de sa ligne et placez la sur l'Hex visé. S'il n'y a pas de bombardiers ennemis, ignorez le résultat.
DC	Comme «AC » mais les joueurs qui n'ont pas jeté les dés choisissent de faire passer 1 de leurs propres bombardiers.
AA	Le joueur qui jette les dés choisit d'avorter le bombardier de front ou le chasseur de tête adverse. Le joueur possédant l'unité avortée doit renvoyer l'unité choisie vers tout Hex contrôlé ami à sa portée (voir en 11.3) (ou, pour un avion embarqué, à la section du box maritime d'où il est parti). Retournez une unité aérienne avortée (et toute unité qui est aérotransportée avec elle). Si un avion embarqué effectuait un combat aéronaval, il reste comme il est, retourné ou non retourné. Dans tous les autres cas, vous devrez aussi retourner un avion embarqué.
DA	Comme «AA » mais le joueur qui n'a pas jeté les dés choisit d'avorter son propre chasseur ou bombardier de tête.
—	Aucun effet.

Note : Vos unités ne souffrent jamais d'un résultat quand vous jetez les dés dans un combat aérien - tout résultat que vous obtenez s'applique seulement aux unités adverses.

Exemple :



Jeremy déplace des unités navale et aérienne du Commonwealth en Eastern Mediterranean laquelle contient déjà des unités navale et aérienne italienne. Après les jets de dés de recherche, il y a un combat aéronaval. Jeremy et Maria constituent secrètement leurs groupes de chasseur et de bombardier avec leurs avions et avions embarqués. Jeremy décide d'utiliser son meilleur avion embarqué (le Malta, avec une composante aérienne au facteur de 5) en tant que chasseur et son autre avion embarqué (de l'Audacious) en tant que bombardier. Il place un FTR de facteur 6 (un Beaufighter australien) devant la composante du Malta. Il place la composante de l'Audacious au facteur de 4 comme bombardier de tête et son NAV (un Beaufort australien) juste derrière lui. (Encore une fois, les «Aussies »

sauvent la mise !)

Maria a seulement 1 FTR (les G.50) et par conséquent le met en chasseur de tête. Elle décide de protéger son meilleur NAV et place donc son NAV (SM-79) de facteur air-air de 2 devant son NAV (SM-79bis) au facteur de 3.

Chacun calcule leur valeur de combat. Jeremy a un total air-air de 6,5 (1/2 pour l'avion embarqué) et Maria a un total de 4. Par conséquent, Jeremy a une valeur de combat de « +3 » (6,5-4, arrondie à 3) et Maria a « -2 » (4-6,5, arrondie à -2). Il n'y a pas de modificateur à appliquer dû à la surprise (voir en 11.5.6) et ils ne jouent pas avec toutes les règles optionnelles.

Maria (le joueur inactif) jette le dé en premier dans la colonne « -2 » de la Table de Combat Aérien. Elle obtient un 6 avec 2 dés ce qui donne le résultat « DA ». Jeremy doit décider immédiatement s'il avorte son chasseur de tête ou son bombardier de tête. Il décide d'avorter son chasseur de tête et le rebase à Malte sans oublier de le retourner. Il répond sur la colonne +2,3 et obtient 18 aux dés ce qui donne le résultat « AX ». Il choisit de détruire le chasseur italien.

Aucun joueur n'avorte volontairement et un nouveau round de combat est donc joué. Maria n'a plus de chasseurs de disponible et ainsi, tous les bombardiers restant de Jeremy passent en vue d'attaquer les unités navales ennemies. Jeremy recalcule son total air-air. L'avion embarqué du Malta placé en tant que chasseur maintenant le chasseur de front. Il a un facteur air-air de 5. Les SM-79 (le bombardier italien de tête) a un facteur air-air de 2 (les bombardiers derrière le bombardier de front ne compte jamais dans le total air-air). Par conséquent, la valeur de combat du Commonwealth est de +3 (5-2) et la valeur de combat de l'Italie est de -3 (2-5). Maria obtient un 9 sur la colonne -3,4 ce qui donne le résultat « AC », résultat ignoré puisque tous les bombardiers du Commonwealth sont déjà passés. Jeremy répond sur la colonne +2,3 en obtenant 10, ce qui donne le résultat « AC ». Cela l'autorise à choisir le bombardier ennemi qui passera en vue d'attaquer les unités navales du Commonwealth. Il décide de laisser passer le bombardier de front (le plus faible), les SM-79.

Aucun joueur n'avorte volontairement, un nouveau round de combat est donc joué. Le total air-air du Commonwealth est encore de 5 alors que le total air-air de l'Axe est maintenant de 3 (avec le SM-79bis devenant le nouveau bombardier de tête). Par conséquent, le Commonwealth a maintenant une valeur de combat de +2 (5-3) et l'Italie a une valeur de combat de -2 (3-5). Maria obtient un 4 sur la colonne -2 ce qui donne le résultat « DX ». Comme l'unité Alliée est un CV, il reçoit un marqueur de dégât mais quitte tout de même le combat aérien. Le Commonwealth répond sur la colonne +2,3 et obtient 9 ce qui n'a aucun effet (« - »).

Vu qu'il n'y a plus de chasseur Allié, le dernier bombardier italien peut passer en vue d'attaquer les bateaux ennemis. Puisque tous les bombardiers restant sont passés et qu'il n'y a plus de chasseurs, le combat aérien est terminé. La partie air-mer du combat peut commencer (voir en 11.5.9).

Option 22 (Opportunité d'un combat) : Quand le résultat de n'importe quel combat aérien donne un « DC », le défenseur peut choisir d'appliquer le résultat normalement (voir en 14.3.3) ou peut à la place convertir le résultat en un combat d'opportunité.

Si le défenseur choisit un combat d'opportunité, vous interrompez la séquence de combat aérien pour effectuer immédiatement le combat d'opportunité. Pour réaliser un combat d'opportunité, le défenseur sélectionne un de ses chasseurs restants et un avion adverse (chasseur ou bombardier) qui est resté dans le combat. Ces deux avions effectuent un round de combat aérien.

Pour ce combat, vous calculez normalement les totaux air-air sauf que :

- Vous n'avez pas le bonus apporté par les autres chasseurs de la ligne ; et
- Le chasseur effectuant le combat d'opportunité ajoute +1 à son facteur air-air.

Les résultats du combat d'opportunité à appliquer sont tirés de la table de combat aérien, mais peuvent seulement affecter les deux avions impliqués. Après ce combat, si le chasseur effectuant le combat d'opportunité n'a pas avorté ou n'est pas détruit, il sera placé à l'arrière de la ligne de chasseur d'où il est venu. Si l'avion pris à parti est un chasseur et qu'il est soit passé soit non affecté par un résultat, il

revient à sa place antérieure dans la ligne de chasseur. Si l'avion pris à parti est un bombardier et que le résultat n'a aucun effet, il revient à sa place antérieure dans la ligne de bombardier. Après le combat d'opportunité, vous reprenez la séquence de jeu du combat aérien.

Quand un camp a seulement des bombardiers, tous les résultats « AC » obtenus aux dés deviennent à la place des résultats « DC » (autorisant ainsi un combat d'opportunité).

Un joueur pris à parti dans un combat d'opportunité peut dépenser trois points de surprise dans un combat aéronaval pour sélectionner l'avion qui sera pris à parti.

Exemple : Heinz envoie 3 FTR, et 3 bombardiers dans un Hex qu'il veut attaquer. Boris répond en envoyant 2 FTR et 3 bombardiers en appui aérien. La valeur de combat aérien pour le joueur soviétique, qui lance les dés en premier, est de -1. Boris obtient 11 aux dés, ce qui donne « DC ». Heinz décide de ne pas faire passer un bombardier, mais utilise plutôt son FW 190 (qui est le deuxième FTR dans sa ligne de chasseur) pour effectuer un combat d'opportunité sur un FTR de Boris de facteur de combat 7. Le FW a aussi un facteur air-air de 7 mais Heinz peut y ajouter +1 pour ce combat. Les valeurs de combat sont donc maintenant de +1/-1 à l'avantage de l'Allemand.

Boris obtient un autre 11 ce qui laisse passer le FW (aucun effet ici présent), et Heinz obtient un 2 ce qui détruit le FTR soviétique. Le FTR allemand revient maintenant à l'arrière de la ligne de chasseur allemand, et Heinz recalcule son total air-air basé sur son nouveau chasseur de tête contre le nouveau total air-air soviétique avant de revenir au premier round de combat et de répondre au tir soviétique (phase 3 de la séquence de combat aérien). Suite à l'application du jet de dé de Heinz, le premier round de combat aérien est terminé. Maintenant, chaque joueur peut décider d'avorter ou non le combat.

14.4 Unités CV

Les CV sont des unités navales qui se déplacent et participent aux combats navals conformément aux règles navales (voir en 11.4 et 11.5). Cependant, la composante aérienne du CV fonctionne comme une unité aérienne (appelée avion embarqué).

Les avions embarqués peuvent faire des missions aériennes au même titre que tout autre avion. Ils peuvent voler comme chasseur ou comme bombardier selon votre choix.

La portée des avions embarqués japonais est égale au double de la composante aérienne de leur CV. Toutes les autres portées des avions embarqués, et tous les facteurs de combat air-air et aéronaval de tous les avions embarqués sont égaux à la valeur de la composante aérienne de leur CV. Tous les facteurs de bombardement tactique des avions embarqués ont pour valeur la moitié de la composante aérienne de leur CV. Leurs facteurs de bombardement stratégique ont pour valeur le quart de la composante aérienne de leur CV.

En 1942 et 1943, ajoutez 1 à la composante aérienne de chaque CV. A partir de 1944, ajoutez 2 à la composante aérienne de chaque CV (**exception** : Voir en 14.4.1).

Les avions embarqués peuvent effectuer toutes les missions sauf le ravitaillement aérien, le transport aérien, le parachutage, le rebase, les missions aéronavales ou les missions d'interception aéronavale.

SiF option 56 : Si les avions embarqués décollent d'un Hex, ils peuvent aussi effectuer des missions aéronavales, d'interception aéronavale et de rebase (comme les FTR).

Un avion embarqué peut seulement effectuer des missions aériennes à partir d'un box maritime et seulement si son CV est en bon état et non retourné. Il ne peut jamais effectuer des missions à partir d'un port (pas même intercepter un avion ennemi qui attaque son CV). Un avion embarqué n'effectue pas de missions aéronavales mais il peut participer aux combats aéronavals dans sa zone maritime, même si son CV est retourné.

Un avion embarqué peut effectuer une mission vers tout Hex à sa portée. Mesurez la portée à partir de n'importe quel point d'Hex de la zone maritime occupée par le CV (il est préférable de choisir le point d'Hex le plus proche de votre cible). Un avion embarqué peut effectuer et revenir, d'une attaque portuaire qui est hors de sa portée, si le port est adjacent à n'importe quel point d'Hex de la zone maritime.

Après qu'un avion embarqué ait fini sa mission, il est supposé revenir à son CV. Retournez le CV.

Si un avion embarqué est détruit, le CV est endommagé. À la fin de la mission, ou du combat naval, mettez le CV dans le pool de réparation. (**CVPiF/SiF option 56** : Les CV ne sont pas affectés par la perte des avions embarqués).

14.4.1 Les unités d'avion embarqué (CVPiF & SiF option 56)

Si vous jouez avec **CVPiF** ou **SiF**, l'avion embarqué d'un CV est représenté par une unité séparée.

Les valeurs

Une unité d'avion embarqué a ses valeurs d'inscrites sur le pion. Ce ne sont plus celles calculées à partir de la composante aérienne du CV.

La composante aérienne des CV n'augmente plus avec le temps comme dans le jeu standard.

Empilement

Un avion embarqué sur un CV n'est pas pris en compte dans les limites d'empilement. Par contre, pour les autres situations, il compte comme une unité aérienne dans les limites d'empilement. Vous indiquez qu'un avion embarqué est sur un CV *en l'empilant directement sur le CV*.

La composante aérienne d'un CV détermine quels avions peuvent embarqués sur le CV. Un avion embarqué tient sur un CV si la classe de cet avion est de dimension égale ou inférieure, à celle de la composante aérienne du CV.

La plupart des avions embarqués ont 2 ou 3 années inscrites dans des cases colorées au dos de leur pion. Les cases colorées déterminent la classe de l'avion suivant les années. Les 7 classes sont :

1. bleu clair
2. orange
3. vert
4. bleu royal
5. rouge
6. violet
7. noir

La case la plus haute au dos du pion est la classe initiale de l'avion embarqué. C'est la même classe que celle indiquée sur la face opérationnelle du pion. Elle spécifie aussi l'année d'arrivée de l'avion dans votre force pool. Les autres cases déterminent chronologiquement les prochaines classes de l'avion. Quand sa classe descend (au fil du temps), l'avion embarqué peut tenir sur un CV plus petit.

Exemple : Les Français ajoutent un avion embarqué SBC-4 dans leur force pool au début de 1939 (à cause du 39 d'imprimé dans le carré vert au dos du pion). Jusqu'au début de 1941, le SBC-4 peut seulement aller sur un CV de classe 3 ou plus (par exemple, le St. Cyr). A partir du début de 1941, le SBC-4 devient un avion embarqué de classe 2 (le 41 à l'intérieur du carré orange), il pourra donc aller sur un CV de classe 2 ou plus (par exemple, le Joffre). A partir de 1943 et plus, cet avion embarqué pourra tenir sur tous les CV français de début 43 (il n'y a pas plus petit que la classe 1).

CVPiF option 56 : Vous pouvez empiler au maximum 2 avions embarqués sur chaque CV, à condition que la somme des classes de tous les avions embarqués empilés sur un seul CV ne soit pas plus importante que la composante aérienne du CV. Chaque avion embarqué basé sur le même CV peut indépendamment effectuer des missions différentes, et chaque mission effectuée par un avion embarqué (et pas les deux s'ils participent à la même mission) est décomptée des limites d'activité des missions aériennes (si c'est une mission à décompter).

Les combats aériens

Au lieu d'ajouter l'habituel 0,5, les avions embarqués ajoutent 1 dixième de leur facteur air-air en tant que chasseur en arrière de la ligne (voir en 14.3.2).

Les combats navals

Un avion embarqué retourné peut participer à un combat aéronaval seulement s'il décolle d'un CV en bon état situé dans la même zone maritime. Les avions embarqués ne peuvent jamais effectuer de

mission aéronavale à partir d'un CV situé dans une autre zone maritime.

L'atterrissage

Quand un avion embarqué après avoir décollé d'un CV se rebase, il doit atterrir sur un CV sur lequel il tient et qui se trouve dans la même section du box maritime d'où il est parti. Il ne peut pas revenir sur un CV d'une autre puissance majeure. S'il n'y a aucun CV où il peut revenir, il est détruit (**PiF option 28** : Tout pilote est perdu aussi).

Un avion embarqué qui avorte un combat aérien revient immédiatement sur un CV.

Tous les autres avions embarqués qui ont décollé d'un CV doivent se rebase après l'application de tous les résultats sur les unités navales mais avant de renvoyer à la base les unités navales avortées (voir en 11.5.8).

Ne retournez pas un avion embarqué après qu'il soit revenu d'un combat aéronaval. S'il revient de toute autre mission, vous le retournez. Vous ne retournez jamais le CV suite à une mission aérienne.

Les avions embarqués en tant qu'avion

Un avion embarqué peut effectuer une mission à partir d'un Hex tout comme un autre avion. Traitez-le comme un FTR s'il devait voler comme un chasseur ou comme un LND s'il devait voler comme un bombardier. Si son rôle n'est pas déjà décidé (càd, il est dans une zone maritime), considérez-le comme un LND.

CVPiF option 56 : Les avions embarqués ne peuvent qu'effectuer des missions de rebasement quand ils ne sont pas empilés sur un CV.

Dommages sur les CV

Si l'avion embarqué est descendu en flamme, le CV n'est pas endommagé, il n'a simplement plus d'avion embarqué.

Si un avion embarqué est sur un CV qui avorte, l'avion embarqué avorte avec lui. Vous les retournez alors tous les deux.

Si un CV est endommagé, l'avion embarqué peut encore atterrir dessus mais ne peut plus en décoller. Quand le combat est terminé, vous mettez le CV endommagé dans le pool de réparation et son avion embarqué sur le cercle de production afin qu'il arrive lors de la phase de renfort du prochain tour. Si vous jouez avec **PiF option 28**, ajoutez le pilote à votre total de pilotes disponibles.

Un avion embarqué sur un CV détruit, est détruit lui aussi. Si vous jouez avec **PiF option 28**, et qu'un avion embarqué se trouve sur un CV détruit, le pilote est aussi perdu.

Rebasement

Pendant la phase de rebasement des avions de chaque tour, vous pouvez rebase un avion embarqué non retourné, jusqu'au double de sa portée, de son CV vers un Hex ou vice versa (en comptant aussi le coût pour aller ou sortir de la section d'un box maritime).

Vous pouvez aussi rebase un avion embarqué d'un CV vers un autre CV dans la même section du box maritime ou port, ou d'un CV vers un Hex de port où il y a un CV et vice versa. Chacun de ces mouvements compte comme un rebasement pour les limites d'activités. Comme tout autre rebasement, l'avion embarqué n'est pas retourné.

Déplacement dans un port

Quand un CV termine son mouvement dans un port, il est retourné (voir en 11.4.1). Retournez son avion embarqué si le CV a été déplacé dans le port pendant le segment d'action et a commencé la phase en mer.

14.5 Terrain

Divisez par deux le facteur de bombardement tactique d'un avion quand il ground strike ou fait un appui sol dans un Hex de forêt, de jungle ou de marais. Divisez par deux la valeur totale de l'appui sol de chaque camp ; divisez par deux chaque unité faisant un ground strike.

Option 32 : Divisez par deux les facteurs de bombardement stratégique d'un camp quand vous faites un tapis de bombes dans un Hex de forêt, de jungle ou de marais (voir en 11.8).

Les effets du terrain et de la météo (voir en 8.2.3) sont cumulatifs et sont calculés après avoir résolu les tirs antiaériens (voir en 22.4.2).

14.6 Pilotes (PiF option 28)

Dans **WiF**, chaque unité aérienne est accompagnée de personnels au sol et volant indissociable (nous les appellerons « pilote »). Dans **PiF**, les pilotes sont séparés de leurs machines et ont une formation à part. Le nombre de pilote limite le nombre d'avion autorisé sur la carte. Les CV ne sont pas affectés par les règles des pilotes, à moins que vous jouiez aussi avec **CVPiF/SiF option 56** (voir en 14.4.1).

14.6.1 Le pool de réserve

Au lieu de placer les avions des renforts sur la carte, vous les mettez dans le pool de réserve. A chaque pilote présent sur la piste des pilotes disponibles, vous pouvez associer 1 avion et le mettre sur la carte, comme pour un renfort normal. Vous n'êtes pas obligé de le faire, vous pouvez laisser l'avion dans le pool et le pilote sur la piste. Pour chaque avion mis sur la carte, réduisez de 1 votre nombre de pilote disponible.

Après avoir fini de placer les nouveaux renforts, vous pouvez enlever les avions non retournés de la carte et les mettre dans le pool de réserve. Pour cela, ils doivent être sur une ville de leur pays mère. Pour chaque avion remis dans le pool, augmentez de 1 le nombre de vos pilotes disponibles.

Exemple : *Heinz a 2 pilotes sur la piste des pilotes disponibles au début de la phase de renfort de Nov/Dec 1939. Il prend 2 avions du pool de réserve et les met sur la carte, réduisant ainsi à 0 le nombre de pilotes disponibles. Il enlève alors son obsolète He-51 stationné à Berlin et le place dans le pool de réserve en augmentant le nombre de pilotes de 1 ; le pilote sera disponible pour le prochain tour.*

14.6.2 La formation du pilote

Les pilotes ont un coût de 2 points de construction et prennent 3 tours pour être formés. Ils sont soumis au gearing limit en tant que classe séparée.

Utilisez les marqueurs «pilots in training » pour indiquer combien de pilotes vous formez.

Lors de la phase de renfort ajoutez le nombre de vos pilotes arrivants au total de votre puissance majeure sur la piste des pilotes disponibles.

14.6.3 La piste des pilotes disponibles

La piste des pilotes disponibles mémorise le nombre de pilote non attribué sur la carte.

Ajoutez un pilote à votre total :

- Pour chaque avion que vous déplacez de la carte vers le pool de réserve (voir en 14.6.1) ;
- Pour chaque « pilots in training » qui arrive lors du renfort (voir en 14.6.2) ; et
- Pour chaque pilote qui ne meurt pas quand son avion est détruit (voir en 14.6.4).

Soustrayez un pilote de votre total toutes les fois où vous avez mis un avion sur la carte (sauf les avions d'un pays mineur que vous avez mis en place) ou quand vous reconvertissez un pilote (voir en 14.6.5).

14.6.4 Les pilotes tués

Si une unité aérienne est détruite, le pilote peut mourir avec elle. C'est le cas si l'avion est détruit :

- Dans une zone maritime où son camp n'a ni d'unité navale ni de port ;
- Par un résultat de combat aérien orange et que le combat était au dessus d'une zone maritime ou d'un Hex contrôlé par l'ennemi ;
- Par un résultat de combat aérien rouge ;
- Par un tir antiaérien (voir en 11.5.9 & 22.4.2) ;
- Suite à un overrun au sol (voir en 11.11.6) ;
- Dans son pays mère quand il a été conquis (voir en 13.7.1) ;
- Parce qu'il ne pouvait pas revenir à sa base (voir en 13.4) ;
- **Option 32 :** En effectuant un tapis de bombe (voir en 11.8) ;
- **Option 59 :** Parce qu'il est marqué d'une tête de mort noire (voir en 14.7) ; ou
- **Option 60 :** En effectuant une mission kamikaze (voir en 14.8).

Option 58 (saisie) : Une unité aérienne d'un pays mineur peut se rebaser dans un pays mineur neutre. Une unité aérienne qui fait cela est détruite. (**PiF option 28** : Mais le pilote survit).

Si un avion est détruit mais que le pilote survit, augmentez votre total

de pilote de 1 sur la piste des pilotes disponibles.

14.6.5 La reconversion des pilotes

Durant la phase de production, vous pouvez convertir des pilotes en points de construction. Donnez-vous simplement 1 point de construction en plus pour chaque pilote que vous soustrayez de votre total sur la piste des pilotes disponibles.

14.7 Bombes volantes (PiF option 59)

Quelques avions ont été spécifiquement conçus pour être utilisés une seule fois. En fait, ce sont des bombes volantes. Ces unités sont différenciées par une tête de mort. Enlevez du jeu toutes les unités aériennes marquées d'une tête de mort, si vous ne jouez pas cette option.

Vous pouvez déplacer par rail vos bombes volantes et vous pouvez les rebaser sur un Hex côtier à partir d'un TRS. Cependant, elles ne reviennent jamais à leur base après une mission sauf lors d'une mission de rebasement. Elles seront toujours détruites.

Si l'emblème de tête de mort est imprimé en noir, le pilote meurt automatiquement avec l'avion. Si l'emblème est blanc, le pilote survit s'il aurait pu survivre normalement.

Le MXY-7 Ohka ne peut pas effectuer de mission par lui-même : il peut faire une mission seulement s'il est empilé avec un G4M Betty. Effectuez la mission avec les deux ensemble et utilisez la portée du Betty. Une fois l'Hex visé atteint (ou section du box maritime), vous devez rebaser et retourner le Betty immédiatement avant de résoudre tout combat aérien.

14.8 Kamikazes (option 60)

Le joueur japonais peut déclarer une attaque de kamikaze lors de tout combat aéronaval (voir en 11.5.9), *après* le combat aérien et *avant* le tir antiaérien. Vous pouvez en nommer kamikazes autant que vous voulez parmi vos bombardiers présents (même ceux avec une tête de mort ~ voir en 14.7).

Doublez les facteurs air-mer des bombardiers survivants kamikazes après le tir antiaérien.

Après la résolution de l'attaque aéronavale, détruisez tous les kamikazes et leurs pilotes. Mettez un marqueur de dégât sur un CV kamikaze (**exception** : **CVPiF/SiF option 56**).

