

Table des Matières

Règle 1 — Introduction

Règle 2 — Matériel

Règle 3 — Concepts de Base

A. Unités.

B. Camps.

C. Mécanismes de Jeu.

D. Possession.

E. Géographie.

F. Théâtres.

G. Isolement.

Règle 4 — Séquence de Jeu

A. Séquence du Tour de Joueur.

B. Phase.

C. Restrictions.

Règle 5 — Zones de Contrôle

Règle 6 — Mouvement

A. ZDC.

B. Mouvement Administratif.

Règle 7 — Lignes de Transport

A. Lignes Ferroviaires.

B. Routes.

Règle 8 — Empilement

A. Limite d'Empilement.

B. Effets.

C. Marqueurs de Corps.

Règle 9 — Combat

A. Procédure.

B. Restrictions Générales.

C. Résultats du Combat

D. Pertes.

E. Cadres.

F. Mouvement Après Combat.

G. Unités Avec Zéro en Force.

H. Effets du Terrain.

I. Retraite Avant Combat.

J. Pertes Obligatoires.

Règle 10 — Effets Blindés et Antichars

A. Catégories.

B. Valeurs.

C. Proportions.

D. Effets Cumulatifs.

E. Demi Capacité.

F. Restrictions Neutre.

G. Terrain.

H. Pertes Obligatoires.

I. Armes d'Infanterie Antichars.

Règle 11 — Soutien

Règle 12 — Ravitaillement

A. Lignes de ravitaillement .

B. Tracé du Ravitaillement.

C. Sources de Ravitaillement.

D. Effets du Ravitaillement.

E. Points de Ressources.

Règle 13 — Débordement

Règle 14 — Unités Terrestres Spéciales

A. Génie.

B. Artillerie.

C. Unités Blindées Spécialisées.

D. Quartiers Généraux.

E. Types d'Unités Combinés.

F. Unités à Mouvement Restreint.

G. Police Politique.

H. Commandos.

I. Unités Mixtes.

J. Pions de Mouvement.

K. Chars Amphibies.

Règle 15 — Dispersion d'Unités

A. Procédure.

B. Tableaux de Jeu.

C. Combinaisons de Dispersion

D. Dispersion et Assemblages Non

Divisionnaires.

E. Détachements de Panzers.

Règle 16 — Introduction aux Règles Aériennes

A. Unités Aériennes.

B. Concepts.

C. Phase des Activités Aériennes.

D. Séquence des Opérations Aériennes.

E. Marqueurs d'Ailes.

Règle 17 — Bases Aériennes

A. Capacité.

B. Fuite des Unités Aériennes.

C. Capture de Base Aérienne.

D. Dégâts des Bases Aériennes.

Règle 18 — Mouvement des Unités Aériennes

Règle 19 — Zones de Patrouille

Règle 20 — Missions Aériennes

A. Transfert.

B. Escorte.

C. Interception.

D. Patrouille d'Attaque.

E. Patrouille de Combat Aérien (CAP).

F. Transport.

G. Bombardement.

Règle 21 — Combat Aérien

A. Préparation.

B. Résolution.

C. Patrouilles d'Attaque.

Règle 22 — AntiAérien

A. Capacités.

B. Résolution.

Règle 23 — Règles Aériennes Spéciales

A. Capacités des Chasseurs.

B. Vol Par Etapes.

C. Portée Etendue.

D. Planeurs.

E. Capacités des Bombardiers.

F. Avions à Réaction et à Roquettes.

G. Opérations Aériennes de Nuit.

- H. Codes des Unités Aériennes.
 - I. Bases Spéciales Alliées.
 - J. Forces Anti Navires Alliée.
- Règle 24 — Débarquements Aéroportés
- A. Désorganisation.
 - B. Opérations Terrestres.
 - C. Planification et Préparation.
 - D. Unités Aéroportées/Planeurs.
 - E. QG Alliés Aéroportés.
- Règle 25 Système de Remplacement Aérien
- A. Regroupement.
 - B. Retraits.
 - C. Renforts.
 - D. Remplacements.
- Règle 26 La Guerre Aérienne Stratégique
- A. Effets de la Guerre Aérienne Stratégique.
 - B. Capacités Stratégiques Allemandes.
 - C. Capacités Stratégiques Alliées.
 - D. Tir AA sur les Aile Stratégiques.
- Règle 27 — Introduction aux Règles Navales
- A. Unités Navales.
 - B. Concepts.
 - C. Phase des Activités Navales.
 - D. Séquence de Mouvement Naval.
- Règle 28 — Mouvement des Unités Navales
- A. Mouvement de Réaction.
 - B. Zones de Combat.
 - C. Mouvement et Combat.
- Règle 29 — Combat Naval
- A. Préparation.
 - B. Résolution.
 - C. Désengagement.
- Règle 30 — Ports et Plages.
- A. Ports.
 - B. Plages.
- Règle 31 — Transport Naval
- A. Coûts des Transports.
 - B. Plages.
 - C. Ravitaillement et Mines.
 - D. Transfert d'une Cargaison en Mer.
- Règle 32 — Débarquements Amphibies
- A. Coûts des Transports.
 - B. Opérations Terrestres.
 - C. Planification et Préparation.
 - D. Réaction Ennemie.
- Règle 33 — Interaction Navale/Terrestre
- A. Soutien d'Artillerie Navale.
 - B. Défenses Côtières.
- Règle 34 — Règles Navales Spéciales
- A. Mouvement Naval.
 - B. Refaire le Plein.
 - C. Dépense des Munitions.
 - D. Sabordement.
 - E. Mines.
 - F. Zones de Danger.
 - G. Dégâts des Barges de Débarquement.
- H. Manque de Fuel de l'Axe.
 - I. Forces de Combat Naval.
 - J. Barges de Débarquement en tant que Ferries.
 - K. Lignes de Ravitaillement Navales.
- Règle 35 — Réparation Navale
- Règle 36 — Météo
- A. Définitions.
 - B. Conditions Météo.
 - C. Conditions Maritimes.
 - D. Effets Entre les Zones/ ZonesMaritimes.
- Règle 37 — Règles Spéciales.
- A. Dignes.
 - B. Fortifications.
 - C. Neutres.
 - D. L'OSS.
 - E. Garnisons.
 - F. Forces Soviétiques.
 - G. Gouvernements.
- Règle 38 — Nations
- A. Allemagne.
 - B. Italie.
 - C. Angleterre.
 - D. France.
 - E. Belgique.
 - F. Pays-Bas.
- Règle 39 — Occupation.
- A. Zones d'Occupation.
 - B. Forces d'Occupation.
 - C. Attaques de Partisans.
- Règle 40 — Renforts et Remplacements
- A. Renforts.
 - B. Remplacements.
 - C. Divisions Fragiles.
 - D. Considérations Spéciales.
- Règle 41 — Préparation du Jeu
- A. Déploiement Initial.
 - B. Scénarios.
- Règle 42 — Victoire
- Règle 43 — Règles Avancées
- A. Retraites et Débordements.
 - B. Tir Antiaérien.
 - C. Mécanismes de Jeu Avancés.
 - D. Armes-V.
 - E. Coopération Inter Alliés.
 - F. système de Renforts et Remplacements Avancé.
 - G. Refaire le Plein Avancé.
- Règle 44 — Règles Optionnelles
- A. Terrain et Météo.
 - B. Mécanismes Terrestres.
 - C. Unités Terrestres.
 - D. Mécanismes Aériens.
 - E. Unités Aériennes.
 - F. Table de Tir AA Optionnelle.
 - G. Mécanismes Navals.

Règle 1 — Introduction

Second Front est un jeu détaillant au niveau opérationnel les campagnes de l'ouest menées par les Alliés contre l'Axe, en France, au Pays-Bas, en Italie, et en Allemagne. En utilisant des tours de deux semaines et une échelle de 25 km. Par hex, le jeu recrée les opérations terrestres, navales et aériennes décisives qui ont mené à la destruction de l'Allemagne Nazie et la victoire Alliée en Europe.

Dans le jeu, le joueur Allié, contrôlant les forces des Etats-Unis, de l'Empire Britannique, des Dominions et du Commonwealth ; les Français-Libres ; et une myriade d'autres alliés, doit décider où et quand envahir la Forteresse Europe. Le joueur de l'Axe doit être sur ses gardes, en tentant de repousser toute invasion, ou, s'il échoue, de gêner et contenir la progression Alliée.

Pour les joueurs expérimentés d'*Europa*, *Second Front* contient beaucoup de nouveautés. Le système aérien en particulier a été révisé sous plusieurs aspects. Bien que le système soit plus complexe à apprendre que dans les précédents jeux *Europa*, il est plus intuitif à utiliser qu'auparavant. Les missions aériennes « à la demande » par exemple, suppriment la phase aérienne, à la faveur d'un système qui permet aux joueurs d'engager des missions quand ils le désirent. Les joueurs familiers des précédents jeux *Europa* devraient prêter une attention particulière aux règles aériennes.

Règle 2 — Matériel

Second Front contient le matériel suivant :

- Ce livret de règle.
- Le livret d'Ordre de Bataille Allié.
- Le livret d'Ordre de Bataille de l'Axe.
- Quatre cartes *Europa* (cartes 16A, 17A, 26 et 27).
Les hexs sur les cartes sont numérotés, et les hexs individuels sont identifiés par carte et par numéro d'hex. Par exemple, 16A :1825 indique l'hex 1825 de la carte 16A.
- 26 planches de pions *Europa* (planches 60-73, 74A, 74B, 75A, 75B, 76A, 76B, 77A, 77B, 78A, 78B, 79A, 79B), pour un total de 4800 pions.
- Un ensemble de tableaux. Une liste des divers tableaux se trouve à la fin de ce livret.
- Deux dés.

Note : Les joueurs peuvent photocopier n'importe quelle partie du matériel pour leur utilisation personnelle.

Règle 3 — Concepts de Base

A. Unités

Le terme *Unité*, lorsqu'il est utilisé, se réfère uniquement aux unités terrestres et n'inclue pas les unités aériennes ou navales. Le terme *Forces* se réfère collectivement aux unités terrestres, aériennes et navales.

Les unités sont définies par leur taille, type, et capacités. Normalement, une unité a une taille d'unité, un type d'unité et une force de combat (ou des forces d'attaque et de défense séparées), une valeur de mouvement, et une identification d'unité. Le tableau d'identification des unités décrit la disposition de ces symboles et valeurs.

Certaines définitions générales s'appliquent aux unités :

1. **Taille.** Les unités sont divisées en deux catégories générales, basées sur leur taille.
 - **Unité Divisionnaire.** Toute unité avec le symbole de division ou de groupement divisionnaire, à l'exception des quartiers généraux. *Note* : Un groupement divisionnaire est une formation militaire qui avait réellement la taille d'une division mais qui n'en avait pas le nom officiellement.
 - **Unité Non Divisionnaire.** Toute unité plus petite qu'une division : brigades, régiment, cadres, bataillons, et Quartiers Généraux (QG) de divisions.
2. **Classe.** Les unités sont divisées en trois classes générales, basées sur leur types :
 - **Non-Motorisée.** Tous les types d'unités indiqués comme étant non-motorisés sur le tableau d'identification des unités. Par exemple, une unité d'infanterie est non-motorisée.
 - **Artillerie.** Tous les types d'unités étant indiqués comme étant de l'artillerie sur le tableau d'identification des unités. Par exemple, une unité de lance-roquettes est une unité d'artillerie. Notez que pour des questions de règles, les unités antiaériennes et antichars ne sont pas des unités d'artillerie.
 - **Combat / motorisé.** Tous les types d'unités étant indiqués combat/motorisés sur le tableau d'identification des unités. Par exemple, une unité de Panzer est combat/motorisée. De plus, tout type d'unité possédant le symbole de

motorisation (deux roues sous le symbole du type de l'unité) est combat/motorisé. Par exemple, un bataillon antichar possédant le symbole de motorisation est combat/motorisé.

Note : « Combat/motorisé » est abrégé c/m dans les règles. « Non c/m » se réfère aux unités qui ne sont pas combat/motorisées (toutes les unités de classe non motorisée et toutes les classes d'artillerie, sauf celles qui sont combat/motorisées).

3. Equivalents Régimentaires. Un équivalent régimentaire (RE) mesure la taille d'une unité. Les RE sont aussi utilisés pour tous marqueurs ou autres ayant besoin de voir sa taille spécifiée. Les tailles en RE sont les suivantes :

- 1/4 RE : Chaque point de ravitaillement.
- 1/2 RE : Chaque bataillon, point AA de position, ou pion de mouvement de capacité de 1 RE.
- 1 RE : Chaque brigade, régiment, cadre, unité de fortification portuaire, QG de division, point de ressource, point de mines, ou pion de mouvement de capacité de 3 RE.
- 3 RE : Chaque unité divisionnaire.

Les unités de cavalerie et c/m doublent leur taille en RE pour les règles de transport : mouvement ferroviaire (règle 7A) et transport maritime (règle 31). Par exemple, une brigade de chars (1 RE) qui se déplace par rail ou par mer compte pour 2 RE pour les règles de transport.

4. Equipement Lourd. Certaines règles font une distinction entre les unités possédant ou non de l'équipement lourd. Le tableau d'identification des unités indique quels types d'unités ont de l'équipement lourd. De plus, toutes les unités possédant des armes de soutien (règle 11) ont de l'équipement lourd.

B. Camps.

1. Axe. Le joueur de l'Axe contrôle toutes les forces Allemandes. De plus, le joueur de l'Axe contrôle toutes les forces Italiennes tant que l'Italie est membre de l'Axe, toutes les forces RSI Italiennes si l'Italie se rend aux Alliés, et toutes les autres forces de l'Axe.

Allemand se réfère à toutes les forces Allemandes : l'Armée, les Forces Aériennes (Luftwaffe), la Marine (Kriegsmarine), l'OKW, la Waffen-SS, la Police-SS, la Jeunesse Hitlérienne, les Contingents Spéciaux et Etrangers, et les Troupes de l'Est. (*Note* : Les

contingents Spéciaux et Etrangers étaient des formations de nationalités étrangères ou de nationalités mixtes Allemandes/étrangères directement sous contrôle Allemand).

Italien se réfère à toutes les forces d'Italie.

Italien RSI se réfère à toutes les forces du gouvernement Italien RSI. (*Note* : Après que le gouvernement légitime d'Italie se soit rendu aux Alliés et ait déclaré la guerre à l'Allemagne, l'Axe a organisé la République Sociale Italienne (RSI) dans la portion d'Italie toujours sous contrôle de l'Axe. Ainsi, le joueur de l'Axe aura soit les unités Italiennes ou Italiennes RSI en jeu, mais jamais les deux en même temps).

Autres Forces de l'Axe se réfère à toutes les autres forces de l'Axe : Belges, Tchèques, Français, Hollandais et Norvégiens. Ces forces étaient des troupes des gouvernements fantoches de l'Axe ou des partis politiques pro-Nazi. Tous étaient effectivement sous contrôle Allemand.

2. Alliés. Le joueur Allié contrôle toutes les forces Alliées : Américains, Britanniques, Français et autres forces Alliées. En plus, le joueur Allié contrôle toutes les forces Italiennes si l'Italie rejoint les Alliés.

Américains se réfère à toutes les forces des Etats-Unis d'Amérique : US Army, US Army Air Force, US Navy, US Marine Corps et les US/Canadiens.

Britannique se réfère à toutes les forces de l'Empire Britannique et du Commonwealth : British Army, Royal Air Force, Royal Navy, Fleet Air Arm, Royal Marine, Canadiens, Néo-Zélandais, Afrique du Sud, Inde, Forces des Etats-Indiens, Coloniaux, Empire, et Inter-Alliés. Notez que *Britannique* se réfère à l'Empire Britannique entier et aux forces du Commonwealth, et pas seulement à la Grande Bretagne. Lorsqu'une règle se réfère à une force Britannique spécifique, elle fera clairement la distinction.

Français se réfère à toutes les forces Alliées de la France : Métropolitains, Africains, Coloniaux et Légion Etrangère.

Italien se réfère aux forces d'Italie.

Autres Alliés se réfère à toutes les autres forces Alliées : Belges, Brésiliens, Tchécoslovaques, Hollandais, Grecs, Norvégiens, Polonais et Yougoslaves.

3. Neutres. Andorre, l'Espagne et la Suisse sont neutres et ne sont contrôlées par aucun joueurs.

C. Mécanismes de jeu.

1. Fractions. A moins que le contraire ne soit indiqué, gardez toujours les fractions. Par exemple, la moitié de 7 est 3 1/2.

2. Effets Cumulatifs. A moins que le contraire ne soit indiqué, tous les effets concernant la force d'une unité et tous les modificateurs aux jets de dés sont cumulatifs. Par exemple, une unité dont la force est réduite de moitié deux fois de suite voit sa force divisée par quatre.

3. Jets de Dés. Tous les jets nécessitant deux dés sont identifiés en tant que tels dans les règles. Tous les autres jets ne nécessitent qu'un seul dé.

4. Accumulation. Les joueurs reçoivent diverses capacités sur une base tour-par-tour. Un joueur ne peut pas accumuler ces capacités d'un tour à l'autre à moins que ce ne soit spécifiquement autorisé par la règle. Par exemple, un joueur peut déplacer 10 RE d'unités par rail par tour (par la règle 7A) sur le réseau ferroviaire de Sicile. Le joueur ne peut pas accumuler cette capacité d'un tour sur l'autre. Si le joueur ne déplace aucune unité par rail pendant un tour, il ne pourra pas en déplacer 20 RE au tour suivant.

D. Possession.

Un joueur possède un hex si : 1) ses unités occupent l'hex, 2) ses unités exercent une Zone de Contrôle (ZDC) incontestée dans l'hex, ou 3) ses unités étaient les dernières à occuper ou exercer une ZDC incontestée dans l'hex. (Les Zones De Contrôle sont définies dans la règle 5. Une unité avec une ZDC exerce une ZDC incontestée dans un hex si l'hex n'est ni occupé ni dans une ZDC ennemie).

Pour l'Axe, les règles font à l'occasion une distinction entre le fait que l'hex soit possédé par les Allemands ou les Italiens. Tant que l'Italie ne s'est pas rendue, tous les hexs possédés par l'Axe en Italie et en Corse sont possédés par les Italiens, et tous les autres hexs possédés par l'Axe sont possédés par les Allemands. Lorsque l'Italie se rend, Tous les hexs possédés par l'Axe deviennent possédés par les Allemands.

E. Géographie.

Les cartes montrent les frontières internes telles qu'elles existaient au début de la 2^e guerre mondiale (1^{er} septembre 1939).

1. Termes. Les termes suivants sont définis :

- **Bénélux** : La Belgique, les Pays-Bas et le Luxembourg.
- **Angleterre** : Tous les territoires de l'île de Grande Bretagne (y compris l'île de Wight), plus les îles de Jersey Guernesey et Alderney. Notez que ces

îles commencent la partie occupées par l'Allemagne.

- **France** : Tout le territoire à l'intérieur des frontières Françaises de 1939. La Corse fait partie de la France. La *France Métropolitaine* exclue la Corse. La *France Occupée* exclue la portion de France annexée à la Grande Allemagne. La France est divisée en régions militaires (MR).
- **Allemagne** : Elle est composée de tout le territoire à l'intérieur des frontières Allemandes de 1939. La *Grande Allemagne* est composée de l'Allemagne de 1939 et de tout le territoire officiellement ou effectivement annexé par l'Allemagne pendant la guerre. La Grande Allemagne est divisée en districts militaires (Wehrkreise, WK). Ce qui est annexé à la Grande Allemagne : 1) la portion sud-est de la Belgique (dans le WK VI), 2) le Luxembourg (dans le WK XII), 3) l'Alsace-Lorraine (dans les WK V et XII), et 4) le nord-est de la Yougoslavie (dans le WK XVIII). La portion nord-est de l'Italie est également annexée dans le WK XVIII si l'Italie se rend.
- **Italie** : Tous le territoire à l'intérieur des frontières italiennes de 1939. La Sicile, la Sardaigne, l'île d'Elbe, Pantelleria, Lampedusa, les Liparis et Lagosta font partie de l'Italie, ainsi que l'enclave de Zara. L'*Italie Métropolitaine* exclue ces îles et l'enclave. L'Italie est divisée en provinces. (l'Italie a annexé une portion de la Yougoslavie pendant la guerre ; pour les règles, elle ne fait pas partie de l'Italie).
- **Afrique du Nord** : La Tunisie et l'Algérie.

2. Villes. Les références aux villes impliquent toutes les villes sauf les villages. Les villages ne sont présentes que pour un intérêt historique et doivent être ignorées à moins que le contraire ne soit spécifié. Les autres villes sont les villes références, les villes point, les hexs de villes partiels, et les hexs de villes complets.

(NDT : village est utilisé ici pour le terme « point city », « point » et « dot » ayant le même sens en français).

Les termes suivants sont utilisés :

- Une **Ville multi-hexs** est une combinaison d'hexs de villes complets et partiels. Par exemple, Paris (17A : 1604) est une ville multi-hexs composée d'un hex complet et de trois hexs partiels. Notez que, pour le jeu, une ville multi-hexs peut être une conurbation de plusieurs villes adjacentes.

Par exemple, la Ruhr en Allemagne (16A : 1418) n'est qu'une seule ville multi-hexs pour le jeu, alors qu'en réalité elle est composée de plusieurs villes séparées.

- Une **ville majeure** est un hex de ville partiel, un hex de ville complet, ou une ville multi-hex.
- Un **hex de ville majeur** est tout hex appartenant à une ville majeure.

3. Districts. Toute la zone de terre de la carte est divisée en districts. Les pays avec une petite zone sur la carte, tels que la Belgique ou les Pays-Bas, sont composés d'un seul district : le pays lui-même. Les plus gros pays sont composés de plusieurs districts :

- **France** : La Corse et chacune des régions militaires (MR) sont des districts. (l'Algérie et la Tunisie en Afrique du Nord Française sont aussi des districts).
- **Allemagne** : Chaque Wehrkreis (WK) est un district.
- **Italie** : Chaque province Italienne est un district. (Notez que la Sicile et la Sardaigne sont des provinces).

Le concept de district est utilisé dans différentes règles.

4. Îles. La carte contient plusieurs îles, qui appartiennent à divers pays. A moins qu'autre chose ne soit indiqué, tout île connectée par un détroit à un pays ou à une autre île possédée par un pays appartient à ce pays. De plus, une île connectée de cette façon fait partie de la MR, WK ou province à laquelle elle est reliée. Par exemple, l'île de Borkum (16A : 0414) fait partie de l'Allemagne et se trouve dans le WK X. Toutes les autres îles ont le nom des pays qui les possèdent à côté de leur nom et font partie de la MR, WK, ou province la plus proche. Par exemple, l'île d'Elbe (26 : 0829 et 26 : 0830) fait partie de la province de Toscane.

5. Zones hors-Carte. Seulement une portion de l'Afrique du Nord et de la Grande Bretagne est représentée sur la carte, et elles ont des zones hors-carte que le joueur Allié peut utiliser. Pour des questions pratiques, le joueur Allié peut placer toutes les forces Anglaises qu'il souhaite dans la zone hors-carte d'Angleterre, et celles d'Afrique du Nord dans la zone hors-carte d'Afrique du Nord. Pendant sa phase initiale, il peut transférer des forces entre une zone hors-carte et tout hex de la région associée sur la carte. Il peut faire voler ses unités aériennes dans et hors de ces zones comme expliqué dans les règles

aériennes. Il peut utiliser les ports de ces zones comme expliqué dans les règles navales.

F. Théâtres.

Les territoires de la carte et des ordres de bataille (OB) sont divisés en théâtres .

Les théâtres Alliés sont :

- **ETO (Théâtre d'Opération Européen)** :
Terre : Angleterre, France Métropolitaine, Belgique, Pays-Bas, Danemark, Suisse et Grande Allemagne (selon la règle 3 E).
Zones maritimes : L'Océan Atlantique et la Mer Baltique.

- **MTO (Théâtre d'Opération Méditerranéen)** : *Terre* : Afrique du Nord, Italie, Malte, Corse, et Espagne.

Zones maritimes : Mer Méditerranée.

Les Théâtres de l'Axe sont :

- **Grande Allemagne** : *Terre* : Grande Allemagne, selon la règle 3 E, plus le Danemark et la Slovaquie.

Zones maritimes : Mer Baltique.

- **Ouest** : *Terre* : Angleterre, France Métropolitaine, Belgique, Pays-Bas et Suisse.

Zones maritimes : Océan Atlantique.

- **Sud** : *Terre* : Afrique du Nord, Italie, Malte, Corse, et Espagne.

Zones maritimes : Mer Méditerranée.

- **Nord** : Norvège (hors-carte).

- **Sud-est** : Hongrie, Yougoslavie, Albanie et Grèce. Seulement une partie du théâtre se trouve sur la carte.

- **Est** : Le front de l'est Allemand (hors-carte).

Les scénarios (règle 41B) indiquent quels sont les théâtres contrôlés par les joueurs. Le joueur Allié contrôlera l'ETO, le MTO ou les deux. Le joueur de l'Axe contrôlera une combinaison des théâtres de la Grande Allemagne, de l'ouest et du sud. Il ne contrôle pas les théâtres du nord, du sud-est et de l'est. (Les théâtres du nord et du sud-est sont indiqués dans l'OB de l'Axe pour des règles d'*Europa* hors de propos dans *Second Front*).

Un joueur traite tous les théâtres sous son contrôle comme un commandement unifié. Il y utilise ses forces comme il le désire, quelles que soient les assignations historiques des théâtres. Les Ordres de Batailles (OB) divisent les forces par théâtres pour l'intérêt historique et pour les scénarios spécifiques à un théâtre. Lorsqu'un OB indique que des forces doivent être transférées entre des théâtres sous le contrôle d'un joueur, le joueur ignore ces transferts.

Un joueur doit, par contre, transférer des forces de ou vers un théâtre qu'il ne contrôle pas,

comme spécifié par les OB. Par exemple, si l'OB de l'Axe nécessite que des forces soient transférées vers le théâtre sud-est, le joueur de l'Axe doit y transférer ces forces.

Les forces d'un joueur ne peuvent pas volontairement entrer ou attaquer un hex hors des théâtres sous le contrôle du joueur. Une unité forcée d'entrer dans un tel hex (à cause d'une retraite après combat par exemple) est éliminée du jeu.

G. Isolement.

Une unité ou un hex est isolé si son possesseur ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement terrestre de longueur illimitée depuis l'élément jusqu'à une source de ravitaillement régulière. (Les lignes et les sources de ravitaillement sont expliquées dans la règle 12) Les joueurs déterminent le statut d'isolement de toutes les unités et des hexs deux fois par tour de joueur, au début de chaque phase et initiale et de combat. Une fois isolé, un élément reste isolé jusqu'à ce que son statut d'isolement soit de nouveau vérifié.

Règle 4 — Séquence de Jeu

Le jeu est joué en une série de tours de jeux. Chaque tour est composé d'un tour du joueur de l'Axe suivi d'un tour du joueur Allié.

A. Séquence du Tour de Joueur.

Chaque tour de joueur est composé des phases suivantes.

1. Phase Initiale. Le joueur en phase reçoit ses renforts et accomplit ses remplacements, réparations et d'autres activités. Les deux joueurs déterminent le statut de ravitaillement et d'isolement de leurs unités et hexs. Les deux joueurs peuvent engager des missions aériennes.

2. Phase de Mouvement. Le joueur en phase déplace ses unités navales et l'autre joueur peut bouger ses unités navales en réaction. Le joueur en phase déplace ses unités terrestres. Les deux joueurs peuvent engager des missions aériennes.

3. Phase de Combat. Les deux joueurs déterminent le statut d'isolement de leurs unités et hexs. Les deux joueurs peuvent engager des missions aériennes. Le joueur en phase résout les attaques faites par ses unités.

4. Phase d'Exploitation. Le joueur en phase déplace ses unités navales et l'autre joueur peut bouger ses unités navales en réaction. Le joueur en phase déplace ses unités c/m. Les deux joueurs peuvent engager des missions aériennes.

La séquence de jeu détaillée du résumé de jeu résume la séquence de jeu en détail.

B. Phase.

Pendant le tour de joueur de l'Axe, le joueur de l'Axe est le joueur en phase et le joueur Allié est le joueur hors phase. Pendant le tour du joueur Allié, les rôles sont inversés.

C. Restrictions.

A moins que le contraire ne soit indiqué, les joueurs ne peuvent pas accomplir les activités ci-dessus en dehors de cette séquence.

Règle 5 — Zones De Contrôle

La zone de contrôle (ZDC) d'une unité représente le contrôle qu'exerce une unité sur le terrain environnant. Les ZDC affectent beaucoup d'activités du jeu, comme expliqué dans les règles appropriées.

Une unité exerce une ZDC à travers les six côtés d'hexs de l'hex qu'elle occupe dans les six hexs adjacents qui l'entoure. Une unité n'ayant pas le droit d'entrer dans un type de terrain spécifique ou de traverser un côté d'hex spécifique n'exerce pas de ZDC dans cet hex ou à travers ce côté d'hex. Par exemple, une unité n'ayant pas le droit de traverser un côté d'hex de haute montagne n'exerce pas de ZDC à travers les côtés d'hexs de haute montagne. (La règle 6 explique en détail les terrains interdits).

Chaque unité divisionnaire a une ZDC. Les unités non divisionnaires n'ont pas de ZDC. Par exemple, une division d'infanterie a une ZDC, mais une brigade d'infanterie n'en a pas.

Sous certaines conditions, les unités avec des ZDC peuvent avoir des ZDC réduites. Les ZDC réduites sont les mêmes que les ZDC standard, sauf pour leur effet sur le mouvement des unités ennemies (règle 6A).

Une unité avec une ZDC peut la perdre temporairement, selon les activités qu'elle entreprend. Par exemple, une unité qui utilise le mouvement administratif (règle 6B) perd sa ZDC. Lorsqu'une unité entreprend une telle activité, elle perd sa ZDC comme indiqué dans la règle. Une unité qui perd sa ZDC n'a plus de ZDC pour aucune fonction du jeu jusqu'à ce qu'elle la regagne.

Règle 6 — Mouvement

Toutes les unités du joueur en phase peuvent bouger pendant la phase de mouvement. Toutes les unités c/m du joueur en phase peuvent bouger pendant la phase d'exploitation. Le joueur en phase peut bouger toutes, quelques unes ou aucunes de ses unités dans les phases

appropriées, mais il n'est jamais obligé de bouger une unité.

La valeur de mouvement d'une unité est le nombre de points de mouvement (PM) que l'unité peut normalement dépenser pendant une phase de mouvement ou d'exploitation. Une unité peut se déplacer dans la limite de sa valeur de mouvement, selon les restrictions du terrain, des ZDC et du ravitaillement. Une unité dépense des PM lorsqu'elle se déplace d'un hex à l'autre. Pour chaque hex traversé, l'unité dépense un certain nombre de PM, selon le type du terrain se trouvant dans l'hex où elle se rend. Le tableau des effets du terrain liste l'effet des hexs sur le mouvement : les unités c/m et l'artillerie utilisent une colonne de coûts, les autres unités utilisent une seconde colonne de coûts, et les exceptions sont montrées dans une troisième colonne. *Exemple* : Des unités entrant dans un hex de montagne par temps clair devraient dépenser : 6 PM pour une unité d'artillerie, 3 PM pour une unité d'infanterie, et 2 PM pour une unité de montagnards.

Une unité doit dépenser des PM pour traverser les côtés d'hexs qui ont un coût en PM indiqué sur le tableau des effets du terrain. Le coût en PM pour traverser le côté d'hex est ajouté au coût d'entrée de l'hex, comme indiqué par le signe plus (+) devant le coût. Par exemple, il coûte 2 PM à une unité le fait de traverser un côté d'hex de détroit, en plus du coût de l'hex dans lequel elle entre.

Une unité ne peut pas entrer dans un hex interdit ou traverser un côté d'hex interdit. Les terrains interdits sont indiqués sur le tableau des effets du terrain. Par exemple, aucune unité ne peut traverser un côté d'hex de mer.

En général, une unité ne peut pas entrer dans un hex contenant une unité ennemie. Les exceptions à ceci sont expliquées dans les règles appropriées.

Une unité peut toujours se déplacer d'un seul hex (sauf dans ou à travers un terrain interdit) dans une phase pendant laquelle elle peut se déplacer. Pour ce faire, l'unité dépense tous ses PM et entre dans l'hex adjacent, même si le coût d'entrée dans l'hex dépasse le nombre de PM disponibles à cette unité pour cette phase. Elle peut bouger à travers les ZDC ennemies lorsqu'elle utilise cette capacité de mouvement d'un hex. Une unité ne peut pas dépenser de PM pour faire autre chose (comme détruire une voie ferrée) lorsqu'elle utilise cette capacité.

Une unité avec une valeur de mouvement de 0 ne peut sortir de l'hex qu'elle occupe.

Les débordements (règle 13) peuvent se produire pendant le mouvement. Les formes spéciales de mouvement telle que le mouvement ferroviaire sont expliquées dans des règles séparées.

La météo affecte le mouvement, par la règle 36 et le tableau des effets du terrain.

A. ZDC.

Lorsqu'une unité sort d'un hex qui se trouve en ZDC ennemie, elle doit dépenser un nombre de PM supplémentaires pour quitter l'hex, en plus du coût du terrain. Les coûts des ZDC sont données dans le tableau des coûts de mouvement des ZDC.

B. Mouvement Administratif.

Pendant la phase de mouvement (uniquement), une unité peut utiliser le mouvement administratif (admin). Le mouvement admin permet à une unité de se déplacer plus rapidement qu'avec le mouvement régulier, mais impose certaines restrictions à l'unité.

Une unité peut utiliser le mouvement admin dans les types de terrains suivants :

- *Routes* : Lorsqu'elle se déplace sur une route, n'importe quel type de terrain. (Le mouvement routier est expliqué dans la règle 7B).
- *Hexs* : Lorsqu'elle ne se déplace pas sur une route, n'importe quel type de terrain sauf montagne et terrain interdit.
- *Côtés d'hexs* : Lorsqu'elle ne se déplace pas sur une route, n'importe quel type de terrain sauf montagne, rivière majeure et terrain interdit.

Une unité paie la moitié du coût normal du terrain lorsqu'elle utilise le mouvement admin. Par exemple, une unité utilisant le mouvement admin pour entrer dans un hex de terrain dégagé par temps clair paye 1/2 PM par hex. Une unité utilisant le mouvement admin est restreinte :

- Elle ne peut pas dépenser de PM pour autre chose que le mouvement admin, le mouvement ferroviaire opérationnel (règle 7A1), ou le transport naval (règle 31). *Exemple* : Une division d'infanterie 8-8 Alliée dans un port d'Italie embarque pour un transport naval (1 PM), débarque dans un port du sud de la France (1 PM), puis se déplace vers le nord, d'abord par mouvement ferroviaire opérationnel (2 PM), puis par mouvement admin (les 4 PM restants).
- Si elle a une ZDC, elle la perd pour le restant de la phase de mouvement.

- Elle ne peut ni commencer ni se déplacer dans un hex adjacent à une unité ennemie pendant toute la phase de mouvement dans laquelle elle utilise le mouvement admin.
- Elle ne peut pas entrer dans un hex possédé par l'ennemi.

Règle 7 — Lignes de Transport

Il y a deux types de lignes de transport : les voies ferrées et les routes. Une unité peut utiliser le coût de mouvement d'une ligne de transport uniquement lorsqu'elle se déplace d'un hex à un autre directement relié par la ligne.

A. Voies ferrées .

Les unités peuvent se déplacer en train sur les voies ferrées. Il y a deux types voies ferrées : haut-débit et bas-débit. Pour le mouvement ferroviaire, la seule différence entre les lignes est leur effet sur la capacité ferroviaire.

Les unités du joueur en phase peuvent utiliser le mouvement ferroviaire uniquement pendant la phase de mouvement. Une unité se déplaçant par rail bouge à une vitesse accélérée, et ignore le coût normal du terrain. Pour utiliser le mouvement ferroviaire, une unité doit se trouver sur une voie ferrée.

Lorsqu'elle utilise le mouvement ferroviaire, une unité est soumise aux restrictions suivantes :

- Elle ne peut entrer ou sortir d'un hex en ZDC ennemie. Par contre, une ZDC ennemie dans un hex est annulée pour la règle de mouvement ferroviaire (uniquement) si une unité amie avec une force de défense supérieure à zéro occupe l'hex pendant toute la durée de la phase de mouvement. Cette unité doit commencer la phase dans l'hex et ne doit pas la quitter pendant la phase de mouvement.
- Elle peut se déplacer par rail uniquement dans les hexs de rails sous possession amie.
- Si elle a une ZDC, elle perd sa ZDC à partir du moment où elle prend le train jusqu'à la fin de son mouvement ferroviaire.

Tous les hexs de ville adjacent à une ville multi-hexs sont reliés par des lignes ferroviaires à haut volume.

Chaque ville-point, hex de ville majeure, et chaque port standard, majeur, ou grand (quelle

que soit la taille de la ville) est une *gare de triage* si la ville ou le port se trouve sur voie ferrée. Les ports mineurs sur une voie ferrée en Sardaigne et en Corse sont également des gares de triage. Les gares de triage sont utilisées pour les règles de réseaux ferroviaires (règle 7A4) et de bombardement (règle 20G).

Certaines règles nécessitent que deux gares de triage ou villes soient reliées l'une à l'autre. elles sont reliées si une voie ferrée de n'importe quelle longueur peut être tracée entre elles ; cette ligne est tracée de la même façon que l'élément ferroviaire d'une ligne de ravitaillement (règle 12).

1. Mouvement Ferroviaire Opérationnel. Une unité peut utiliser le mouvement ferroviaire opérationnel, en bougeant de plusieurs hexs pour chaque PM dépensé, comme indiqué sur le tableaux des taux de mouvement ferroviaire. L'unité peut mélanger le mouvement ferroviaire et le mouvement régulier pendant la même phase de mouvement. Par exemple, une unité pourrait se déplacer normalement jusqu'à une voie ferrée, prendre le train, puis continuer son mouvement normal.

2. Mouvement Ferroviaire Stratégique. Une unité peut utiliser le mouvement ferroviaire stratégique, et se déplacer de 200 hexs par le train. L'unité doit commencer et terminer sa phase de mouvement sur une voie ferrée et ne peut utiliser aucune autre forme de mouvement pendant la phase de mouvement. Pendant le tour de joueur où elle utilise le mouvement stratégique, elle ne peut ni attaquer pendant la phase de combat ni bouger pendant la phase d'exploitation. (*Note* : Si cela peut vous aider, utilisez un marqueur de votre choix pour indiquer quelles unités ont utilisé le mouvement ferroviaire stratégique lors d'un tour de joueur).

3. Capacité. Pour chaque réseau ferroviaire (voir ci-dessous), chaque joueur a une capacité ferroviaire, qui est le nombre maximum de RE qui peuvent se déplacer par rail en un tour sur ce réseau. La cavalerie et les unités c/m doublent leur taille en RE lorsqu'elle utilisent la capacité ferroviaire. Par exemple, un régiment d'infanterie prenant le train compterait comme 1 RE, alors qu'un régiment de panzer compterait comme 2 RE.

Si une unité utilise une ligne à bas volume à n'importe quel moment durant son mouvement ferroviaire, elle double sa taille en RE pour la capacité ferroviaire de ce tour. Notez que la taille de la cavalerie et des unités c/m est doublée deux fois, une fois pour être c/m ou cavalerie, et une fois pour l'utilisation d'une ligne à bas volume.

Pour chaque réseau ferroviaire, une unité ne compte qu'une fois pour le tour pour la capacité, même si elle fait plusieurs mouvements ferroviaires séparés pendant le tour. *Exemple* : Une division d'infanterie se déplace par rail, puis se déplace normalement jusqu'à une autre voie ferrée, puis prend de nouveau le train. Elle utilise à chaque fois une ligne à haut volume, et ne compte donc ainsi que pour 3 RE dans la capacité ferroviaire du joueur pour ce réseau.

4. Réseaux ferroviaires. Les voies ferrées de la carte sont divisées en huit réseaux ferroviaires différents, comme indiqué sur le tableau du résumé des capacités ferroviaires. Le tableau donne les informations suivantes :

- *Réseau ferroviaire* : Un réseau ferroviaire est composé de tous les hexs de voie ferrée dans le territoire indiqué (comme indiqué sur la carte et défini dans la règle 3 E).
- *Capacité Alliée / Capacité de l'Axe* : Ceci indique les capacités de départ des joueurs sur les réseaux, en RE, au début des scénarios de Jul I 43 et Apr I 44.

Une unité utilisant le mouvement ferroviaire d'un réseau compte dans la capacité du joueur pour ce réseau. Si une unité utilise le mouvement ferroviaire sur plus d'un réseau pendant un tour, elle compte dans la capacité de chacun des réseaux utilisés. *Exemple* : Une division d'infanterie Allemande (3 RE) part d'Allemagne vers une destination en France. La division utilise donc 3 RE du réseau de Grande Allemagne et 3 RE du réseau France Métropolitaine/Bénélux.

a. Augmentation de Capacité. Un joueur peut dépenser des points de ressources pour augmenter temporairement la capacité d'un réseau ferroviaire. Pour ce faire, il doit posséder au moins deux gares de triage reliées et non isolées sur le réseau, avec le points de ressource à dépenser dans n'importe laquelle de ces gares.