15. Surprise

Les puissances majeures et pays mineurs sont surpris quand une puissance majeure leur déclare la guerre, même s'ils sont déjà en guerre contre quelqu'un d'autre. Cependant, ils ne sont pas surpris par une puissance majeure ou pays mineur avec qui ils sont actuellement en guerre. En outre, ils *ne sont pas* surpris par des unités terrestre ou aérienne attaquant depuis, ou survolant, des Hex contrôlés par une puissance majeure ou pays mineur en guerre contre eux lors du dernier impulse.

Les effets de la surprise durent uniquement pendant un impulse, « l'impulse de surprise ».

15.1 Effets de la surprise

Les unités aériennes

Les unités aériennes surprises ne peuvent pas effectuer de mission contre exclusivement des unités contrôlées par les puissances majeures leur déclarant la guerre. Par conséquent, elles ne peuvent pas dans l'impulse de surprise :

- Effectuer de mission d'appui aérien dans un Hex attaqué uniquement par des unités contrôlées par des puissances majeures ennemies leurs déclarant la guerre ;
- Effectuer de mission d'interception seulement contre des unités aériennes contrôlées par ces puissances majeures ennemies ; ou
- Voler dans une zone maritime si les seules unités ennemies ci-trouvant appartiennent à ces puissances majeures ennemies.

Les unités aériennes surprises qui effectuaient des patrouilles aériennes de combat ne peuvent pas combattre si les seules unités qui font une mission dans leur Hex sont contrôlées par une puissance majeure de l'autre camp leur déclarant la guerre.

Les unités aériennes surprises déjà en mer souffrent des mêmes effets que les unités navales surprises.

Si une unité terrestre contrôlée par une puissance majeure vous déclarant la guerre, entre dans un Hex contenant une de vos unités aériennes non retournées, elle (**PiF option 28** : Et son pilote ~ voir en 14.6) est détruite au lieu d'être rebasée.

Les unités aériennes contrôlées par une puissance majeure déclarant la guerre, ne peuvent pas être interceptées si elles effectuent :

- Une mission de bombardement stratégique contre un Hex contrôlé par une puissance majeure ou pays mineur surpris ; ou
 - Toute autre mission exclusivement contre des unités surprises.
- Les bombardiers contrôlés par une puissance majeure déclarant la guerre, jettent un dé de plus contre chaque unité surprise ground strikée (voir en 11.9). Un succès avec l'un ou l'autre dé retourne l'unité surprise.

Les bombardiers contrôlés par une puissance majeure déclarant la guerre, doublent leurs facteurs d'appui aérien (voir en 11.16.4) si les unités terrestres dans l'Hex ciblé sont toutes des unités surprises.

Un avion (de n'importe quelle puissance majeure) ne peut pas :

- Effectuer une mission d'appui aérien défensif dans un Hex où se trouvent que des unités terrestres surprises ; ou
- Effectuer une mission d'interception aéronavale dans une zone maritime où les seules unités amies s'y trouvant sont soient neutres soient surprises.

Le tir antiaérien des unités d'une puissance majeure surprise est divisé par deux s'il ne vise directement que des bombardiers contrôlés par une puissance majeure qui lui a déclaré la guerre.

Les unités terrestres

Les unités terrestres ne sont pas divisées par deux quand elles attaquent une unité terrestre surprise à travers une rivière ou un côté d'Hex de canal (même si une autre unité dans l'Hex n'est pas surprise). Elles souffrent toujours des effets adverses des invasions et des attaques à travers des côtés d'Hex de détroits.

Les QG surpris ne peuvent pas fournir de ravitaillement d'urgence (voir en 2.4.3) ou de soutien (voir en 11.16.3).

Les unités navales

Si une attaque portuaire ou un combat naval en mer implique seulement des unités contrôlées par des puissances majeures déclarant la guerre, et par des puissances majeures contre qui elles ont déclaré la guerre, les unités surprises auront toujours 0 point de surprise. Les puissances majeures attaquantes obtiennent le nombre normal de points de surprise (cela augmentera le nombre de points de surprise net que l'attaquant peut dépenser, s'il y a combat).

Les unités navales overrunées sont soit capturées soit détruites quand elles sont surprises (voir en 11.11.6).

Option 38 : Les unités navales surprises ne peuvent pas fournir de bombardement côtier défensif, et des unités navales ne peuvent pas fournir de bombardement côtier défensif dans un Hex contenant que des unités surprises.

16. Pion « offensive » (option 61)

Un pion « offensive » représente le stockage de grandes quantités de ravitaillement et de rechange pour une offensive majeure.

Chaque pion « offensive » coûte 15 points de construction et prend 3 tours pour être construit.

Vous pouvez utiliser un pion « offensive » de différentes façons. Chaque puissance majeure active peut seulement utiliser 1 pion « offensive » par impulsion. Les puissances majeures neutres ne peuvent pas utiliser de pion « offensive ». Après l'avoir utilisé, remettez-le dans le force pool.

Bonus des QG

Si vous utilisez un pion « offensive » dans une action terrestre ou aérienne, vous pouvez appliquer des bonus dans un rayon égal à la « portée » d'un QG ravitaillé d'une puissance majeure ou d'un pays mineur. Un Hex est à la portée s'il est compris parmi les Hex et/ou point d'Hex entourant le QG et distants au maximum de la valeur de réorganisation du QG choisi (ignorez les effets du terrain, des pays neutres, des unités ennemies et de leurs ZdC). Chaque Hex ou point

d'Hex des cartes Asie et Pacifique compte comme 2 Hex, et chaque Hex hors carte compte comme 4 Hex.

Un QG ne peut pas fournir de bonus tant qu'il est sur un TRS.

Un QG peut se déplacer, combattre et/ou réorganiser des unités normalement pendant l'impulsion où il fournit des bonus.

À la fin de votre impulsion, retournez le QG choisi s'il ne l'est pas déjà.

16.1 Action aérienne

Si vous jouez un pion « offensive » au début d'une opération aérienne, désignez 1 de vos QG *non retourné*. Vous obtenez les bonus suivants :

- Toutes les unités aériennes contrôlées par votre puissance majeure jettent 1 dé supplémentaire dans n'importe quelle mission de ground strike qu'elles mènent dans la limite de la portée du QG (**AsA option 3** : Après les tirs antiaériens). Ce bonus s'ajoute avec l'effet de la surprise (voir en 15.1) et le bonus des casseurs de char (**option 29** ~ voir en 11.9) ; et
- Toutes les unités aériennes contrôlées par votre puissance majeure doublent leur facteurs de bombardement dans n'importe quelle autre mission aérienne (sauf dans les missions aéronavale et d'interception aéronavale) qu'elles mènent dans la limite de la portée du QG (**AsA option 3** : Après les tirs antiaériens) ; et
- Chaque unité aérienne que ce QG réorganise, lui coûtera seulement la moitié du nombre de points de réorganisation habituel (voir en 11.18.4).

16.2 Action navale

Si vous jouez un pion « offensive » au début d'une action navale, désignez un de vos QG *non retourné* se trouvant dans un Hex de port. Toutes les unités navales ou aériennes empilées dans cet Hex qui initient un combat naval (voir 11.5.2) peuvent demander un nouveau lancé des dés de recherche (voir 11.5.5) par les deux camps dans n'importe quel round de combat de cet impulsion. Il est possible de demander un nouveau lancé des dés de recherche autant de fois que désiré cet impulsion tant que ce nombre de fois n'excède pas la valeur de réorganisation du QG.

Exemple: Nimitz est à Pearl Harbor empilé avec 3 SCS et un P-38G FTR. Jay joue un pion « offensive » naval sur Nimitz au début de son action navale. Les "Lightning" s'envolent pour la case 4 des Iles Hawaii et les 3 SCS dans la case 4 de la zone maritime des Marshalls, ces deux zones contenant des unités Japonaises et US. Au cours de la phase de combat naval les USA choisissent la zone maritime des Marshall et les deux font un jet de recherche. Le Japonais obtient un 2 et les USA un 10.

Jay demande un nouveau jet de dés. Cette fois il obtient un 5 alors que Kasigi obtient un 3. Cela engage complètement la marine Japonaise mais seule la flotte de porte-avion US dans la case 4 est incluse. Jay pourrait prendre un risque et utiliser le troisième et dernier re-lancer de dés de Nimitz mais décide de le conserver pour les tours suivants (ou même pour aider les "Lightning" dans les Iles Hawaii) en partant du (sage) principe que le re-lancer du dé de recherche pourrait être pire que la situation actuelle.

16.3 Action terrestre

Si vous jouez un pion « offensive » au début d'une action terrestre, désignez 1 de vos QG *non retourné*. Vous obtenez alors les bonus suivants :

- Vous pouvez doubler le facteur de combat des unités terrestres de cette puissance majeure se trouvant à portée du QG désigné lorsque vous calculez les ratios finaux d'un overrun ou d'un combat terrestre. Vous pouvez le faire pour un nombre d'unités égal à deux fois la valeur de réorganisation du QG dans l'impulsion. Vous pouvez doubler la même unité dans plusieurs overrun ou combat terrestre mais chaque overrun ou combat comptera dans le total permis. Vous pouvez seulement doubler chaque unité *une fois* par overrun ou combat terrestre ; et
- Chaque unité terrestre réorganisée par ce QG lui coûtera seulement la moitié du nombre de points de réorganisation habituels (voir en 11.18.4).

AsA option 3 : En ce qui concerne l'artillerie de campagne (voir en 22.4.2), vous pouvez aussi doubler ses facteurs de combat pour un

appui sol ou obtenir 1 dé supplémentaire pour exécuter un ground strike.

16.4 Action combinée

Si vous jouez un pion « offensive » au début d'une action combinée, vous pouvez exécuter le nombre maximal d'activités qui seraient permises si vous aviez choisi une opération navale, aérienne et terrestre (par exemple, pour l'Allemagne vous pourriez exécuter 3 mouvements sur rail et n'importe quel nombre de missions aériennes, de mouvements navals, de combats navals, de mouvements terrestres, et de combats terrestres).

Réorganiser chaque unité terrestre, navale ou aérienne (voir en 11.18.4) coûtera seulement la moitié du nombre de points de réorganisation normale demandée pour une action combinée.

16.5 Réorganiser les QG

Si vous jouez un pion « offensive » au début d'une opération navale, aérienne, terrestre ou combinée, vous pouvez immédiatement remettre à l'endroit tout QG contrôlé par votre puissance majeure au lieu de jouer les bonus normaux pour ce type d'opération.

17. La France de Vichy

L'Axe peut être en position d'installer un gouvernement français Vichyste avant que la France ne soit conquise.

17.1 Création

Une puissance majeure de l'Axe peut choisir d'installer un Gouvernement de Vichy si une de ses unités terrestres ravitaillées occupe Paris durant une phase de paix et que la France ne soit pas encore conquise. Si plus d'une puissance majeure de l'Axe occupe Paris, c'est l'Allemagne qui a le choix en premier d'établir, s'il le souhaite, un gouvernement de Vichy.

Si vous installez un gouvernement Vichyste, la France Métropolitaine elle-même est divisée en 2 pays – la France de Vichy Métropolitaine (y compris la Corse si elle est encore contrôlée par le Français) et la France Occupée. Une ligne sur la carte marque la frontière. La capitale de la France de Vichy Métropolitaine est Vichy. Paris reste la capitale de la France Occupée.

La France Occupée est un pays mère d'une puissance majeure conquise contrôlé par la puissance majeure de l'Axe qui a installé le gouvernement de Vichy. Le contrôle de la France Occupée est comme indiqué en 13.7.1 sauf que tous les Hex contrôlés par des unités françaises passent sous contrôle de la puissance majeure de l'Axe qui a installé le gouvernement de Vichy.

La France de Vichy métropolitaine est le pays mère d'une nouvelle puissance majeure ~ La France de Vichy.

La France de Vichy est une puissance majeure neutre jouée par la puissance majeure de l'Axe qui a installé le gouvernement de Vichy.

La France Libre est aussi un gouvernement alternatif établi à ce moment. A partir de maintenant, la France Libre est considérée comme une puissance majeure partiellement conquise à moins qu'il en soit spécifié autrement. Elle est jouée par le joueur français. La France libre est en guerre contre tous les pays qui étaient en guerre contre la France, et est en paix avec tous les autres (y compris la France de Vichy).

Les Territoires français et pays mineurs déjà conquis par l'Axe le restent.

Tous les autres territoires français et pays mineurs peuvent être alignés sur la France de Vichy ou la France Libre.

17.2 Déterminer le contrôle

Jetez un dé pour chacun des différents groupes administratifs afin de déterminer qui le contrôle. Un groupe devient contrôlé par le joueur Français (Libre) si le jet est dans la fourchette indiquée dans ce tableau. Sinon, il reste contrôlé par la France de Vichy :

Groupe administratif	Dé
Maroc, Algérie & Tunisie	10
Afrique occidentale française	9-10
Syrie	9-10
Indochine	9-10
Madagascar	8-10
Tous les pays mineurs & territoires de la carte Asie	7-10
Afrique française Equatoriale	3-10
Tous les pays mineurs & territoires de la carte Pacifique	2-10
Tous les autres territoires & pays mineurs	9-10

* ~ Soustrayez 2 à chaque jet de dé si des CV ou BB français sur les cartes ne sont pas actuellement dans un port de France métropolitaine.

Chaque Hex que la France contrôlait dans un territoire ou pays mère contrôlé par une autre puissance majeure ou pays mineur passe sous le contrôle de :

- La puissance majeure qui occupe actuellement l'Hex (s'il y en a une) ; ou s'il y en a pas
- La puissance majeure ou pays mineur qui contrôlait l'Hex auparavant.

La France libre doit maintenant choisir une nouvelle nation mère parmi ses pays mineurs restant. Si la France Libre ne contrôle pas de pays mineurs, elle subit immédiatement les effets d'une conquête totale (voir en 13.7.1).

17.3 Unités

Les unités non-françaises

Le joueur les possédant déplace chaque unité terrestre et aérienne contrôlée non-française depuis un Hex de la France de Vichy vers l'Hex le plus proche où elle peut être empiler, contrôlé par sa puissance majeure, une puissance majeure coopérante, ou par leurs pays mineurs alignés.

Rebasez chaque unité navale contrôlée non-française présente dans ces territoires ou pays mineurs vers le port contrôlé ami le plus proche distant au maximum du double de leur portée. S'il n'y a aucune base amie où l'unité navale peut s'empiler au double de sa portée, elle sera détruite.

Les unités françaises

La puissance majeure de l'Axe qui a installé le gouvernement de Vichy déplace maintenant chaque unité contrôlée française en mer (même celle retournée) vers l'Hex le plus proche de Vichy ou du Français Libre (un port pour les unités navales et leurs cargaisons) à sa portée et en respectant les limites d'empilement. Si les unités navales ne peuvent pas revenir dans un port à leur portée, elles seront détruites.

Ensuite, le même joueur déplace chaque unité terrestre et aérienne contrôlée française d'un Hex contrôlé par une puissance majeure de l'Axe vers l'Hex le plus proche contrôlé par la France de Vichy ou la France Libre. Rebasez chaque unité navale contrôlée française d'un Hex contrôlé par une puissance majeure de l'Axe vers le port le plus proche contrôlé par la France de Vichy ou la France Libre, au double de leur portée. Si les unités navales ne peuvent pas revenir dans un port au double de leur portée, elles seront détruites.

Le même joueur déplace maintenant n'importe quelle unité contrôlée française présente dans un Hex contrôlé par une puissance majeure Alliée. Les unités navales contrôlées françaises se rebasent au double de leur portée, et les unités terrestres et aériennes contrôlées françaises sont déplacées vers l'Hex le plus proche de la France de Vichy ou du Français Libre. Autre possibilité, une puissance majeure Alliée peut détruire *chaque* unité contrôlée française présente sur son territoire. Si elle le fait, la France de Vichy est *hostile* à cette puissance majeure (voir en 17.5).

Déplacez toutes les unités non-navales et marqueurs contrôlés françaises du cercle de production vers la France de Vichy Métropolitaine.

Option 28 (pilotes) : Vous pouvez seulement déplacer un avion par pilote français présent sur le cercle de production et la piste des pilotes disponibles (au choix du joueur Vichyste). Tout avion sans pilote sur le cercle de production et le pool de réserve, ou tout pilote inutilisé sur le cercle ou la piste, est perdu.

Maintenant, mettez dans les force pool toutes les unités «Res » et «Mil » contrôlées françaises et la moitié des autres unités terrestre et aérienne (prises ensemble) de la France de Vichy Métropolitaine et de chaque groupe administratif contrôlé par la France de Vichy. Le joueur contrôlant la France de Vichy peut choisir les unités à enlever. Si vous jouez avec **PiF option 28**, un pilote est perdu pour chaque avion enlevé.

Toutes les unités contrôlées françaises qui se trouvent encore dans un territoire Vichyste sont maintenant contrôlées par Vichy. Toutes les autres unités contrôlées françaises appartiennent à la France Libre.

Les unités navales contrôlées françaises sur le cercle de production, dans le pool de réparation ou dans le pool de construction restent Vichystes. Elles peuvent être construites en utilisant tous les points de production conservés par la France de Vichy.

Maintenant, enlevez du jeu la moitié des unités prises au hasard dans chaque force pool français (**AfA option 10** : Sauf les unités territoriales).

AfA Option 10 : Tous les Territoriaux qui appartiennent à un pays mineur ou territoire contrôlé par la France de Vichy sont enlevés des force pool français et sont placés dans un force pool de Vichy séparée. Toutes les unités quittant ou rejoignant les force pools à partir de maintenant (**AfA option 10** : Sauf les unités territoriales), sont des unités du Français Libre (ainsi, chaque perte Vichyste deviendra une unité française Libre).

Si le QG Français «De Gaulle » n'est ni dans un Hex contrôlé par la France Libre ni dans les force pools français, alors mettez-le dans le force pool français.

17.4 Jouer la France de Vichy

Déclaration de guerre et rôle de la France de Vichy

La France de Vichy peut seulement déclarer la guerre aux puissances majeures qui lui sont hostile. Cet acte n'a aucun effet sur l'entrée US. La France de Vichy ne peut pas déclarer la guerre aux pays mineurs.

Les puissances majeures de l'Axe ne peuvent pas déclarer la guerre à la France de Vichy.

Les puissances majeures Alliées en guerre contre la puissance majeure qui a installé le Gouvernement de vichy peuvent déclarer la guerre à la France de Vichy. La déclaration de guerre ne rend pas la France de Vichy hostile à cette puissance majeure Alliée. Cependant, si une unité Alliée entre en France de Vichy Métropolitaine, La France de Vichy devient hostile envers la puissance majeure contrôlant cette unité.

La France de Vichy peut être conquise comme n'importe quelle autre puissance (voir en 13.7.1).

Utilisation des unités Vichystes

La France de Vichy ne choisit pas le type d'action. Elle prend le même type d'action que celui choisi par la puissance majeure ayant installé le gouvernement de Vichy (même si la France de Vichy est neutre). Ensuite, les activités des unités françaises de Vichy comptent parmi la limite d'activité de la puissance majeure l'ayant installé.

Les unités Vichystes peuvent seulement entrer dans un Hex hors de la France de Vichy s'il est contrôlé par une puissance majeure ennemie. Elles peuvent se déplacer sans pénalité sur des points d'Hex et dans des box maritimes.

Chaque unité navale française Vichyste que vous déplacez (pas chaque Task Force) demande 1 mouvement naval à moins que la France de Vichy soit hostile envers une puissance majeure Alliée. Les unités navale et aérienne Vichystes en mer (à l'exception des points de convoi) doivent toujours revenir à leur base pendant la phase de retour à la base à moins que la France de Vichy soit hostile envers une puissance majeure Alliée.

Exemple : Heinz choisit une action combinée pour l'Allemagne. L'Allemagne a donc droit à 1 mouvement naval qu'il utilise pour déplacer 1 unité navale Vichyste. Si la France de Vichy était hostile envers, disons, le Commonwealth, il aurait pu déplacer une Task Force d'unités navales Vichystes à la place. S'il avait choisi une action navale, il aurait pu déplacer toutes les unités navales allemandes et Vichystes (même sans être hostile). L'Allemagne a aussi 6 missions aériennes. Heinz déplace 5 avions allemands et 1 avion Vichyste.

Accédez à un territoire de Vichy

Aucune unité de l'Axe ne peut entrer sur un des Hex contrôlés par Vichy tant que la France de Vichy est neutre (sauf si son administration s'effondre, voir ci-dessous). Tant que la France de Vichy est active, seules les unités qui appartiennent à la puissance majeure qui a installé Vichy peuvent entrer dans les groupes administratifs contrôlés par Vichy, et doivent alors satisfaire aux règles d'engagement des troupes à l'étranger (voir en 18.2) pour entrer dans chaque groupe administratif.

Si la France de Vichy est active *et hostile* envers n'importe quelle puissance majeure, les unités contrôlées par la puissance majeure ayant installé le gouvernement de Vichy peuvent entrer dans les Hex contrôlés par Vichy sans devoir satisfaire les limites d'engagement des troupes à l'étranger.

La production de Vichy

La France de Vichy peut utiliser ses ressources et usines pour produire des unités Vichystes. Seules les unités navales peuvent être construites (**AfA option 10** : Et unités territoriales, voir en 22.4.5) parce que les autres unités terrestre et aérienne dans les force pool sont des unités de la France Libre. Le multiple de production de base de la France de Vichy est le même que celui de la France.

La France de Vichy peut donner des ressources et des points de construction à une puissance majeure de l'Axe seulement si elle est hostile envers une puissance majeure Alliée (**exception** : Voir en 5.1). La puissance majeure de l'Axe qui a installé le gouvernement de Vichy peut toujours prêter des ressources et des points de construction à la France de Vichy.

Chute du français Vichyste

Si une unité de l'Axe entre dans tout Hex de la France de Vichy Métropolitaine avant qu'une unité Alliée l'ait fait, Vichy tombe.

Si la France de Vichy tombe, elle cesse d'exister en tant que puissance majeure. Toute la France de Vichy Métropolitaine est maintenant conquise par la puissance majeure de l'Axe qui a installé le gouvernement de Vichy (voir en 13.7.1).

Chaque pays mère ou territoire aligné avec la France de Vichy est conquis par toute puissance majeure de l'Axe y ayant une unité terrestre. Les autres pays mères et territoires alignés avec Vichy s'alignent sur la France Libre (ou deviennent la France Libre avec un nouveau pays mère si la France Libre est actuellement totalement conquise).

Déplacez toutes les unités terrestre et aérienne Vichystes de la France de Vichy Métropolitaine vers les force pool des Français Libres. Toutes les autres unités terrestres et aériennes Vichystes sont maintenant des unités françaises Libres.

Toutes les unités navales de Vichy sur le cercle de production, pool de construction et pool de réparation sont contrôlées par la puissance majeure de l'Axe qui a provoqué la chute.

Toutes les unités navales de Vichy sur carte sont maintenant des unités françaises Libres. Traitez chacune d'entre elles présentes dans un pays mère ou territoire maintenant contrôlé par une puissance majeure de l'Axe comme si elle avait été surprise lors d'un overrun (voir en 11.11.6).

Si une unité Alliée entre en France de Vichy Métropolitaine avant que le gouvernement ne soit tombé :

- Les unités de l'Axe peuvent entrer en France de Vichy Métropolitaine sans causer sa chute ; et
- Les unités Vichystes testent leur loyauté avant la résolution d'un combat terrestre (voir en 17.6).

Libération de la France

Si les Alliés libèrent la France Occupée (voir en 13.7.5), la France de Vichy cesse d'exister. Tout son territoire et toutes ses unités sont maintenant contrôlés par la France.

Si une puissance majeure Alliée libère d'autres territoires contrôlés par la France en 1939, elle peut le remettre sous le contrôle du Français Libre lors de n'importe quelle phase de libération.

17.5 Combat contre les Français

Si les unités terrestres Vichystes sont impliquées dans un combat terrestre, ou sont overrunnées, uniquement par des unités contrôlées par une puissance majeure Alliée non hostile, elles peuvent s'enfuir au lieu de combattre.

Jetez un dé immédiatement avant le combat terrestre ou l'overrun pour chaque unité Vichyste impliquée (inclure les unités intrinsèques). Sur un 4 ou moins, l'unité Vichyste est détruite avant la résolution du combat. S'il ne reste plus aucune unité terrestre de l'Axe, une puissance majeure Alliée (attaquante) peut avancer après le combat comme si c'était un résultat « B ». Les unités terrestres Alliées restent non retournées. Les bateaux ayant faits un bombardement côtier et les bombardiers ayant faits de l'appui sol sont tout de même retournés. Si c'est un overrun, vous payez seulement le coût du terrain normal, et non le double.

Soustrayez 1 au jet de dé pour chaque unité terrestre française Libre ou américaine impliquée dans le combat.

Si des unités Vichystes restent loyales, le combat est résolu contre ces unités.

17.6 Jouer la France Libre

Tous les pays mères du Français Libre, les unités françaises et les partisans français, sont contrôlés par le joueur Français Libre. Tant que la France n'est pas libérée (voir en 13.7.5), la limite des opérations françaises Libres est égale à la moitié de celle de la France. Son multiple de production de base est égal à celui de la France.

Les unités françaises Libres coopèrent avec le Commonwealth, et avec les USA dès que les USA entrent en guerre contre l'Allemagne et l'Italie.

18. Coopération

Les unités doivent être capables de coopérer pour faire certaines choses ensemble. Ce point des règles vous dira qui peut coopérer, ce que les unités *ne peuvent pas* faire ensemble bien qu'elles puissent coopérer, et ce qu'elles ne peuvent pas faire ensemble si elles ne coopèrent pas.

18.1 Qui peut coopérer

1. Les unités de la même puissance majeure coopèrent entre elles (même si elles sont de pays différents - par exemple, les unités australiennes et indiennes) ;
2. Les unités du même pays mineur coopèrent entre elles ;
3. Les unités d'un pays mineur coopèrent avec les unités de la puissance majeure ou pays mineur les contrôlant ;
4. Les unités d'une puissance majeure ne coopèrent pas avec les unités d'un pays mineur aligné avec une autre puissance majeure ;
5. Les unités d'un pays mineur ne coopèrent pas avec les unités d'un autre pays mineur, même si les deux sont alignés sur la même puissance majeure ;
6. Les unités du Commonwealth et des USA coopèrent à condition que ni l'un ni l'autre ne soit neutre ;
7. Les unités du Commonwealth et françaises Libres coopèrent ;
8. Les unités des USA et françaises (non-Vichystes) coopèrent une fois que les USA sont en guerre avec l'Allemagne et l'Italie ;
9. Les unités allemandes et italiennes coopèrent si ni l'une ni l'autre n'est neutre ;

10. Les unités françaises Vichystes ne coopèrent avec aucune puissance majeure ;
11. Les unités contrôlées par une puissance majeure neutre ne coopèrent pas avec les unités de, ou contrôlées par, une autre puissance majeure ;
12. Les unités d'une puissance majeure libérée coopèrent avec les unités de la puissance majeure libératrice ;
13. Les unités chinoises Nationaliste et Communiste ne coopèrent pas ;
14. Les partisans coopèrent avec seulement les unités de leur propre pays. Les partisans chinois coopèrent seulement avec les unités chinoises Communistes.

Aucunes autres unités ne coopèrent. Il y a une exception sur un des points ci-dessus : Les unités d'une puissance majeure libérée ne coopèrent jamais avec les unités d'une puissance majeure qui a refusé de leur rendre un territoire suite à une libération (voir en 13.7.5).

AfA option 10 : La territoriale italienne AOI peut coopérer avec tous les autres territoriales italiennes (voir en 22.4.5).

18.2 Pas de coopération

Les unités qui ne coopèrent pas ne peuvent pas :

1. S'empiler dans le même Hex, à n'importe quel moment où ces limites d'empilement s'appliquent ; ou
2. Transporter des unités de l'autre ; ou
3. Tracer une ligne de ravitaillement depuis une source contrôlée par l'autre ; ou
4. Réorganiser des unités de l'autre ; ou
5. Être engagées dans un combat ou une mission où l'unité de l'autre est, ou sera, impliqué dans cette phase. Cela ne s'applique pas aux missions aéronavales ou d'interception aéronavale.

Exemple : Les unités terrestres du Commonwealth sont dans Liège, actuellement contrôlée par le Français. Jeremy ne peut pas envoyer son FTR en patrouille aérienne de combat ou en interception au-dessus de Liège pendant la phase de bombardement stratégique parce que l'usine est française. Un avion français pourrait effectuer une de ces missions dans cet Hex durant cette phase.

Par contre, l'avion du Commonwealth peut faire un appui sol, une patrouille aérienne de combat, une mission d'escorte ou d'interception sur Liège pendant la phase de combat terrestre de l'Axe. L'avion français ne pourrait effectuer aucune de ces missions parce que, dans cet Hex, la phase ne concerne que les unités terrestres du Commonwealth.

Engagements des troupes à l'étranger

Une unité d'une puissance majeure ou d'un pays mineur qui termine toute phase dans le pays mère d'une puissance majeure amie non coopérante est détruite à moins que :

- Elle y ait commencé la phase ; ou
- Elle ait commencé la phase ailleurs et que l'unité satisfasse la limite d'engagement des troupes à l'étranger.

Une unité d'un pays mineur qui termine toute phase dans le pays mère d'un pays mineur aligné sur le même camp est détruite à moins que :

- Elle y ait commencé la phase ; ou
- Elle ait commencé la phase ailleurs et que l'unité satisfasse la limite d'engagement des troupes à l'étranger.

Vous respectez la limite d'engagement des troupes à l'étranger s'il y a au moins un QG du pays mère de l'unité, présent (n'importe quel QG du Commonwealth est suffisant pour les unités du Commonwealth) et que le nombre total d'unités non-QG de ce pays est inférieur ou égal à la valeur de réorganisation imprimée du QG.

Exemple : Deux unités terrestres du Commonwealth ont été reculées en France par le joueur allemand (bien qu'elles auraient pu être déplacées par le joueur allemand dans un Hex libre en Belgique). Malheureusement pour le Commonwealth, Gort et un chasseur du Commonwealth sont déjà en France. Comme Gort a seulement une valeur de réorganisation de 2, à la fin recul des unités, le joueur du Commonwealth devra détruire une des unités terrestres ayant retraité.

Mais vous pouvez faire ceci

Les unités qui ne coopèrent pas ne sont pas autrement limitées. En particulier, elles peuvent :

1. Occuper la même section d'un box maritime ;

2. Participer au même combat naval ;
3. Participer à la même chaîne de convoi (à moins d'être neutre) ;
4. Prêter des ressources à l'autre ;
5. Tracer des lignes de ravitaillement à travers un territoire contrôlé par l'autre ; et
6. Entrer dans des Hex contrôlés par l'un l'autre à l'extérieur du pays mère de leurs puissances majeures. Bien sûr, vous pouvez entrer dans des territoires contrôlés par une autre puissance majeure de votre camp seulement si cette puissance majeure le consent.

18.3 Coopération

Les unités QG, ATR et TRS peuvent réorganiser des unités avec qui elles coopèrent. Cependant, vous doublez le coût de réorganisation d'une unité si des points de réorganisation étaient venus d'une unité d'une puissance majeure ou pays mineur coopérant.

Mis à part le contrôle des Hex, la réorganisation, le renfort et les limites d'activités, les unités qui coopèrent agissent comme si elles étaient du même pays (elles peuvent se déplacer et combattre ensemble, etc.).

19. Pays mineurs

Le monde est divisé en plusieurs types d'entité politique. Au sommet de la pyramide on trouve la puissance majeure - indépendante et puissante. Ensuite il y a les pays mineurs - encore indépendant mais n'évoluant pas dans la catégorie militaire des puissances majeures. Dans **WiF**, chaque pays mère des puissances majeures, et chaque pays mineur, a une capitale.

Durant les années précédentes, la plupart des puissances majeures évaluèrent leur importance suivant le nombre de territoires, parfois appelés « colonies », qu'elles contrôlaient. Nous n'avons pas créé un statut particulier pour les colonies - ce sont des pays mineurs alignés, des pays conquis par une puissance majeure, ou simplement des Hex contrôlés par une puissance majeure.

Nous représentons l'indépendance des vrais pays mineurs en les positionnant neutre jusqu'à ce qu'il entre en guerre. Il entre en guerre quand quelqu'un lui déclare la guerre ou quand il s'aligne sur une puissance majeure en guerre. Dans l'un et l'autre cas, pour les besoins du jeu, vous sélectionnez une puissance majeure pour le jouer.

Les données du scénario (voyez-en 24) indiquent quels pays mineurs commencent le jeu conquis ou aligné.

19.1 Pays mineurs neutres

Vous pouvez transporter des ressources et des points de construction à travers des Hex contrôlés par les pays mineurs neutres.

Vos unités ne peuvent pas entrer dans des Hex contrôlés par un pays mineur neutre et ne peuvent pas tracer une ligne de ravitaillement à travers ces Hex (**exception** : Suède, voir en 19.7).

Option 58 (saisie) : Une unité d'un pays mineur peut se déplacer ou se rebaser dans un pays mineur neutre. Une unité qui fait cela est détruite (PiF option 28 : Si c'est une unité aérienne, le pilote survit). Les autres unités détruites dans le pays mineur neutre, qui ne peuvent pas tracer une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur vers une source de ravitaillement primaire contrôlée par leur puissance majeure (voir en 2.4.2), sont enlevées du jeu.

19.2 Entrer en guerre

Un pays mineur entre en guerre quand :

- Une puissance majeure lui déclare la guerre (il rejoint l'autre camp) ; ou
- Il s'aligne sur une puissance majeure (voir en 9.8).

Si un pays mineur s'aligne sur une puissance majeure, il est contrôlé par cette puissance majeure.

Si une puissance majeure de l'Axe déclare la guerre à un pays mineur de la carte Amérique, ce pays peut seulement s'aligner sur les USA.

Quand l'Allemagne fait sa déclaration de guerre obligatoire contre la Pologne (voir en 9.3), la Pologne peut seulement s'aligner sur le

Commonwealth.

Pour les autres cas, quand une ou plusieurs puissances majeures déclarent la guerre à un pays mineur, choisissez une puissance majeure active de l'autre camp pour l'aligner sur elle.

S'il y a plus d'une puissance majeure éligible, offrez le pays mineur à la puissance majeure dont la capitale est la plus proche de la capitale du pays mineur (tout pays mère dans le cas du Commonwealth). Si elle décline l'offre, proposez-le à la prochaine puissance dont la capitale est la plus proche, et ainsi de suite.

Si chaque puissance majeure éligible refuse l'offre, le pays mineur (et tous ses pays mineurs et territoires contrôlés) est conquis immédiatement par la puissance majeure attaquante (voir en 13.7.1).

19.3 Qui peut entrer dans un pays mineur

Vos unités peuvent entrer dans des Hex contrôlés par un pays mineur si :

- Vous êtes en guerre contre lui ou avec la puissance majeure qui le contrôle ; ou
- Il est conquis par vous ou une autre puissance majeure active de votre camp ; ou
- Il est aligné sur n'importe quelle puissance majeure active de votre camp et que l'unité qui entre est contrôlée par une puissance majeure active (soumise aux règles de l'engagement des troupes à l'étranger ~ voir en 18.2) ; ou
- Il est aligné sur une puissance majeure neutre de votre camp et que l'unité entrée est une des unités de cette puissance majeure.

19.4 Unités du pays mineur

Mise en place

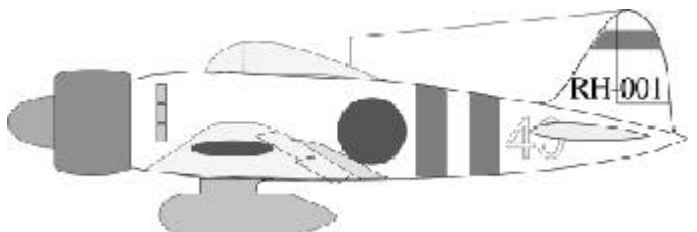
Quand un pays mineur s'aligne sur vous, placez immédiatement ses unités initiales. Vous devez les placer dans des Hex contrôlés par ce pays mineur. Au moins la moitié des unités initiales d'un pays mineur doivent être mise en place dans son pays mère.

Installez chaque unité terrestre et aérienne du pays mineur qui a une année d'arrivée, au dos de son pion, inférieure à celle en cours. Si elle porte l'année courante ou la note « Res », mettez-la sur le cercle de production afin qu'elle arrive lors de la phase de renfort du prochain tour (**PiF option 28** : Avec son pilote).

Si vous jouez avec SiF, vous ne mettez pas les TRS provenant de cet extension. Vous ne mettez aucune unité de PiF ou MiF. Vous faites la mise en place avec les unités de toutes les autres extensions. Vous mettez en place les unités de AiF ou PatIF si vous jouez à ces jeux. Dans tous les cas, vous pouvez ajouter ces unités dans vos force pool ~ voir la production ci-dessous).

Placez sur la carte chaque unité navale du pays mineur qui a une date au dos de son pion inférieure d'au moins 2 ans à celle en cours, excepté celles qui ont été coulées avant la date du début du scénario. Par exemple, dans la campagne de guerre totale, si votre adversaire déclare la guerre à l'Espagne en 1940, vous installeriez tous les bateaux espagnols qui ont 1938 ou moins au dos de leur pions sauf l'España. Si la date est d'1 année plus tôt, mettez l'unité dans le pool de construction. Si elle porte l'année courante, les unités ne sont pas prêtes pour être mise en place (voir la production ci-dessous).

Placez ce nombre de points de convoi (utilisez les points de convoi de la puissance majeure ayant le contrôle) :



Pays	WiF	SiF	CoIF
Argentine	0	1	0
Belgique	0	2	0
Brésil	0	2	0
Amérique centrale	5	5	1
Chili	0	1	0
Danemark	5	6	2
Estonie	0	1	0
Finlande	5	3	1
Grèce	10	10	4
La Lettonie	0	1	0
Hollande	10	10	6
Norvège	15	13	10
Pologne	0	1	0
Portugal	0	1	0
Roumanie	0	1	0
Suède	5	6	4
Turquie	0	1	0
Yougoslavie	0	1	0

CoIF option 76 : La colonne **CoIF** de la table ci-dessus donne, pour chacun de ces pays mineurs, le nombre de tanker disponible à la mise en place. Réduisez de cette valeur le nombre de points de convoi à mettre en place (par exemple, la Finlande placera 2 points de convoi et 1 tanker).

Avec **CoIF**, les pays mineurs ont aussi des pions pour représenter leur propre convoi et tanker. Placez-les donc au lieu d'utiliser les points de convois des puissances majeures (par exemple, la Finlande placerait 2 points de convoi finlandais et 1 tanker finlandais).

AfA option 10 : Installez aussi tous les territoriaux d'un pays mineur (voir en 22.4.5). Ceux-ci vont dans le pays mère du territorial, et non dans le pays mineur qui le contrôle. Par exemple, le territorial NEI est placé dans les Indes orientales néerlandaises, pas en Hollande.

La production

Après qu'un pays mineur se soit aligné sur vous, vous pouvez choisir d'ajouter ses unités (celles non disponibles lors de la mise en place) dans les force pools de votre puissance majeure. Vous pouvez faire cela n'importe quand tant que le pays mineur n'est pas conquis (totalement ou partiellement), mais une fois fait, ses unités doivent toujours aller dans vos force pools dès qu'elles sont disponibles. Vous pouvez les enlever volontairement de vos pools dès lors que vous les produisez (voir en 13.6.5), ou les scrappez (voir en 13.6.9).

Tant que vous ne les ajoutez pas dans vos pools, les unités de ce pays mineur ne seront pas construites (excepté ses renforts qui arriveront au tour d'après son entrée en guerre).

Restrictions d'usage

Les unités du pays mineur peuvent se déplacer et combattre en dehors de leur pays mère. Cependant, vous pouvez seulement déplacer une unité terrestre ou aérienne d'un pays mineur à l'extérieur du pays mère contrôlé par le pays mineur, si la moitié ou plus de ses unités terrestre et aérienne sur la carte sont actuellement à l'intérieur de son pays mère (**exception** : La Roumanie devient un allié à part entière de l'Axe ~ voir en 19.6.2).

Exemple : La Roumanie a 4 unités terrestres et 1 unité aérienne sur la carte. Vous pouvez déplacer une unité hors de Roumanie si au moins 3 de ces unités (souvenez-vous, la moitié arrondie au supérieur) sont en Roumanie pour l'instant. Ils pourraient y avoir 3 unités terrestres ou 2 unités terrestres et une unité aérienne. Ses unités navales ne sont pas limitées.

19.5 Pacte Germano-soviétique

Dans tous les scénarios de **WiF** commençant après Juil/Août 1939 et avant Juil/Août 1941, l'URSS et l'Allemagne ont un pacte Germano-soviétique en cours qui régule leurs sphères d'influence. Ils ont signé leur pacte le 23 Août 1939 et l'Allemagne cassa certaines de ses clauses le 22 juin 1941.

19.5.1 L'Est de la Pologne

L'URSS peut exercer ses droits du Pacte Germano-soviétique en occupant l'Est de la Pologne durant n'importe quelle phase de mouvement terrestre Alliée. Cependant, il peut seulement exercer ces

droits si la Pologne n'a pas été conquise.

Vous exercez ces droits en déplaçant une unité terrestre dans tout Hex de l'Est de la Pologne ([en ignorant toute unité s'y trouvant](#)).

Une fois que vous exercez ces droits, la partie de la Pologne à l'est de la ligne de partition est conquise par les Soviétiques. Déplacez toute unité de l'Axe présente vers l'Hex contrôlé par l'Axe le plus proche où elle peut être empilée. Les unités Alliées (sauf soviétiques) présentes sont détruites. Elles sont enlevées du jeu (saisie) jusqu'à ce que l'Allemagne et l'URSS se déclarent la guerre. Après quoi, elles pourront être ajoutées aux force pools du Commonwealth si le joueur du Commonwealth le désire.

Les unités de l'Axe ne peuvent pas traverser la ligne de partition après que l'URSS ait exercé ses droits à moins que l'Allemagne et l'URSS ne se déclarent la guerre.

N'importe quand après 1941, le Commonwealth peut ajouter une MOT et une MECH polonaises choisies au hasard dans ses forces pool si, à ce moment :

- L'URSS a exercé ses droits selon le pacte ; et
- La Pologne a été conquise par l'Axe ; et
- L'URSS et l'Allemagne sont en guerre.

Toutes les unités polonaises concernées par cette règle sont traitées comme des unités britanniques à tous les points de vue.

19.5.2 Les États baltes

L'URSS peut exercer ses droits du Pacte Germano-soviétique en occupant les états baltes (la Lettonie, la Lituanie et l'Estonie) pendant n'importe quelle phase de mouvement terrestre Alliée, après que l'URSS ait exercé ses droits sur l'Est de la Pologne. Vous pouvez exercer vos droits sur ces états seulement s'ils sont neutres.

Vous exercez ces droits en déplaçant une unité terrestre dans tout Hex des États baltes.

Une fois ces droits exercés, les États baltes sont immédiatement considérés conquis par l'Union Soviétique (sans que les États Baltes soient alignés ou ses unités mises en place).

19.5.3 Casser le pacte Germano-soviétique

Si une unité contrôlée par l'Allemand entre dans tout Hex de l'Estonie, de la Lettonie, de la Lituanie ou de la Turquie, ou que l'Allemagne déclare la guerre à un de ces pays, alors le joueur soviétique peut casser le pacte Germano-soviétique pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre Alliée. Mettre en place les convois des états baltes n'est pas considéré comme entrer dans un Hex de ces pays.

Si une unité contrôlée par les Soviétiques entre dans tout Hex du Danemark, de la Grèce, de la Hongrie, de la Norvège, de la Suède ou de la Yougoslavie, alors le joueur allemand peut casser le pacte Germano-soviétique pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre de l'Axe.

Une fois cassé, il n'y a plus de pacte de neutralité (voir en 9.5) ni d'accord commercial (voir en 5.1) entre l'Allemagne et l'URSS.

19.6 Revendication frontalière soviétique

L'Union Soviétique avait revendiqué son droit sur des territoires détenus par plusieurs états voisins. A la suite du partage Germano-soviétique de la Pologne, l'URSS récupéra les terres polonaises qu'elle convoitait. Par la suite, elle absorba les États baltes avec l'approbation allemande, satisfaisant ainsi une autre partie de ses réclamations. Cette règle couvre les revendications soviétiques visant la Roumanie et la Finlande.

19.6.1 Finlande

L'URSS ne réclame pas les terres frontalières finlandaises

Si l'URSS ne réclame pas les terres frontalières finlandaises, elle ne peut pas déclarer la guerre à la Finlande. La Finlande peut s'aligner

sur l'Allemagne seulement après que l'Allemagne ait déclaré la guerre contre l'URSS (et non après que l'URSS ait déclaré la guerre contre l'Allemagne).

L'URSS réclame les terres frontalières finlandaises

Pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre Alliée (après la première) et tant que la Finlande est neutre, l'URSS peut réclamer les terres frontalières finlandaises. Le joueur allemand (agissant pour la Finlande) doit accepter ou rejeter la demande.

Si la Finlande accepte la demande, elle reste neutre et les terres frontalières finlandaises deviennent russes à tous les points de vue jusqu'à ce que l'URSS ne contrôle plus aucun Hex des terres frontalières finlandaises (à ce moment, les terres frontalières finlandaises font de nouveau partie de la Finlande). L'URSS ne pourra pas déclarer la guerre à la Finlande jusqu'à la fin de la partie. L'Allemagne peut déclarer la Finlande alignée sur l'Allemagne lors d'une prochaine phase de déclaration de guerre de l'Axe.

Accepter la demande réduit immédiatement de 1 les ressources russes données à l'Allemagne (voir en 5.1).

Si la Finlande rejette la demande, l'URSS doit déclarer la guerre à la Finlande immédiatement.

L'Allemagne peut instaurer une paix entre la Finlande et l'URSS pendant n'importe quelle phase de paix si :

- Aucun Hex de la Finlande, en dehors des terres frontalières Finlandaises, est contrôlé par les Soviétiques ; et
- L'Allemagne et l'URSS ne sont pas en guerre.

Si la Finlande et l'URSS signent la paix, la Finlande redevient un pays mineur neutre. L'URSS garde le contrôle des terres frontalières finlandaises, exactement comme si la Finlande lui avait autorisé la demande, à condition qu'il y ait au moins une unité terrestre soviétique n'importe où sur les terres frontalières finlandaises. L'Allemagne peut déclarer la Finlande alignée sur l'Allemagne lors d'une prochaine phase de déclaration de guerre de l'Axe.

L'URSS ne peut plus déclarer la guerre à la Finlande.

19.6.2 La Roumanie

L'URSS ne réclame pas la Bessarabie

Si l'URSS n'a pas réclamé la Bessarabie :

- Elle ne peut pas déclarer la guerre contre la Roumanie ;
- La Roumanie peut s'aligner sur l'Allemagne seulement si l'Allemagne a déclaré la guerre à la Yougoslavie ou à l'URSS (et non si l'URSS a déclaré la guerre à l'Allemagne), ou si l'Allemagne contrôle Belgrade ;
- La Bulgarie peut s'aligner sur l'Allemagne seulement si l'Allemagne contrôle Belgrade ou si elle est en guerre contre la Grèce ; et
- La Hongrie peut s'aligner sur l'Allemagne seulement après que l'Allemagne ait déclaré la guerre à la Yougoslavie ou à l'URSS.

L'URSS réclame la Bessarabie

Pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre Alliée (après la première) et tant que la Roumanie est neutre, l'URSS peut réclamer la Bessarabie.

Le joueur allemand (agissant pour la Roumanie) doit accepter ou rejeter la demande.

La Roumanie accepte la demande

Si la Roumanie accepte la demande, elle reste neutre et la Bessarabie devient russe à tous les points de vue, jusqu'à ce que l'URSS ne contrôle plus aucun Hex de la Bessarabie. À ce moment, la Bessarabie redevient roumaine. L'URSS ne peut pas déclarer la guerre à la Roumanie tant que l'URSS n'est pas en guerre contre l'Allemagne.