Le joueur dépense des points de ressources lorsqu'il déplace ses unités pendant la phase de mouvement pour augmenter la capacité d'un réseau pour ce tour de joueur (uniquement). Il peut augmenter la capacité d'un réseau d'un maximum de la moitié de la capacité actuelle du réseau. Pour chaque point de ressource dépensé, la capacité du réseau est augmentée de 10 RE (ou fraction) lors de ce tour de joueur.

La capacité à augmenter la capacité ferroviaire est basée sur la capacité actuelle,

c'est à dire celle qui est disponible pendant la phase initiale du joueur en phase après avoir pris en compte les dégâts sur les gares de triage et les effets aériens stratégiques.

Exemple : Le joueur de l'Axe a une capacité de 50 RE sur le réseau ferroviaire de France Métropolitaine/Bénélux. Il peut donc augmenter sa capacité de 25 RE, et le faire en dépensant 3 points de ressources.

b. Amélioration de Capacité. Un joueur peut dépenser des points de ressources pour augmenter définitivement la capacité d'un réseau ferroviaire. Pour ce faire, il doit posséder au moins deux gares de triage reliées et non isolées sur le réseau, et les points de ressources à dépenser dans n'importe laquelle de ces gares.

Le joueur dépense les points de ressources pendant sa phase initiale. Pour chaque réseau, le joueur peut dépenser jusqu'à 12 points de ressources pendant sa phase initiale. Pour 3 points de ressources dépensés, la capacité du réseau est augmentée définitivement de 1.

Exemple : Le joueur Alliée a envahi la France et possède maintenant deux gares de triage reliées et non isolées sur le réseau de France Métropolitaine/Bénélux. Il n'avait précédemment aucune capacité sur ce réseau, mais maintenant, il peut commencer à améliorer cette capacité.

c. Perte de Capacité. Si un joueur perd la possession de toutes les gares de triage d'un réseau, sa capacité sur ce réseau est immédiatement détruite : sa capacité passe à zéro.

Notez la capacité des réseaux et tous les gains ou pertes sur une feuille de papier.

5. Destructures des Lignes Ferroviaires. Une unité peut détruire une ligne ferroviaire dans un hex en dépensant 2 PM dans l'hex. le bombardement (règle 20G) et les attaques de partisans (règle 39C) peuvent également détruire les voies ferrées. Une unité ne peut pas utiliser le mouvement ferroviaire pour entrer ou sortir d'un hex dans lequel la ligne est détruite. Les destructions peuvent être réparées (règle 14A), et une ligne peut être utilisée le tour où elle est réparée.

Utilisez les marqueurs de dégâts pour indiquer les lignes détruites dans chaque hex. Utilisez les marqueurs de lignes coupées pour indiquer les portions de lignes détruites. Par exemple, si la voie ferrée est détruite dans chaque hex à partir du Mans (inclus) (17A : 1612) jusqu'à Chartres (inclus) (17A : 1608), placez un marqueur de ligne coupée au Mans, orienté vers l'est, et placez en un autre orienté vers le nord-ouest à Chartres.

B. Routes.

Une unité se déplaçant le long d'une route paye le coût en PM du terrain dégagé pour chaque hex traversé ; le coût réel du terrain des hexs et des côtés d'hexs traversés sont ignorés.

Le mouvement routier a les mêmes limitations que le mouvement régulier. Par exemple, une unité se déplaçant sur route doit dépenser des PM supplémentaires pour sortir d'un hex en ZDC ennemie.

Une unité peut toujours utiliser une route. Les routes peuvent être utilisées pendant la phase de mouvement et d'exploitation.

En plus des routes imprimées sur la carte, chaque voie ferrée est également une route. Même lorsqu'une unité ne peut pas utiliser la ligne ferroviaire dans un hex, elle peut toujours utiliser cette ligne comme une route.

Note : Les routes ne peuvent pas être détruites.

Règle 8 — Empilement

A. Limite d'Empilement.

Un nombre limité d'unités peuvent s'empiler dans un hex.

1. Régulier. La limite d'empilement régulière pour un hex est :

- Trois unités de n'importe quelle taille et type, plus
- Trois RE d'unités non divisionnaires de n'importe quel type, plus
- Deux RE d'unités d'artillerie ou une unité divisionnaire d'artillerie.

Exemples : Chacune des combinaisons suivantes peut s'empiler dans un hex : a) trois divisions, trois brigades, et deux régiments d'artillerie ; b) deux divisions, trois brigades, et trois régiments d'artillerie ; c) une division, un cadre, trois brigades, deux bataillons, et deux brigades d'artillerie.

2. Montagne. La limite d'empilement maximum pour un hex de montagne est :

- Deux unités de n'importe quelle taille et type, plus
- Deux RE d'unités non divisionnaires de n'importe quel type, plus
- Un RE d'unité d'artillerie.

B. Effets.

La limite d'empilement s'applique à la fin de chaque phase de mouvement, combat et exploitation. Un joueur ne peut pas déplacer ses unités de façon à violer les limites d'empilement à la fin d'une de ces phases. Si, après le résultat d'un combat, une unité doit

retraiter en violation des limites d'empilement, elle doit continuer à retraiter jusqu'à ce que la limite d'empilement ne soit plus violée. Si elle ne peut pas le faire, elle est éliminée.

La limite d'empilement d'un hex est aussi la limite au nombre d'unités pouvant attaquer ou déborder cet hex depuis un hex adjacent.

Exemple : Des unités dans deux hexs de terrain dégagé attaquent des unités ennemies dans un hex de montagne. Comme l'hex attaqué est un hex de montagne, seul un nombre limité d'unités égal à la limite d'empilement de montagne pourra attaquer à partir de chaque hex de terrain dégagé, même si ces hexs peuvent contenir plus d'unités.

La limite d'empilement n'est pas appliquée au début de la phase initiale, lorsque les renforts et les remplacements entrent en jeu. Les renforts et remplacements peuvent entrer en jeu en violation des limites d'empilement pendant la phase initiale, mais seulement si la limite d'empilement n'est plus violée à la fin de la phase de mouvement suivante.

C. Marqueurs de Corps.

Les joueurs peuvent utiliser les marqueurs de corps pour améliorer l'empilement des portions encombrées de la carte. Pour utiliser un marqueur de corps, placez un marqueur de corps dans l'hex, placez les unités qui s'y trouvaient dans une des cases d'une copie de la feuille de marqueurs de corps/ailes, et notez l'identification du marqueur dans la case. Toutes les unités dans la case d'un marqueur de corps sont traitées, pour toutes les règles du jeu, comme se trouvant dans l'hex occupé par le marqueur.

Note : Les joueurs devraient faire de multiples copies de la feuille des marqueurs de corps/ailes pour leur utilisation en cours de jeu. L'original devra être mis de côté, car les feuilles contiendront des marques après utilisation.

Règle 9 — Combat

Pendant la phase de combat, les unités du joueur en phase peuvent attaquer les unités ennemies adjacentes. Pendant cette phase, le joueur en phase est l'attaquant, le joueur hors phase est le défenseur.

A. Procédure.

Une attaque est définie comme suit : une ou plusieurs unités en phase attaquent un hex contenant des unités ennemies. Pendant une phase de combat, le joueur attaquant peut faire une série d'attaques l'une après l'autre, dans n'importe quel ordre. L'attaque est volontaire, les unités ne sont jamais obligées d'attaquer.

l'attaquant n'a pas à annoncer toutes ses attaques avant de les résoudre.

Pour chaque attaque, suivez cette procédure :

- Totalisez les forces d'attaque modifiées de toutes les unités attaquant un hex adjacent occupé par l'ennemi. Le terrain, le ravitaillement, et le soutien, comme expliqué ultérieurement dans les règles, peuvent modifier les forces d'attaque des unités. A ce total, ajoutez la force de tout bombardement de soutien ou soutien d'artillerie maritime dans l'hex.
- Totalisez les forces de défense modifiées de toutes les unités dans l'hex attaqué. Le terrain, le ravitaillement et le soutien peuvent modifier les forces de défense. A ce total, ajoutez la force de tout bombardement aérien défensif et soutien d'artillerie maritime dans l'hex.
- Calculez le rapport de forces. Comparez le total de la force d'attaque au total de la force de défense sous la forme *attaquant : défenseur*. Arrondissez ce rapport en faveur du défenseur de façon à correspondre à un des rapports de force du tableau des résultats de combat terrestre. Par exemple, une force d'attaque de 34 attaquant une force de défense de 9 donne 34 : 9, qui est arrondi à 3 : 1.
- Déterminez le résultat du combat. Lancez un dé, et modifiez le résultat par les modificateurs de terrain, blindés/antichars, et effets spéciaux. A l'intersection du dé modifié et de la colonne du rapport de force se trouve le résultat. Les résultats du combat affectent les unités impliqués dans le combat. Appliquez les immédiatement.

B. Restrictions Générales.

Les restrictions générales suivantes s'appliquent au combat :

- Aucune unité ne peut attaquer ou être attaquée plus d'une fois par phase de combat.
- Aucune unité ne peut attaquer dans ou à travers un côté d'hex de terrain interdit.
- Toutes les unités en défense dans un hex doivent être attaquées collectivement, avec leurs forces de défense combinées. Les unités dans un hex ne peuvent pas être attaquées individuellement.

- Chaque attaque doit être dirigée contre les occupants d'un seul hex. Deux hex ennemis ou plus ne peuvent pas être attaqués ensemble en une seule attaque. Notez que des unités dans le même hex peuvent attaquer dans différents hexs, mais même dans ce cas, chaque hex attaqué nécessite une attaque séparée.
- Une unité ne peut pas diviser sa force d'attaque de façon à attaquer plusieurs hexs.
- La limite d'empilement de l'hex attaqué est la limite au nombre d'unités pouvant attaquer à partir de chaque hex adjacent (voir règle 8B).
- Toute attaque avec un rapport de force supérieur à 9 : 1 est résolue à 9 : 1. Toute attaque résolue à un rapport inférieur à 1 : 4 donne un résultat AE (Attaquant Éliminé) automatique.

C. Résultats des Combats.

Les résultats des combats peuvent affecter les unités de l'attaquant, les unités du défenseur, les deux camps, ou aucun d'entre eux. Lorsqu'un résultat de combat se produit, le possesseur l'applique immédiatement aux unités affectées.

AE : Attaquant Éliminé/DE : Défenseur Éliminé. Éliminez toutes les unités affectées : réduisez toute unité avec un cadre à son côté cadre ; retirez du jeu toutes les autres unités. Retraitez les unités réduites en cadres.

AH : Attaquant à Moitié Éliminé/DH : Défenseur à Moitié Éliminé. Éliminez des unités de façon à ce que au moins la moitié de la force totale (force d'attaque pour l'attaquant, force de défense pour le défenseur) des unités affectées soit éliminée. Toutes les unités survivantes affectées doivent retraiter.

AR : Attaquant Retraite/DR : Défenseur Retraite. Retraitez toutes les unités affectées.

AS : Attaquant stoppé. L'attaque n'aboutit pas, aucun camp ne prend de pertes ni ne retraite.

HX : Demi Echange. Éliminez le camp avec la plus faible force de combat imprimée (ou le défenseur en cas d'égalité). Retraitez les unités réduites en cadres suite à ce résultat. Pour l'autre camp, éliminez autant d'unités de façon à ce que le total de force perdu soit au moins égal à la moitié de la force perdue par le camp éliminé. *Exemple* : un combat avec une attaque de 15 contre une défense de 6 donne un résultat HX. Le défenseur, étant le camp le plus faible, élimine ses 6 points de force.

L'attaquant doit donc éliminer au moins 3 points de force.

EX : Exchange. Éliminez le camp avec la plus faible force de combat imprimée (ou le défenseur en cas d'égalité). Retraitez les unités réduites en cadres suite à ce résultat. Pour l'autre camp, éliminez autant d'unités de façon à ce que le total de force perdu soit au moins égal à celui de la force éliminée. *Exemple :* Un combat avec une force d'attaque de 15 contre une force de défense de 6 donne un résultat EX. le défenseur, étant le camp le plus faible, élimine ses 6 points de force. L'attaquant doit donc éliminer au moins 6 points de forces.

D. Pertes.

Calculez toutes les pertes de combat en utilisant les forces imprimées des unités impliquées. Le terrain, le ravitaillement, et le soutien peuvent modifier les forces pour la résolution du combat, mais ces facteurs ne sont pas considérés pour les pertes. Lors de la détermination des pertes, utilisez toujours la force d'attaque pour l'attaquant, et la force de défense du défenseur.

Les unités aériennes et l'artillerie maritime peuvent aider les unités en combat (règles 20G et 33A). par contre, les forces de bombardement des unités aériennes et les forces d'artillerie des unités navales ne sont pas comptées lors de la détermination des pertes. Les unités aériennes et navales ne sont jamais éliminées à cause de la résolution d'un combat terrestre.

E. Cadres.

Diverses unités divisionnaires peuvent prendre des pertes en combat et rester en jeu à force réduite. Ces unités ont des cadres imprimés au verso de leurs pions. Lorsqu'une telle unité est éliminée en combat, elle retourne sur son côté cadre au lieu d'être retirée du jeu. Lors du calcul de la force totale perdue en combat, la force d'une division réduite en cadre est comptée entièrement. *Exemple :* Une division avec 8 points de force réduite en cadre à 3 points de force est comptée comme une perte de 8 et non pas de 5.

F. Mouvement Après Combat.

1. Retraites. Lorsqu'une unité doit retraite, le joueur qui la possède doit la bouger d'un hex de l'hex qu'elle occupait au moment du combat, en accord avec les priorités suivantes :

- 1) vers un hex qui ne se trouve ni en ZDC ennemie ni en violation de l'empilement.

- 2) vers un hex qui ne se trouve pas en ZDC ennemie mais en violation de l'empilement.

- 3) vers un hex en ZDC ennemie (quel que soit l'empilement). Une unité qui retraite dans un hex en ZDC ennemie est réduite en cadre. Si elle ne possède pas de cadre (ou s'y trouvait déjà) elle est éliminée.

Lorsqu'une unité viole les limites d'empilement, elle doit continuer à retraire, selon les priorités ci-dessus, jusqu'à ce qu'elle atteigne un hex où elle ne viole plus les limites d'empilement. Si elle ne peut pas le faire, elle est éliminée.

Une unité sans route de retraite sauf dans ou à travers un terrain interdit ou dans un hex occupé par l'ennemi est totalement éliminée, même si elle a un cadre.

Les unités en défense qui retraitent dans un hex occupé par des unités amies qui est ensuite attaqué lors de la même phase de combat ne contribuent pas à la défense de cet hex : leurs forces de défense (combat) sont ignorées pendant l'attaque et pour les calculs d'échanges, et sont ignorées pour les effets blindés/antichars, soutien AA, ou quoi que ce soit ayant un rapport avec l'attaque. Ces unités doivent, par contre, subir tous les résultats néfastes de l'attaque.

Les unités c/m Allemandes (uniquement) peuvent ignorer les ZDC ennemies lorsqu'elles retraitent si elles retraitent dans un hex occupé par des unités amies. Si elles retraitent dans un hex non occupé par des unités amies, elles sont affectées normalement par les ZDC. *Note :* Seules les unités c/m Allemandes ont cette capacité de retraite spéciale. Toutes les autres unités, y compris celles empilées avec les unités c/m Allemandes ne possèdent pas cette capacité.

2. Avances. Les unités attaquantes peuvent avancer après combat dans l'hex attaqué, dans les limites d'empilement, si l'attaque a nettoyé l'hex des unités ennemies. L'avance après combat est volontaire. Les unités doivent avancer immédiatement après la résolution du combat, avant que toute autre attaque ne soit résolue.

Les unités en défense ne peuvent pas avancer après combat.

G. Unités avec Zéro en Force.

Une unité avec une force d'attaque de 0 ne peut pas attaquer par elle-même. Elle peut participer à une attaque faite par d'autres unités, et elle sera affectée par les résultats du combat (y compris l'avance après combat).

Une unité avec une force de défense de 0 est automatiquement éliminée lorsqu'elle est attaquée, à moins qu'elle ne soit empilée avec une autre unité dont la force de défense est supérieure à 0.

Une unité avec une force de combat de 0 est soumise à toutes les limitations de cette règle.

H. Effets du Terrain.

Le terrain de l'hex du défenseur et le terrain du côté d'hex à travers lequel est mené l'attaque peut affecter la résolution du combat. La colonne des effets sur le combat du tableau des résultats de combat résume ces effets. L'AECA se réfère aux capacités blindés, comme expliqué dans la règle 10. En général, le terrain peut affecter le combat en divisant par 2 ou par 4 toutes ou quelques unes des unités attaquantes ou en appliquant des modifications (comme -1) au jet de dé de résolution du combat.

I. Retraites Avant Combat.

Certaines unités (spécifiées plus loin dans les règles) ont la capacité de retraire avant combat. Lors de la résolution d'une attaque contre un hex contenant des unités qui peuvent retraire avant combat, le joueur attaquant doit indiquer toutes les forces qui attaquent l'hex. Le joueur défenseur peut alors faire retraire avant combat autant d'unités qu'il veut si elles possèdent cette capacité. Seules les unités avec la capacité de retraite avant combat peuvent le faire ; les autres unités de l'hex doivent y rester. Les règles régulières de retraite (règle 9F1 ci-dessus) sont appliquées pour la retraite avant combat.

Une fois allouée à une attaque, les forces attaquantes ne peuvent pas être réallouées à une autre attaque, ou se retenir d'attaquer, même si toutes les unités du défenseur de l'hex attaqué ont retraité avant combat. Si il reste des unités dans l'hex attaqué, le combat est résolu. Si toutes les unités en défense dans l'hex retraitent avant combat, les unités attaquantes peuvent avancer dans l'hex, comme pour une avance après combat (règle 9F2 ci-dessus).

J. Pertes Obligatoires.

Certaines unités avec des capacités de combat spéciales sont obligées de prendre des pertes sous certaines circonstances si leurs capacités spéciales sont utilisées. (Les capacités spéciales et le fait de subir des pertes obligatoires sont couverts plus loin dans les règles). Si de telles unités utilisent leurs capacités spéciales en combat et que le résultat implique des pertes pour leur camp, au moins la moitié des pertes doivent être subies par ces unités, si possible.

Exemple : Pendant une attaque, l'attaquant a utilisé l'AECA total pour modifier le combat et a

obtenu un EX. Le défenseur perd 8 points de force ; l'attaquant doit en perdre autant. Comme des pertes obligatoires sont nécessaires lors de l'utilisation de 1/2 ou plus en AECA (par la règle 10H), la moitié des pertes (4 points de force) doit être prise par les unités capables de 1/2 ou plus en AECA ayant participé au combat.

Règle 10 — Effets Blindés et Antichars

Divers types d'unités possèdent des capacités blindés et antichars comme indiqué dans le tableau d'identification des unités.

A. Catégories.

1. AECA : Capacité d'Utilisation des Blindés en Attaque. L'AECA exprime la capacité d'une unité attaquante à utiliser les blindés.

2. AECD : Capacité d'Utilisation des Blindés en Défense. L'AECD exprime la capacité d'une unité en défense à utiliser les blindés.

3. ATEC : Capacité Antichars. L'ATEC exprime la capacité d'une unité en défense à utiliser des armes antichars lorsque l'attaquant dispose de blindés.

B. Valeurs.

Les effets blindés et antichars sont calculés sur une base proportionnelle, en utilisant les équivalents régimentaires. Pour calculer la proportion, un joueur doit connaître la valeur de chacun des RE impliqués. Une unité peut avoir une des quatre valeurs possibles.

1. Total. Chaque RE de l'unité est compté comme étant pleinement capable. Par exemple, une division de panzer Allemande (3 RE) a 3 RE d'AECA.

2. Demi. Chaque RE de l'unité est compté comme étant à moitié capable. Par exemple, une division de panzergrenadiers Allemande (3 RE) est comptée comme 1 1/2 RE d'AECA ; les 1 1/2 RE restant sont comptés comme n'ayant pas d'AECA.

3. Neutre. Les RE de l'unité ne sont pas comptés lors de la détermination de la proportion. Par exemple, le RE d'une brigade d'artillerie Alliée n'est pas compté lors de la détermination de l'ATEC.

4. Aucun. Tous les RE de l'unité sont comptés dans la proportion comme n'ayant aucune capacité.

C. Proportions.

Pour calculer la proportion dans une catégorie, totalisez le nombre de RE ayant une capacité. Divisez ce nombre par le nombre de RE non neutres impliqués. Exprimez la proportion résultante sous la forme de fraction. Par exemple,

si deux division d'infanterie Allemande (6 RE, pas d'AECA), une division de panzer (3 RE, total AECA) et un régiment d'infanterie motorisée (1 RE neutre, qui n'est donc pas compté) lancent une attaque. Trois des neuf RE ont de l'AECA, pour une fraction de 1/3.

Utilisez cette proportion pour déterminer le modificateur au jet de dé du résultat de combat. Si la proportion est inférieure à un septième (1/7), il n'y a pas de modification. Les modificateurs d'AEC et d'ATEC sont donnés ci-dessous et dans le résumé blindés/antichars.