Accepter la demande réduit immédiatement de 1 les ressources russes données à l'Allemagne (voir en 5.1).

Durant la *prochaine* phase de déclaration de guerre de l'Axe, la Hongrie et la Bulgarie vont réclamer à Roumanie la restitution respectivement de la Transylvanie et de la Dobroudja du Sud. L'Allemagne, en tant que médiateur, doit accepter ou rejeter les deux

demandes.

Si l'Allemagne autorise leurs revendications :

- La Transylvanie devient hongroise à tous les points de vue. L'Allemagne peut déclarer la Hongrie alignée sur l'Allemagne lors d'une prochaine phase de déclaration de guerre de l'Axe.
- La Dobroudja du Sud devient bulgare à tous les points de vue. L'Allemagne peut déclarer la Bulgarie alignée sur l'Allemagne lors d'une prochaine phase de déclaration de guerre de l'Axe.
- L'Allemagne peut déclarer la Roumanie alignée sur l'Allemagne lors d'une phase de déclaration de guerre de l'Axe si l'Allemagne a déclaré la guerre contre l'URSS (et non si l'URSS a déclaré la guerre contre l'Allemagne), est en guerre contre la Yougoslavie, ou contrôle Belgrade.

Si l'Allemagne rejette leurs revendications :

- La Hongrie cesse de fournir sa ressource à l'Allemagne jusqu'à ce que la Hongrie s'aligne sur l'Allemagne. L'Allemagne peut déclarer la Hongrie alignée sur l'Allemagne durant une phase de déclaration de guerre de l'Axe après que l'Allemagne ait déclaré la guerre contre l'URSS (et non après que l'URSS ait déclaré la guerre contre l'Allemagne). Pas plus d'1 unité hongroise peut sortir de Hongrie ;
- La Bulgarie ne peut jamais s'aligner sur l'Allemagne mais l'URSS peut la déclarer alignée sur l'URSS lors d'une prochaine phase de déclaration de guerre Alliée ;
- La Roumanie deviendra un allié à part entière de l'Axe après son alignement sur l'Allemagne durant la prochaine déclaration de guerre de l'Axe. Elle n'a plus besoin de garder la moitié de ses unités à l'intérieur de la Roumanie – elles peuvent toutes sortir.

La Roumanie rejette la demande

Si la Roumanie rejette la demande de l'URSS, l'URSS doit immédiatement déclarer la guerre à la Roumanie.

L'Allemagne peut instaurer une paix entre la Roumanie et l'URSS pendant n'importe quelle phase de paix si :

- Aucun Hex de la Roumanie, en dehors de la Bessarabie, est contrôlé par le soviétique ; et
- L'Allemagne et l'URSS ne sont pas en guerre.

Si la Roumanie et l'URSS signent la paix :

- La Roumanie redevient un pays mineur neutre ;
- L'URSS garde le contrôle de la Bessarabie à condition qu'il y ait au moins une unité terrestre soviétique n'importe où dans la Bessarabie ; et
- L'Allemagne peut déclarer la Roumanie, la Hongrie et la Bulgarie alignées sur l'Allemagne lors d'une prochaine phase de déclaration de guerre de l'Axe.

Si l'URSS conquiert la Roumanie :

- L'Allemagne peut déclarer la Hongrie alignée sur l'Allemagne lors d'une prochaine phase de déclaration de guerre de l'Axe ; et
- La Bulgarie ne peut jamais s'aligner sur l'Allemagne mais l'URSS peut la déclarer aligné sur l'URSS lors d'une prochaine phase de déclaration de guerre Alliée.

Tant que la Roumanie et l'URSS sont en guerre :

- L'Allemagne peut déclarer la Hongrie alignée sur l'Allemagne pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre de l'Axe ; et
- La Bulgarie ne peut s'aligner ni sur l'Allemagne ni sur l'URSS.

19.7 Pays mineurs de l'Axe

Quelques pays mineurs sont des pays mineurs de l'Axe potentiels. Ils commencent neutre (à moins que les données du scénario disent le contraire ~ voir en 24.). Ils entrent en guerre quand quelqu'un leur déclare la guerre ou s'ils s'alignent sur une puissance majeure de l'Axe (voir en 9.8). Seulement un seul pays mineur peut s'aligner sur chaque puissance majeure par impulsion.

Argentine

L'Allemagne peut déclarer que l'Argentine s'aligne sur elle pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre de l'Axe si l'Argentine est neutre et qu'une puissance majeure Alliée a déclaré la guerre à n'importe quel pays mineur de la carte Amérique.

Bulgarie, Finlande, Hongrie, Roumanie,

La règle portant sur la revendication frontalière soviétique (voir en 19.6) explique quand l'Allemagne peut déclarer la Bulgarie, la Finlande, la Hongrie et la Roumanie alignées sur elle.

La Perse et l'Irak

L'Allemagne peut déclarer que la Perse ou l'Irak s'aligne sur elle pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre de l'Axe si le pays mineur concerné est neutre et s'il y a un total d'au moins 4 corps allemands dans n'importe quels pays adjacents (à l'exclusion de l'URSS et de la Turquie).

L'Italie peut déclarer que la Perse ou l'Irak s'aligne sur elle pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre de l'Axe si le pays mineur concerné est neutre et s'il y a un total d'au moins 4 corps italiens dans n'importe quels pays adjacents (à l'exclusion de l'URSS et de la Turquie).

L'Allemagne est prioritaire si les deux voulaient faire ces déclarations.

Siam

Le Japon peut déclarer que Siam s'aligne sur le Japon pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre de l'Axe si Siam est neutre.

Espagne

Une puissance majeure de l'Axe peut déclarer que l'Espagne s'aligne sur elle pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre de l'Axe si l'Espagne est neutre et qu'une unité de cette puissance majeure de l'Axe occupe Gibraltar. Une fois alignée, Gibraltar fait partie du pays mère Espagnol.

Suède

Les unités allemandes peuvent se déplacer, et tracer une ligne de ravitaillement, dans et via la Suède si la Suède est neutre et s'il y a au moins 1 autre unité allemande en Finlande et en Norvège. Si la Suède est neutre, aucune unité allemande ne peut terminer une phase en Suède.

Turquie

L'Allemagne peut déclarer que la Turquie s'aligne sur elle pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre de l'Axe si la Turquie est neutre et qu'au moins 4 corps allemands en URSS sont dans des Hex adjacents à la frontière turque.

Yougoslavie

Une puissance majeure de l'Axe qui contrôle Athènes peut déclarer que la Yougoslavie s'aligne sur elle pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre de l'Axe si :

- La Yougoslavie est neutre ; et
- L'Italie, la Hongrie, la Roumanie, la Bulgarie, la Grèce et l'Albanie sont toutes contrôlées par l'Axe.

19.8 Pays mineurs alliés

Quelques pays mineurs sont des pays mineurs Alliés potentiels. Ils commencent neutre (à moins que les données du scénario disent le contraire). Ils entrent en guerre quand quelqu'un leur déclare la guerre ou quand ils s'alignent sur une puissance majeure Alliée (voir en 9.8). Seulement un pays mineur peut s'aligner sur chaque puissance majeure par impulsion.

Brésil

Les USA peuvent déclarer que le Brésil s'aligne sur eux pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre Alliée si le Brésil est neutre et que les USA sont en guerre contre l'Allemagne, l'Italie et le Japon.

Bulgarie

La règle sur la revendication frontalière soviétique (voir en 19.6) détermine quand l'URSS peut déclarer l'alignement de la Bulgarie.

Amérique centrale

Les USA peuvent déclarer que l'Amérique centrale s'aligne sur eux pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre Alliée si l'Amérique centrale est neutre et que les USA sont en guerre contre l'Allemagne, l'Italie ou le Japon.

Mexique

Les USA peuvent déclarer que le Mexique s'aligne sur eux pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre Alliée si le Mexique est neutre et que les USA sont en guerre contre l'Allemagne, l'Italie et le Japon.

Mongolie

La Mongolie est un pays mineur aligné sur l'URSS dans chaque scénario.

Yougoslavie

Le Commonwealth peut déclarer que la Yougoslavie s'aligne sur lui pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre Alliée si la Yougoslavie est neutre et s'il y a un total de 4 corps ou plus du Commonwealth dans n'importe quels pays adjacents.

La France peut déclarer que la Yougoslavie s'aligne sur elle pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre Alliée si la Yougoslavie est neutre et s'il y a un total de 4 corps français ou plus dans n'importe quels pays adjacents.

19.9 Indes orientales néerlandaises

Vous ne pouvez pas déplacer d'unités terrestre et aérienne Alliées (sauf Hollandaises) dans les Indes orientales néerlandaises jusqu'à ce que :

- Vous avez choisi l'option d'entrée US 51 (voir en 13.3.2) ; ou
- Le Japon soit en guerre contre le Commonwealth ; ou
- Une unité terrestre de l'Axe soit entrée dans les Indes orientales néerlandaises.

Par la suite, il n'y a aucune restriction.

19.10 Autriche & Prusse orientale

L'Autriche et la Prusse orientale font partie du pays mère allemand. Vous ne pouvez pas les conquérir séparément du reste de l'Allemagne.

19.11 Pays mineurs de l'Afrique française

Si vous jouez avec la carte Afrique (**option 1**), la Mauritanie, le Soudan français, le Sénégal, la Guinée française, la Côte d'Ivoire, la Haute-Volta, le Togo & Dahomey et la Colonie du Niger sont des pays mineurs séparés. Si vous ne jouez pas avec la carte Afrique, tous ces pays sont traités comme un seul pays mineur, l'Afrique occidentale française et toutes les unités de ces pays sont traitées comme appartenant à ce pays mineur.

De la même façon, si vous ne jouez pas avec la carte Afrique, le Cameroun, le Gabon, le Congo (middle congo), l'Oubangui-chari (Ubangi-Shari) et le Tchad sont traités comme un seul pays mineur, l'Afrique équatoriale française et toutes les unités de ces pays sont traitées comme appartenant à ce pays mineur.

19.12 L'Ukraine (option 62)

L'armée ukrainienne représente les forces qui auraient pu être levées si l'un des 2 camps avait eu une attitude plus tolérante face aux ukrainiens. Au début de la partie, tous les ukrainiens sont enlevés du jeu.

Au début de n'importe quelle phase de paix, la puissance majeure contrôlant Kiev peut utiliser un pion « offensive » pour créer le pays mineur ukrainien.

Si une puissance majeure de l'Axe crée l'Ukraine, l'Allemagne doit alors détruire 1 corps SS de chaque type (MIL, GAR, INF, MOT, etc.) sur la carte ou le cercle de production (au choix du possesseur). Si un type de corps n'est pas sur la carte ou sur le cercle de production, 1 corps de ce type doit être tiré du force pool (choisi par le possesseur s'il y en a plus d'un) et enlevé du jeu. S'il n'y en a pas ou que le joueur allemand ne le fait pas, l'Ukraine n'est pas créée.

Lors de la création de l'Ukraine, tous les Hex en Ukraine contrôlés par le camp qui l'a créé, deviennent des Hex du pays mère ukrainien. Au fur et à mesure que des Hex en Ukraine deviennent contrôlés par le camp qui l'a créé, ils sont immédiatement reversés au pays mère ukrainien.

Tous les Hex en Ukraine contrôlés par l'autre camp restent sous leur contrôle. Cependant, ils deviennent des Hex Ukrainien conquis (hormis les villes contrôlés par les Soviétiques qui font parti du pays mère Soviétique pour le ravitaillement uniquement, et même alors, seulement jusqu'à ce qu'elles soient occupées par une unité contrôlée par l'Axe).

Polif : Sur la piste d'allégeance politique, la Roumanie se déplace de 4 niveaux d'influence (modifié par les barrières d'influence si nécessaire) vers l'autre camp.

Dès que l'Ukraine est créée, la MIL ukrainienne est placée sur le cercle de production pour qu'elle arrive avec les renforts du tour prochain. Les unités ukrainienne disponibles restantes sont ajoutées au force pools et peuvent être produites à partir de maintenant. Durant les prochaines années, lorsque d'autres unités deviendront disponible, ces unités seront aussi ajoutées dans les force pools (voir **WiF**, en 4.1.1). Les MIL soviétiques des villes d'Ukraine sont enlevées du jeu chaque fois qu'elles ne sont plus sur la carte.

Une fois créée, l'Ukraine est considérée comme un pays mineur indépendant avec Kiev pour capitale. Elle est alignée sur la puissance majeure qui l'a installé (par exemple, toutes les usines bleues sont disponibles pour son possesseur, Kiev est une source de ravitaillement secondaire, etc.). Elle peut être conquise et libérée comme tout autre pays mineur.

Avant que le pays mineur ukrainien ne soit créé, des unités de partisan soviétique (non ukrainienne) peuvent ci trouver. Dès que le pays mineur ukrainien est créé, enlevez toutes les unités de partisans en Ukraine. Les partisans soviétiques ne peuvent plus être placés ici. A la place, chaque fois qu'un jet de dé risque de faire apparaître une unité de partisan en Union Soviétique, faite aussi un jet de dé séparé pour les partisans en Ukraine. La valeur de partisan en Ukraine est de 10 et affecte seulement les puissances majeures ennemies (càd, équivalent aux partisans verts sur la Table des Partisans).

Exemple : Les Soviétiques contrôlent Kiev en Mai/Juin 1944. Au début de la phase de production, ils dépensent un pion « offensive » pour créer l'état ukrainien. Toutes les unités de partisan en Ukraine sont enlevées du jeu. Lors de la prochaine phase de partisan, la Table des Partisans indique un jet de dé pour l'Union Soviétique. Vous devrez faire 2 Jets, 1 pour les partisans en Union Soviétique et 1 pour les partisans en Ukraine.

Si une unité (sauf ukrainienne) d'une puissance majeure de l'Axe entre ou déclare la guerre à l'Ukraine, l'URSS peut briser le pacte Germano-soviétique (voir en 19.5.3) durant n'importe quelle phase de déclaration de guerre Alliée.

19.13 Les unités MIL

Toutes les unités MIL arrivant dans des villes d'un pays mineur aligné sont des unités de ce pays mineur. Toutes les autres MIL sont des unités d'une puissance majeure.

20. Communistes chinois

Le joueur soviétique contrôle toujours les unités chinoises Communistes et leurs activités sont décomptées du nombre d'activités autorisées soviétiques. Les partisans en Chine sont toujours des unités chinoises Communistes.

Cependant, les unités chinoises Nationaliste et Communiste sont placées dans les mêmes force pool. Seul le joueur Nationaliste peut produire des unités, mais il ne peut pas choisir la faction (càd il ne peut choisir de construire une unité Nationaliste plutôt qu'une Communiste).

À part ce qui a été écrit (et le placement des renforts ~ voir en 4.2), les Chinois Communiste et Nationaliste forment une seule puissance majeure à tous les points de vue (par exemple, ils ne peuvent pas être conquis séparément et leur déclarer la guerre n'a qu'un seul effet sur l'entrée US, etc.).

21. Stilwell

Stilwell est un QG chinois Nationaliste. Cependant, il est aussi traité comme un QG américain dans certains cas. Pour représenter cela, son symbole de QG est sur fond « vert américain ».

Stilwell est considéré comme un QG américain dans le cadre de l'engagement des troupes à l'étranger (voir en 18.2), donc sa présence en Chine permet au joueur américain d'envoyer jusqu'à 2 unités américaines en Chine.

Il est aussi considéré comme source de ravitaillement secondaire pour les unités américaines (et unités qui peuvent coopérer avec les unités américaines). Ces unités sont ravitaillées par Stilwell s'il peut tracer une ligne de ravitaillement ferroviaire vers une source de ravitaillement chinoise Nationaliste en arrière.

AfA option 48 : Les ressources de pétrole contrôlés par le Chinois peuvent réorganiser des unités américaines retournées en Chine si elles peuvent tracer une ligne de ravitaillement (de longueur illimitée) jusqu'à Stilwell.

22. Règles optionnelles

Les règles optionnelles ajoutent plus de variété et de réalisme au jeu. Soyez libre d'ajouter certaines ou toutes les règles suivantes selon votre convenance.

22.1 Renseignement (option 63)

Obtenir des points de Renseignement

Cette règle couvre l'ensemble des opérations de Renseignement, de l'accumulation d'informations ordinaires effectuée assidûment par toutes les forces militaires, jusqu'au colossales entreprises de décodage financées par les Polonais, les Français, les Britanniques et plus tard les Américains.

Pendant la phase de Renseignement, les puissances majeures *actives* peuvent entreprendre de collecter du Renseignement. Chacune d'elles a une opération de Renseignement gratuite. Pour chaque point de construction dépensé pour le Renseignement durant la production, vous obtenez une opération de Renseignement supplémentaire. Les opérations de Renseignement forment une classe à part et sont soumises au gearing limit (voir en 13.6.6).

Pour chaque opération de Renseignement, vous pouvez jeter un dé ou acquérir un multiple.

Chaque opération de Renseignement donne 2 jets de dés ou 1 multiple au Commonwealth et à l'Allemagne, 2 jets de dés ou 2 multiples aux USA, et 1 jet de dé ou 1 multiple pour les autres puissance majeure active. Notez secrètement comment vous allez utiliser vos opérations de Renseignement.

Révélez maintenant vos opérations de Renseignement.

Chaque camp détermine le nombre de dés accumulés puis les jette. Comparez le plus haut des dés jetés de chaque camp.

Chaque puissance majeure active du camp ayant eu le plus haut jet de dé multiplie la différence des 2 plus hauts dés de chaque camp par son multiple. Ce total donne le nombre de points de Renseignement que la puissance majeure reçoit.

Si les meilleurs jets de dés étaient les mêmes, on considère que les Alliés ont eu un jet supérieur de 1 à celui de l'Axe. Si un camp ne jette pas de dés, son plus haut jet sera « 0 ».

Exemple : On est en Nov/Dec 1939. L'Italie, les USA et l'URSS sont neutres et ne peuvent pas entreprendre de gagner des points de Renseignement. Heinz a dépensé 1 point de construction allemand pour les opérations de Renseignement. Ainsi, il pourrait avoir 4 jets de dés, un multiple de 2, ou 2 dés et un multiple de 1. Il décide d'obtenir 2 jets de dés et 1 multiple. Kasigi dépense son opération de Renseignement japonaise gratuite en un multiple (et espérer profiter des jets de dés allemands).

Jeremy a dépensé un point de construction du Commonwealth pour le Renseignement. Il décide de jeter 4 dés. Jeanne dépense 3 points de construction français, en mettant tout sur les multiples (4), pendant que Ju-Ming dépense un point de construction chinois pour un multiple et son opération gratuite sur un jet de dés.

Il y a 2 jets de dés pour l'Axe et 5 dés pour les Alliés (4 pour le CW et 1 pour la Chine). Le plus haut jet de dés pour l'Axe donne « 7 », alors que les Alliés obtiennent inévitablement un « 10 ». L'Axe n'aura aucun point de Renseignement durant ce tour. La Chine gagne 3 points de Renseignement alors que la France en obtient 12. Jeremy marmonne entre ses dents « il est temps que certains de mes Alliés fassent leur part du travail ». Jeanne sourit en réponse.

Gardez une trace écrite du nombre de points de Renseignement que chaque puissance majeure accumule.

Durant une phase de paix, si le pays mère (seulement le Royaume-Uni pour le Commonwealth) d'une puissance majeure est conquis ou si la France se voit imposer le gouvernement de Vichy, cette puissance majeure perd tous ses points de Renseignement accumulés et la puissance majeure conquérante en récupère la moitié.

Dépense des points de Renseignement

Vous pouvez dépenser vos points de Renseignement durant n'importe quel tour. Annoncez simplement la dépense de vos points au moment approprié et déduisez les points dépensés de votre total enregistré.

Vous ne pouvez pas dépenser de points de Renseignement dans un *impulse* où vous êtes surpris (voir en 15).

Si les deux camps veulent dépenser des points de Renseignement en même temps, le camp ayant l'initiative les dépense en premier.

Les points de Renseignement :

Vous permettent de...	Coût
Examiner la moitié des marqueurs d'entrée choisis au hasard d'une autre puissance majeure.	1
Ajouter 1 unité terrestre, navale ou aérienne choisie au hasard parmi celles de l'année prochaine, dans votre force pool.	3
Ajoutez ± 1 à n'importe quel jet de dé.	5
Re-jeter 1 dé.	15
Lancer secrètement le prochain jet de la météo (ou examiner le jet du prochain tour s'il a déjà été jeté).	3
Lancer secrètement le prochain jet d'initiative.	5
Soustrayez la moitié des points de Renseignement d'une autre puissance majeure.	Jet de dé
Examinez le prochain jet d'initiative de l'un ou l'autre camp (mais pas les deux) si elle a déjà été déterminé.	1
Déplacer un marqueur d'entrée choisi au hasard d'un pool d'entrée US vers l'autre, ou d'un pool de tension US vers l'autre.	3
Donnez des points de Renseignement à tout autre puissance majeure active de votre camp.	x2*

* ~ Ainsi, si vous dépensez 10 points de Renseignement, vous augmenterez le total de l'autre puissance majeure de 5.

La recherche accélérée

L'ajout d'unités dans vos force pool symbolise un investissement plus important dans la recherche de nouveaux types d'armement.

Vous pouvez ajouter une unité même si vos force pools ne sont pas vides. Vous décidez si vous voulez ajouter une unité terrestre, aérienne ou navale. Choisissez au hasard une unité d'un de ces types. Si aucune unité d'un type choisi (terrestre, aérienne ou navale) n'est disponible parmi les unités de l'année prochaine, choisissez-en une parmi celles de l'année suivante et ainsi de suite.

Les modificateurs de jet de dé

Si vous voulez modifier un jet de dés, vous devez l'annoncer avant que les dés soient lancés (le camp ayant l'initiative décide en premier). Cependant, vous pouvez décider après le jet si vous ajouter 1, soustrayez 1 ou si vous n'appliquez pas de modificateur au résultat.

Si vous voulez relancer n'importe quels dés, vous devez l'annoncer après que les dés aient été lancés, mais avant toute autre action. Si vous demandez une relance, tous les dés sont rejetés. Des dés relancés ne peuvent pas être rejetés de nouveau.

Vous pouvez modifier ou relancer tout jet de dés, que ce soit votre jet ou celui de votre adversaire. Si c'est le jet d'un combat, une de vos unités ou Hex doit être impliqué dans le combat.

Vous pouvez préférer ne pas permettre à certains jets d'être modifiés ou relancés (par exemple, la météo, la fin d'un *impulse* etc.) - nous laissons cela à votre jugement.

Les deux camps peuvent dépenser des points pour modifier le même jet. Un modificateur net inférieur à -1 est -1, et un modificateur net supérieur à +1 est +1.

Le contre-espionnage

Si vous entreprenez de soustraire la moitié des points de Renseignement accumulés par une autre puissance majeure, dépensez

un nombre de points de Renseignement égal à un jet de dé. Si vous n'en avez pas assez, vous perdez ce que vous avez sans en tirer avantage. Si vous en avez assez, réduisez de moitié les points accumulés par une autre puissance majeure.

Les jets d'initiative

Si vous lancez secrètement le prochain jet d'initiative, vous pouvez décider après le jet si c'est votre jet ou celui de votre adversaire. Bien sûr, si un de vous a déjà lancé le dé pour le prochain tour, vous n'aurez alors pas le choix.

Les jets de dés prédéterminés peuvent encore être modifiés ou relancés en dépensant des points de Renseignement.

Marqueurs d'entrée US

Pendant la phase d'entrée US, vous pouvez seulement déplacer un marqueur d'entrée US d'un pool vers un autre *après* tous les jets d'entrée US. N'importe quelle puissance majeure peut le faire, à condition qu'il y ait un marqueur à déplacer disponible.

22.2 Construction & destruction des usines (option 30)

Construction

Vous pouvez construire au maximum 1 nouvelle usine par tour pour chaque puissance majeure. Elle coûte 8 points de construction et prend 4 tours pour arriver.

Quand une nouvelle usine arrive, vous devez placer un marqueur « usine » sur un Hex de ville de votre pays mère pour indiquer sa construction (seulement en Grande-Bretagne pour le Commonwealth tant qu'elle n'est pas conquise). Vous ne pouvez jamais avoir plus de 2 usines bleues dans un Hex. Les nouvelles usines sont toujours des usines bleues.

Si une usine imprimée est détruite, vous n'êtes pas obligé d'en reconstruire une nouvelle ; vous pouvez simplement la réparer. C'est bon marché et plus rapide (4 points de construction et 2 tours). Vous pouvez seulement réparer les usines imprimées, et non les usines que vous avez construites.

MiF option 7 : Si vous jouez avec les unités ENG (voir en 22.4.1), vous ne pouvez pas réparer d'usine détruite tant qu'une unité ENG n'est pas empléée dans l'Hex de l'usine durant le tour où vous financez sa réparation.

Destruction

Les usines bleues et rouges peuvent être détruites par bombardement stratégique (voir en 11.7). Si vous avez le choix, détruisez les usines bleues en premier.

Vous pouvez aussi détruire une usine *bleue* si une unité terrestre ennemie (☹) occupe un Hex dans le pays. Pour cela, une de vos unités terrestres doit être ravitaillée dans un Hex contenant au moins une usine bleue durant la phase de calcul de la victoire (voir en 13.8). Chaque unité terrestre peut seulement détruire 1 cheminée d'usine par tour. Si l'Hex a 2 usines bleues, vous pouvez détruire les deux usines dans le même tour à condition d'avoir 2 unités terrestres dans cet Hex.

22.3 Conflit du commandement japonais (option 64)

Tout le long de la guerre, la Marine Japonaise Impériale a partagé de nombreuses disputes sanglantes avec l'Armée Japonaise Impériale. Elles n'étaient pas d'accord sur la direction stratégique de la guerre à suivre, ce qui se ressentit sur la répartition des ressources. Pour représenter ces querelles intestines, vous auriez besoin de 2 joueurs Japonais. Mais cette règle compliquera tout de même un peu la vie du joueur Japonais.

Placez d'en un seul force pool les bombardiers LND et NAV Japonais. Vous les séparez toujours suivant leur coût mais plus suivant leur type. Quand vous construisez un avion, ce que vous obtenez est, par conséquent, un ticket de tombola.

De la même façon, les unités MAR et les unités INF sont placés dans le même pool. A chaque fois qu'il y a une unité MAR dans le force pool des INF, cela suppose que chaque unité INF vous coûtera 5 points de construction. Si vous ne tirez pas de MAR, vous avez 2 points de construction en plus à dépenser. Si vous n'avez pas 5 points de construction de disponibles, vous ne pouvez pas construire d'unité INF.

22.4 Unités optionnelles

22.4.1 Les divisions (AsA/MiF/PoliF option 2)

AsA, MiF et PoliF contiennent des divisions. Traitez toute unité de la dimension d'une brigade comme une division.

Chaque type de division va dans un nouveau force pool. Les divisions ARM et MECH comptent dans le gearing limit de la classe « blindés ». Les divisions CAV comptent dans le gearing limit de la classe « cavalerie ». Les autres divisions comptent dans le gearing limit de la classe « infanterie ». Les divisions ne sont pas limitées dans l'avance de construction (voir en 13.6.5) si des corps de leur type sont encore disponible dans les force pool, et vice versa.

Les divisions ont un ZdC seulement dans leur propre Hex.

La limite d'empilement est de 3 unités terrestres par Hex (5 unités terrestres dans un Hex hors-carte), dont seulement 2 (ou 4) peuvent être de la taille d'un corps ou d'une armée.

Les divisions ARM et MECH sont seulement l'équivalent d'un demi corps (ou armée) ARM ou MECH en ce qui concerne le choix de la Table des Combats. Bien que ce soient des unités ARM, la 79^{ème} division du Commonwealth et la division US Marines peuvent aussi envahir à partir d'un TRS (même si vous jouez avec l'**option 26**).

Une division retournée a seulement un facteur de combat de 1 si elle est attaquée alors qu'elle n'est pas ravitaillée.

La 51^{ème} division aéroportée du Commonwealth et la 5^{ème} division de montagne allemande sont des unités MTN qui peuvent être parachutées dans un Hex seulement si elles sont accompagnées par une unité PARA coopérante. Si l'unité PARA est détruite ou avortée par un combat aérien (ou par un tir antiaérien ~ voir en 22.4.2) mais que la division aéroportée survit, la division doit être rebasée.

Sur tous les autres points, les divisions ont les capacités et les restrictions de leurs corps ou armées équivalentes.

Scinder

Vous pouvez construire des divisions suivant la méthode habituelle (voir en 13.6.5). Mais il existe un autre moyen : Vous pouvez scinder un corps ou une armée non retourné sur la carte qui n'est pas dans une ZdC ennemie, en 2 divisions au début d'une phase de production. Chaque corps ou armée se scinde en 1 division du même type et en 1 division INF ou MOT (selon votre choix). Les corps SS se scindent en 1 division SS équivalente et en 1 division SS ou normale INF ou MOT.

Quand vous scindez un corps ou une armée, vous pouvez choisir des divisions de votre force pool mais le total des facteurs de combat des divisions ne peut pas dépasser la moitié (arrondie au dessus) du facteur du corps ou de l'armée.

S'il n'y a pas assez de divisions dans votre force pool pour scinder un corps ou une armée, vous pouvez en enlever de n'importe où sur la carte pour terminer la scission.

Reformer

Des divisions peuvent se reformer en un corps ou une armée. Si 2 divisions non retournées sont empilées ensemble en dehors d'une ZdC ennemie à la fin d'une phase de production, et qu'1 d'elles est une division MOT, vous pouvez reformer un corps ou une armée du même type que l'autre division. S'il n'y a aucun corps ou armée de ce type de disponible, vous pouvez les reformer en un corps ou une armée INF à la place.

Choisissez au hasard le corps ou l'armée à partir des force pools. Continuez à tirer au hasard jusqu'à ce que vous en trouviez un ou une qui a un facteur de combat inférieur au double de ceux des 2 divisions.

Remettez les divisions dans les force pools et remplacez-les sur la carte par le corps ou l'armée reformé.

Exemple : Les Allemands ont une division MOT (de facteur 2) et une division ARM SS (de facteur 4) empilées ensemble au début de la phase de production. Vous pouvez les remplacer par un corps ARM SS ou INF ayant un facteur de combat de 11 ou moins.

Divisions de troupe à ski (AsA option 65)

Les troupes à ski considèrent les Hex de marais et de forêt comme terrain clair dans le cadre du mouvement quand il neige ou lorsqu'il y a du blizzard.

Les troupes à ski ne doivent pas s'arrêter quand elles entrent dans une

ZdC ennemie lorsque tombe la neige ou souffle le blizzard.

Les troupes à ski peuvent tracer une ligne de ravitaillement à travers une ZdC ennemie quand il neige ou souffle le blizzard, mais pas à travers des Hex occupés par des unités terrestres ennemies.

Les troupes à ski fournissent un bonus lors des combat hivernaux (voir en 8.2.7).

Divisions du génie (MiF option 7)

Certaines divisions du génie (ENG) sont motorisées et ont droit aux avantages des motorisés. D'autres unités du génie ont les capacités spéciales des unités MAR. Vous pouvez jouer le génie comme du génie de combat et/ou bâtisseur.

Génie de combat

Les unités ENG non retournées ne sont pas divisées par 2 ou par 3 quand elles attaquent ou overruntent à travers une rivière, un canal ou un côté d'Hex fortifié. Elles font aussi profiter ce bonus à un nombre d'unités terrestres empilées avec elles égal à sa valeur de combat. Une unité ENG attaquant à travers une rivière et un côté d'Hex fortifié, ignore seulement le côté d'Hex fortifié. Le défenseur a toujours tous les autres avantages du combat s'il est derrière un côté d'Hex fortifié.

Une unité ENG donne un +1 au jet de dé de combat terrestre (voir 11.16.5) quand il attaque une ville contenant 2 ou 3 usines. Une unité ENG en défense soustrait 1 du jet de dé quand il défend une ville contenant 2 ou 3 usines. Ces bonus sont à ajouter aux autres et peuvent être utilisés simultanément (par exemple, si une unité ENG attaque à travers une rivière une ville avec 2 usines, elle ignore la rivière et ajoute +1 à l'attaque).

Si une unité ENG apporte un quelconque bonus dans une attaque, elle prend toujours la première perte (même avant les unités blanches attaquant en hiver).

Génie bâtisseur

Vous pouvez utiliser une usine rouge occupée ou conquise seulement après la première phase de production où vous y aviez une unité ENG (même retournée).

Tout port majeur que vous avez occupé ou conquis reste un port mineur jusqu'à ce qu'il soit réparé. Il est réparé après la première phase de production où vous y aviez une unité ENG (même retournée).

22.4.2 L'artillerie (AsA option 3)

Si vous jouez avec cette règle, il y a une nouvelle classe de gearing limit : L'artillerie. Il y a 3 types d'artillerie : L'artillerie antichar (AT), l'artillerie antiaérienne (AA) et l'artillerie de campagne (ART).

Elles forment trois nouveaux force pools et, comme pour les autres unités, vous devriez subdiviser chacun de ces force pool suivant leur coût.

Les unités AT et ART peuvent être de type tracté, motorisé et automoteur. Les unités AA ne regroupent que les variétés tractée et motorisée.

L'artillerie automotrice peut percer (résultat « B » en combat Blitz) lorsque vous faites une avance après combat (voir en 11.16.5) mais elle n'est pas considéré comme une unité ARM à tout autre point de vue.

L'artillerie motorisée peut aussi percer mais seulement si elle commence et termine la percée empilée avec la même unité ARM, HQ-A ou MECH.

Une unité d'artillerie *tractée* ou *motorisée* a un facteur de combat (avant modification) de « 1 » à moins qu'elle soit empilée avec une unité terrestre autre que de l'artillerie ou une unité terrestre intrinsèque (**exceptions** : Tir antiaérien par unité antiaérienne et bombardement par artillerie de campagne).

Toutes les unités d'artillerie retournées ont un facteur de combat de 1 (avant modification) si elles ne sont pas ravitaillées.

Les unités antichar

Si une unité AT a un facteur de combat dans un rond rouge (pas rose), doublez son facteur de combat si elle attaque une unité ARM, HQ-A ou MECH ennemie.

Si une unité AT a un facteur de combat dans un rond rouge ou rose, doublez son facteur de combat si elle est attaquée par une unité ARM, HQ-A ou MECH ennemie..

Chaque unité antichar en défense compte comme un corps ARM pour le choix de la table du combat terrestre (voir en 11.16.5).

Les unités antiaériennes

Les unités antiaériennes non retournées et ravitaillées peuvent tirer sur un avion ennemi qui effectue une mission dans l'Hex de l'unité antiaérienne ou dans tout Hex adjacent (cela représente les unités antiaériennes qui se sont dispersées sur une zone plus étendue).

Chaque unité antiaérienne peut tirer jusqu'à 4 fois dans une phase. Elle peut tirer 4 fois dans un Hex, trois fois dans un Hex puis une fois dans un autre, etc. Si vous tirez deux fois dans un Hex, doublez la valeur AA de l'unité. Si vous tirez 3 fois dans un Hex, triplez la valeur AA de l'unité. Si vous tirez 4 fois dans un Hex, quadruplez la valeur AA de l'unité. Vous pouvez sommer ensemble les valeurs de plusieurs unités antiaériennes.

Exemple : Votre unité antiaérienne de facteur 3 tire deux fois dans un Hex puis deux fois dans un autre Hex. Votre deuxième unité de facteur 1 tire 1 fois dans le premier Hex et 3 fois dans le deuxième. Par conséquent, vous tirez avec un facteur AA de 7 dans le premier Hex et un facteur AA de 9 dans le second.

Divisez par deux les facteurs AA des unités antiaériennes légères tirant dans un Hex contenant seulement des LND qui ont pris 4 tours ou plus pour être produits.

Vous résolvez le tir antiaérien après le combat aérien et avant l'attaque des bombardiers sur leur cible. Résolvez le tir antiaérien contre les bombardiers qui sont passés (uniquement) exactement comme un tir antiaérien naval (voir en 11.5.9). Ce tir réduira le facteur tactique, stratégique ou air-mer des bombardiers. Le tir antiaérien est affecté par la surprise (voir en 15.1).

Lors d'une mission d'attaque portuaire, vous ajoutez les facteurs des unités antiaériennes à ceux de tous les bateaux présents dans le port.

Si une unité antiaérienne exécute un tir antiaérien, retournez-la à la fin de la phase, quelque soit le résultat du tir. Si elle tire contre un avion effectuant un appui sol, retournez l'unité antiaérienne après la résolution de tous les combats de cet impulse.

Si une unité antiaérienne a un facteur de combat dans un rond *rouge*, doublez son facteur de combat si elle attaque une unité ARM, HQ-A ou MECH ennemie.

Si une unité antiaérienne a un facteur de combat dans un rond *rouge* ou *rose*, doublez son facteur de combat si elle est attaquée par une unité ARM, HQ-A ou MECH ennemie. Chaque unité antiaérienne en défense qui a un facteur de combat dans un rond rouge ou rose compte comme un corps ARM pour le choix de la table de combat terrestre (voir en 11.16.5).

PiF option 52 : Si des missions de jour et de nuit ont été effectuées dans le même Hex (voir en 14.2.3), pour le tir antiaérien, traitez ces missions comme ayant eu lieu dans des Hex différents.

Les unités d'artillerie de campagne

Vous pouvez utiliser une unité ART exactement comme toute autre unité terrestre. Cependant, une unité ART non retournée et ravitaillée peut aussi bombarder (son facteur de combat est dans un rond gris). Le bombardement ne compte dans aucune limite d'activité (voir en 10.2).

Une unité d'artillerie bombarde un Hex adjacent comme si son facteur de combat *imprimé* était le facteur tactique d'un avion. Donc, elle peut exécuter un ground strike ou un appui sol (offensif ou défensif) dans cet Hex. L'artillerie perçoit les effets de la surprise (voir en 15.), et des pions « offensive » lors d'une action terrestre (voir en 16.3). Son facteur est affecté par le terrain et le temps exactement comme le facteur tactique d'un avion.

Une unité ART ne peut pas utiliser son facteur de combat pour bombarder son propre Hex (càd si elle est attaquée).

Si vous utilisez le facteur de combat d'une unité ART pour bombarder, son facteur n'est pas réduit à 1 si elle est la seule unité terrestre dans l'Hex.

Les unités ART qui bombardent à travers un côté d'Hex maritime, une rivière, un canal, un détroit ou un côté d'Hex fortifié ne divisent pas par deux ou par trois leurs facteurs de combat. Elles ne peuvent pas bombarder à travers un côté d'Hex alpin. Si elles participent normalement à une attaque, elles sont comme d'habitude divisés par deux ou par trois suivant le terrain.

Une unité ART qui bombarde est retournée après l'avance après combat (voir en 11.16.5) *sans se soucier* du résultat du bombardement. Une unité ART qui bombarde (au lieu d'attaquer normalement) *ne peut pas* faire d'avance après combat.

L'artillerie ferroviaire allemande est une unité ART tractée. Cependant, elle peut *seulement* se déplacer le long des lignes de chemin de fer (par mouvement normal ou sur rail) à moins qu'elle soit transportée. Lorsqu'elle fait un mouvement sur rail, elle peut se déplacer comme un QG (elle n'a pas besoin de gare pour commencer et finir son mouvement).

22.4.3 Les hommes-grenouilles (AsA option 24)

Les unités d'hommes-grenouilles italiens et de minisub japonais et britannique sont du même type à tous les points de vue. Nous les appellerons tous « hommes-grenouilles ».

Les hommes-grenouilles forment un nouveau force pool. Ils forment la classe « hommes-grenouilles » dans le gearing limit.

Les hommes-grenouilles comptent comme un bateau si le port où ils sont est attaqué. Ils peuvent être overrunés comme toute autre unité navale (voir en 11.11.6) et peuvent se rebaser dans un port ami s'ils survivent.

Le mouvement des hommes-grenouilles

Les hommes-grenouilles peuvent faire un mouvement sur rail comme une unité terrestre (voir en 11.10).

Vous pouvez transporter aussi des hommes-grenouilles avec un TRS (voir en 11.4.5) ou un ATR (voir en 11.12).

Les hommes-grenouilles peuvent aussi faire un mouvement naval mais ils doivent terminer leur mouvement dans un port, ami ou ennemi. Les hommes-grenouilles peuvent terminer un mouvement dans un port ennemi seulement s'ils étaient ravitaillés au début de leur mouvement. Les hommes-grenouilles font leur mouvement naval comme une unité navale de surface.

Ils peuvent être interceptés (mais pas dans le port ennemi). S'ils sont interceptés, ils comptent comme 1 unité navale de surface pour le combat naval.

Combats des hommes-grenouilles

La capacité spéciale des hommes-grenouilles est d'entrer dans un port et d'attaquer les unités navales ennemies présentes. Seule une unité d'hommes-grenouilles peut attaquer le même port durant un impulse. Après l'attaque, l'unité d'hommes-grenouilles est détruite.

Les hommes-grenouilles attaquent de la façon suivante :

1. Les deux camps lancent les dés de recherche (comme pour une attaque portuaire ~ voir en 11.2). L'unité d'hommes-grenouilles est traitée comme si elle était dans la section du box maritime égale au double de leur facteur d'attaque (le chiffre dans le rond bleu) ;
2. Si le jet de recherche des hommes-grenouilles est plus haut que leur section, ils sont détruits avant même d'attaquer ;
3. Celui qui possède le port peut éviter l'attaque en dépensant 4 points de surprise ;
4. Vous exécutez l'attaque en utilisant la ligne air-mer (voir en 11.5.9) de la Table de Combat Naval. Cependant, celui qui possède le port choisit la première cible, celui qui contrôle l'homme-grenouille la seconde, etc. (bien sûr, vous pouvez dépenser des points de surprise normalement pour changer de colonne ou sélectionner une cible).

22.4.4 Les Queens (SiF option 66)

Cette unité représente deux transatlantiques de passager convertis (Queen Mary et Queen Elizabeth) qui étaient célèbre pour leur vitesse à juste titre. Vous l'utilisez comme un TRS normal qui serait plus rapide sauf qu'elle ne peut pas transporter d'unités HQ-A, ARM, MECH, d'artillerie ou aérienne. Les Queens peuvent remplacer une unité TRS au début d'un scénario.

22.4.5 Les unités territoriales (AfA option 10)

Quelques puissances majeures et pays mineurs ont une ou plusieurs unités territoriales de disponible dans leurs force pools au début du jeu.

Les unités territoriales forment un nouveau force pool mais compte comme une « infanterie » dans le gearing limit.

L'Italie peut construire la territoriale AOI italienne seulement si elle contrôle l'Ethiopie ou la Somalie italienne (**AfA option 1**: Ou l'Erythrée si vous jouer avec la carte Afrique). Elle peut arriver en tant que renfort dans un de ces pays.

Les territoriales sont contrôlées par la puissance majeure qui contrôle

leur pays mère ou territoire lorsqu'elles arrivent comme renforts, même si elles avaient été construites par une puissance majeure différente. Vous déplacez les territoriales de la carte vers le force pool quand leur pays mère ou territoire est conquis.

Les territoriales peuvent être construites avant même que le pays mineur du territoire est autorisé à être renforcé (par exemple, les Philippines ~ voir en 13.3.2, option d'entrée 41).

Le mouvement

En plus des restrictions sur les unités des pays mineurs quittant leur pays mère (voir en 19.4), les territoriales peuvent seulement quitter leur pays mère si elles sont contrôlées par une puissance majeure active.

Pour les mouvements, les unités territoriales traitent la montagne, la forêt et la jungle de leur pays mère comme un terrain clair. Elles paient le coût de mouvement normal en dehors de leur pays mère.

Le combat

Ajoutez 1 à votre jet de dé lors d'une attaque terrestre contre un Hex si toutes les unités terrestres de cet Hex en défense sont des territoriales (en plus du modificateur des unités retournées si c'est le cas).

Soustrayez 1 à votre jet de dé lors d'une attaque terrestre si toutes les unités en attaque sont des territoriales.

22.4.6 Les Croiseurs Légers (CLiF option 75)

Les croiseurs légers de **CLiF** remplacent ceux fournis dans **WiF** et représentent chaque CL et CA de la seconde guerre mondiale (excepté ceux déjà inclus dans **SiF**).

Les croiseurs de **CLiF** sont traités comme des croiseurs légers de **WiF**. Cependant, lorsque vous jouez avec **CLiF**, chaque BB et CV a un facteur ASW de 0 (voir en 11.5.10) et, si vous jouez avec le pétrole (voir en 13.5.1), les CA et les CL comptent comme le quart d'une unité pour la réorganisation finale.

Mer démontée (SiF/CLiF option 75)

Uniquement pendant la phase de mouvement naval (voir en 11.4), chaque croiseur léger, flottille de destroyer, **TRS**, (**CoIF option 76** : **ASW**, **tanker**) ou point de convoi (**CoIF option 76**: ou **tanker**) qui se déplace dans 1 ou plusieurs zones maritimes ou règne le blizzard ou la tempête, a sa portée et ses points de mouvement réduits d'1 point durant cette phase (notez que cela peut empêcher l'unité d'entrer dans sa zone maritime finale).

22.4.7 Les Sibériens (AfA option 68)

Chaque unité Sibérienne peut remplacer une unité INF soviétique au début d'un scénario. Dans les parties commençant en 1939, elles doivent commencer sur les cartes Asie ou Pacifique. Dans les autres parties, elles peuvent commencer n'importe où. Vous décidez après la mise en place quelles unités vous souhaitez remplacer, s'il y en a.

Mettez toutes les unités Sibériennes qui ne commencent pas sur la carte dans le force pool des INF.

22.4.8 Volontaires des villes (AfA, AiF, LiF & PoliF option 62)

Il y a plusieurs unités d'**AfA**, **AiF**, **LiF** et **PoliF** qui ont un nom de ville imprimé sur leur verso. Ces pions représentent des volontaires, qui combattirent ou potentiellement pouvaient combattre pour la puissance majeure qui partage la couleur de fond de leurs pions. Par exemple, Vlassov était un général soviétique brillant qui a rallié la cause allemande après sa capture, les SS recrutèrent du personnel dans les zones occupées, et le Japon utilisa quelque chinois et potentiellement aurait pu utiliser des Indiens ou des Sibériens pour leur compte.

Ces unités deviennent disponibles pour une puissance majeure lorsqu'elle contrôle leur pays mère. Durant n'importe quelle phase de production, alors que la ville d'origine d'une unité de volontaire est contrôlée par une puissance majeure, cette puissance majeure peut placer cette unité sur le cercle de production comme si elle l'avait construit durant ce tour. Elles sont gratuites la première fois qu'elles sont achetées et ne comptent pas dans le gearing limit. Elles arrivent en tant que renfort dans leur ville d'origine.

Les volontaires des villes qui arrivent dans les villes d'un pays mineur aligné, sont des unités de ce pays mineur. Tous les autres volontaires

sont des unités de la puissance majeure.

Si elles sont éliminées, elles retournent dans le force pool de la puissance majeure les contrôlant et peuvent être construites de nouveau plus tard. Par contre, vous devrez payer leur construction et seront soumises au gearing limit à partir de leur seconde production.

Quand leur ville est occupée ou conquise par une puissance majeure ennemie, elles sont retirées du jeu si à ce moment, elles sont dans le force pool ou sur le cercle de production. Si elles sont sur la carte, elles restent sous le contrôle de la puissance majeure les contrôlant jusqu'à leur destruction. Notez que, comme leur ville d'origine peut être contrôlée, perdue puis de nouveau contrôlée pendant la partie, ces unités peuvent entrer et quitter le jeu plusieurs fois. Néanmoins, elles sont gratuites seulement à leur première apparition.

L'unité Slovaque MIL est une unité de volontaires urbains basés à Bratislava.

Au début d'une campagne, on suppose qu'aucune de ses unités n'a déjà été produites dans la partie (par exemple, l'unité autrichienne peut être produite gratuitement la première fois qu'elle est construite durant n'importe quelle campagne).

22.4.9 Les unités de fortification (AfA/MiF option 5)

Les unités de fortification forment une nouvelle classe du gearing limit.