La météo affecte l'AEC, mais pas l'ATEC, comme indiqué dans le tableau des effets du terrain. L'AEC est réduit par temps de neige et en hiver.

1. AECA. Lorsque la proportion d'AECA des attaquants est d'au moins 1/7 et strictement inférieure à 1/2 le dé est modifié de +1 (0 pour l'AECA réduit). Lorsque la proportion est d'au moins 1/2 mais strictement inférieure à 1 le dé est modifié par +2 (+1 pour l'AECA réduit). Lorsque la proportion d'AECA est de 1, le dé est modifié par +3 (+1 pour l'AECA réduit).

2. AECD. Lorsque la proportion d'AECD des unités du défenseur est d'au moins 1/7 et strictement inférieure à 1/2, le dé est modifié de -1 (0 pour l'AECD réduit). Lorsque la proportion est d'au moins 1/2 ou plus, le dé est modifié de -2 (-1 pour l'AECD réduit). Le défenseur ne peut pas utiliser l'AECD en combat si l'attaquant a (ou est capable de) 1/2 ou plus en AECA. Dans ce cas, le défenseur doit utiliser l'ATEC et pas l'AECD.

3. ATEC. L'ATEC est utilisé uniquement lorsque l'attaquant a (ou est capable de) 1/2 ou plus en AECA. Notez que l'ATEC est utilisé si les unités attaquantes sont capables d'1/2 ou plus en AECA, même si les attaquants ne veulent pas (ou ne peuvent pas) utiliser l'AECA. Lorsque la proportion d'ATEC est d'au moins 1/7 et strictement inférieure à 1/2, le dé est modifié de -1. Lorsque la proportion d'ATEC est d'au moins 1/2 et strictement inférieure à 1, le dé est modifié de -2. Lorsque la proportion d'ATEC est 1, le dé est modifié de -4.

Exemple 1 : Une division de panzer, deux divisions d'infanterie, et trois régiments d'artillerie attaquent par temps clair. Les unités d'artillerie sont neutres en AECA et ne sont pas comptées. Sur les neuf RE pour la proportion trois sont AECA. La proportion est de 1/3, ce qui est supérieur à 1/7 et inférieur à 1/2, 1 est donc ajouté au jet de dé.

Exemple 2 : Un cadre mécanisé (1 RE) et un cadre d'infanterie (1 RE) sont en défense par temps clair. Le cadre mécanisé a 1/2 en AECD, ce qui donne 1/2 RE d'AECD. il y a deux RE pour la proportion, dont 1/2 d'AECD. la proportion est donc de 1/4 ; donc 1 est soustrait au jet de dé.

D. Effets Cumulatifs.

Dans une attaque où l'attaquant a de l'AECA et le défenseur a de l'AECD ou de l'ATEC, les modificateurs au dé sont cumulatifs. Par exemple, si l'attaquant est total AECA (+3) et le défenseur total ATEC (-4), le modificateur net est de -1.

E. Demi Capacité.

Toute unité indiquée comme étant demi capable dans une catégorie peut être traitée comme étant neutre dans cette catégorie, au choix du joueur possesseur. *Exemple :* Une division blindée (total AECA) et une division mécanisée (demi AECA) attaquent ensembles par temps clair. En traitant l'unité mécanisée comme neutre, ses RE ne sont pas comptés. L'attaque a donc 3 RE d'AECA sur un total de 3 RE pour un modificateur d'AECA de +3. Sinon, l'attaque aurait eu 4 1/2 RE d'AECA sur 6 RE au total, pour un modificateur d'AECA de +2.

F. Restrictions sur les Neutres.

Un joueur peut avoir au maximum le double de RE neutres qu'il n'a d'unités totalement ou demi capables. Les unités neutres en excès sont traitées comme n'ayant aucune capacités au lieu d'être neutres.

Exemple : Une division de panzer, une division motorisée, trois régiments motorisés AA lourds, et trois brigades d'artillerie attaquent. Sur un total de 12 RE, 3 sont AECA et les 9 restants sont neutres. Par contre, seulement 6 (2 x 3) d'entre eux sont comptés comme neutres ; les 3 restants sont comptés comme n'ayant aucune capacité. Il y a donc 6 RE pour la proportion dont 3 d'AECA. la proportion est 1/2.

Notez que pour cette règle, tous les RE des unités à demi capables sont comptés. Par exemple, 2 RE d'unités neutres peuvent être utilisés sans pénalités pour les effets blindés en conjonction avec 1 RE d'unité ayant demi en AECA.

G. Terrain.

Le tableau des effets du terrain indique plusieurs terrains comme étant *pas d'AEC*. ceci signifie que l'AECA ne peut pas être utilisé par une unité attaquant dans un tel hex ou à travers un tel côté d'hex ; l'AECD ne peut pas être utilisé par des unités en défense dans un tel hex. L'ATEC n'est pas affecté et est utilisé dans un tel hex si les attaquants sont capables de 1/2 ou plus en

AECA, bien que l'AECA ne puisse être utilisé à cause du terrain.

Exemple : Une brigade de char Alliée attaque un régiment anti aérien lourd Allemand dans une ville point. A cause de la ville point, l'unité attaquante ne peut pas utiliser l'AECA. comme la brigade de char est capable de 1/2 ou plus en AECA, le défenseur utilise l'ATEC. Le modificateur au dé est de -4, grâce à la capacité totale en ATEC de l'unité en défense.

H. Pertes Obligatoire.

Si l'attaquant utilise 1/2 ou plus en AECA lors de l'attaque, au moins la moitié des pertes causées à l'attaquant suite à ce combat doivent être subies par les unités capables d'au moins 1/2 AECA. Si le défenseur a utilisé 1/2 ou plus en AECD ou en ATEC, au moins la moitié des pertes causées par le résultat du combat doivent être subies par les unités capables d'au moins 1/2 en AECD ou ATEC, respectivement.

I. Armes Antichars d'Infanterie.

Grâce à la grande disponibilité d'arme antichars d'infanterie, toutes les unités Allemandes indiquées sur le tableau d'identification des unités comme n'ayant pas d'ATEC sont neutres en ATEC à partir du tour Jul I 44. Les unités Alliées reçoivent aussi cette capacité à partir du tour Sep I 44.

Règle 11 — Soutien

Toutes les unités possèdent une capacité de combat intrinsèque indiquée par les forces de combat imprimées. Par contre, certaines unités sont incapables d'utiliser pleinement leur potentiel par elles mêmes, à cause d'un manque d'armes de soutien. Ces unités sont des unités non soutenues.

Les unités suivantes sont soutenues :

- Toutes les unités divisionnaires.
- Toutes les unités d'artillerie.
- Tous les QG de divisions.
- Toutes les unités avec l'indicateur de soutien (un point dans le coin supérieur gauche du pion).

Toutes les autres unités n'ont pas de soutien. Une unité non soutenue voit sa force de combat réduite de moitié tant qu'elle n'est pas soutenue. Une unité soutenue fournit du soutien à toutes les unités non soutenue se trouvant dans son hex, à moins que l'unité soutenue n'ait l'indicateur de soutien.

Une unité avec l'indicateur de soutien se soutient elle même mais ne fournit pas de soutien aux autres unités. Notez que certaines

divisions possèdent l'indicateur de soutien et ne peuvent donc pas soutenir d'autres unités.

En défense, une unité fournissant du soutien à d'autres unités doit être empilée dans le même hex que les unités qu'elle soutient. En attaque, une unité fournissant le soutien doit participer à la même attaque que les unités qu'elle soutient, ainsi qu'être empilée dans le même hex.

Règle 12 — Ravitaillement

Le ravitaillement affecte les capacités des unités en mouvement et en combat. Les unités opèrent à plein rendement lorsqu'elles sont ravitaillées ; elles opèrent moins efficacement lorsqu'elles ne sont pas ravitaillées.

A. Lignes de Ravitaillement.

Les conditions de ravitaillement d'une unité dépendent du tracés de lignes de ravitaillement. Une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée dans un hex occupé par une unité ennemie, dans un hex en ZDC ennemie à moins que l'hex ne soit occupé par une unité amie, dans un hex de terrain interdit, ou à travers un côté d'hex de terrain interdit.

B. Tracer le Ravitaillement.

Les deux camps vérifient le statut de ravitaillement de leurs unités pendant la phase initiale de chaque tour de joueur. Les unités non ravitaillées à ce moment le sont pendant le tour de joueur entier.

Une unité est ravitaillée si une ligne de ravitaillement peut être tracée depuis l'unité jusqu'à une source de ravitaillement. Les lignes de ravitaillement peuvent être composées de 4 éléments : terrestre, routier, ferroviaire (en utilisant les voies ferrées à bas ou haut volumes), et maritime. Les éléments doivent être tracés dans l'ordre suivant : terrestre, routier, ferroviaire/maritime. Un élément maritime peut être tracé en combinaison avec un élément ferroviaire.

Le résumé des lignes de ravitaillement indique les longueurs maximum, en hexs, des différents éléments.

1. Terrestre. L'élément terrestre d'une ligne de ravitaillement doit être tracé jusqu'à une route, une voie ferrée, un port, ou une source de ravitaillement. Une ligne de ravitaillement terrestre peut être tracée à travers des hexs sous possession amie ou ennemie.

2. Routier. L'élément routier d'une ligne de ravitaillement peut être tracé jusqu'à une voie ferrée, un port, ou une source de ravitaillement. Une ligne de ravitaillement routière ne peut être

tracée que sur des routes dans des hexs sous possession amie.

3. Ferroviaire. L'élément ferroviaire d'une ligne de ravitaillement peut être tracée jusqu'à un port ou une source de ravitaillement. Elle ne peut être tracée qu'à travers des hexs sous possession amie, et uniquement le long de voies ferrées qui peuvent être utilisées pour le mouvement ferroviaire par ce joueur. Elle peut être de longueur illimitée dans les hexs à haut volume, mais ne peut être tracée qu'à travers un maximum de 7 hexs de ligne à bas volume. Les lignes détruites ne bloquent pas le tracé de l'élément ferroviaire.

Si un joueur a moins de 10 RE de capacité sur un réseau ferroviaire (voir règle 7A4), il peut tracer un élément ferroviaire sur ce réseau uniquement si la ligne de ravitaillement ferroviaire passe par un autre réseau où le joueur a au moins une capacité de 10 RE.

La capacité à tracer l'élément ferroviaire est basé sur la capacité ferroviaire totale, c'est à dire la capacité du réseau calculée avant de prendre en compte les effets des dégâts sur les gares de triage et de la guerre aérienne stratégique. [Notez que le ravitaillement est vérifié avant la construction de capacité sur les réseaux ferroviaires pendant la phase initiale amie.]

4. Maritime. L'élément maritime d'une ligne de ravitaillement est tracé à travers des hexs de mer dans une même zone maritime. Il peut partir de n'importe quel port ami majeur ou grand en fonctionnement et être tracé à travers n'importe quel nombre d'hexs jusqu'à n'importe quel autre port ami majeur ou grand en fonctionnement dans la même zone maritime (les ports sont couverts dans la règle 30A). Diverses conditions maritimes peuvent affecter le tracé de l'élément maritime. Ces considérations sont expliquées dans les règles navales, et leur impact sur l'élément maritime d'une ligne de ravitaillement sont résumées dans la règle 34K.

C. Sources de Ravitaillement.

Chaque camp a ses propres sources de ravitaillement, comme indiqué ci-dessous. Une source de ravitaillement ne peut être utilisée que par le camp qui la possède. Les sources de ravitaillement sont réparties dans les catégories suivantes :

- *Sources de Ravitaillement Régulières :* Toutes les sources de ravitaillement complètes ou limitées.

- *Sources de Ravitaillement Spéciales :* Toutes les autres sources de ravitaillement.

Note : Certaines règles spécifient que des unités doivent être « sous ravitaillement régulier ». Ceci signifie que l'unité doit tirer son ravitaillement d'une source régulière (complète ou limitée) et non depuis une source de ravitaillement spéciale.

1. Sources de Ravitaillement Complètes.

N'importe quelle unité de la force appropriée (comme indiqué ci-dessous) peut utiliser une source de ravitaillement complète, sans restrictions.

a. Axe. Toute unité de l'Axe peut utiliser les sources de ravitaillement complètes de l'Axe. elles sont :

- N'importe quel hex de rail sur le bord est de la carte en Grande Allemagne.
- Deux villes majeures (n'importe lesquelles) reliées à l'intérieur de l'Allemagne de 1939. Une fois qu'une ville Allemande a été possédée par les Alliés, elle ne peut plus être utilisée de cette façon, même si l'Axe regagne la possession de cette ville.

b. Italiens de l'Axe. En plus des sources de ravitaillement de l'Axe ci-dessus, les Italiens de l'Axe et les Italiens RSI peuvent utiliser les sources de ravitaillement complètes des Italiens de l'Axe. Elles sont :

- Deux villes majeures (n'importe lesquelles) reliées en Italie. Une fois qu'une ville Italienne a été possédée par les Alliés, elle ne peut plus être utilisée de cette manière, même si le joueur de l'Axe regagne la possession de la ville.

c. Alliés. Toute unité Alliée peut utiliser les sources de ravitaillement complètes Alliées. Elles sont :

- N'importe quel port majeur ou grand en Afrique du Nord ou en Angleterre.
- N'importe quel hex de ville en Angleterre.

2. Sources de Ravitaillement Limitées. Seul un nombre limité d'unités peuvent utiliser une source de ravitaillement limitée :

- Port Standard : Jusqu'à 30 RE d'unités.
- Port Mineur : Jusqu'à 15 RE d'unités.

Pour utiliser un port mineur ou standard comme source de ravitaillement limité, il doit être sous possession amie et en fonctionnement, et un élément maritime de ravitaillement doit être tracé depuis le port jusqu'à une source de ravitaillement complète. Pour le ravitaillement limité (uniquement), l'élément maritime de la ligne de ravitaillement peut être tracé depuis un port mineur ou standard.

3. Sources de Ravitaillement Spéciales.

Une unité tirant son ravitaillement d'une source spéciale est traitée comme si elle était ravitaillée pour le tour de joueur entier. Par contre, l'utilisation de ces sources n'annule ni ne retarde le nombre de tours où une unité a été non ravitaillée. *Exemple* : une unité Allemande n'est pas ravitaillée depuis 3 tours, et devrait maintenant commencer son quatrième tour de non ravitaillement. Mais, l'unité tire son ravitaillement depuis une fortification portuaire (voir ci-dessous) : elle est ravitaillée pour le tour de joueur en cours mais elle est toujours considérée comme étant à son quatrième tour de non ravitaillement pour les règles de ravitaillement régulier. Si elle est isolée, l'élimination ne sera pas vérifiée, car elle est ravitaillée.

a. Ravitaillement Aérien et Maritime. Les unités aériennes de transport peuvent emmener du ravitaillement jusqu'aux aéroports et peuvent parachuter du ravitaillement, comme expliqué dans la règle 20F. Les unités navales peuvent délivrer du ravitaillement dans les ports et sur les plages, comme expliqué dans la règle 31. Lorsque le ravitaillement arrive dans un hex par une de ces méthodes, notez le total de ravitaillement délivré dans l'hex en plaçant un marqueur de statut égal au nombre de points de ravitaillement qui s'y trouvent. Le ravitaillement délivré de cette façon reste en place pendant les deux prochaines phases initiale ; il est retiré à la fin de la deuxième phase initiale. Par exemple, si un transport naval Allié dépose du ravitaillement dans un hex pendant la phase de mouvement Allié de Aug II 44, le ravitaillement reste dans l'hex pendant la phase initiale de l'Axe et le tour de joueur Sep I 44 et jusqu'à la fin de la phase initiale Allié de Sep I 44.

Une unité peut utiliser des points de ravitaillement amis si elle peut tracer une ligne de ravitaillement terrestre jusqu'à eux. Chaque point de ravitaillement fournit du ravitaillement pour 1 RE d'unités.

Si une unité ennemie gagne la possession d'un hex contenant du ravitaillement ami, ces points sont immédiatement éliminés.

b. Fortifications Portuaires de l'Axe. Toutes les unités de l'Axe dans un hex contenant une fortification portuaire de l'Axe peuvent utiliser cette fortification comme une source spéciale de ravitaillement. Notez que les unités doivent se trouver dans l'hex de la

fortification pour pouvoir l'utiliser comme source spéciale.

D. Effets du Ravitaillement.

Une unité non ravitaillée voit ses capacités restreintes, selon le nombre de tours consécutifs où l'unité n'est pas ravitaillée. Un tour de non ravitaillement est composé de deux tours de joueurs (*Exemple* : Une unité Allié est jugée non ravitaillée pendant la phase initiale de l'Axe de Dec I 44. Son premier tour de non ravitaillement est composé du tour de joueur Allié de Dec I 44 et du tour de joueur de l'Axe de Dec II 44). Utilisez les marqueurs de statut de ravitaillement pour indiquer le nombre de tours de non ravitaillement des unités.

Au premier tour de non ravitaillement, une unité voit sa force d'attaque réduite de moitié si (et seulement si) l'unité est isolée. Au premier tour de non ravitaillement, une unité c/m (quel que soit son statut d'isolement) voit sa valeur de mouvement réduite de moitié. Les valeurs de défense, force AA, capacités blindés/antichars, et (pour les unités non c/m) ne sont pas affectées.

A partir du second tour de non ravitaillement, une unité (qu'elle soit isolée ou non) voit sa force d'attaque, de défense, AA, et de mouvement réduite de moitié. Une unité avec une ZDC a une ZDC réduite. L'unité n'est plus capable d'effets blindés/antichars ; elle est traitée comme n'ayant aucune capacités pour les calculs d'AEC et d'ATEC.

Pendant chaque phase initiale à partir du quatrième tour de non ravitaillement, l'unité est vérifiée pour élimination si elle est à la fois non ravitaillée et isolée à ce moment. (Elle n'a pas besoin d'avoir été isolée lors des tours précédents). Pour chaque unité, lancez un dé et modifiez le comme suit :

+3 si l'unité est dans un hex de ville majeure ou dans une forteresse améliorée.

-1 par temps de gel, hiver ou neige. (ce modificateur n'est pas utilisé si l'unité se trouve dans un hex de ville majeur ou de forteresse améliorée).

En utilisant le résultat modifié, consultez la table de succès :

Succès signifie que l'unité a survécu et reste en jeu.

Echec signifie que l'unité est éliminée.

E. Points de Ressources.

Les points de ressources sont utilisés pour différentes activités, comme la construction des forts et des aéroports et pour augmenter la capacité d'un réseau ferroviaire. Un pion de points de ressources est utilisé comme

marqueurs pour les points de ressources. Les points de ressources ne comptent pas dans l'empilement, n'ont pas de forces de combat, et n'ont pas de ZDC. Le joueur qui les possède peut librement accumuler ou diviser ses pions de points de ressources à n'importe quel moment, tant que le nombre total de points de ressources dans chaque hex ne change pas. Par exemple, un joueur peut diviser un pion de 5 points de ressources en 5 pions de 1 point. Les points de ressources amis dans un hex capturé par l'ennemi sont automatiquement détruits.

Un pion de points de ressources peut se déplacer par le train de lui même, en se déplaçant comme une unité ferroviaire. Un pion de points de ressources ne peut pas utiliser le mouvement terrestre de lui même. A la place, il doit être transporté par une unité terrestre. Une unité terrestre peut transporter jusqu'au double de sa taille en RE en points de ressources (ex : une division peut transporter 6 RE). Une unité transportant des points de ressources jusqu'à sa taille en RE subit une réduction de 1 PM à sa valeur de mouvement. Une unité transportant un nombre de points de ressources supérieur à sa taille en RE subit une réduction de 2 PM à sa valeur de mouvement. Lorsqu'une valeur de mouvement doit être réduite de moitié, ces PM sont déduits en premier. Notez qu'une unité peut transporter des points de ressources et utiliser le mouvement admin.

Lors de la retraite, les unités peuvent transporter des points de ressources dans la limite maximum.

Règle 13 — Débordement

Les unités en phase peuvent déborder les unités ennemies pendant la phase de mouvement et d'exploitation. Le joueur en phase réalise un débordement en déplaçant des unités dans un seul hex adjacent aux unités ennemies à déborder ; les unités qui débordent ne peuvent pas dépasser la limite d'empilement de l'hex débordé. Toutes les unités qui débordent doivent être capables d'entrer dans l'hex débordé. Les unités qui débordent doivent avoir un total de force d'attaque suffisant pour obtenir un rapport de 10 : 1 contre les unités ennemies. Les rapports de débordement sont calculés de la même façon que les rapports de combat, en prenant en compte les modifications du terrain, du ravitaillement, de l'empilement et du soutien.