Vous pouvez volontairement enlever vos unités de fortification de la carte durant n'importe quelle phase de production.

Les unités de fortification ne peuvent pas se déplacer et n'empêchent pas les unités ennemies d'entrer dans leurs Hex. Elles sont détruites dès qu'une unité terrestre ennemie entre dans leur Hex.

Les unités de fortification n'ont pas de valeur de combat intrinsèque et ne peuvent pas attaquer. Leurs bonus de combat ne sont pas affectés par un manque de ravitaillement. Les ground strike et les bombardements d'artillerie n'ont aucun effet sur elles. Elles ne peuvent pas être utilisées pour satisfaire les pertes d'un combat.

Les unités terrestres qui attaquent un Hex contenant un fort à travers un côté d'Hex fortifié, divisent par deux leur valeur de combat (en plus de tout autre modificateur). Une unité qui est parachutée dans un Hex contenant un fort ne divise jamais par deux son facteur d'attaque. Si *chaque* unité terrestre attaque à travers un côté d'Hex fortifié, le défenseur a le choix de la Table des Combats.

Une fortification n'apporte aucun effet supplémentaire sur un côté d'Hex déjà fortifié (l'effet des côtés d'Hex fortifiés imprimés remplace celui des unités de fortification).

L'orientation de l'unité de fortification détermine quel(s) côté(s) d'Hex est(sont) fortifié(s) (3 côtés maximum par unité). Si deux unités de fortification occupent le même Hex, vous devriez les orienter de façon à couvrir des côtés d'Hex différents.

22.4.10 Unités de ravitaillement (MiF option 6)

Les unités de ravitaillement forment une nouvelle classe du gearing limit. Elles coûtent 3 points de construction et peuvent être construites seulement si tous ses points de construction ont pour seule origine des ressources pétrolières.

Elles sont toujours ravitaillées.

Elles s'empilent comme une division (même si vous ne jouez pas avec l'option des divisions ~ voir en 22.4.1).

Elles peuvent se déplacer normalement, sur rail, ou être transportée par TRS (voir en 11.4.5) ou par ATR (voir en 11.12).

Elles se déplacent comme une unité motorisée mais ne change pas le contrôle des Hex dans lesquels elles entrent. Elles n'ont pas de valeur de combat et ne peuvent pas attaquer. Elles ne sont jamais affectées par un résultat de combat.

Vos unités terrestres peuvent entrer dans un Hex qui contient seulement une unité de ravitaillement ennemie sans avoir besoin de l'overruner. Vous pouvez alors détruire l'unité de ravitaillement ou la remplacer avec une des votre (choisie au hasard).

Les unités de ravitaillement retournées peuvent être réorganisées comme n'importe quelle autre unité (Si vous jouez avec **AfA option 48** ~ voir en 13.5.1, elles ont besoin de pétrole pour être réorganisées).

Les avantages dans le ravitaillement

À n'importe quel moment du tour (même pendant l'impulse de l'adversaire), vous pouvez enlever une unité de ravitaillement de la carte si elle n'est pas retournée et si elle est empilée avec un QG avec

qui elle coopère. Pour le reste du *tour*, ce QG devient une source de ravitaillement *primaire*.

Option 48 : Durant la réorganisation finale, ce QG peut réorganiser des unités dépendantes du pétrole (voir lui-même) comme si c'était 1 ressource de pétrole.

22.4.11 Les fabriques de pétrole synthétique (AFA option 14)

Les unités de pétrole synthétique représentent les fabriques conçues pour transformer le charbon en pétrole. De tels complexes ont été construits en masse par l'Allemagne pendant la guerre mais aussi dans une certaine mesure, par le Japon.

Une fois sur la carte, elles produisent 1 point de ressource de pétrole par tour pour quiconque contrôle l'Hex.

Option 30 : Les ressources de pétrole (et les fabriques de pétrole synthétique) peuvent être détruites de la même façon que les usines (voir en 22.2). Vous ne pouvez pas détruire le pétrole que vous avez fourni à une autre puissance majeure dans le cadre d'un accord commercial (voir en 5.1).

Si une ressource de pétrole imprimée est détruite, vous pouvez la réparer. Cela coûte 4 points de construction et prend 2 tours. Vous ne pouvez pas réparer les fabriques de pétrole synthétique.

MiF option 7 : Vous ne pouvez pas réparer une ressource de pétrole détruite tant qu'une unité ENG (voir en 22.4.1) n'est pas empilée dans l'Hex de la ressource durant le tour où vous financez sa réparation.

22.4.12 Les unités amphibies (option 26)

Les unités amphibies (AMPH) forme un nouveau force pool. Elles sont considérées comme un « bateaux » pour le gearing limit.

Les AMPH ressemblent beaucoup aux unités TRS. Si vous ne jouez pas avec l'option amphibie, vous les traitez comme des TRS plus cher. Si vous jouez avec l'option amphibie, vous *ne pouvez pas* transporter d'unités HQ-A, ARM, MECH, aériennes, ou d'artillerie sur des AMPH.

Les MAR et les divisions peuvent toujours envahir à partir d'unités TRS (ou SCS si vous utilisez l'**option 25** ~ voir en 11.4.5), mais les autres unités terrestres peuvent seulement envahir à partir d'AMPH.

Les unités TRS en mer peuvent maintenant *embarquer* une unité terrestre depuis un Hex côtier (voir en 11.4.5) seulement si cet Hex est un port ou s'il contient un QG (cela veut dire qu'un QG non retourné peut toujours être embarqué). Les unités MAR, les divisions de classe « infanterie », et les unités qui embarquent sur des AMPH, ne sont pas concernées par cette restriction.

Vous ne pouvez plus *débarquer* une unité terrestre depuis un TRS en mer vers un Hex côtier ami (voir en 11.13) à moins que l'Hex soit un port ou contienne un QG (un QG non retourné peut toujours débarquer). Les unités MAR, les divisions de classe « infanterie » et les unités qui débarquent des AMPH, ne sont pas concernées par cette restriction.

Traitez un AMPH comme un TRS à tous les points de vue.

22.4.13 Les unités navales de ravitaillement (SiF option 69)

Les unités navales de ravitaillement sont des unités TRS normales à tous les points de vue. Si vous ne jouez pas avec cette option, traitez-les comme une autre unité TRS.

Au début d'une phase de mouvement naval, vous pouvez annoncer que vous « augmentez » la capacité d'un port mineur. Vous pouvez le faire s'il y a une unité navale de ravitaillement non retournée dans ce port. Retournez l'unité et placez-la adjacente au port pour indiquer que le port a été augmenté. Vous pouvez maintenant empiler 10 ou 15 unités navales supplémentaires dans ce port (l'unité retournée indiquera le nombre d'unités supplémentaires). L'unité navale de ravitaillement ne compte pas dans la limite des unités à empiler dans ce port et ne peut pas être choisie comme cible lors d'une attaque portuaire. Si elle est overrune, il faut la rebaser comme toute autre unité navale dans le port.

Au début d'une phase de mouvement naval, vous pouvez annoncer que vous remettez dans son état d'origine un port mineur augmenté. Replacez l'unité de ravitaillement sur son recto et remettez-la dans le port. Maintenant, l'empilement dans ce port est redevenu normal. Vous pouvez remettre à l'état d'origine un port augmenté seulement s'il ne provoque pas de sur-empilement après sa remise à l'état d'origine.

Augmenter ou remettre à l'état d'origine un port compte comme 1 mouvement naval.

22.4.14 Les armées de la Garde (Lif option 70)

Les 8 armées russes incluses dans LiF sont des armées de la Garde. Ce sont des unités de réserve, mais elles n'arrivent pas comme les autres troupes de réserve.

En effet, chaque fois que des unités terrestres soviétiques se retrouvent opposées dans un combat terrestre à des unités terrestres contrôlées par l'Allemand, les Soviétiques peuvent « promotionner » une de leurs unités impliquées dans le combat, en unité de la Garde du même type (par exemple, une ARM pour une ARM, ou une MOT pour une MOT, etc.).

Pour savoir si vous êtes autorisé à promouvoir une unité, après chaque combat terrestre, additionnez un certain nombre de points d'après le paragraphe ci-dessous.

Pour chaque unité contrôlé par l'Allemand de la taille d'un corps/armée :

- Éliminée +3 ;
- Brisée +2 ;
- Reculée +1.

Doublez ces valeurs pour des QG et divisez-les par 2 pour des unités de la taille d'une division.

Ensuite, soustrayez toutes les pertes que vous avez subies durant ce combat en utilisant la même méthode. Si le résultat est encore positif (càd que vous avez gagné la bataille), vous pouvez promouvoir 1 unité survivante immédiatement.

Ajoutez ce résultat au facteur de combat de l'unité que vous souhaitez promouvoir. Vous pouvez remplacer l'unité par une unité de la Garde du même type, si le total est égal ou supérieur au facteur de combat de l'unité de la Garde. L'unité de la Garde remplaçante conserve la même face visible que l'unité qu'elle remplace.

L'unité remplacée est renvoyée dans le force pool et peut être mise au rebut (scrapée) comme si elle avait été détruite.

Exemple : 2 armées soviétiques (une MECH 5-6 et une INF 6-3) se défendent derrière le coude du Dniepr (Hex E1429). Une attaque roumaine à 2 contre 1 (2/1) est lancée contre elles mais échoue lamentablement en obtenant 5 au dé en assaut. Les Roumains perdent 2 armées, tandis que les Soviétiques en perdent 1.

Par conséquent, dans le cadre de la promotion, les Soviétiques ont +3 (6 - 3). Ils décident de perdre le corps MECH, parce qu'en ajoutant 3 à l'armée MECH 5-6, ils totalisent seulement 8, un peu court pour atteindre les 11 points nécessaires à l'obtention de la seule armée MECH de la Garde.

En ajoutant 3 au facteur de l'INF 6-3, le joueur soviétique totalise 9 points. Malheureusement, l'INF 9-4 de la Garde était déjà sur la carte. Le joueur soviétique se rabat donc sur la 7^{me} armée de la Garde (8-4), la place sur la carte dans l'Hex E1429 et décide de remettre la 6-3 dans le force pool.

Notez que même si les Allemands avaient engagé une division dans l'attaque et qu'elle avait été prise comme perte, le total aurait été de 2 points (4,5 - 3), ce qui aurait été tout de même suffisant pour remplacer la 6-3 par la 8-4.

Quand elles sont détruites, les armées de la Garde sont remises dans le pool de réserve et sont de nouveau disponible pour d'autres promotions.

A la différence des réserves normales, lorsque l'Union Soviétique signe la paix avec l'Allemagne, les armées de la Garde présentent sur la carte ne sont pas renvoyées dans le pool de réserve.

22.4.15 Les Seigneurs de Guerre Chinois (PoliF option 71)

Les unités de seigneur de guerre chinois représentent des forces loyales à un seigneur de guerre particulier en Chine plutôt qu'au Gouvernement central. Chaque unité de seigneur de guerre a une ville indiquée sur le recto de son pion. C'est la ville d'origine du seigneur de guerre.

Toutes les unités de seigneur de guerre sont mises en place dans chaque partie sur leur ville d'origine et sont contrôlées par la puissance majeure contrôlant leur ville. Les unités de seigneur de guerre dont les villes d'origine sont contrôlées par le joueur Communiste sont considérées comme des unités Communistes. Si leur ville est contrôlée par le Nationaliste, ce sont des unités Nationalistes. Les unités de seigneur de guerre sont traitées comme n'importe quelle

autre unité à tous les points de vue, excepté qu'aucune unité de ce type ne peut se déplacer ni avancer après un combat de plus de 2 Hex de sa ville d'origine. Elles peuvent attaquer depuis ce 2^{ème} Hex vers un Hex où elles ne peuvent pas aller, mais ne pourraient pas avancer après le combat.

Exemple : *L'unité de seigneur de guerre de Lan-Chow commence le jeu à Lan-Chow. C'est une unité contrôlée par le Communiste. Pendant le jeu, elle se déplace en A0636 et participe à une attaque Communiste en vu de re-capturer Si-an, tenue actuellement par les Japonais. Bien que l'attaque soit un succès, l'unité de seigneur de guerre ne peut pas entrer dans Si-an, puisqu'elle se retrouverait à plus de 2 Hex de Lan-Chow.*

Si elles sont forcées de reculer après un combat, l'attaquant doit les faire reculer tout en les laissant à moins de 2 Hex de leur ville d'origine.

Cependant, si ce n'est pas possible, l'unité est alors détruite.

Les unités de seigneur de guerre éliminées sont remises dans les forces pools de son possesseur comme tout autre unité et doivent être reconstruite normalement. Lorsqu'elles arrivent en tant que renfort, les unités de seigneur de guerre sont placées dans leur ville d'origine.

Lorsqu'une ville d'origine d'un seigneur de guerre est conquise (ou capturée par l'autre faction chinoise), l'unité de seigneur de guerre est immédiatement retirée du jeu, même avant la résolution des autres combats (et les combats qui auraient inclus leurs unités).

Durant n'importe quelle phase de production, les unités de seigneur de guerre qui ne sont pas actuellement dans le jeu, peuvent être ajoutées dans les force pools de la puissance majeure qui contrôle leur ville d'origine et peuvent être construite à partir de ce tour.

22.4.16 Les QG partisan (PoliF option 72)

Le QG Zoya K. est traité comme n'importe quel QG Soviétique sauf que vous ne pouvez pas financer sa construction. En effet, vous pouvez seulement mettre en jeu le QG partisan à chaque fois que 2 unités de partisan sont empilées ensemble dans un Hex de l'Union Soviétique au début de n'importe quelle phase des partisans. Durant cette phase, le joueur soviétique doit enlever ces 2 unités de partisan et les remplacer par le QG partisan dans le même Hex.

Zoya K. est considéré comme un HQ-I normal à tous les points de vue (par exemple, il n'est pas restreint par la coopération comme les autres partisans, c'est une source de ravitaillement secondaire pour toutes les unités soviétiques, mais il doit encore tracer une ligne vers une source de ravitaillement primaire, etc.) excepté que Zoya K. lui-même est toujours ravitaillé dans son pays mère et n'a pas besoin de pétrole pour réorganiser.

Quand il est détruit, Zoya K. est enlevé du jeu jusqu'à ce qu'il remplace de nouveau 2 unités de partisan sur la carte suivant la procédure décrite ci-dessus. Quand il est brisé, le joueur qui le contrôle peut préférer le détruire.

Tito est aussi un QG partisan et suit les même règles que Zoya K. excepté que c'est une unité yougoslave et non russe.

22.4.17 Les unités lourdes (AiF/PatiF/PoliF option 73)

Durant la guerre, la plupart des pays ont équipé leurs unités d'armes plus lourdes pour tenter d'obtenir un avantage sur leurs adversaires. Les unités lourdes se différencient des unités normales par une fine barre noire sur le côté gauche du symbole OTAN.

Les unités lourdes remplacent les unités de WiF qui ont la même désignation. Si vous avez plus d'une unité lourde avec la même désignation, les unités de PatiF remplacent celles de PoliF et les unités de PoliF remplacent celles d'AiF.

Une fois qu'une unité lourde devient disponible, vous pouvez l'utiliser pour remplacer l'unité WiF ayant la même désignation pendant n'importe quelle phase de production. Si vous avez plus d'une unité lourde de disponible, choisissez celle que vous voulez utiliser.

Si l'unité WiF à remplacer est dans le force pool ou sur le cercle de production, remplacez-la simplement avec l'unité lourde. Si l'unité est sur la carte, vous pouvez améliorer l'unité WiF directement sur le champ de bataille à condition qu'elle puisse tracer une ligne de ravitaillement vers son pays mère et qu'elle ne soit pas dans une ZdC ennemie.

Chaque unité améliorée sur la carte ou sur le cercle de production coûte 2 points de construction et est mise place immédiatement

pendant la phase de production. L'unité lourde remplace l'unité WiF dans son emplacement actuel. Si l'unité à remplacer n'est pas dans son pays mère, retournez l'unité lourde à sa mise en place.

Quand vous remplacez une unité WiF par son équivalence lourde, l'unité WiF est enlevée définitivement du jeu.

Vous pouvez avancer la construction d'une unité lourde comme tout autre unité (voir en 13.6.5). Si vous ne pouvez pas avancer la construction d'une unité lourde choisie au hasard (à cause de son coût ou de l'emplacement de l'unité WiF à remplacer), alors vous ne pouvez plus avancer la construction d'unité lourde pendant ce tour et l'unité lourde qui a été tirée est remis dans le pool des unités non encore disponible.

Exemple : *Durant la phase de production de 1942, les Soviétiques n'ont plus d'unité MOT lourde dans leur force pool. Le joueur soviétique décide d'avancer la construction d'une unité MOT de 1943. Il tire au hasard une MOT lourde parmi seulement celles de 1943. Heureusement, l'unité non lourde équivalente est actuellement sur la carte et dans une position qui lui permet d'être améliorée sur le champs de bataille.*

Cette unité est enlevée du jeu et son équivalence lourde est placée sur la carte dans le même Hex. Cette unité coûte 5 points pour être construite (2+2,5=4,5 arrondi à 5). Si l'unité non lourde équivalente n'était pas sur la carte, elle aurait coûté 8 points (5+2,5=7,5 arrondi à 8) pour être construite et aurait pris 3 tours pour arriver avec les renforts. Si la MOT lourde tirée au hasard ne pouvait pas remplacer l'unité non lourde équivalente (par exemple, si elle était dans une ZdC ennemie), elle aurait été remise dans le pool des unités non encore disponible et les Soviétiques n'auraient pas pu avancer la construction de tout autre unité lourde durant ce tour.

22.4.18 Unités Air Cav (AiF/PatiF/PoliF option 74)

Les unités Air Cav (ACV) forment un nouveau type d'unité. Bien que les unités ACV appartiennent à la classe «cavalerie», elles ne peuvent pas se déplacer pendant la phase de mouvement terrestre. Les ACV se déplace plutôt comme des unités aériennes. En particulier :

- Elles payent les coûts de mouvement des unités aériennes ;
 - Chaque mouvement compte comme une mission aérienne dans les limites d'activités ;
 - En tempête ou blizzard, ou si elles commencent leur mouvement non ravitaillées, elles peuvent seulement s'envoler vers un Hex ami ;
 - Elles peuvent se déplacer dans ou à travers des Hex contenant des unités ennemies ou soumise à une ZdC ennemie mais seulement durant la phase de parachutage ;
 - Elles peuvent être interceptées et escortées par des avions dans leur Hex de destination ; et
 - Elles ne changent pas le contrôle des Hex qu'elles traversent.
- Cependant, il y a quelques exceptions :

- Elles peuvent seulement voler pendant les phases de transport aérien, de parachutage et de rebasement aérien ; et
- Elles ne peuvent pas faire de retour à la base ni être retournée (sauf suite au résultat d'un combat ~ voir ci-dessous).

Les ACV peuvent aussi être transportés par rail et par TRS. Elles ne peuvent pas être transportées par des AMPH ou par tout type d'ATR. Dans les combats aériens, les ACV ont un facteur air-air de 0.

Pendant la phase de parachutage, si elles finissent leur mouvement dans un Hex contrôlé par l'ennemi, elles doivent l'attaquer, tout comme un parachutage dans un Hex ennemi. Cela compte comme une attaque terrestre dans les limites d'activités.

Leur ZdC, après s'être déplacée dans un Hex contrôlé par l'ennemi, est affecté exactement comme la ZdC d'une unité PARA venant d'être parachutée. Si la seule unité en défense est une unité intrinsèque, l'ACV gagne automatiquement le combat (même si elle attaque avec d'autres unités) sans être retournée. Si elle survit au combat, elle prend le contrôle de l'Hex.

22.4.19 Convoys in Flames (CoIF option 76)

Cette option de SiF permet d'introduire des unités qui rendent plus précises les batailles navales menées contre la marine marchande, particulièrement celles menées à l'aide et contre les sous-marins.

Les unités ASW

Les unités ASW regroupent les corvettes, les destroyers, les chasseurs

de sous-marin et les porte-avions d'escorte qui étaient utilisées pour protéger les convois. Elles sont placées dans un nouveau force pool (qui inclue toutes les unités ASW, à la fois celles qui ont une composante aérienne et celles qui n'en ont pas).

Lorsque vous utilisez ces unités, aucune puissance majeure ne reçoit de facteurs ASW calculés sur le nombre de points de convois localisés dans la zone maritime (voir en 11.5.10). Au lieu de cela, des unités ASW peuvent être construites. Elles se différencient par des capacités ASW et anti-sous-marine spéciales comme vous le verrez plus loin. Les autres unités (SCS, CV, et les avions) apportent toujours leurs facteurs ASW habituels dans les rounds sous-marin des combats navals.

Certaines unités ASW ont une composante aérienne, illustrant les porte-avions d'escorte des Task Force. Comme pour tous les autres CV de SiF, vous avez besoin d'équiper les CV ASW d'un avion embarqué (PiF option 28 : Avec son pilote) pour profiter des avantages de la puissance aérienne.

Les unités ASW avec composante aérienne sont des CV. Toutes les autres sont des SCS.

D'une certaine façon, les unités ASW sont traités comme des points de convois, en particulier :

- Lorsqu'elles terminent leur mouvement dans une zone maritime, elles doivent être placées dans la section 0 du box maritime ;
- A la fin du tour, elles n'ont pas besoin de retourner à la base ;
- Elles ne peuvent pas tenter d'intercepter ni d'initier une recherche ; et
- Si elles sont incluses dans un combat sous-marin, elles comptent comme un « bateau ennemi » et le possesseur des unités peut choisir de prendre une perte sur une unité ASW ou un convoi (à moins bien sûr, que l'autre camp ne dépense 3 points de surprise pour choisir une cible ennemie).

Les unités ASW dans un combat naval

Les unités ASW ont une pré-attaque spéciale contre les SUB ennemis inclus (seulement) dans chaque round de combat naval de surface ou sous-marin.

Additionnez tous les facteurs d'attaque de toutes les unités ASW incluses dans le round de combat. Ajoutez-y les facteurs air-mer de toutes les unités ASW incluses (modifiés par la météo ~ voir en 8.2.3) de ce camp. Toutes les autres unités incluses de ce camp sont écartées de la pré-attaque.

Exemple : Par une météo clair, 2 SUB de l'Axe accompagnés de 2 SCS trouvent des convois Alliés escortés par une unité ASW à fond rose (càd avec une valeur d'attaque dans un carré rose), une unité ASW à fond rouge et un SCS. L'unité ASW à fond rouge a aussi une composante aérienne symbolisée par un avion embarqué ayant un facteur air-mer de 2. L'Axe utilise 4 points de surprise pour choisir un round de combat de surface, ainsi ses SCS pourront combattre (si l'Axe n'avait pas dépensé ces points de surprise, l'unité ASW ayant la composante aérienne aurait pu exigé un round de combat aéronaval). Les unités ASW additionnent maintenant leurs facteurs ASW. L'unité ASW à fond rose a un facteur de 2, et l'unité ASW à fond rouge a un facteur de 1 plus 2 points du facteur air-mer. Les 2 unités ASW incluses totalisent donc 5 points de facteur ASW ; le SCS ne peut pas participer à cette pré-attaque spéciale, sa valeur d'attaque est alors ignorée.

En utilisant la ligne « Anti air & Surface » de la Table de Combat Naval, trouvez la case à l'intersection de votre total de facteurs modifiés et du nombre de SUB ennemis inclus (dans la colonne « Enemy ships »). Jetez les dés comme si vous résolviez un tir antiaérien (voir en 11.5.9). Pour chaque tranche de 10 points, 1 SUB ennemi (au choix du possesseur) subit un résultat « X », et pour 5 points, 1 SUB ennemi (au choix du possesseur) subit un résultat « D ». Appliquez les résultats. Tout point restant est soustrait du total des facteurs d'attaque des SUB soutenant l'attaque dans le round de combat qui s'en suit.

Exemple : En continuant l'exemple ci-dessus, en utilisant la colonne correspondant aux 5 points ASW et la ligne correspondant à 2 SUB (Enemy ships) les Alliés tombent sur le résultat « plus mauvais de 6 dés », ce qui, après avoir lancé les dés, donne 2. Les SUB ont des facteurs d'attaque respectif de 3 et 4, et ainsi, dans le round de combat de surface qui s'en suit, ils apporteront non pas 7 mais 5 points de combat.

Si le round de combat qui s'en suit est un combat sous-marin, les facteurs d'attaque des unités ASW à fond rose sont comptés normalement, et les facteurs d'attaque des unités à fond rouge sont doublés. Tout cela est en plus de leur composante aérienne (s'il y en a une).

Dans tous les autres combats, les unités ASW ont un facteur d'attaque de 0.

Les avions chasseurs de SUB

Les unités aériennes basées à terre ayant leur facteur air-mer dans un rond rouge ou rose sont des avions qui ont la possibilité d'évoluer en chasseur de SUB.

Les chasseurs de SUB (seulement) peuvent tenter d'intercepter (voir en 11.4.6) une Task Force de SUB ennemi en mouvement à condition que la Task Force de SUB soit en train de quitter ou d'entrer dans un port en direction de ou depuis une zone maritime. Si l'interception est réussie, les SUB doivent arrêter leur déplacement dans cette zone maritime ou forcer le passage comme d'habitude (voir en 11.4.6) excepté qu'ils doivent tous être inclus dans le combat d'interception.

Exemple : Le joueur Allemand a plusieurs SUB à Brest. Il a prévu de les déplacer tous ensemble avec le seul mouvement naval qui lui est autorisé lors d'une action combinée. Les SUB se séparent en plusieurs Task Force, en se positionnant à différents endroits de l'Atlantique. Le premier groupe de SUB à se déplacer est constitué de 2 SUB. Un chasseur de SUB non retourné du Commonwealth patrouillant dans la zone Bay of Biscay tente d'intercepter le groupe de SUB. Le joueur du Commonwealth jette le dé et réussie la recherche avec succès. Les SUB doivent s'arrêter ou affronter le chasseur de SUB dans un combat d'interception afin de passer. Les SUB préfèrent s'arrêter et se placent dans la section 3 du box maritime. Les autres Task Force de SUB traversent la zone mais ne se font pas intercepter.

Le chasseur de SUB pourrait essayer d'initier un combat contre les SUB pendant la phase de combat naval, mais les SUB comme d'habitude auront l'option de ne pas être engagés dans le combat.

Pendant la phase de retour à la base, un chasseur de SUB US non retourné dans la zone Bay of Biscay choisie de rester en mer, et tente d'intercepter les 2 SUB qui veulent maintenant revenir à leur base de Brest. Si l'interception réussie, les SUB devront combattre depuis la section 0 du box maritime, ils ne pourront pas éviter le combat d'interception et seront tous inclus dans le combat.

De plus, dans un round de combat sous-marin, la valeur ASW d'un chasseur de SUB à fond rose (càd ayant sa valeur air-mer dans un rond rose) est égale à son facteur air-mer imprimé, et la valeur ASW d'un chasseur de SUB à fond rouge est égale au double de son facteur air-mer (avant les modifications habituelles dues à la météo, à la portée étendue, etc..).

Les chasseurs de SUB ne peuvent pas être construit directement. Au lieu de cela, lorsqu'un chasseur de SUB devient disponible, placez-le dans le pool de prêt-bail. Afin de faire évoluer un avion en chasseur de SUB équivalent, l'unité aérienne correspondante doit être dans le pool de réserve durant la phase de production. Faire évoluer un avion en chasseur de SUB équivalent vous coûtera 1 point de construction et demandera 1 tour (le chasseur de SUB arrivera avec les renforts du tour prochain). Après avoir placé le chasseur de SUB sur le cercle de production, mettez l'unité remplacée dans le pool de prêt-bail.

Inversement, un chasseur de SUB présent dans le pool de réserve lors de la phase de production, peut être remis dans sa configuration normale, toujours au prix d'1 point de construction et 1 tour de délai. Placez le chasseur de SUB dans le pool de prêt-bail, et mettez l'avion version normale sur le cercle de production afin qu'il arrive avec les renforts du tour prochain.

Si le chasseur de SUB est détruit, placez-le dans le pool de prêt-bail et renvoyez l'avion version normale dans le force pool.

Les Croiseurs auxiliaires allemands (CX)

Les croiseurs auxiliaires allemands (communément appelé raider de surface) sont traités comme des SCS à tous les points de vue excepté que vous ajoutez 2 à tous les jets d'interception (voir en 11.4.6) visant une force entièrement composée de croiseurs auxiliaires, qu'ils ne peuvent pas transporter d'unités (AsA/MiF option 25 ~ voir en 11.4.5), qu'ils sont toujours ravitaillés et qu'ils n'ont pas besoin de pétrole pour être réorganisés.

Ils peuvent aussi naviguer depuis le port d'un pays neutre et revenir

dans le port d'un pays neutre. Tant que des croiseurs auxiliaires non retournés sont dans de tels ports, chaque mouvement naval allemand peut seulement être utilisé pour les déplacer en mer. Si le port passe sous contrôle ennemi, les croiseurs auxiliaires encore présents sont immédiatement détruits.

Tankers

Les bateaux citerne ou tankers sont un type spécial de convoi. Ils sont traités comme des points de convois à tous les points de vue à moins que cela soit indiqué autrement ci-dessous.

Seuls les tankers peuvent transporter des ressources de pétrole par la mer et seuls les convois peuvent transporter des ressources non pétrolières ou des points de construction par la mer.

Chaque tanker coûte 1 point de construction et prend 5 tours pour être construit.

Au début d'un impulse de son camp, un joueur peut librement convertir ses points de convoi non retournés se trouvant dans un port en points de tanker, et vice-versa. Lorsque vous le faites, convertissez 2 points de convois en 1 point de tanker ou 2 points de tanker en 1 point de convois.

Exemple : *A cours de tankers, Kasigi convertie au début de son impulse, 4 points de convois se trouvant à Tokyo en 2 points de tanker, puis il les utilise immédiatement.*

Si vous ne jouez pas avec cette option, les tankers sont simplement considérés comme des points de convois supplémentaires.

Les SUB Milchow

Les SUB Milchow ou « vache à lait » sont traités comme des SUB à tous les points de vue excepté qu'ils doivent toujours finir leur mouvement dans la section 0 du box maritime lorsqu'ils sont en mer, qu'ils n'ont pas besoin de revenir à leur base à la fin du tour, et qu'ils ont la capacité spéciale de se transformer en port flottant comme vous le verrez ci-dessous.

Quand un SUB Milchow est non retournée en mer, vous pouvez le transformer en port flottant en le retournant dès que vous le voulez afin d'y rebaser une unité navale autorisée exécutant un retour à la base. Tant qu'il est retournée, un SUB Milchow est considéré comme un port pour une unité SUB ou SCS (à condition qu'elle n'est pas en train de transporter une unité) allemande. L'unité basée sur le SUB Milchow est toujours considérée comme ravitaillée et sera réorganisée automatiquement lors de la phase de réorganisation finale (**AfA option 48** : Sans avoir besoin de pétrole ~ voir en 13.5.1).

Lorsque l'unité basée sur le Milchow se déplace, retournez de nouveau immédiatement face visible le SUB Milchow. Tant qu'il est retournée, le Milchow et l'unité basée dessus (s'il y en a une) sont considérées comme un SCS (pas un SUB) et est donc automatiquement engagé dans un combat (même si d'autres SUB de ce camp ne le sont pas). Tout résultat appliqué sur un SUB Milchow retournée est aussi appliqué à l'unité basée dessus.

Exemple : *Un SUB Milchow se trouve dans la zone maritime US East Coast. Au moment du retour à la base, Un SUB allemand décide de revenir à la base sur le Milchow. Le SUB Milchow est retournée pour permettre le rebasement. L'autre SUB est réorganisé (quand bien même il n'a pas accès au ravitaillement ou au pétrole par la mer). Les Alliés se déplacent en premier au début du tour suivant, et les USA envoient une escadre de croiseurs dans la zone maritime US East Coast. Le Milchow est automatiquement engagé dans le combat : Les unités US le trouvent et lui appliquent un résultat « X ». Le « X » est aussi appliqué sur le SUB basé dessus.*

Les SUB avec Schnorkel

Les SUB équipés de Schnorkel sont traités comme des SUB à tous les points de vue excepté qu'ils ne sont pas inclus dans la pré-attaque spéciale des unités ASW, sauf si au moins une des unités ASW incluses est une unité à fond rouge.

Les SUB Walther

Les SUB Walther sont traités comme des SUB à tous les points de vue excepté qu'ils ne sont jamais inclus dans la pré-attaque spéciale des unités ASW, et les SUB Walther peuvent aussi avorter volontairement vers un port au début de n'importe quel round de combat, immédiatement après avoir lancé le jet de recherche (voir en 11.5.5).

Exemple : *2 SUB allemands, un Walther et un avec Schnorkel, attaquent une ligne de convois Alliés dans la zone maritime North Atlantic. Dans cette zone, il y a plusieurs convois Alliés escortés par*

3 unités ASW (2 à fond rose et 1 à fond rouge). Les SUB réussissent avec succès la recherche et choisissent de faire un round de combat sous-marin. Le Walther n'est pas affecté par la pré-attaque ASW. Cependant, vu qu'une des unités ASW est à fond rouge, le SUB avec Schnorkel peut être engagé. Et c'est d'ailleurs ce qui se passe puisqu'il est avorté et doit immédiatement revenir à sa base.

Le Walther, quant à lui, reste en mer et une nouvelle recherche navale est initiée. Cette fois, c'est un NAV Allié placé dans la section 3 du box maritime qui réussit sa recherche tandis que le Walther la rate. Le Walther décide immédiatement de revenir au port sur le Milchow non retournée le plus proche.

Les SUB avec Hydravion

Les SUB avec Hydravion sont traités comme des SUB à tous les points de vue excepté qu'ils fournissent un bonus de recherche naval comme les NAV (voir en 11.5.5).

Les SUB ravitailleurs

Les SUB ravitailleurs sont traités comme des SUB à tous les points de vue excepté que lorsqu'ils sont non retournés, ils fournissent 1 point de réorganisation, exactement comme un TRS non retourné (voir en 11.18.3).

Les SUB avec missiles

Certaines unités de SUB avaient la capacité de lancer des missiles. Elles sont traitées comme des SUB à tous les points de vue excepté que lorsqu'elles sont non retournées, elles peuvent tirer leurs missiles contre n'importe quel Hex terrestre se trouvant dans un rayon de 6 points de mouvement aérien de n'importe quel point d'Hex de la zone maritime.

Une attaque par missile est semblable à un bombardement stratégique (voir en 11.7) (**option 32** : Ou à un tapis de bombe, voir en 11.8). Cette attaque compte comme 1 mission aérienne dans la limite d'activité de la puissance majeure contrôlant le SUB. La valeur de l'attaque peut être réduite par la météo (voir en 8.2.3) et la nature du terrain (voir en 14.5) comme si le missile était un LND, excepté qu'il ne peut pas être intercepté. Après avoir résolu l'attaque, retournez le SUB.

Exemple : *Un SUB lance-missile non retourné allemand de facteur 2 se trouve dans la zone maritime US East Coast. Lors d'un impulse de beau temps, le SUB utilise ses 2 points pour exécuter un bombardement stratégique sur Boston (avec +1 au dé puisque l'attaque ne peut pas être interceptée). Cela décomptera une mission aérienne dans le total autorisé de l'Allemagne, et le SUB sera retourné après la résolution de l'attaque.*

© 2003, Australian Design Groupe,

23. Index & Glossaire

Accords commerciaux 5.1

Afrique équatoriale Française

[Cameroun, Gabon, Congo Central, Ubangi-Shari, et Tchad]

Afrique occidentale française

[Mauritanie, Soudan français, Sénégal, Guinée française, Côte d'Ivoire, Haute-Volta, Togo & Dahomey, et Colonie du Niger]

Alignement [pays mineurs qui rejoignent votre camp] **9.8, 19.1,**

Allemagne

action terrestre de 1939 9.1
coopération 18.1
déclaration de guerre 9.3
entrée américaine 13.3
marqueurs d'entrée 13.2
Ukraine 19.12
URSS, pacte de neutralité 9.5, 13.7.1, 19.5,

Alliés [USA, Commonwealth, URSS, France, Chine et leurs pays mineurs contrôlés]

alliés [puissances majeures de votre camp]

Alliés occidentaux [France et Commonwealth] **13.3.2**

Amie [une puissance majeure ou pays mineur de votre camp]

Amérique centrale

alignement 19.8

Appui aérien/sol 11.16.4

artillerie 22.4.2
limite d'activité 10.2, 14.2,
surprise 15.1
unités Vichystes 17.6

Archangel

mouvement naval 8.2.10

Armement des navires marchands 13.3.2

Armées de la Garde 22.4.14

Armes vectorielles 11.7.1

Arrondir 2.6

Artillerie [voir aussi Antiaérien et Antichar] **22.4.2**

appui sol 11.16.4
empilement 2.3.1
ground strike 11.9
invasions 11.14
mouvement, motorisé 11.11.2
transport naval 11.4.5
ZdC 2.2

Artillerie ferroviaire 22.4.2

Assaut [voir Combat terrestre]

ASW 11.5.10

Attaque portuaire 11.2

hommes-grenouilles 22.4.3
mission de nuit 14.2.3
surprise 15.1

Avance après combat 11.16.5

artillerie 22.4.2

Avion 14.

appui aérien 11.16.4
bombardement stratégique 11.7
bombardiers stratégiques, USA 13.3.2,
chinois 13.3.2
combat aéronaval 11.5.9
facteurs
terrain 14.5
météo 8.2.3
ground strike 11.9
interception aéronavale 11.5.3
mission aéronavale 11.3
rebasement 13.4.2
overrun 11.11.6
pays mère conquis 13.7.1
pool de réserve 14.6.1
portée, étendue 14.1.1
prêt-bail 13.6.4
ravitaillement aérien 11.18.1

rebasement 11.17, 14.2,
réorganisation 11.18.1, 11.18.4,
retour à la base 14.2
source étrangère 13.6.4
surprise 15.1

tapis de bombes 11.8

tir antiaérien 11.5.9

transport aérien 11.12

tueur de char 11.8, 11.16.4,

Avion embarqué 14.4

bombardement stratégique 11.7
chasseur, ou comme chasseur 14.3.2, 14.4.1
CV endommagé 11.5.8, 11.5.11, 14.4.1,
combat aéronaval 11.5.9
missions aéronavales 11.3
rebasement 14.4.1
recherche 8.2.4
réorganisation 11.18.4
tir antiaérien 11.5.9
valeur de garnison 9.5, 13.1,

Avortements

combat aérien 14.3.2
combat naval 11.5.8, 11.5.11, 13.4,

Axe [Allemagne, Italie, Japon et leurs pays mineurs contrôlés]

Bateaux pouvant être renflouer 11.2

Bessarabie 19.6.2

Bombardier [Un avion ou avion embarqué qui effectue toute mission autre qu'une mission de patrouille aérienne de combat, d'interception ou d'escorte]

non armé 14.3.2
stratégique, USA 13.3.2

Bombardement côtier 11.16.2

météo 8.2.7
surprise 15.1
unités Vichystes 17.5

Bombardement stratégique 11.7

avion embarqué 14.4
destruction d'usine 22.2
points de construction sauvée 13.6.8
ressources de pétrole 13.5.1

Bombardiers non armés 14.3.2

Bombes A 11.7.1

Bombes atomiques 11.7.1

Tapis de bombes 11.8

Bombes volantes 14.7

pilotes 14.6.4

Box maritime

attaque portuaire 11.2
bombardement côtier 11.16.2
empilement 2.3.1
missions aéronavales 11.3
mouvement naval 11.4
retour à la base 13.4

Brésil

alignement 19.8

Brisé 11.16.5

Bulgarie

alignement 19.6.2

Camp actif [le camp qui joue l'impulse]

Camps [il y a deux camps dans

WiF, l'Axe et les Alliés]

Camps, le choix 24.1.2,

Tapis de bombes 11.8

avion embarqué 14.4
pilotes tués 14.6.4

Carte africaine 23.1.3

Carte scandinave 24.1.3

Cartes, mise en place 24.1.3,

Cercle de production 13.6.7

construction 13.6.5
renforts 4.2

Chasseur [un FTR ou avion

embarqué en mission de patrouille, de patrouille aérienne de combat, d'interception ou d'escorte]

bimoteurs 14.3.2

chasseur bombardiers 14.3.2

Chasseur bimoteur 14.3.2

Chasseur bombardier 14.3.2

Chasseur de nuit 14.2.3

Chine

avion 13.3.2
coopération, interne 18.1
communistes 20.
entrée américaine 9.4
faible attaque du nationaliste 11.16.5
partisans 13.1, 20.
production 20.
renforts 20.
réserves 9.6
ressources 13.3.2
seigneurs de guerre 22.4.15
sources de ravitaillement 2.4.2
Stilwell 21.

Combat aérien 14.3

aéronavale 11.5.9
missions de nuit 14.2.3
état de guerre multiple 9.9
pilotes 14.6.4

Combat aéronaval 11.5.9

FTR et avion embarqué en tant que bombardier 14.3.1
mission de nuit 14.2.3

Combat avec 2 dés 11.16.6

Combat de surface 11.5.8

Combat naval 11.5

adversaire 11.6
coopération 18.2
homme-grenouilles 22.4.3
interception 11.4.6
faire l'impasse 11.1
état de guerre multiple 9.9

Combat sous-marin 11.5.10

Combat terrestre [voir aussi

Overrun] **8.2.7**

coopération 18.2
invasions 11.14
météo 8.2.7
état de guerre multiple 9.9
parachutage 11.15
pions « offensive » 16.3
ravitaillement 2.4.2, 2.4.3,
unités de fort 22.4.9
unités territoriales 22.4.5
unités Vichystes 17.5

Commonwealth [voyez aussi la Grande-Bretagne]

renforts 4.2

Conquête 13.7.1

contrôle 2.5
libération 13.7.5
pilotes 14.6.4
se rendre 13.7.6

Contrôle 2.5

alignement 19.1
conquête 13.7.1
libération 13.7.5
partisans 13.1
territoires Vichystes 17.2

Contrôlé [un pays mineur ou territoire qui est soit aligné avec votre puissance majeure soit conquis par vous]

Convois 13.6.1

accords commerciaux 5.1
ASW 11.5.10
coopération 18.2
combat naval 11.5.8, 11.5.10,
empilement 2.3.1
escortes américaines 13.3.2
patrouiller 11.4.2

réparation 13.6.5

transporter des points de

construction 13.6.4

transporter des ressources 13.6.1

Convois (chaîne de) [une chaîne de points de convois dans une ou plusieurs zones maritimes adjacentes reliant deux ports pour faciliter le mouvements des ressources et des points de construction] 13.6.1

Coopération 18.

empilement 2.3.1
France de Vichy 17.4
libération 13.7.5
mouvement terrestre 11.11.5
partisans 13.1
puissances majeures neutres 9.1
ravitaillement 2.4.2
réorganisation 11.18.4

Copenhague 11.4.4

Corps ou armée [toute unité de la taille d'un QG]

Côté d'Hex

alpin

unités ART 22.4.2
combat terrestre 11.16.1
lignes de ravitaillement 2.4.2, 11.11.2,
mouvement terrestre 11.11.2
ZdC 2.2

de canal

canal de Kiel 11.4.4
canal de Suez 11.4.4
combat terrestre 11.16.1
mouvement naval 11.4.4
overrun 11.11.6
Panama 11.4.2, 11.4.4, 13.3.2
surprise 15.1
unités ART 22.4.2
unités du génie 22.4.1

de détroit

combat terrestre 11.16.1
lignes de ravitaillement 2.4.2
météo 8.2.9
mouvement par rail 11.10
mouvement terrestre 11.11.2
overrun 11.11.6
transport de ressource 13.6.1
unités ART 22.4.2
ZdC 2.2

de lac

combat terrestre 11.16.1
lignes de ravitaillement 2.4.2, 11.11.2,
météo 8.2.9
mouvement terrestre 11.11.2
ZdC 2.2

de rivière

combat terrestre 11.16.1
overrun 11.11.6
surprise 15.1
unités ART 22.4.2
unités du génie 22.4.1

fortifié

combat terrestre 11.16.1
overrun 11.11.6
unités ART 22.4.2
unités du génie 22.4.1
maritime
combat terrestre 11.16.1
lignes de ravitaillement 2.4.2, 11.11.2,
mouvement terrestre 11.11.2
ZdC 2.2

Coût de réorganisation variable 11.18.4

Croiseur léger 22.4.6

Danemark 13.3.2

Débarquer [voir Transport naval]

Déclaration de guerre 9.