Les unités débordées perdent leur ZDC au moment du débordement. Chaque unité qui débordé doit dépenser suffisamment de PM pour entrer dans l'hex débordé, en payant tous les coûts de terrain, de ZDC, et de débordement. (Notez que le coût des ZDC n'est pas payé à cause des unités dans l'hex débordé, mais à cause des unités ennemies adjacentes). Chaque unité participant au débordement doit payer le coût du débordement en PM, comme indiqué dans la table de coût des débordements. Une unité n'ayant pas suffisamment de PM pour payer le coût total du débordement ne peut pas y participer, même si elle ne s'est pas déplacée pendant la phase.

Les unités en débordement peuvent utiliser le coût de mouvement des routes lors de l'exécution d'un débordement si toutes les autres considérations pour le mouvement routier sont satisfaites.

Les unités dans l'hex débordé sont complètement éliminées et retirées du jeu (même si elles ont des cadres), et les unités qui débordent peuvent avancer dans l'hex. Cette avance est optionnelle, mais les unités qui débordent doivent obligatoirement dépenser les PM pour entrer dans l'hex, même si elles n'y vont pas. Après l'exécution d'un débordement, les unités peuvent continuer à bouger si il leur reste suffisamment de PM.

Une unité avec une force de défense de 0 peut être débordée à un rapport de 12 : 1 par toute unité ayant une force d'attaque supérieure à 0.

Une unité qui peut retraiter avant combat (règle 9I) peut utiliser cette capacité lorsque l'ennemi débordé l'hex qu'elle occupe. Lorsque le débordement est annoncé, ces unités peuvent retraiter immédiatement, en utilisant la règle de retraite avant combat, au choix du joueur possesseur. Le rapport de débordement est alors recalculé (si nécessaire), et le débordement est résolu. Si toutes les unités d'un hex débordé retraitent avant combat, alors les unités qui débordent ne payent pas le coût en PM pour la tentative de débordement.

Règle 14 — Unité Terrestres Spéciales

A. Génie.

1. Construction. Les unités de construction du génie et d'autres unités de construction ont différentes capacités de construction, expliquées ci-dessous.

Une unité de construction peut construire un fort dans n'importe quel hex sauf dans un hex de

terrain interdit ou dans un hex contenant déjà un fort, une fortification portuaire, ou une forteresse, un hex du Westwall (ligne Siegfried) ou un ouvrage de la ligne Maginot. L'unité commence la construction du fort pendant sa phase initiale et doit être ravitaillée. (Placez un marqueur fort en construction sur l'unité pour indiquer la construction). Il faut un tour de jeu complet pour construire un fort dans un hex de terrain dégagé ou de collines et deux tour de jeux dans n'importe quel autre type de terrain. Par exemple, si la construction d'un fort dans un hex de bois commence pendant la phase initiale de l'Axe de Jul I 44, elle se terminera pendant la phase initiale de l'Axe de Aug I 44. (Lorsqu'il est terminé, retournez le marqueur de fort sur son côté terminé). Si l'unité de construction quitte l'hex à n'importe quel moment avant que le fort ne soit construit, le marqueur de fort est retiré du jeu.

Une unité de construction peut construire un aéroport permanent de capacité 3 dans tout hex sauf hex de forêt, terrain interdit ou hex contenant déjà un aéroport permanent. (la règle 17 couvre les aéroports en détail). Un aéroport est construit de la même façon qu'un fort, nécessitant un tour de jeu en terrain dégagé ou en collines, et deux tours de jeu dans les autres types de terrain.

Une unité de construction peut augmenter de 3 la capacité d'un aéroport permanent existant. L'unité doit être dans le même hex que l'aéroport permanent et suivre la même procédure que pour la construction d'un aéroport permanent. Lorsque la construction est terminée, l'aéroport augmente sa capacité de 3. Un aéroport peut voir sa capacité augmenter plusieurs fois, tant que la capacité aérienne maximum de l'hex ne dépasse jamais 12. *Exemple* : une unité de construction augmente la capacité d'un aéroport permanent de capacité 3 dans un hex. Lorsque l'unité a terminé, la capacité de l'aéroport monte à 6. Si l'hex contenait un hex de ville complet (avec sa propre capacité de base aérienne de 6), alors la capacité totale de l'hex serait de 12, et l'aéroport ne pourrait plus être augmenté.

Le possesseur doit dépenser un point de ressource pour chaque fort, aéroport permanent de capacité 3 qu'il construit, et pour chaque fois qu'il augmente de 3 la capacité d'un aéroport permanent. Pour commencer la construction, le joueur doit tracer une ligne de ravitaillement depuis l'unité de construction jusqu'au point de ressources à dépenser pour la construction. Le point de ressources est

dépensé lorsque l'unité commence la construction. Si la construction n'est pas terminée, pour quelque raison que ce soit, le point de ressources n'est pas récupéré.

Pendant la phase de mouvement, une unité de construction peut construire un aéroport temporaire n'importe où où un aéroport permanent peut être construit, sauf dans un hex contenant déjà un aéroport permanent ou temporaire. L'unité doit être ravitaillée, et l'aéroport coûte 6 PM à construire dans un hex de terrain dégagé ou de collines ; 12 PM dans tout autre terrain. Contrairement à un aéroport permanent, un aéroport temporaire reste sur la carte uniquement si une unité de construction est présente à tout moment dans son hex. (L'unité ne doit pas nécessairement être celle qui a construit l'aéroport). S'il n'y a aucune unité de construction dans l'hex, l'aéroport est retiré du jeu. Notez qu'un aéroport permanent peut être construit dans un hex contenant un aéroport temporaire. Dans ce cas, l'aéroport temporaire est retiré de la carte lorsque le permanent est terminé.

Une unité de construction peut réparer des ports, bases aériennes et voies ferrées endommagés. Dans tous les cas, la procédure générale est la même : l'unité doit dépenser un certain nombre de PM dans l'hex où se trouve l'élément à réparer. Il coûte à une unité de construction 2 PM pour retirer un coup d'une base aérienne, 4 PM pour retirer un coup d'un port, et 4 PM pour retirer un coup d'une ligne ferroviaire détruite.

a. Météo. Le mauvais temps (la pluie, le gel, la neige et l'hiver) affecte les capacités de construction. Tous les coûts en PM concernant la construction sont doublés. Par exemple, 4 PM sont nécessaires pour réparer un coup sur une base aérienne par mauvais temps. Tous les coûts de construction basés sur les tours sont doublés. Par exemple, 2 tours sont nécessaires pour construire un aéroport permanent dans un hex de terrain dégagé par mauvais temps.

Les aéroports temporaires ne peuvent pas être construits ou réparés par temps de pluie.

b. Construction Rapide. Un joueur peut utiliser deux unités de construction pour accélérer la construction. Les unités de construction doivent être empilées ensemble au moment où leurs capacités de construction doivent être utilisées conjointement. Dans ce cas, chaque unité de construction paye la moitié du coût de construction. Par exemple, lorsque deux unités de construction sont utilisées pour réparer voie ferrée, chaque unité dépense 2 PM (la moitié de 4) par beau temps ou 4 PM (la moitié de 8) par

mauvais temps. Lorsque deux unités de construction sont utilisées pour construire un élément nécessitant un tour de construction, alors chaque unité dépense la moitié de sa capacité de mouvement pour la construction. Par exemple, si deux régiments de construction Allemands 0-1-5 sont utilisés pour construire un fort dans un hex de collines par beau temps, alors chaque unité dépense 2 1/2 PM pour la construction.

Les coûts de construction ne peuvent pas être diminués au delà, même si le joueur utilise trois unités de construction ou plus ensembles, ou deux unités de construction et des travailleurs civils (voir ci-dessous), ou toute autre combinaison des capacités de construction.

Une brigade de construction ou de construction portuaire (une brigade avec le symbole de construction ou de construction portuaire) qui a une force de défense de 2 ou plus est traitée comme deux unités de construction pour ce qui concerne la construction rapide.

Note : La construction des forts et des aéroports permanents doit toujours être commencée pendant la phase initiale, même si la construction rapide est utilisée.

c. Travailleurs Civils. Si une unité de construction Allemande peut tracer une ligne inférieure ou égale à une longueur de 4 hexs jusqu'à une ville majeure sous possession Allemande en Grande Allemagne, alors l'unité peut utiliser la règle de construction rapide (ci-dessus) sans avoir besoin de la présence d'une seconde unité de construction. Cette ligne de 4 hexs est tracée de la même façon qu'une ligne de ravitaillement terrestre.

Une seule unité peut utiliser cette capacité par hex de ville majeure. Par exemple, seulement une unité de construction pourra utiliser la capacité de travailleurs civils de Stuttgart.

d. Limite Motorisée. Une unité de construction c/m ne peut pas utiliser ses capacités de construction pendant la phase d'exploitation.

2. Génie de Combat. Les unités du génie de combat sont des unités de construction. Elles ont aussi les capacités suivantes.

Lorsqu'au moins 1/7 des RE attaquant une ville majeure ou toute fortification avec un modificateur de combat de -1, -2, ou -3 (selon le tableau d'effets des fortifications) sont des unités du génie de combat, le dé de résolution du combat est modifié par +1. Les RE de

l'artillerie attaquant ne sont pas comptés dans ce calcul. Si cette capacité est utilisée, alors les pertes obligatoires (règle 9J) sont imposées aux unités du génie de combat.

3. Génie d'Assaut. Les unités du génie d'Assaut ne sont pas des unités de construction. Elles ont les capacités de combat des unités du génie de combat. En plus, une unité du génie d'assaut en attaque ou en défense dans une ville majeure ou une forteresse améliorée voit sa force de combat doublée ainsi que sa taille en RE pour le calcul des proportions d'unités du génie. Par exemple, un bataillon du génie d'assaut 1-10 qui attaque une forteresse améliorée aurait une force d'attaque de 2 et compterait comme 1 RE dans la proportion d'unités du génie.

4. Génie Ferroviaire. Une unité du génie ferroviaire peut réparer une ligne ferroviaire de la même façon qu'une unité du génie de construction. Une unité du génie ferroviaire n'a aucune autre capacité de construction.

5. Génie de Construction Portuaire. Une unité du génie de construction portuaire a les capacités de construction d'une unité de construction plus la capacité de reconstruire des ports détruits. (Le joueur de l'Axe peut détruire les ports lorsqu'il en perd la possession, selon la règle 30A3). Un port détruit ne fonctionne plus en tant que port pour n'importe quelle règle du jeu, et ses dégâts ne peuvent pas être réparés tant que le port lui-même n'est pas reconstruit. Le joueur Allié peut utiliser une unité de construction portuaire pour reconstruire un port détruit. Une unité de construction portuaire reconstruit un port de la même façon qu'une unité de construction construit un fort (commence pendant la phase initiale, doit être ravitaillée, dépense un point de ressources, etc.), sauf qu'il faut deux tours de jeu pour reconstruire un port, quel que soit le terrain. Lorsqu'un port est reconstruit, il peut de nouveau fonctionner comme un port, et ses points de dégâts peuvent être réparés.

B. Artillerie.

Les unités d'artillerie ne se défendent pas à pleine force à moins que le nombre de RE non artillerie dans leur hex ne soit au moins égal au nombre de RE d'artillerie qui s'y trouve. Toutes les unités d'artillerie en excès se défendent avec une force totale de 1.

Exemple : Un joueur a trois régiments d'artillerie 2-3-8 et un régiment du génie de combat en défense dans un hex. Comme il n'y a qu'un RE de non artillerie dans l'hex, un seul régiment d'artillerie peut se défendre avec sa force complète. Les deux autres unités d'artillerie se

défendent avec une force totale de 1. La force de défense de l'hex est donc de 6.

Les unités d'artillerie n'attaquent pas à pleine force à moins que le nombre de RE non artillerie participant à l'attaque soit au moins égal au nombre de RE d'artillerie. Toutes les unités d'artillerie en excès attaquent avec une force totale de 1.

1. Artillerie de Siège. Une unité d'artillerie de siège double sa force d'attaque en attaquant un hex de ville majeure, ou en attaquant certains types de fortifications, comme indiqué dans le tableau des fortifications.

2. Artillerie de Siège à Longue Portée. Une unité d'artillerie de siège à longue portée est une unité d'artillerie (voir ci-dessus), avec une portée d'attaque de deux hexs. Lorsqu'elle tire à une portée de deux hexs, elle n'est soumise à aucun résultats de combat, et ne peut pas avancer après combat, et ne peut être comptée dans les calculs d'échange. L'artillerie de siège à longue portée ne peut pas attaquer par elle-même en tirant à une portée de deux hexs ; elle ne peut attaquer que si des unités adjacentes à l'hex attaqué l'attaquent également. Lors d'un tir d'une portée d'un hex (adjacent à l'hex du défenseur), l'artillerie de siège à longue portée est soumise normalement aux résultats du combat.

C. Unités Blindées Spécialisées.

Les unités de chars lance-flammes, de chars du génie, de chars du génie d'assaut et de sturmpanzer sont des unités blindées spécialisées. Lorsqu'elle attaque une ville majeure ou n'importe quelle fortification avec un modificateur de combat de -1, -2, ou -3 (selon le tableau des fortifications), une unité blindée est traitée sous tous les aspects comme une unité du génie de combat attaquant un tel hex. *Exception* : Les unités de chars du génie d'assaut sont traitées comme du génie d'assaut, pas comme du génie de combat.

D. Quartiers Généraux.

Une unité de quartier général possède uniquement une capacité de mouvement ; sa force de combat est de 0. Une unité de QG a une taille de 1 RE, possède de l'équipement lourd, et n'a pas de ZDC. Une unité de QG est c/m si son symbole de type est c/m. une unité de QG est automatiquement neutre dans les calculs d'AEC et d'ATEC, quelles que soient les capacités d'AEC, d'AECA et d'ATEC de son symbole de type d'unité.

E. Types d'Unités Combinés.

Certaines unités combinent deux symboles de type d'unité et possèdent les capacités des deux.

1. Troupes de Montagne et à Skis. Toute unité avec le symbole de montagne dans son type d'unité est une unité de montagne. Les unités de montagne ont des avantages de combat et de mouvement dans certains types de terrains, comme résumé dans le tableau des effets du terrain. Ces capacités sont ajoutées à toute autre capacité de l'unité.

Toute unité avec le symbole de ski dans son symbole de type d'unité est une unité à skis. Les unités à skis ont certains avantages de mouvement dans la neige, comme résumé dans le tableau des effets du terrain. De plus, les unités à skis Italiennes sont considérées comme des unités de montagne ; toutes les autres unités à skis sont aussi considérées comme des unités d'infanterie légère.

2. Unités Motorisées. Les unités d'autres types qui ont le symbole supplémentaire de motorisation sont c/m. Pour de telles unités, toute capacité d'AEC/ATEC indiqué comme aucune (-) pour son type d'unité non motorisé devient neutre lorsque l'unité est combat/motorisée, et l'unité a de l'équipement lourd.

3. Unités d'Entraînement, de Réserve et de Remplacement. Toute unité avec le symbole d'entraînement, de réserve ou de remplacement dans son type d'unité est une unité d'entraînement, de réserve ou de remplacement respectivement. Elle a les capacités des deux types de symboles. Par exemple, une unité d'entraînement du génie est à la fois une unité du génie et d'entraînement.

F. Unités à Mouvement Restreint.

1. Unités Ferroviaires. Une unité avec une valeur de mouvement imprimée de « R » ne peut se déplacer que par mouvement ferroviaire. En combat, elle peut attaquer un hex adjacent par les règles de combat standards ; par contre, elle ne peut pas avancer après combat. Une unité ferroviaire obligée de retraiter ne peut retraiter que dans un hex où elle pourrait entrer en utilisant le mouvement ferroviaire. Si un tel hex n'existe pas, l'unité est éliminée. Notez que si l'unité ferroviaire se trouve dans un hex où la ligne ferroviaire est détruite, l'unité ne peut pas quitter l'hex tant que celui-ci n'est pas réparé. Si elle est obligée de retraiter d'un tel hex après un combat, l'unité ferroviaire est éliminée.

2. Unités avec Zéro en Mouvement. Une unité avec une valeur de mouvement de 0 ne peut pas sortir de l'hex qu'elle occupe. Elle ne peut pas être transportée par air ou par mer. Elle ne peut

pas retraiter et est éliminée si elle est obligée de le faire.

G. Police Politique.

En combat (attaque ou défense), toutes les unités de l'Axe qui ont commencé la phase de combat empilée dans un hex avec une unité de police politique Allemande ignorent la retraite provenant de n'importe quel résultat de combat sauf DE. Par exemple, si des unités de l'Axe empilées avec une unité de police politique Allemande subissent un résultat DH, les survivants ne retraitent pas. (Si par contre le résultat était DE, les survivants seraient obligés de retraiter). Un résultat AR devient AS pour les unités de l'Axe attaquant à partir d'un hex contenant une unité de police politique Allemande.

En plus des effets précédents, un résultat DR devient EX pour les unités de l'Axe en défense dans un hex contenant une unité de police politique Allemande.

Notes : Cette règle ne s'applique aux unités avec le symbole de police politique. Les autres unités de police n'ont pas cette capacité spéciale.

H. Commandos.

Toute unité avec le symbole de commando dans son type d'unité est une unité de commando. Par exemple, une unité avec le symbole de commando-parachutiste est une unité de commando. Les unités de commando peuvent tenter des opérations commando, comme expliqué ci-dessous.

Lorsqu'une unité de commando tente une opération commando, consultez la table de succès. Lancez un dé, modifiez le résultat par les modificateurs appropriés et consultez la table pour le résultat final.

1. ZDC. Toutes les unités de commandos sont éligibles pour utiliser cette capacité de ZDC sauf les unités de commandos de marines (toutes les unités Alliées avec le symbole de commando marine).

Les unités de commando éligibles peuvent tenter de sortir ou bouger à travers une ZDC sans en payer le coût de mouvement. A chaque fois que l'unité sort d'un hex en ZDC ennemie (qu'elle entre ou non dans un autre hex en ZDC ennemie) sans payer le coût de la ZDC, consultez la table de succès. Si la tentative ne réussit pas, l'unité doit payer le coût normal de la ZDC pour quitter l'hex ; si elle n'a pas assez de PM pour satisfaire à ce coût, elle doit terminer son mouvement dans l'hex qu'elle occupe actuellement.

Une unité de commando éligible peut tenter de retraiter à travers les ZDC ennemies vers un hex occupé par des unités amies. Consultez la table de succès. Si la tentative réussit, l'unité n'est pas éliminée pour retraite à travers des ZDC ennemies.

Une unité de commando éligible peut tenter d'aider d'autres unités dans son hex à retraiter à travers des ZDC ennemies. L'unité commando doit d'abord réussir à retraiter dans un hex sous occupation amie, et chaque unité à aider doit retraiter dans le même hex. Consultez la table de succès pour chaque unité retraitant de cette façon. Si la tentative réussit, l'unité retraite dans l'hex, en ignorant les ZDC ennemies. Si la tentative échoue, l'unité est soumise à l'effet régulier des ZDX. *Exemple :* Des unités Alliées attaquent un hex sous occupation Allemande à partir de cinq hexs adjacents. Le sixième hex est occupé par des unités Allemandes mais en ZDC ennemie. Dans l'hex attaqué il y a un commando de parachutistes et trois divisions d'infanterie 5-7-6. Le résultat de l'attaque est DR. L'unité de commando tente de retraiter dans l'hex adjacent occupé par des unités amies et réussit. Ainsi, les autres unités en retraite pourront tenter de retraiter à travers les ZDC Alliées sans pertes. Une division réussit et retraite avec son niveau de force 5-7-6. Les deux autres divisions échouent et sont réduites à leur niveau cadre 2-3-6 à cause de la retraite en ZDC ennemie.

2. Retraite Avant Combat. Toutes les unités de commandos peuvent retraiter avant combat (règle 9I).

3. Attaque Surprise. Seules les unités de commandos Allemandes avec une force de combat imprimée (attaque) de 1 ou plus sont éligibles pour l'utilisation de la capacité d'attaque surprise.

Une unité de commando éligible peut tenter de faire une attaque surprise, en attaquant seul ou avec d'autres unités. Le joueur possesseur déclare l'attaque surprise immédiatement avant de lancer le dé de résolution du combat, après avoir calculé le rapport de forces. Consultez la table de succès. Si l'attaque surprise réussit, modifiez le dé de résolution de combat par +1. Si l'attaque surprise échoue, l'unité de commando peut être éliminée (indiqué sur la table de succès). Si l'unité de commando est éliminée, alors le rapport de forces doit être recalculé, en excluant la force de l'unité de commando de la force d'attaque. Une seule unité de commando peut tenter une attaque surprise dans une seule attaque.

4. Raid Côtier. Toutes les unités de commando de marine sont éligibles pour utiliser cette capacité spéciale de raid côtier pour faire des attaques surprises sur les défenses côtières.