entrée américaine 13.3.3

- Finlande 19.6.1
France de Vichy 17.4
pays mineurs, contre 19.2, 19.4
Roumanie 19.6.2
surprise 15.
USA 13.3.2
- De Gaulle 17.3**
- Dés 2.7**
modificateurs d'intelligence 22.1
- Destroyers 13.3.2**
- Devancer la construction 13.6.5**
- Division** [toute unité de la taille d'une division (XX) ou d'une brigade (X)] **22.4.1**
ARM, CW spécial 11.14, 22.4.1,
combat terrestre 11.16.1, 11.16.5,
division aéroportée 22.4.1
empilement 2.3.1
mise en place 23.1.6
ravitaillement 2.4.3
transport aérien 11.12
transport naval 11.4.5
- Division aéroportée 22.4.1**
- Dobroudja du sud 19.6.2**
- Echelle 1.2**
- Embarquement [voir Transport naval]**
- Empilement 2.3**
avion embarqué 14.4.1
coopération 18.2
mise en place 24.1.6
renforts 4.2
retraites 11.16.5
- Engagement des troupes à l'étranger 18.2**
Stilwell 21.
- Ennemi** [une puissance majeure ou pays mineur en guerre contre vous]
- En présence de l'ennemi 11.4.2**
- Entrée américaine 13.3**
actions d'entrée 13.3.3
déclaration de guerre 9.4
options d'entrée 13.3.2
pools d'entrée 9.4, 13.3,
pools de tension 9.4, 13.3,
prêts 5.
- Escorte, mission aérienne 14.2.1**
limite d'activité 10.2, 14.2,
- Escortes** [voir aussi ASW]
USA 13.3.2
- Espagne**
alignement 19.7
ressources 5.1
- Estonie** [voir Etats de la Baltique]
- Etats de guerre multiples 9.9**
- Etats de la Baltique** [l'Estonie, la Lettonie et la Lituanie]
occupation allemande 5.1
occupation soviétique 19.5.2
- Fabriques de pétrole synthétique 22.4.11**
- Faire l'impasse [voir Type d'action]**
- Fin de tour 13.**
faire l'impasse 11.1
intelligence 22.1
test du dernier impulse épreuve 12.
- Finlande 19.6.1**
combat 8.2.7
ressources 5.1
- Force pool 13.6.9**
France de Vichy 17.3
marqueurs d'entrée 13.2
mise en place 24.1.5
production 13.6.5
renforts 4.2
réserves 9.6
utilisation 4.1
vide 13.6.5
- Fractions 2.6, 11.16.5,**
- Fraction de ratio 11.16.5**
- France de Vichy 17.**
coopération 18.1
déclaration de guerre 17.4
Indochine 13.3.3
Madagascar 13.3.3
- France Libre 17.6**
combat terrestre 17.6
contrôle 17.2
coopération 18.1
- Friction Alliée 11.16.5**
- Frontière commune** [tout Hex que vous contrôlez dans les 3 Hex d'un Hex contrôlé par une autre puissance majeure fait partie de votre frontière commune avec cette puissance majeure] 9.5, 13.2,
coopération 18.1
pays mère conquis 13.7.1
pays mère du Commonwealth [Australie, Canada, Inde, Nouvelle Zélande, Afrique du Sud et le Royaume-Uni] 2.5
- Gares** [voir Voies ferrées]
mouvement naval 8.2.10
séquence de jeu 3.1
- Gearing limits 13.6.6**
- Gibraltar 11.4.4**
- Grande-Bretagne** [regroupe le Royaume-Uni et l'Irlande du nord]
envahissement 13.3.3
conquête 9.4
unités ennemies présentes 13.6.3
usines 13.6.3
- Groenland 13.3.2**
- Ground strike 11.9**
artillerie 22.4.2
surprise 15.1
- Groupe administratif** [un groupe de pays mineurs ou territoires français qui peuvent être soit Vichyste soit Libre.] **17.2**
- Guam 13.3.2**
- Guerre éclair** [voir Combat terrestre]
- Guerre navale sans restriction 13.3.2**
- Hex**
adjacent 2.1.1
côtier [un Hex qui contient de la terre et de la mer]
bombardement côtier le 11.16.2
conquête, îles 13.7.1,
débarquer 11.13
envahir 11.14
Kiel 11.4.2
ravitaillement par TRS 11.18.3
ressources 13.6.1
Suez 11.4.2, 13.8
- de désert
combat terrestre 11.16.5
météo 8.2.1
ravitaillement 2.4.2
- de forêt
bombardement côtier 11.16.2
combat terrestre 11.16.5, 13.1,
facteurs des avions 14.5
overrun 11.11.6
partisans 13.1
troupes à ski 22.4.1
unités territoriales 22.4.5
- de jungle
bombardement côtier 11.16.2
combat terrestre 11.16.1
facteurs des avions 14.5
mouvement terrestre 11.11.2
unités territoriales 22.4.5
- de lac
dégel 8.2.9
météo 8.2.7
- parachutage 11.15*
de marais
bombardement côtier 11.16.2
combat terrestre 11.16.1
facteurs des avions 14.5
météo 8.2.7
troupes à ski 22.4.1
- de montagne
bombardement côtier 11.16.2
combat terrestre 11.16.1
mouvement terrestre 11.11.2
unités territoriales 22.4.5
- de montagne désertique
météo 8.2.1
ravitaillement 2.4.2
hors carte 2.1.3
empilement 2.3.1
USA 2.1.4
- Hex hors carte** [voir Hex]
- Hollande**
conquête 19.8
Japon, guerre contre 13.3.1,
- Homme-grenouilles 22.4.3**
- Hong-Kong 13.3.2**
- Hongrie**
alignement 19.6.2
ressources 5.1
- Hydravions 2.3.1**
- Iles**
conquête 13.7.1
- Impulse 7.**
le dernier 12.
le premier 6.2
faire l'impasse 11.1
intelligence 22.1
météo 8.2.8
réinitialiser la piste des impulse 13.8
surprise 15.
- Impulse de surprise 15.**
attaque portuaire 11.2
combat naval 11.5.6
état de guerre multiple 9.9
ground strike 11.9
- Indes orientales néerlandaise**
[les Hex contrôlés par la NEI en 1939 de la Baie du Bengale, la Mer de Bismark, Océan Indien oriental, Mer de Chine Du sud et Mer du Timor] **13.3.2**
ressources 5.1
- Indochine**
occupation japonaise 9.10, 13.3.3,
- Indochine française** [voir Indochine]
- Initiative 6.**
intelligence 22.1
renforts 4.2
- Intelligence 22.1**
- Interception, mission aérienne 14.2.1**
limite d'activité 10.2, 14.2,
- Interception aéronavale 11.5.3**
avion embarqué 14.4
limite d'activité 10.2, 14.2,
portée 14.1.1
- Interception, aéronavale** [voir Interception de l'aéronavale]
- Interception, avion,**
en cours de route 14.2.1
portée, les effets dessus 14.1.1
- Interception, navale 11.4.6**
- Internement (saisie) 14.6.4, 19.1,**
- Invasions 11.14**
empilement 2.3.1
météo 8.2.6
ravitaillement 2.4.3
- Irak**
alignement 19.7
ressources 5.1
- Irlande du Nord 13.3.2**
- Islande 13.3.2**
- Isolement 13.7.3**
- Istanbul 11.4.4**
- Italie**
conquête 13.7.1
coopération 18.1
unités territoriales 22.4.5
- Japon**
accords commerciaux 5.1
Commonwealth, guerre contre 13.3.1,
conflit du commandement 22.3
embargo US 13.3.2
entrée américaine 13.3
Hollande, guerre contre 13.3.1,
Indochine 9.10, 13.3.3,
Madagascar 9.10, 13.3.3,
Marshalls 13.3.3
matières stratégiques gelées 13.3.2
mouvement terrestre 11.11.2
pétrole 13.3.2
portée des avions embarqués 14.4
réserves 9.6
ressources 13.3.2
URSS, paix avec 13.7.3,
- Kamikazes 14.8**
pilotes 14.6.4
- Kiel 11.4.2, 11.4.4,**
- Kill & Co** auteur de la traduction
- Lettonie** [voir Etats de la Baltique]
- Leningrad**
mouvement naval 8.2.10
- Les Queens 22.4.4**
- Libération 13.7.5**
- Lignes de communication**
bleue 2.1.2, 2.1.3,
grise 2.1.1, 2.1.3,
- Lignes de départ 24.1.6**
- Ligne de partage 19.5.1**
- Lignes de ravitaillement 2.4.2**
- Ligne de ravitaillement ferroviaire 2.4.2**
- Limites d'activité 10.2**
attaque portuaire, sans succès 11.2
bombardement de l'artillerie 22.4.2
combat terrestre 11.16
débarquement 11.13
invasions 11.14
missions aériennes 14.2
mouvement par rail 11.10
parachutage 11.15
pion « offensive » 16.4
transport naval 11.4.5
- Lituanie** [voir Etats de la Baltique]
- Londres 11.4.4**
- Madagascar**
occupation japonaise 9.10, 13.3.3,
- Marqueurs d'entrée 13.2**
ajouts, annuel 4.1.1
entrée américaine 13.3
intelligence 22.1
pactes de neutralité 9.5
- Marshalls 13.3.3**
- Matières stratégiques 13.3.2**
- Mise en place 24.1**
pays mineurs 19.4
- Missions aéronavales 11.3**
le porteur en rabote 14.4
- Missions de nuit, avion 14.2.3,**
tir antiaérien 22.4.2
coopération 18.2
- Mer Baltique**
transport des ressources 8.2.10
- Météo 8.**
blizzard
troupes à ski 22.4.1
bombardement côtier 11.16.2
intelligence 22.1
invasions 11.14
lignes de ravitaillement 2.4.2
neige
troupes à ski 22.4.1
recherche 11.5.5
- Mexique**

- alignement 19.8
MIL Slovaque 22.4.8
Missions aériennes [voir aussi les missions particulières] **14.2**
 coopération 18.2
Mongolie
 alignement 19.8
Mouvement aérien 14.1
 ligne de communication, grise 2.1.3
 limite d'activité 10.2, 14.2, missions aéronavales 11.3
 missions de rebasement 11.17
 point d'Hex 2.1.1
 puissances majeures neutres 9.1
 ravitaillement 2.4.3
Mouvement motorisé 11.11.2
Mouvement naval 11.4
 homme-grenouilles 22.4.3
 interception 11.4.6
 libre après mise en place 24.1.6
 lignes de communication, bleu 2.1.3
 limite d'activité 10.2
 météo 8.2.10
 puissances majeures neutres 9.1
 ravitaillement 2.4.3
 rebasement 13.4.1
Mouvement sur rail 11.10
Mouvement terrestre 11.11
 débarquement 11.13
 invasions 11.14
 limite d'activité 10.2
 météo 8.2.5
 puissance majeure neutre 9.1
 ravitaillement 2.4.3
Multiples de production 13.6.3
 USA 13.3.2
Nanking 13.3.3
NEI [voir Indes orientales néerlandaises]
Norvège [voir aussi Oslo]
Opportunité d'un combat aérien 14.4.3
Oslo 11.4.4
Overrun 11.11.6
 avance après combat 11.16.5
 contrôle changé par 2.5
 état de guerre multiple 9.9
 invasions 11.14
 parachutage 11.15
 partisans 13.1
 pilotes 14.6.4
 pion « offensive » 16.3
 ravitaillement 2.4.1
 sauver des points de construction 13.6.8
 unités Vichystes 17.6
Pactes de neutralité 9.5
 Etats de la Baltique 19.5.2
 marqueurs d'entrée 13.2
 paix mutuelle 13.7.3
 Pologne 13.7.1, 19.5.1,
Pacte Germano-soviétique [voir aussi Pactes de Neutralité] **19.5**
Paix 13.7
 Bessarabia 19.6.2
 terres frontalières Finlandaises 19.6.1
Paix mutuelle 13.7.3
 entrée américaine 13.3.3
 déclaration de guerre 9.7
 production par 13.6.5
 revendication frontalière soviétique 19.6
 transport de ressource 13.6.1
Panama 2.1.4, 13.8
 canal fermé 11.4.2, 11.4.4, 13.3.2
Parachutage 11.15
 combat terrestre 11.16.1
 missions de nuit 14.2.3
 partisans 13.1
 ravitaillement 2.4.3
- Paris**
 Béarn interné 13.3.2
 France de Vichy 17.1
Partisans 13.1
 Chinois 20.
 combat terrestre 11.16.1
 contrôle 2.5
 coopération 18.1
 débarquement 11.13
 QG 22.4.16
 scrapping 13.6.9
 ZdC 2.2
Passer, bombardiers 14.3.2,
Patrouille [terminer un mouvement naval en mer] **11.4.2**
Patrouille aérienne de combat 14.2.1
 limite d'activité 10.2, 14.2,
Pays mère 2.5
 nouveau pays mère 13.7.1
 pays mère amendé 17.1, 19.6.1, 19.6.2, 19.7,
Pays mineurs 19.
 alignement 9.8
 conquête de 13.7.1
 coopération 18.1
 limite d'activité de 10.2
 support allié 13.3.3, 13.7.2,
Pearl Harbor
 entrée américaine 9.4, 13.3.2,
Percées 11.16.5
 invasions 11.14
Perse
 alignement 19.7
 ressources 5.1
Phases [la plus petite fraction d'un tour où les actions se produisent. Plusieurs phases constituent un segment]
 séquence de jeu 3.1
Philippines 13.3.2
 unités territoriales 22.4.5
Pilotes 14.6
 carpet bombing 11.8
 CV endommagé 11.5.8, 11.5.11, 14.4.1,
 CV perdu dans un port 14.4.1
 français Vichyste 17.3
 overrun 11.11.6
 pays mère conquis 13.7.1
 TRS endommagé 11.5.8, 11.5.11,
Pions « offensives » 16
 gearing limits 13.6.6
 ground strike 11.9
 renforts 4.2
Points de construction [= vos points de production multipliés par votre multiple de production]
 calcul 13.6.3
 dépense 13.6.5
 prêt-bail 5, 13.6.4
 recherche & capture 13.6.1
 stocker des points 13.6.8
 transport 8.2.10, 13.6.4,
Points de production [1 ressource transportée à 1 usine = 1 point de production]
Points de surprise 11.5.6, 15.1,
 attaque portuaire 11.2
Point d'Hex
 grand point d'Hex 2.1.1, 2.1.4,
 mouvement aérien 2.1.1, 11.3,
Pologne
 unités CW 19.5.1
 déclarer la guerre à 9.3
 pacte Germano-soviétique 13.7.1, 19.5.1,
Pool de construction
 renforts 4.2
Pool d'entrée [voir Entrée américaine]
Pool de réserve 14.6.1
- Pool de tension** [voir Entrée américaine]
Portée [voir mouvement naval et aérien, ravitaillement] **2.8**
Ports
 attaque portuaire 11.2
 débarquement 11.4.5
 embarquement 11.4.5
 mouvement naval 11.4.2
 points de construction 13.6.4
 pouvant geler 8.2.10
 réparation de port majeur 22.4.1
 ressources 13.6.1
Ports pouvant geler
 mouvement naval 8.2.10
 ravitaillement 2.4.2
 transport de ressources 8.2.11
Prêt-bail 5, 13.3.2, 13.6.4
Production 13.6
 Chinois 20.
 avion 13.3.2
 pion « offensive » 16.
 partisans 13.1
 pays mère, conquis 13.7.1
 pays mineurs 19.3
 pilotes, reconversion 14.6.5
 unités du génie 22.4.1
 usines 22.2
Prusse orientale 19.10
Puissance majeure [Chine, Commonwealth, France, Allemagne, Italie, Japon, USA et URSS]
 conquête de 13.7.1
Puissance majeure active [une puissance majeure en guerre avec une autre puissance majeure]
Puissance majeure neutre [une puissance majeure qui n'est pas en guerre contre une autre puissance majeure]
 avancer la construction 13.6.5
 convois 13.4, 13.6.1,
 coopération 9.1, 18.1,
 lignes de ravitaillement 2.4.2
 limites sur 9.1
 mise en place 24.1.6
 mouvement naval 11.4.1
 mouvement terrestre 11.11.4
 paix mutuelle 13.7.3
 ressources, prêts 5.
 retour à la base 13.4
 unités MIL 4.1.2, 13.7.3,
 ZdC 2.2
Ravitaillement 2.4
 combat terrestre 11.16.1
 coopération 18.2
 débarquement 11.13
 embarquement 11.4.5
 invasions 11.14
 météo 8.2.2
 mouvement aérien 14.1.1
 mouvement naval 11.4.2
 mouvement terrestre 11.11.1
 partisans 13.1
 sources 2.4.2
 Stilwell 21.
 terrain 11.11.2
 troupes à ski 22.4.1
 unités de ravitaillement 22.4.10
Ravitaillement aérien 11.18.1
 avion embarqué 14.4
Ravitaillement par TRS 11.18.3
Rebasement, avion,
 avion embarqué 14.4.1
 mer, à partir de 13.4.2,
 mission 11.17, 14.2,
 overrun 11.11.6
Recherche 11.5.5
 attaque portuaire 11.2
 interception 11.4.6
 météo 8.2.4
 unités CV 8.2.4
- unités NAV 8.2.4
Recherche & capture 13.3.3, 13.6.1,
Renforts 4.
 avion avec pilote 14.6.1
 chinois 20.
Réorganisation 11.18
 coopération 18.2, 18.3,
 finale 13.5
 pion « offensive » 16.4, 16.5,
Réorganisation finale 13.5
Réparation
 gearing limits 13.6.6
 option d'entrée américaine 13.3.2
 pétrole 22.4.11
 ports majeurs 22.4.1
 unités navales 13.6.5
 usines 22.2
Réserves
 appel 9.6
 unités MIL 4.1.2
Ressources [voir aussi pétrole] **13.6.1**
 Alliés occidentaux 13.3.2
 bombardement stratégique 11.7
 chinois 13.3.2
 embargo 13.3.2
 partisans 13.1
 prêts 5.
coopération 18.2
 soviétique 13.3.2
 transport 5.1
partisans 13.1
route de Birmanie 13.3.3
temps en Baltique 8.2.10
Ressources de pétrole
 accords commerciaux 5.1
 bombardement stratégique 11.7
 embargo 13.3.2
 réorganisation 13.5.1
 stocker 13.5.1
Restrictions, mouvement naval 11.4.2, 11.4.4
 canal de Panama 13.3.2
 transport de ressource 13.6.1
Retour à la base 13.4
 missions aériennes, de 14.2,
Re traite 11.16.5
Revendication frontalière soviétique 19.6
Réversion 13.7.5
Roumanie 19.6.2
 ressources 5.1
Routes [voir aussi Route de Birmanie]
Saisie (internement) 14.6.4, 19.1,
Scrapping 4.1.3, 13.6.9,
SCS [Surface Combat Ship=bateau de combat de surface ~ BB, CA ou CL]
Segment [une portion d'un tour. Chaque segment est divisé en plusieurs phases]
Seigneurs de Guerre chinois 22.4.15
Séquence de jeu 3.1
Se rendre à 13.7.6
Siam
 alignement 19.7
Sibérie [tous les Hex en URSS sur les cartes asiatique et pacifique]
 unités ennemies 13.6.3
 usines 13.6.3
Singapour 11.16.1
Sources de ravitaillement 2.4.2
Stilwell 21.
Stockholm
Suède [voir aussi Stockholm]
 combat 8.2.7
 mouvement par rail et ravitaillement de l'Axe 19.7
 ressources 5.1
Suez 11.4.2, 11.4.4, 13.8

Support Allié 13.7.2
Table des Combat à 2D10 11.16.6
Task Force 11.4.3
Task Force cachées [voir Task Force]
Tir antiaérien 11.5.9
 unités antiaériennes 22.4.2
 pilotes tués 14.6.4
 surprise 15.1
Total air-air [le facteur air-air de votre chasseur de tête, +1 pour chaque autre FTR, et +0.5 pour chaque autre avion embarqué, dans votre groupe de chasseur. Si vous n'avez pas de groupe de chasseur, on prendra le facteur air-air de votre bombardier de tête]
Tours [voir Fin de tour]
Transport aérien 11.12
 avion embarqué 14.4
 coopération 18.2
 homme-grenouilles 22.4.3
 missions de nuit 14.2.3
Transport de ressources 13.6.1
Transports des bombardiers
 parachutage 11.15
 réorganisation 11.18.1, 11.18.4,
Transport naval 11.4.5
 coopération 18.2
 débarquement 11.13
unités AMPH 22.4.12
partisans 13.1
ravitaillement 2.4.3
 homme-grenouilles 22.4.3
 unités AMPH 22.4.12
Transport par SCS en 11.4.5
 invasions 11.14
Transylvanie 19.6.2
Troupes à ski 22.4.1
 combat terrestre 8.2.7
Tueur de char [voir Unités aériennes]
Turquie
 alignement 19.7
 ressources 5.1
Types d'actions 10.
 Allemagne en 1939 9.1
 combat naval, initier 11.5.2, 11.6,
 faire l'impasse 11.1, 12.
 limite d'activité 10.2
 missions aériennes 14.2
 mouvement par rail 11.10
 puissances majeures neutres 9.1
 réorganisation 11.18.4
Ukraine 19.12
Unités [voir aussi les types particuliers]
 classes 13.6.6
 description 24.1.4
 optionnelles 22.4
Unité Air Cav 22.4.18
Unités AMPH 22.4.12
Unités antiaériennes 22.4.2
Unités antichar 22.4.2
 combat terrestre 11.16.5
 overrun 11.11.6
Unités ARM
 combat terrestre 11.16.5
 overrun 11.11.6
 coût de réorganisation variable 11.18.4
 spéciale du Commonwealth 11.14, 22.4.1,
Unités ATR, ATR lourd,
 réorganisation 11.18.1
Unités blanches
 combat terrestre 8.2.7
 ravitaillement 2.4.3
Unités CAV
 Air Cav 22.4.18
 avance après combat 11.16.5
 Vlassov 22.4.8
Unités CV [voir aussi Avion

embarqué]
 attaque portuaire 11.2
 augmentation de la composante aérienne 14.4
 avion, comme tel 14.4,
 combat aéronaval 11.5.9
 français internée 13.3.2
 le Béarn 13.3.2
 perte des avions embarqués 14.3.3, 14.4,
 pilotes 14.6
 valeur de recherche 8.2.4
Unités d'artillerie de campagne 22.4.2
Unités de fortification [voir aussi côté d'Hex] 22.4.9
 empilement 2.3.1
 mise en place 24.1.6
 renforts 4.2
Unités de ravitaillement 22.4.10
 empilement 2.3.1
 débarquement 11.4.5
 mouvement par rail 11.10
 source de ravitaillement 2.4.2
 transport aérien 11.12
Unités de pays mineur
 restrictions 19.4
Unités dépendantes du pétrole 13.5.1, 28
Unités de ravitaillement navale 22.4.13
Unités détruites
 force pool 4.1, 9.6, 13.6.9,
 lacs qui dégèlent 8.2.9
 mise en place 24.1.5
 retour à la base 13.4
 retraites 11.16.5
 réserves 9.6
 scrapping 4.1.3, 13.6.9,
 ville contrôlée 4.1.2
Route de Birmanie 13.3.2, 13.3.3,
 fermeture 13.3.3
 ouverture 13.3.2
 ressources 13.3.2, 13.6.1,
Unités du génie 22.4.1
 empilement, avion 2.3.1,
 réparation de port majeur 22.4.1
 réparation des ressources de pétrole 22.4.11
 réparation d'usine 22.2
Unités FTR
 portée en tant que bombardiers 14.1.1
Unités intrinsèques
 invasions 11.14
 ground strike 11.9
 parachutage 11.15, 13.1,
 Vichy 17.5
Unités lourdes 22.4.17
Unités MAR
 combat terrestre 11.16.1
 invasions 11.14
 mouvement terrestre 11.11.2
Unités MECH
 combat terrestre 11.16.5
 overrun 11.11.6
 coût de réorganisation variable 11.18.4
Unités MIL
 force pool 4.1.2
 paix mutuelle 13.7.3
 pays mineur 19.13
 renforts 4.2
Unités MOT
 avance après combat 11.16.5
Unités MTN
 combat terrestre 11.16.1
 mouvement terrestre 11.11.2
Unités NAV
 avion embarqué opérant en tant que tel 14.4.1
 recherche 8.2.4

Unités navales de surface [toute unité navale sauf les SUB et les homme-grenouille]
 construction 13.6.5
Unités optionnelles 22.4
Unités QG
 empilement, avion 2.3.1,
 mouvement 11.11.2
 mouvement sur rail 11.10, 11.11.2
 partisan 22.4.16
 pion « offensive » 16.
 ravitaillement d'urgence 2.4.3
 réorganisation 11.18.2, 11.18.4,
 sources de ravitaillement 2.4.2, 2.4.3,
 Stilwell 21.
 support 11.16.3
 unités de ravitaillement 22.4.10
Unités sibériennes 22.4.7
Unités SUB
 attaque portuaire 11.2
 combat naval 11.5.8, 11.5.10,
 construction 13.6.5
 interception 11.4.6
 mouvement naval 11.4.1
Unités territoriales 22.4.5
 AOI Italienne 18.1
 combat terrestre 11.16.5
 coopération 18.1
 mise en place 19.4
 renforts 4.2
 sources de ravitaillement 2.4.2
Unités TRS
 Les Queens 22.4.4
URSS
 armées de la Garde 22.4.14
 états baltes 19.5.2
 gearing limits 13.6.6
 multiples de production 13.6.3
 pacte de neutralité avec l'Allemagne 9.5, 13.7.1, 19.5,
états baltes 19.5.2
Pologne 13.7.3, 19.5.1,
 paix avec le Japon 13.7.3
 Pologne 19.5.1
 revendication frontalière 19.6
 Sibérie 13.6.3
 Ukraine 19.12
 usines, limites du mouvement sur rail 11.10
USA
 accords commerciaux 5.1
 coopération 18.1
 mini carte 2.1.4
cartes, connexion vers 2.1.2,
mise en place 24.1.3
 multiples de production 13.6.3
Usines 13.6.2
 bombardement stratégique 11.7
 construction 22.2
 destruction 11.7, 22.2,
 mouvement par rail 11.10, 13.1,
 partisans 13.1
 points de construction, prêts 5.
 points de construction, stock 13.6.8
 ressources, prêts 5.
Valeur de combat, avion [votre total air-air – le total air-air de votre adversaire]
 ZdC 2.2
Valeur de garnison
 conquête 13.7.1
 marqueurs d'entrée 13.2
 pactes de neutralité 9.5
 partisans 13.1
Vénézuéla
 ressources 5.1
Victoire 13.8
Vladivostok 13.7.3
Vlassov 22.4.8
 coopération 18.1

Voies ferrées
 ligne de communication, 2.1.1, 2.1.3,
 ligne de ravitaillement 2.4.2
 limite d'activité 10.2
 mouvement par rail 11.10
 transport de ressource 13.6.1
Yougoslavie
 alignement 19.7, 19.8,
ZdC 2.2
 avance après combat 11.16.5
 invasions 11.14
 ligne de ravitaillement 2.4.2
 mouvement par rail 11.10
 mouvement terrestre 11.11.1
 overrun 11.11.6
 parachutage 11.15
 partisans 13.1
 renforts 4.2
 réorganisation 11.18.2
 retraites 11.16.5
 transport de ressources 13.6.1
 troupes à ski 22.4.1
 valeur de la garnison 9.5, 13.1,
Zones maritimes
 adjacente 2.1.2
 box maritime 2.1.2
 connexion avec la mini carte des USA 2.1.2
 contrôle 2.5
 lignes de ravitaillement 2.4.2
 Mer rouge 2.1.2
 météo 8.2.4
 patrouille 11.4.2