Dans un raid côtier, une unité éligible tente d'endommager les défenses côtières ennemies (voir règle 33B) dans un hex. Un maximum d'une unité éligible par niveau de défense côtière dans l'hex peut tenter un raid côtier dans cet hex. Par exemple, si un hex a une défense côtière de niveau 3, alors 3 unités éligibles peuvent tenter un raid dans cet hex.

Dès qu'une unité qui tente un raid débarque dans l'hex, résolvez les effets du raid avant que la défense côtière (celle dans l'hex dans lequel le commando est présent). Le tir des défenses côtières à partir d'hexs adjacents est résolu normalement. Lancez un dé et consultez la table de succès. Si le raid réussit, deux points de dégâts sont infligés aux défenses côtières de l'hex. Si le raid échoue, l'unité de commando peut être éliminée (comme indiqué sur la table de succès).

I. Unités Mixtes.

Les unités mixtes (unités avec le symbole de type mixte) sont non motorisées (et ne peuvent donc pas bouger pendant la phase d'exploitation), mais utilisent les coûts de mouvement c/m lorsqu'elles bougent. Pour les effets blindés et antichars, traitez une unité mixte comme suit : 1/3 blindé, 2/3 infanterie.

J. Pions de Mouvement.

Le joueur Allié a plusieurs pions spéciaux qui améliorent les capacités de mouvement de ses unités : les pions de transport, LVT, et APC. Ces pions de mouvement ; à la place du symbole de taille de l'unité, indiquent le nombre maximum de RE qu'ils peuvent transporter. Par exemple, un pion de mouvement de capacité 3 RE peut transporter jusqu'à 3 RE d'unités.

Les unités à transporter par un pion de mouvement pendant un phase de mouvement doivent commencer la phase empilées avec le pion. Le pion et toutes les unités transportées sont ensuite considérés comme une seule unité pendant la phase. (Les phases dans lesquelles un pion peut transporter des unités sont indiquées ci-dessous, pour chaque type de pion).

Les pions de mouvement spéciaux ont des valeurs de mouvement qui sont utilisées à la place des valeurs de mouvement des unités transportées. Les unités transportées ne

peuvent pas utiliser leurs propres valeurs de mouvement.

Un pion de mouvement n'est pas obligé de transporter des unités et peut se déplacer indépendamment des autres unités. Il ne compte pas dans la limite d'empilement. Pour la capacité ferroviaire, le ravitaillement, et le transport maritime, les pions de mouvement ont de l'équipement lourd, et ont les tailles suivantes en RE : un pion d'une capacité de 1 RE a une taille de 1/2 RE, et un pion d'une capacité de 3 RE a une taille de 1 RE. Notez que la taille du pion, pour toutes les règles de transport, est toujours ajoutée à la taille de toute unité qu'il pourrait transporter.

Les pions de mouvement peuvent avoir d'autres capacités spéciales, comme indiqué ci-dessous.

1. Pions de Transport. Un pion de transport peut transporter des unités non motorisées et de l'artillerie. un pion de transport est lui même combat motorisé et peut transporter des unités pendant la phase de mouvement et d'exploitation.

2. Pions LVT. Un pion LVT peut transporter des unités non motorisées et n'a pas d'équipement lourd. Un pion LVT est combat motorisé et amphibie. Il peut transporter des unités pendant la phase de mouvement, de combat, et d'exploitation. pendant la phase de combat, n'importe quelle unité transportée par un pion LVT est motorisée pour les calculs d'AEC et d'ATEC.

Un pion LVT est amphibie. Il peut (ainsi que les unités qu'il transporte) :

- Traiter les côtés d'hexs de lacs et de rivières majeures comme des côtés d'hexs de rivières pour le mouvement et le combat.
- Faire des débarquements amphibies, en étant transporté jusqu'au site de débarquement par transport maritime (le débarquement amphibie est détaillé dans la règle 32).

3. Pions APC. Un pion APC peut transporter des unités non motorisées qui n'ont pas d'équipement lourd. Un pion APC est combat motorisé et mécanisé. Il peut transporter des unités pendant la phase de mouvement, combat, et exploitation. Pendant la phase de combat, toutes les unités transportées par un pion APC sont des unités mécanisées pour le calcul de l'AEC et ATEC.

Pendant la phase de combat, si les unités transportées par un pion APC participent à l'attaque, leur force totale de combat est augmentée de 1, grâce aux capacités de combat du pion APC.

Exemple : Un pion APC de capacité 1 RE transporte une brigade d'infanterie Britannique 3-

8. Pendant la phase de combat, l'unité combinée attaque comme une unité mécanisée de 1 RE avec une force d'attaque de 4.

K. Chars Amphibies.

Une unité de chars amphibies peut :

- Traiter les côtés d'hexs de rivières majeures et de lacs comme des côtés d'hex de rivière pour le mouvement et le combat.
- Faire des débarquements amphibies (par la règle 32), en étant transportée jusqu'au site de débarquement par transport maritime.

Lorsqu'une unité de chars amphibies fait un débarquement amphibie, le joueur Allié doit vérifier si le débarquement réussit. Consultez la table de succès pour chaque unité : lancez le dé et modifiez le si nécessaire, et appliquez le résultat.

Succès signifie que l'unité accoste immédiatement.

Echec signifie que l'unité est éliminée.

Règle 15 — Dispersion des Unités

Diverses unités divisionnaires peuvent se disperser en sous unités. Ces sous unités peuvent ensuite se réassembler pour former l'unité divisionnaire.

A. Procédure.

Une unité divisionnaire en phase peut se disperser en sous unités au début de n'importe quelle phase de mouvement ou d'exploitation. Il n'y a pas de coût en PM pour se disperser. Retirez l'unité de la carte et placez les sous unités qui la composent dans son hex. La limite d'empilement peut être violée lorsqu'une unité se disperse, tant que la limite n'est plus violée à la fin de la phase.

Une unité divisionnaire peut être réassemblée à la fin de n'importe quelle phase de mouvement ou d'exploitation, si les sous unités qui la composent sont empilées ensemble dans le même hex à ce moment. Retirez les sous unités de la carte et placez l'unité dans l'hex. Si une unité est assemblée à partir de sous unités à différents niveaux de ravitaillement (règle 12D), l'unité assemblée est dans le même état de ravitaillement que la sous unité avec le plus faible niveau de ravitaillement. De même, si une unité aéroportée est assemblée avec une sous unité ou plus désorganisée (règle 24A), l'unité assemblée est désorganisée.

Notez que les unités divisionnaires en phase peuvent se disperser et s'assembler pendant la phase d'exploitation, même si elles ne sont pas c/m.

B. Tableaux de Jeu.

Chaque tableau de jeu indique quelles unités divisionnaires peuvent se disperser et indique quelles sont les sous unités. Ces tableaux détaillent, par nationalité, type d'unité, et valeurs d'unité, toutes les dispersions autorisées. Les unités divisionnaires non indiquées sur ce tableau ne peuvent pas se disperser. Un joueur ne peut pas disperser plus d'unités qu'il n'y a de pions de dispersion fournis dans le jeu.

Une unité divisionnaire peut se disperser en sous unités soutenues ou en un QG et sous unités non soutenues. Par exemple, une division d'Infanterie Canadienne 10-8 peut se disperser en trois brigades d'infanterie 3-8*, les trois brigades étant soutenues, ou alors avec les mêmes unités – retournées de leur côté non soutenu – et un QG de division d'infanterie. *Exception* : les sous unités de dispersion de la taille des bataillons ne sont jamais soutenues.

Chaque tableau comporte un certain nombre de cases numérotées. Lorsqu'une unité est dispersée, placez son pion dans la case appropriée.

C. Combinaison de Dispersion.

1. Générale. La plupart des unités divisionnaires n'ont pas de pions de dispersion spécifiques. A la place, les pions de dispersion avec des lettres et de nationalité et type d'unité correct sont utilisés. Chaque ensemble de pions de dispersion avec la même lettre peut être utilisé pour disperser une seule division à la fois, et l'unité dispersée est placée dans la case lettrée correspondante du tableau.

2. Spécifique. Certaines unités divisionnaires ont des pions de dispersion spécifiques ; ces unités sont identifiées sur les tableaux de jeu. Une telle unité ne peut être dispersée qu'avec ses sous unités spécifiques, et ces sous unités ne peuvent pas être utilisées pour disperser d'autres unités.

D. Dispersion et Assemblage des Unités non Divisionnaires.

Certaines unités non divisionnaires, comme certains régiments antiaérien de la Luftwaffe peuvent se disperser. Ces unités sont indiquées sur les tableaux de jeu. Certaines unités, comme les brigades blindées ou de tank destroyers Américaines, peuvent être assemblées à partir d'autres unités en jeu. Ces unités sont indiquées

dans les OB et sur les tableaux de dispersion des unités.

Ces unités peuvent se disperser et s'assembler de la même façon qu'une unité divisionnaire. Elles peuvent utiliser n'importe quelle unité disponible dans les planches de pions, et leurs dispersions ou assemblages ne sont pas pris en compte sur les tableaux de dispersion des unités.

Exemple : Le joueur Allié assemble trois bataillons de chars Américains 2-1-10 en une brigade blindée 5-3-10, selon le tableau. Plus tard, il décide qu'il doit disperser ses blindés, donc il disperse la brigade de char de nouveau en trois bataillons de chars.

E. Détachements de Panzers.

Le joueur de l'Axe peut détacher des bataillons de Panthers à partir de divisions de panzers (un par division), et les attacher à d'autres divisions de panzers ou les utiliser comme des unités indépendantes. Le joueur de l'Axe peut détacher des bataillons de Panthers au moment où il peut disperser des divisions ; il peut attacher des bataillons de Panthers lorsqu'il peut assembler des divisions.

Pour chaque division qui détache un bataillon, placez un marqueur (-4 PzG) dessus : ensuite, pour toutes les règles du jeu (y compris pour les niveaux cadre et pour les remplacements) sa force de combat (attaque et défense) est réduite de 4 et est traitée comme une division de panzergrenadier. Pour représenter le bataillon détaché, placez un (4-2-10) Pz II dans l'hex de la division.

Un bataillon de Panthers détaché peut agir indépendamment, comme une unité non divisionnaire, ou être attaché à une division de panzers (au maximum un par division). Si un bataillon détaché se trouve dans le même hex qu'une division de panzers, il peut être attaché à cette division. Lorsqu'il est attaché, le bataillon est considéré comme faisant partie de la division : il contribue à la force de la division mais ne compte pas dans l'empilement et n'augmente pas la taille en RE de la division.

Exemple : Une division de panzers 15-10 avec un bataillon (4-2-10) attaché est traitée comme une division de panzers 19-10. Une division de panzers 16-10 qui a détaché un bataillon de Panthers reçoit un marqueur (-4 PzG) et est traitée comme une division de panzergrenadiers 12-10.

Une division qui détache un bataillon et qui en attache un ensuite (ou vice versa) regagne sa force et son statut d'origine. Par exemple,

une division de panzers 16-10 avec un marqueur (-4 PzG) qui s'attache ensuite un bataillon (4-2-10) récupère son statut de division de panzers 16-10.

Seules les divisions de panzers de l'armée Allemande avec une force de combat de 15-10 ou plus peuvent détacher des bataillons de Panthers. Un bataillon détaché ne peut qu'être attaché à une division de panzers de l'armée Allemande, mais la division peut être de n'importe quelle force.

Note : Dans certains cas, le joueur de l'Axe peut être obligé de détacher un bataillon de Panthers, pour satisfaire aux obligations de l'OB.

Il y a un bataillon de Panzer IV détaché, un (2-1-10) Pz II dans le jeu. Cette unité peut agir indépendamment ou être attachée à une division de panzers (au maximum, un seul bataillon peut être attaché, soit un Panzer IV, soit un Panther, mais pas un de chaque).

Règle 16 — Introduction aux Règles Aériennes

A. Unités Aériennes.

Les unités aériennes sont illustrées sur le tableau d'identification.

1. Types. Il y a trois catégories de base d'unités aériennes : les chasseurs, les bombardiers, et les transports. Chaque catégorie contient plusieurs types d'unités aériennes spécifiques, comme indiqué sur le tableau d'identification des unités. Par exemple, la catégorie chasseur contient les chasseurs (type F) et les chasseurs lourds (type HF).

A moins qu'autre chose ne soit spécifié dans les règles, les règles sur les « chasseurs », les « bombardiers » et les « transports » s'appliquent à tous les types d'unités aériennes à l'intérieur de leur catégories respectives. Par exemple, une règle décrivant les capacités des chasseurs s'applique à tous les types de chasseurs.

2. Préfixes. Les types d'unités aériennes peuvent avoir un ou plusieurs préfixes, comme indiqué sur le tableau d'identification des unités. Par exemple, un type JF est un chasseur jet : type F (chasseur) et préfixe J (propulsion à réaction). Un préfixe modifie, mais ne change pas, la catégorie d'une unité aérienne. Par exemple, un chasseur jet (type JF) est toujours un chasseur. A moins que le contraire ne soit spécifié, toute capacité d'une catégorie en général ou d'un type spécifique inclus tous les préfixes pour ce type ou cette catégorie. Par exemple, une règle s'appliquant aux unités aériennes de type F s'applique aussi aux NF, JF, RF et NJF.

3. Codes. Les unités aériennes peuvent avoir un ou plusieurs codes, comme indiqué sur le tableau d'identification des unités. Les codes définissent certaines capacités spécifiques ou spéciales des unités aériennes. Par exemple, un type HB avec un code M est un bombardier lourd qui transporte des missiles anti navires.

B. Concepts.

1. Statut Opérationnel. Une unité aérienne peut se trouver dans un des quatre statut suivant :

- *Active* : L'unité aérienne est capable de partir en mission pendant le tour de joueur en cours. Une unité aérienne active sera placée « face visible » (le côté avec les valeurs) dans une base aérienne.
- *Inactive* : L'unité aérienne ne peut pas partir en mission. Elle a volé en mission de harcèlement dans le tour de joueur précédent, est déjà partie en mission pendant le tour de joueur en cours, ou ne peut pas partir en mission à cause de la limite de capacité de la base aérienne. Une unité aérienne inactive sera placée « face cachée » (le côté Inop. Visible) dans une base aérienne. Une unité aérienne inactive redevient habituellement active à la prochaine phase initiale.
- *Abattue* : L'unité aérienne a été abattue (suite à des dommages causés par le combat aérien ou le tir anti aérien) et ne peut pas redevenir active tant qu'elle n'a pas été regroupée ou réparée. Une unité aérienne abattue sera placée dans la zone hors carte abattue du tableau aérien du joueur qui la possède.
- *Éliminée* : L'unité aérienne a été éliminée (suite à des dommages extrêmes causés par le combat aérien ou le tir anti aérien). Et ne peut pas redevenir active tant qu'elle n'a pas été remplacée. Une unité aérienne éliminée sera placée dans la zone éliminé du tableau aérien.

Note : Contrairement aux précédents jeux *Europa* les statuts « inactif » et « abattu » sont séparés pour les unités aériennes.

2. Termes. Les termes généraux suivants sont utilisés :

- *Hex Cible* : L'hex cible d'une unité aérienne est l'hex dans lequel elle accomplit sa mission. Par exemple, l'hex cible d'un bombardier en mission de

soutien au sol est l'hex occupé par les unités ennemies à bombarder.

- *Groupe de Mouvement* : Un groupe de mouvement est composé d'une ou plusieurs unités aériennes engagées en mission aérienne vers un hex cible pendant une opération aérienne.
- *Escorte* : Une escorte est un chasseur engagé en mission d'escorte.
- *Intercepteur* : Un intercepteur est un chasseur engagé en mission d'interception.
- *Opération Aérienne* : Une opération aérienne consiste au fait de la part d'un joueur d'engager une ou plusieurs missions vers un hex cible particulier, avec toutes les opérations qui peuvent se produire pendant la résolution de l'opération aérienne : patrouilles d'attaque et interception du joueur ennemi, combat aérien, tir anti aérien, résolution de la mission et retour des unités aériennes à la base.
- *Force en Mission* : Une force en mission est composée de toutes les unités aériennes engagées en mission dans un hex cible autres que celles en mission d'escorte (l'escorte) ou d'interception (les intercepteurs).

3. Ordres de Bataille Aériens. Les OB aériens organisent les unités aériennes par théâtre, assignation tactique/stratégique, et organisation.

a. Théâtres. Les OB aériens listent les unités aériennes par théâtres spécifiques (voir règle 3F) et par théâtres « combinés ». Un joueur utilisera un OB particulier en se basant sur le scénario joué, comme indiqué dans le scénario (règle 41B). Notez que les joueurs utilisent les OB combinés pour les scénarios de grande campagne (dans lesquels ils contrôlent plusieurs théâtres). Lorsqu'ils utilisent les OB combinés, les joueurs déploient et utilisent leurs unités aériennes comme ils le désirent dans les théâtres qu'ils contrôlent.

b. Assignation. Les OB divisent les unités aériennes des joueurs en assignation tactique (tac air), stratégique (strat air) et anti-navires (antiship).

Les OB aériens ne couvrent pas toutes les assignations stratégiques, qui sont pour la plupart en dehors du propos du jeu. A la place, la guerre aérienne stratégique est couverte de façon abstraite et les joueurs ont des capacités limitées pour appeler leur capacité aérienne stratégique (règle 26).

c. Organisation. Pour chaque théâtre et assignation, les OB aériens définissent une organisation spécifique, composée des unités

aériennes d'une ou plusieurs forces. Les organisations suivent généralement les distinctions des forces nationales et armées (par exemple, l'USAAF Américaine est une organisation distincte dans l'OB tactique du MTO), mais les OB aériens anti navires mélangent plusieurs forces en une seule organisation. Les organisations sont utilisées comme expliqué dans les règles suivantes, généralement pour le remplacement aérien (règle 25).

4. Tableaux Aériens. Les joueurs ont chacun des tableaux aériens pour les aider à administrer leurs unités aériennes. Chaque tableau aérien est divisé en un certain nombre de sections expliquées ci-dessous.

a. Zones de Capacité Stratégique. Elles contiennent les unités aériennes actuellement engagées dans la guerre aérienne stratégique.

b. Zone des Unités Aériennes Éliminées. Chaque théâtre possède une zone qui contient les unités aériennes éliminées dans ce théâtre. (Lors de l'utilisation des OB aériens combinés, utilisez n'importe quelle zone éliminée).

c. Zone des Unités Aériennes Abattues. Chaque théâtre possède une zone qui contient les unités aériennes abattues dans la zone. (Lors de l'utilisation des OB aériens combinés, utilisez n'importe quelle zone abattue).

d. l'Indicateur Aérien. Cette section permet aux joueurs d'indiquer la situation aérienne en cours. Plusieurs marqueurs sont placés dans les cases numérotées pour montrer des choses telle que le statut de la guerre aérienne stratégique.

5. Zones de Garnison et d'Entrepôt. Ces zones contiennent diverses unités aériennes.

C. Activités Aériennes.

Contrairement aux précédents jeux *Europa*, les missions aériennes se produisent « à la demande », en opérations aériennes individuelles, et non groupées ensemble en une phase aérienne séparée. Les règles de missions aériennes (règle 20) donnent, par mission individuelle, quelles sont les missions éligibles pour être engagées en opération aérienne qui peuvent se produire dans les différentes phases d'un tour de joueur.

Les opérations aériennes se déroulent pendant chaque tour de joueur, comme suit :

1. Phase initiale. Ce qui suit se déroule pendant la phase initiale de chaque tour de joueur, en suivant cette séquence :

- 1) Le joueur en phase entreprend toutes ses actions de remplacement aérien :

regroupements, renforts, retraits et remplacements (règle 25).

- 2) Après la construction ou l'augmentation des aéroports permanents (voir règle 14A), toutes les unités aériennes (des deux joueurs) inactives deviennent actives. *Exception :* Les unités aériennes engagées en mission de harcèlement le tour précédent ne redeviennent pas actives ; voir règle 20G2d.

- 3) Pour chaque base aérienne, le possesseur vérifie sa capacité. Si le nombre d'unités aériennes présentes dans la base dépasse sa capacité, le joueur doit immédiatement rendre inactive assez d'unités aériennes pour que la capacité de la base ne soit pas dépassée. Par exemple, si une base a actuellement une capacité de 4, et qu'il y a 6 unités aériennes, le possesseur doit rendre deux unités aériennes inactives.

- 4) Les deux joueurs peuvent engager des opérations aériennes de CAP. Le joueur hors phase peut engager des opérations aériennes de harcèlement. Les deux joueurs peuvent assigner des unités aériennes en opérations aériennes de patrouille maritime.

2. Phase de Mouvement. Les joueurs engagent toute opération aérienne éligible « à la demande » pendant cette phase. C'est-à-dire à n'importe quel moment de la phase, quand ils le désirent.

3. Phase de Combat. Avant qu'un combat terrestre ne soit résolu, ce qui suit se déroule pendant la phase de combat, dans l'ordre indiqué :

- 1) Le joueur hors phase engage des opérations aériennes de SAD.
- 2) Le joueur en phase engage des opérations aériennes de ST.

Le combat terrestre est résolu après que toutes les opérations aériennes de SAD et ST soient engagées. Lorsque les joueurs résolvent le combat terrestre, les unités aériennes en ST et SAD résolvent leur mission et retournent à la base.

4. Phase d'exploitation. Les joueurs peuvent engager toute opération aérienne éligible « à la demande » pendant cette phase. C'est-à-dire à n'importe quel moment de la phase, quand ils le désirent. A la fin de cette phase (qui est la fin du tour de joueur), les deux joueurs font retourner à la base tous leurs chasseurs encore en opération aérienne de CAP.

D. Séquence d'une Opération Aérienne.

A moins qu'autre chose ne soit spécifié pour une mission particulière, les opérations aériennes sont

résolues lorsqu'elles sont engagées, en suivant la séquence d'opération aérienne. En général, un joueur, le joueur en action, engage l'opération, et fait voler une ou plusieurs missions jusqu'à l'hex cible, et l'autre joueur, le joueur en réaction, engagera des missions d'attaque et d'interception. Les restrictions générales suivantes gouvernent les opérations aériennes.

- Un joueur, le joueur en action, annonce qu'il engage une opération aérienne spécifique. L'opération aérienne consiste au fait d'emmener une ou plusieurs missions vers un hex cible particulier. Jusqu'à ce que les unités aériennes du joueur en action atteignent l'hex cible, le joueur en action n'est pas obligé de révéler l'hex cible au joueur adverse.
- Le joueur en action fait voler une ou plusieurs missions jusqu'à l'hex cible de l'opération aérienne et peut faire voler des missions d'escorte pour ses groupes de mouvement. Le joueur ne peut pas engager d'autres missions vers un autre hex cible pendant cette opération aérienne. Les missions particulières que le joueur peut engager pendant une opération aérienne sont restreintes par le type de mission et la phase. Par exemple, pendant la phase de combat, le joueur en phase peut seulement faire des opérations aériennes de soutien au sol. Pendant une opération aérienne de ST, seules les unités aériennes en mission de ST et les chasseurs en mission d'escorte peuvent voler.
- L'autre joueur, le joueur en réaction, peut faire des patrouilles d'attaque et des missions d'interception contre les unités aériennes du joueur en action. Le joueur en réaction peut aussi avoir des chasseurs éligibles déjà en mission de patrouille de combat aérien pour faire des patrouilles d'attaque ou des interceptions des unités aériennes du joueur en action. Le joueur en réaction ne peut pas faire d'autres missions pendant cette opération aérienne.
- Après que les missions soient résolues et les unités aériennes rentrées à la base (voir ci-dessous), l'opération aérienne est terminée. Une fois l'opération terminée, le joueur peut engager une autre opération. (Notez que le même joueur peut engager une nouvelle opération aérienne, et peut

même choisir le même hex cible que l'opération précédente).

- A moins qu'autre chose ne soit spécifié dans une règle ci-dessous, les conditions suivantes s'appliquent aux opérations aériennes : 1) Seulement une opération aérienne peut se produire au même moment. 2) Une fois qu'une opération aérienne est engagée, toutes les autres activités de jeu sont stoppées jusqu'à ce que l'opération aérienne soit résolue.

Une opération aérienne est résolue selon la séquence suivante.

1. Etape de Mouvement de la Mission. Le joueur en action engage l'opération aérienne et fait voler toutes les unités aériennes qui participeront à des missions de l'opération aérienne. En général, ces unités aériennes voleront jusqu'à l'hex cible de l'opération. (Les escortes ne font pas nécessairement tout le trajet jusqu'à l'hex cible, comme expliqué dans la mission d'escorte, règle 20B). Le joueur en réaction peut faire voler des missions de patrouilles d'attaque et résout ces patrouilles d'attaque contre les unités aériennes du joueur en action.

2. Etape de Mouvement de l'Intercepteur. Le joueur en réaction peut faire voler des missions d'interception jusqu'à l'hex cible de l'opération.

3. Etape de Résolution du Combat Aérien. Les joueurs résolvent les combats aériens entre les unités aériennes.

4. Etape du tir AA. Le joueur en réaction résout les tirs anti aériens (AA) contre les unités aériennes du joueur en action.

5. Etape de Résolution de la Mission. Le joueur en action résout les missions de transport et de bombardement.

6. Etape de Retour des Unités Aériennes. Les deux joueurs font retourner à la base toutes les unités aériennes en mission. Les unités aériennes qui retournent à la base deviennent immédiatement inactives (à moins qu'autre chose ne soit spécifié dans les règles d'une mission spécifique).

E. Marqueurs d'Ailes.

Les marqueurs d'ailes sont similaires aux marqueurs de corps (règle 8C). Utilisez des marqueurs d'ailes lorsque beaucoup d'unités aériennes volent jusqu'au même hex cible. Placez un marqueur d'aile dans l'hex, placez les unités aériennes dans une zone d'une copie de la feuille de marqueurs de corps/ailes, et écrivez l'identification du marqueur dans la case. Pour toutes les règles du jeu, les unités aériennes sont

traitées comme si elles se trouvaient dans l'hex occupé par le marqueur.

Règle 17 — Bases Aériennes

Les unités aériennes décollent et atterrissent dans des bases aériennes. Lorsqu'elle n'est pas en mission, une unité aérienne doit être au sol dans une base aérienne sous possession amie.

A. Capacité.

La capacité d'une base aérienne est le nombre d'unités aériennes qui peuvent devenir actives dans cette base à chaque phase initiale (voir règle 16C1). Il n'y a pas de limite au nombre d'unités aériennes actives pouvant décoller d'une base aérienne. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités aériennes pouvant atterrir ou être présentes dans une base aérienne. *Exception* : Les unités aériennes ne peuvent pas opérer (décoller, atterrir, ou autre usage) d'une base aérienne si sa capacité actuelle est de 0.

Les capacités des bases aériennes sont données dans le résumé aérien. La capacité totale de base aérienne d'un hex est la somme des capacités de tout ce qui se trouve dans l'hex. Par exemple, la capacité d'un hex contenant une forteresse améliorée, une ville référence, et aéroport permanent-3 serait de 5.

B. Fuite des Unités Aériennes.

Lorsqu'une unité terrestre ennemie gagne la possession d'un hex de base aérienne, chaque unité aérienne qui s'y trouve (qu'elle soit active ou inactive) tente de s'enfuir. Lancez un dé pour chaque unité tentant de fuir :

- Sur un jet de 1, 2, 3, l'unité aérienne s'enfuit, et engage une mission de transfert (voir ci-dessous).
- Sur un jet de 4, 5, 6, l'unité aérienne ne s'enfuit pas. Elle est éliminée ; placez la dans la zone éliminé du tableau aérien.

Après avoir fait un jet pour chaque unité aérienne de la base, le joueur qui les possède engage immédiatement une série d'opérations aériennes pour la fuite des unités aériennes. Chaque unité aérienne qui fuit peut avoir sa propre opération aérienne, ou plusieurs peuvent voler pendant la même opération (si elles ont toutes le même hex cible). L'opération aérienne suit la séquence standard d'une opération aérienne (règle 16D), avec les unités aériennes en fuite engagées en mission de transfert (règle 20A).

Une unité aérienne active qui s'enfuit devient inactive lorsqu'elle atterri pendant l'étape de

retour à la base. Une unité aérienne inactive qui s'enfuit est abattue pendant la phase de retour à la base ; placez la dans la zone abattue du tableau aérien.

Si il n'y a pas de base aérienne amie dans la portée de transfert, l'unité aérienne en fuite est automatiquement éliminée.

C. Capture de Base Aérienne.

Toutes les bases aériennes ennemies (sauf les aéroports temporaires) peuvent être capturés et utilisés. Une base aérienne ennemie est capturée lorsqu'une unité amie gagne la possession de l'hex. une base aérienne capturée devient immédiatement une base aérienne amie et peut être utilisée dès l'instant de sa capture.

Un aéroport temporaire est immédiatement détruit lorsqu'une unité ennemie gagne la possession de son hex.

D. Dégâts des Bases Aériennes.

Les bases aériennes peuvent être endommagées par plusieurs causes. Utilisez des marqueurs de dégâts pour indiquer les dommages d'une base aérienne. Chaque point de dégât sur une base aérienne réduit sa capacité de 1. Aucune base aérienne ne peut être endommagée au-delà de sa capacité. Les bases aériennes endommagées peuvent être réparées (règle 14A).

Les unités terrestres peuvent endommager la capacité d'une base aériennes en dépensant des PM dans l'hex de la base. Pour 2 PM dépensés par une unité terrestre, la base aérienne prend un point de dégât.

Les bases aériennes peuvent aussi être endommagées par le bombardement (règle 20G) ou les attaques de partisans (règle 39C).

A n'importe quel moment pendant son tour de joueur, le joueur en phase peut abandonner n'importe quel aéroport (permanent ou temporaire) avec une capacité de 0, en le retirant du jeu.

Règle 18 — Mouvement des Unités Aériennes

Les unités aériennes volent jusqu'à leurs hexs cible en utilisant des points de mouvement. La valeur de mouvement d'une unité aérienne est le nombre de PM de base possédé par l'unité. La valeur de mouvement de l'unité aérienne peut être modifiée selon sa mission. Cette valeur de mouvement modifiée est la *portée* de l'unité aérienne pour la mission : le nombre maximum de PM que l'unité aérienne peut dépenser pour voler jusqu'à l'hex cible.

Une unité aérienne dépense toujours 1 PM pour chaque hex dans lequel elle entre.

Les unités aériennes volant dans la même mission volent en groupes de mouvement. Un groupe peut être composé d'une unité aérienne ou plus. Lorsqu'un groupe se déplace jusqu'à son hex cible, les autres groupes de mouvement (qui sont en mission vers le même hex cible) peuvent s'ajouter avec le groupe. Dans n'importe quel hex le long du chemin jusqu'à l'hex cible, les groupes de mouvement peuvent se joindre ou se séparer du groupe de mouvement ; il n'est pas obligé que toutes les unités aériennes volant jusqu'au même hex cible volent en un seul groupe.

Notez que les unités aériennes peuvent avoir dépensé différents montants de PM lorsqu'elles rejoignent un groupe de mouvement particulier. Si nécessaire (bien que ce soit rarement le cas), utilisez des marqueurs de statut pour indiquer les PM des unités individuelles dans le groupe de mouvement.

Les unités aériennes en mission retournent à la base pendant l'étape de retour à la base de la séquence de mission aérienne. A moins qu'autre chose ne soit précisé, une unité aérienne a la même portée (valeur de mouvement modifiée) pour retourner à la base qu'elle avait lorsqu'elle a volé jusqu'à l'hex cible. Si pour une raison quelconque il n'y a plus de base aérienne amie à portée lorsqu'une unité aérienne doit retourner à la base, l'unité aérienne est immédiatement éliminée.

Règle 19 — Zones De Patrouille

Chaque chasseur actif dans une base aérienne a une zone de patrouille. La zone de patrouille couvre tout hex dans la moitié (arrondie à l'inférieur) de la valeur de mouvement du chasseur qui l'exerce. Par exemple, un chasseur Me109G6 (valeur de mouvement : 9) a une zone de patrouille s'étendant sur un rayon de 4 hexs.

Une zone de patrouille ne peut pas dépasser 8 hexs. Par exemple, un P-38L (valeur de mouvement : 25) a une zone de patrouille de 8, et non 12 hexs.

Règle 20 — Missions Aériennes.

Les unités aériennes actives peuvent engager n'importe quelle mission aérienne, selon leur type d'unité aérienne. Les missions sont décrites en détail ci-dessous. Chaque mission indique quelles unités aériennes peuvent engager la mission, quelles sont leurs portées, quand la mission peut être faite, et

quels sont les effets de la mission. Une unité aérienne ne peut faire qu'une mission par tour de joueur.

Un joueur annonce la mission pour chaque unité aérienne qui décolle. Pour une mission de transport ou de bombardement, le joueur annonce simplement que la mission est un transport ou un bombardement ; il n'a pas à annoncer (ou même décider) le type de mission de transport ou de bombardement à ce moment. Il décide (et annonce) la mission spécifique de bombardement ou de transport lorsqu'il résout l'opération aérienne.

A. Transfert.

N'importe quelle unité aérienne peut faire une mission de transfert pendant les phases de mouvement et d'exploitation. La portée d'une unité aérienne en transfert est trois fois sa valeur de mouvement.

Une mission de transfert est faite en une série de sauts d'une base aérienne à une autre, jusqu'à ce que la destination finale soit atteinte.

Chaque saut a son propre hex cible et est résolu en utilisant la séquence des opérations aériennes (règle 16D). L'hex cible d'un saut est une base aérienne amie à portée de transfert. Pendant l'étape de retour d'un saut, l'unité aérienne en transfert atterrit à la base aérienne dans l'hex cible, et peut immédiatement engager un autre saut. Les unités aériennes continuent à faire des sauts jusqu'à ce que la destination finale soit atteinte, là les unités aériennes atterrissent et deviennent inactives pendant l'étape de retour.

B. Escorte.

Les chasseurs peuvent engager des missions d'escorte pendant toute opération engagée par le joueur qui les possède. La portée d'un chasseur en escorte est sa valeur de mouvement.

Pendant un opération aérienne, le joueur en action peut faire des missions d'escorte. L'escorte (les chasseurs qui font cette mission) gardent les unités aériennes amies qui font d'autres missions des patrouilles d'attaque et de l'interception.

Une escorte vole jusqu'à n'importe quel hex dans sa portée d'escorte. elle peut voler seule ou rejoindre un groupe de mouvement. Lorsqu'elle vole avec un groupe de mouvement, elle garde le groupe contre les patrouilles d'attaque.

Une escorte n'est pas obligée de voler jusqu'à l'hex cible de l'opération aérienne (et l'hex cible peut être en dehors de sa portée d'escorte). Si elle ne vole pas jusqu'à l'hex cible, elle retourne immédiatement à la base lorsqu'elle atteint la limite de sa portée. Si elle vole jusqu'à l'hex cible de l'opération, elle participe au reste de la

séquence d'opération, en gardant les unités aériennes amies qui s'y trouvent.

C. Interception.

Les chasseurs peuvent voler en mission d'interception pendant n'importe quelle opération aérienne engagée par le joueur ennemi. La portée d'interception d'un chasseur est égale à la moitié de sa valeur de mouvement (arrondie à l'inférieur).

Pendant une opération aérienne, le joueur en réaction peut faire des missions d'interception. Les intercepteurs (chasseurs en mission d'interception) volent jusqu'à l'hex cible de l'opération et engagent les unités aériennes ennemies en combat aérien.

D. Patrouilles d'Attaque.

Les chasseurs peuvent voler en mission de patrouille d'attaque pendant n'importe quelle opération aérienne ennemie. La portée de patrouille d'attaque d'un chasseur est égale à la moitié de sa valeur de mouvement (arrondie à l'inférieur), comme une zone de patrouille (règle 19).

Pendant une opération aérienne, le joueur en réaction peut annoncer qu'il fait une patrouille d'attaque lorsqu'un groupe de mouvement ennemi décolle de ou entre dans n'importe quel hex dans la zone de patrouille des chasseurs actifs du joueur en réaction. Le mouvement du groupe est temporairement stoppé jusqu'à ce que la patrouille d'attaque soit résolue. Le joueur en réaction peut ensuite faire voler un ou plusieurs chasseurs en mission de patrouille d'attaque jusqu'à l'hex.

Une fois que tous les chasseurs en patrouille d'attaque ont volé jusqu'à l'hex, les joueurs résolvent immédiatement la patrouille d'attaque, comme expliqué dans la règle 21C.

Après la résolution de la patrouille d'attaque, les chasseurs du joueur en réaction retournent immédiatement à la base (dans leur portée de patrouille d'attaque) et deviennent inactives. Le groupe de mouvement reprend ensuite son mouvement. Si le groupe entre ensuite dans un autre hex dans la zone de patrouille d'un autre chasseur actif, le joueur en réaction peut faire une autre patrouille d'attaque contre le groupe.

E. Patrouille de Combat Aérien (CAP).

Les chasseurs peuvent voler en patrouille de combat aérien pendant n'importe quelle phase initiale, de mouvement, ou d'exploitation. La portée de CAP d'un chasseur est sa valeur de mouvement imprimée. L'hex cible d'une

mission de CAP peut être n'importe quel hex à portée de CAP du chasseur.

Pour les chasseurs en mission de CAP, suivez la séquence des opérations aériennes standard (règle 16D) jusqu'à ce que l'étape de résolution de mission soit atteinte. A ce moment, l'opération aérienne est suspendue. Les chasseurs en CAP restent dans l'hex cible, et le joueur qui les possède peut les assigner à une autre opération aérienne plus tard dans le même tour de joueur. Pendant l'étape de mouvement d'une opération aérienne suivante, le possesseur des unités aériennes peut (mais n'est pas obligé) :

- Passer les chasseurs en CAP en mission d'escorte (règle 20B), si l'hex des chasseurs est l'hex cible d'une opération aérienne amie. *Exemple* : Pendant la phase initiale d'un tour de joueur, le joueur Allié engage des chasseurs en CAP au-dessus de Caen (17A : 1010), qui est actuellement possédé par le joueur de l'Axe. Pendant la phase d'exploitation du même tour de joueur, le joueur Allié engage une opération aérienne de bombardement, avec Caen pour hex cible. Il peut ainsi passer les chasseurs dans l'hex de Caen de CAP en escorte.
- Passer les chasseurs en CAP en mission d'interception (règle 20C), si l'hex des chasseurs est l'hex cible d'une opération aérienne du joueur ennemi.
- Passer les chasseurs en CAP en mission de patrouille d'attaque (règle 20D), si pendant une opération aérienne du joueur ennemi un groupe de mouvement ennemi décolle ou entre dans l'hex des chasseurs.

Une fois qu'un chasseur en CAP change sa mission (voir ci-dessus), il participe au reste de l'opération aérienne en utilisant les règles de mission appropriée. *Exception* : Lors du retour à la base, le chasseur utilise sa portée de CAP.

Si un chasseur en CAP est dans l'hex cible d'une opération aérienne, et que le joueur qui le possède ne désire pas passer en mission d'escorte ou d'interception (voir ci-dessus), alors le chasseur en CAP est ignoré pour tout ce qui concerne le reste de l'opération aérienne.

A la fin de chaque tour de joueur, les joueurs ramènent à la base tous leurs chasseurs encore en mission de CAP.

F. Transport.

Les unités aériennes de transport peuvent voler en mission de transport, pendant les phases de mouvement et d'exploitation du joueur en phase. *Exception* : La mission de parachutage ne peut

être faite que pendant les phases de mouvement amies.

La portée d'une unité aérienne en transport est égale à sa valeur de mouvement imprimée.

Les transports peuvent transporter des unités terrestres, des points de ressources, de ravitaillement, et de mines. Ils ne peuvent pas, par contre, transporter des unités terrestres qui ont de l'équipement lourd. Les transports ont les capacités de cargaisons suivantes :

- Une unité aérienne de type T a une capacité de cargaison de 1 RE.
- Une unité aérienne de type HT a une capacité de cargaison aérienne de 2RE.

La météo affecte les capacités de cargaisons des transports. Lorsqu'ils volent par temps de pluie, hiver, ou neige, un transport voit sa capacité de cargaison réduite de moitié.

La cargaison à transporter doit être présente dans la base aérienne du transport lorsque la mission de transport est engagée. Le ravitaillement et les mines sont présents dans une base aérienne si une ligne de ravitaillement peut être tracée depuis la base aérienne jusqu'à une source de ravitaillement régulière (pas spéciale) au début de la phase initiale du tour de joueur dans lequel cette mission est engagée.

Comme les missions de transport ne peuvent se produire que pendant la phase de mouvement, notez que la cargaison peut se déplacer jusqu'à la base aérienne avant son transport aérien pendant cette phase. Une fois qu'une pièce de cargaison est transportée par air pendant un tour de joueur, elle ne peut plus se déplacer pour le restant de ce tour de joueur.

Tous les combats aériens, patrouilles d'attaque, et tir anti aérien qui affectent un transport affectent aussi sa cargaison. Si un transport est éliminé, sa cargaison l'est également. Si un transport est abattu ou repoussé, sa cargaison retourne à la base avec le transport.

Deux transports ou plus peuvent se combiner pour transporter une pièce de cargaison. En faisant ceci, un résultat affectant n'importe lequel des transports affectera aussi la cargaison. Utilisez toujours le résultat le plus néfaste sur les transports comme effet sur la cargaison. Par exemple, si un transport est repoussé et que l'autre est éliminé, alors la cargaison est éliminée.

Il y a trois types de missions de transport.

1. Transport Régulier. L'hex cible d'une mission de transport régulier peut être

n'importe quelle base aérienne à portée de transport. La mission est résolue en suivant la séquence standard d'une opération aérienne. Le transport atterrit dans l'hex cible avec sa cargaison pendant l'étape de résolution de mission. Il retourne à la base pendant l'étape de retour, et ne peut ensuite plus transporter de cargaison.

Alternativement, un transport peut faire une mission de transport régulière en aller simple, avec une portée égale au double de sa valeur de mouvement imprimée. Dans ce cas, l'hex cible de la mission peut être n'importe quelle base aérienne amie située dans la portée de l'aller simple. Pendant l'étape de résolution de mission, le transport termine sa mission dans la base, et y atterrit avec sa cargaison. Il ne peut pas voler pendant l'étape de retour.

2. Parachutage. Les transports peuvent parachuter du ravitaillement et des unités parachutables (les unités parachutables et les débarquements aéroportés en général sont couverts dans la règle 24). *Note :* Les points de ressources ne peuvent pas être parachutés ; et les mines sont larguées via le largage de mines aérien (règle 20F3 ci-dessous).

L'hex cible d'un parachutage impliquant une unité terrestre peut être n'importe quel hex à portée de transport, sauf dans les types de terrains suivants : terrain interdit, montagne, marais boisés, ou forêt. L'hex cible peut être en ZDC ennemie ou occupé par des unités ennemies.

L'hex cible d'un parachutage impliquant des points de ravitaillement peut être n'importe quel hex à portée de transport, sauf un hex entier de lac ou de mer.

Les unités terrestres, mais pas les points de ravitaillement, doublent leur taille en RE pour cette mission. Ainsi, deux unités aériennes de type T sont nécessaires pour transporter 1 RE d'unité terrestre à parachuter.

Un transport largue sa cargaison pendant l'étape de résolution de la mission de la séquence d'opération aérienne.

3. Largage de Mines Aérien. Les transports peuvent transporter des mines, mais ne peuvent pas les déployer. A la place, les unités aériennes de type B et HB (uniquement) peuvent larguer des mines. (les mines sont expliquées en détail dans la règle 34E). Lors d'une mission de largage de mines, une unité aérienne de type B ou HB agit comme un transport, avec une cargaison de 1 RE et une portée de transport égale à sa valeur de mouvement imprimée.

L'hex cible d'une mission de largage de mines peut être n'importe quel hex de mer (côtier ou non) à portée de transport. L'unité aérienne déploie les mines (sa cargaison) pendant l'étape de résolution de mission de la séquence d'opération aérienne.

G. Bombardement.

N'importe quelle unité aérienne avec une force de bombardement supérieure à 0 peut voler en mission de bombardement. Les unités aériennes peuvent voler en mission de bombardement comme suit :

- Pendant la phase de mouvement et d'exploitation du joueur qui les possède : n'importe quelle mission de bombardement sauf soutien au sol (ST), soutien aérien défensif (SAD), ou harcèlement.
- Pendant la phase de combat du joueur qui les possède : mission de bombardement de ST.
- Pendant la phase initiale du joueur ennemi : mission de bombardement de harcèlement.
- Pendant la phase de combat du joueur ennemi : mission de bombardement de SAD.

A moins qu'autre chose ne soit spécifié, la portée de bombardement d'une unité aérienne est sa valeur de mouvement imprimée.

L'hex cible d'une mission de bombardement peut être n'importe quel hex à portée de bombardement qui contient une cible à bombarder. Les cibles de bombardement varient selon les missions, comme expliqué ci-dessous.

Les unités aériennes bombardant un hex cible peuvent le faire individuellement, ou certaines (voire toutes) peuvent combiner leurs forces de bombardement pour faire une seule attaque de bombardement. Les exceptions à ce cas général sont données dans les missions spécifiques.

A moins qu'autre chose ne soit indiqué ci-dessous, les missions de bombardement sont résolues pendant l'étape de résolution de mission, après la résolution des combats aériens et tirs anti aériens dans l'hex. Immédiatement avant la résolution de chaque attaque de bombardement, le joueur en phase annonce la mission de bombardement spécifique, en indiquant la cible et la (ou les) unités aériennes qui bombardent. Notez qu'un joueur annonce les attaques de bombardement un hex à la fois, une fois que l'attaque est

résolue, et n'est pas obligé d'annoncer toutes ses attaques avant de commencer à les résoudre.

Plusieurs missions de bombardement nécessitent l'utilisation de la table de bombardement. Pour chaque attaque, utilisez la colonne de force de bombardement qui se rapproche le plus (sans dépasser) de la force de bombardement des unités qui attaquent. (Si la force de bombardement est inférieure à 1, l'attaque échoue automatiquement). Par exemple, un bombardement avec une force de 8 points utiliserait la colonne 5. Lancez un dé et modifiez le résultat avec les modificateurs appropriés de la table de bombardement. Le résultat de l'attaque se trouve à l'intersection du résultat du dé modifié et de la colonne de force de bombardement. Il y a deux résultats possibles M (raté) et H (touché). Un M n'a aucun effet sur la cible, un H affecte la cible, comme décrit dans chaque mission de bombardement.

La météo (règle 36), le terrain, et le type de mission de bombardement peuvent affecter la force de bombardement. Par temps de pluie, d'hiver ou de neige, les unités aériennes bombardant des cibles au sol ont leur force de bombardement (tactique et stratégique) réduite de moitié. En condition maritime houleuse ou tempête, les unités aériennes bombardant des cibles navales ont leur force de bombardement (tactique et stratégique) réduite de moitié.

1. Bombardement Stratégique. Les missions suivantes peuvent être engagées par des unités aériennes avec une force de bombardement stratégique supérieure à 0.

a. Gares de Triage. La cible de cette mission est une gare de triage en fonctionnement possédée par l'ennemi (les gares de triage sont définies dans la règle 7A). une gare de triage est en fonctionnement si l'élément ferroviaire d'une ligne de ravitaillement peut être tracée depuis la gare jusqu'à une source de ravitaillement amie au moment où la mission est engagée.

Consultez la table de bombardement pour chaque attaque faite sur la cible. Chaque point de dégât réduit de 2 la capacité ferroviaire du réseau ennemi contenant la gare, pendant le prochain tour de joueur ennemi. De plus, un point de dégât sur une gare détruit aussi la ligne ferroviaire dans l'hex, si elle ne l'était pas déjà.

La capacité ferroviaire diminue seulement pendant le prochain tour de joueur ennemi ; ce n'est pas permanent. La ligne détruite, par contre, le reste jusqu'à ce qu'elle soit réparée (règle 14A).

Un nombre limité de points de dégâts par gare de triage est autorisé lors d'un tour de joueur : 1

par ville point, et 2 par hex de ville majeure. Les points de dégâts en excès n'ont aucun effet.

b. Ports. La cible de cette mission est un port possédé par l'ennemi. Consultez la table de bombardement pour chaque attaque faite contre la cible. Chaque point de dégât endommage le port. Indiquez chaque point de dégât obtenu avec un marqueur de dégât. (Les ports sont expliqués en détail dans la règle 30A).

2. Bombardement Tactique. Les missions suivantes peuvent être engagées par n'importe quelle unité aérienne avec un force de bombardement tactique supérieure à 0.

a. Bases Aériennes. La cible de cette mission est n'importe quelle base aérienne possédée par l'ennemi. La force de bombardement tactique d'un chasseur est augmentée de 1 (avant toute autre modification) lorsqu'il fait cette mission. Par exemple, un chasseur avec une force de bombardement tactique de 0 aurait une force de 1 s'il faisait cette mission.

Consultez la table de bombardement pour chaque attaque faite sur la cible. Chaque point de dégât atteint à la fois la base aérienne et une unité aérienne au sol (au choix du joueur qui bombarde).

Un point de dégât sur une base aérienne diminue sa capacité de 1. Lorsque la capacité de la base est réduite à 0, tous les points de dégâts supplémentaires obtenus sur la base (mais pas sur les unités aériennes qui s'y trouvent) sont ignorés. Indiquez chaque point de dégât obtenu par un marqueur de dégât.

Un point de dégât sur une unité aérienne l'abat, placez la dans la zone abattue du tableau aérien.

b. Soutien au sol (ST). Les unités aériennes, sauf le type HB, peuvent engager une mission de ST pour aider une attaque engagée par des unités terrestre amies. La cible de cette mission est l'hex contenant les unités ennemies que le joueur à l'intention d'attaquer.

Le joueur en phase engage les opérations aériennes de ST pendant la phase de combat, après que le joueur ennemi ait engagé des missions de SAD et avant qu'aucun combat terrestre ne soit résolu. Chaque opération de ST suit la séquence aérienne standard, jusqu'à ce que l'étape de résolution de mission soit atteinte. A ce moment, la mission est suspendue jusqu'à ce que les joueurs résolvent le combat dans l'hex.

Lorsque les joueurs vont résoudre le combat terrestre dans l'hex contenant une opération de ST, le reste de l'opération aérienne se déroule en conjonction avec le combat terrestre, en suivant cette séquence :

- 1) Lorsqu'il est prêt à résoudre le combat, le joueur attaquant déclare l'attaque, en indiquant les unités qui attaquent.
- 2) L'étape de résolution de la mission de ST se déroule. Totalisez la force de bombardement délivrée sur l'hex cible par le bombardement de ST efficace (voir ci-dessous). Les forces de bombardement de ST peuvent être modifiées par le terrain ou les fortifications, comme indiqué sur le tableau des effets du terrain et des fortifications. (Si il y a une opération aérienne de SAD dans l'hex, l'étape de résolution de mission de SAD est également résolue à ce moment).
- 3) Résolvez le combat terrestre en additionnant la force de ST modifiée à la force totale d'attaque du combat. Appliquez le résultat du combat.
- 4) L'étape de retour se produit. Toutes les unités aériennes impliquées dans l'opération de ST retournent à la base. (S'il y avait aussi une opération aérienne de SAD dans l'hex, l'étape de retour du SAD se déroule en premier).

Seul un nombre limité d'unités aériennes peut fournir un bombardement de ST efficace en combat. Pour chaque RE d'unité attaquante, en excluant l'artillerie, une unité aérienne (au choix du possesseur) peut fournir du ST. Par exemple, si 7 RE, dont 2 RE d'artillerie attaquent un hex, jusqu'à 5 unités aériennes pourront être efficaces en ST. Les unités aériennes en ST au dessus de cette limite n'ont aucun effet ; ignorez leur force de bombardement.

Il est possible que le joueur en phase engage une opération de ST dans un hex pendant une phase de combat, avec l'intention d'attaquer les unités qui s'y trouvent, puis décide ensuite de ne plus attaquer. Dans ce cas, les unités aériennes en ST ne bombardent pas, et les unités aériennes en opération de ST retournent à la base à la fin de la phase de combat.

c. Soutien Aérien Défensif (SAD). Les unités aériennes, sauf le type HB, peuvent engager des missions de SAD pour aider des unités amies qui pourraient être attaquées. La portée de bombardement standard est utilisée pour les unités aériennes, sauf pour les types B, T, et HT. La portée de bombardement de SAD pour les types B, T, et HT est égale à la moitié de leur valeur de mouvement (arrondie à l'inférieur).

L'hex cible de la mission est n'importe quel hex contenant des unités terrestres amies que le joueur ennemi pourrait attaquer pendant la phase de combat. (Notez que lorsque le joueur engage des SAD, il ne sait pas quelles unités se feront attaquer, s'il y en a).

Le joueur hors phase engage les opérations de SAD pendant la phase de combat du joueur en phase, avant que le joueur en phase n'engage des missions de ST, et avant qu'aucun combat ne soit résolu. Chaque opération de SAD suit la séquence aérienne standard, jusqu'à ce que l'étape de résolution de mission soit atteinte. A ce moment, la mission est suspendue jusqu'à ce que les joueurs résolvent le combat dans l'hex.

Lorsque les joueurs vont résoudre le combat terrestre dans un hex contenant une opération de SAD, le restant de l'opération aérienne se déroule en conjonction avec le combat terrestre, en suivant cette séquence :

- 1) Lorsqu'il est prêt à résoudre le combat, le joueur attaquant déclare l'attaque, en indiquant les unités qui attaquent.
- 2) L'étape de résolution de mission de SAD se produit. Totalisez la force de bombardement délivrée sur l'hex cible par bombardement de SAD efficace (voir ci-dessous). Les forces de bombardement tactique de toutes les unités aériennes en SAD sont réduites de moitié. Contrairement au ST, le terrain et les fortifications ne modifient pas les forces de bombardement de SAD. (S'il y a une opération de ST dans l'hex, l'étape de résolution de ST se déroule à ce moment).
- 3) Résolez le combat terrestre en additionnant la force de bombardement de SAD modifiée à la force totale de défense du combat. Appliquez les résultats du combat.
- 4) L'étape de retour se produit. Toutes les unités aériennes impliquées en mission de SAD retournent à la base. (S'il y avait aussi une opération de ST dans l'hex, l'étape de retour du SAD se déroule en premier).

Comme pour le bombardement de ST, seul un nombre limité d'unités aériennes peut fournir du bombardement de SAD de façon efficace. Pour chaque RE d'unité en défense, en excluant l'artillerie, une unité aérienne (au choix du possesseur) peut fournir du SAD. Par exemple, si 9 1/2 RE, dont 2 RE d'artillerie, se défendent dans un hex, jusqu'à 7 unités

aériennes en SAD sont efficaces pendant l'attaque. Les unités aériennes en SAD en excès n'ont aucun effet ; ignorez leurs forces de bombardement.

Il est possible que le joueur hors-phase engage une opération aérienne de SAD dans un hex que le joueur en phase n'attaque pas. Dans ce cas, les unités aériennes en SAD ne bombardent pas, et les unités aériennes en SAD retournent à la base à la fin de la phase de combat.

d. Harassement. L'hex cible d'une mission de bombardement de harcèlement peut être n'importe quel hex de terrain. Un joueur engage des missions de harcèlement pendant la phase initiale du joueur ennemi.

Pendant l'étape de résolution de mission, déterminez les effets de la mission en totalisant le nombre de points de bombardement délivrés dans l'hex :

- *Moins de 2 points de bombardement* : Pas d'effets.
- *Au moins 2, mais moins de 4* : Placez un marqueur de harcèlement de niveau 1 dans l'hex. L'hex a un point de harcèlement.
- *Au moins 4, mais moins de 10* : Placez un marqueur de harcèlement de niveau 2 dans l'hex. L'hex a deux points de harcèlement.
- *Au moins 10, mais moins de 20* : Placez un marqueur de harcèlement de niveau 3 dans l'hex. L'hex a deux points de harcèlement, et chaque hex de terrain adjacent a un point de harcèlement.
- *Plus de 20 points de bombardement* : Placez un marqueur de harcèlement de niveau 4 dans l'hex. L'hex et chacun des hex de terrain adjacent a deux points de harcèlement.

Un joueur place les marqueurs de harcèlement que ses unités aériennes obtiennent dès qu'elles les obtiennent. Les points de harcèlement durent jusqu'au début de la prochaine phase initiale du joueur ; les marqueurs sont retirés de la carte à ce moment.

Un hex peut contenir un maximum de deux points de harcèlement ; ignorez tous les points en excès. Les points de harcèlement affectent le mouvement des unités terrestres ennemies pendant les phases de mouvement et d'exploitation du joueur ennemi :

- Chaque unité utilisant le mouvement régulier, admin. Ou ferroviaire opérationnel pour quitter un hex avec des points de

harasement doit payer 1 PM par point de harasement qui s'y trouve.

- Chaque unité terrestre ennemie qui commence une phase dans un hex avec des points de harasement et qui ne bouge pas hors de cet hex doit aussi dépenser 1 PM par point de harasement qui s'y trouve. (Notez que ceci affecte les actions que les unités peuvent entreprendre, comme dépenser des PM pour détruire une voie ferrée).
- Chaque unité terrestre ennemie utilisant le mouvement ferroviaire stratégique pour quitter un hex avec des points de harasement doit dépenser 20 hexs de sa capacité de mouvement pour chaque point de harasement dans l'hex.
- Chaque unité ennemie avec une valeur de « R » en mouvement utilisant le mouvement ferroviaire opérationnel pour sortir d'un hex avec des points de harasement perd 7 hexs de sa capacité de mouvement ferroviaire.

Une unité aérienne qui a volé en mission de harasement pendant un tour de joueur ne redevient pas active au début du prochain tour de joueur (et ne pourra donc pas engager de mission). Placez un marqueur de votre choix sur une telle unité aérienne lorsqu'elle retourne à la base à la fin de l'opération aérienne de harasement. Pendant le prochain tour de joueur où les unités aériennes redeviennent actives, retirez le marqueur de l'unité aérienne, mais ne la retournez pas de son côté actif.

e. Lignes Ferroviaires. La cible de cette mission peut être n'importe quel hex de ligne ferroviaire possédé par l'ennemi. Consultez la table de bombardement pour chaque attaque sur la cible. Une fois qu'une ligne est détruite dans un hex, tout point de dégât supplémentaire est ignoré.

f. Ports. La cible de cette mission peut être n'importe quel port possédé par l'ennemi. Consultez la table de bombardement pour chaque attaque faite sur la cible. Chaque point de dégât endommage le port. Indiquez chaque point de dégât obtenu sur le port avec un marqueur de dégât. (Les ports sont couverts en détail dans la règle 30A).

g. Unités Navales au Port. L'hex cible de cette mission peut être n'importe quel hex contenant des unités navales ennemies dans un port (mais pas des unités navales en mer). Les cibles réelles sont les unités navales au port (toute unité navale en mer dans le même hex est ignorée).

Pendant l'étape de résolution de la mission, chaque unité aérienne qui bombarde fait un nombre d'attaques à 1 point de bombardement égale à sa force de bombardement (arrondissez les fractions à l'inférieur). Par exemple, si une unité aérienne a une force de bombardement de 2, elle peut faire deux attaques de bombardement.

Pour chaque attaque de bombardement, consultez la table de bombardement, en utilisant la colonne « 1 ». Chaque point de dégât obtenu fait un point de dégât à une unité navale au port dans l'hex.

Pour chaque opération aérienne, résolvez toutes les attaques de bombardement des unités aériennes engagées dans cette mission avant d'appliquer tous les points de dégâts obtenus. (Gardez une trace du total de points obtenus). Appliquez les dégâts après que toutes les unités aériennes engagées dans cette mission aient fini de bombarder. Comme plusieurs concepts navals sont utilisés lors de l'application des dégâts, la méthode d'application des dégâts et leurs effets sont expliqués dans les règles navales (règle 27A3).

h. Patrouille Maritime. La cible de cette mission peut être n'importe quel hex contenant des unités navales ennemies en mer (mais pas des unités navales ennemies au port).

Lors de chaque phase initiale, les deux joueurs peuvent assigner des unités aériennes en mission de patrouille maritime. Les unités sont assignées à cette mission à ce moment, mais ne partent réellement en mission que plus tard, si elles y partent. Une fois assignées, elles ne peuvent pas engager d'autre mission pendant le tour de joueur, même si elles ne volent pas en mission de patrouille maritime. Indiquez les unités aériennes assignées à cette mission avec des marqueurs de votre choix, comme un marqueur de dégât, par exemple.

Une unité aérienne assignée à cette mission a une zone de patrouille maritime, qui couvre tout hex de mer complet ou partiel se trouvant dans la portée de bombardement de l'unité aérienne. Par exemple, un Ju88A4 (valeur de mouvement de 26) assigné à cette mission aurait une zone de patrouille maritime de 26 hexs.

Lorsqu'un groupe naval ennemi (les groupes navals sont décrits dans la règle 27B2) commence une étape de mouvement, ou entre dans n'importe quel hex se trouvant dans la zone de patrouille maritime d'une unité aérienne, le joueur qui la possède peut annoncer une opération aérienne contre le groupe naval ennemi. Le mouvement du groupe naval est

temporairement suspendu pendant que l'opération aérienne est résolue.

L'opération aérienne est composée d'une ou plusieurs unités aériennes, décollant toutes de la même base aérienne, volant en mission de patrouille maritime en un seul groupe de mouvement jusqu'au groupe naval (l'hex cible). Les chasseurs actifs de la même base peuvent voler en mission d'escorte pendant l'opération. Les unités aériennes amies dans d'autres bases aériennes ne peuvent pas participer à cette opération.

Lorsqu'il atteint l'hex cible pendant l'étape de mouvement, le groupe de mouvement tente de détecter le groupe naval ennemi. Consultez la table de succès pour la tentative de détection ; lancez un dé, modifiez le jet si nécessaire, et déterminez le résultat.

Une seule force d'attaque de n'importe quelle base aérienne donnée peut tenter une détection contre un groupe naval donné dans un hex donné. Les groupes navals qui ne quittent pas l'hex (comme ceux débarquant sur une plage) ne sont pas sujets à une autre tentative de détection depuis la même base aérienne pendant le même tour de joueur. *Note* : Les forces d'attaque de différentes bases aériennes peuvent tenter une détection dans le même hex. Lancez un dé pour chaque force d'attaque et consultez la table de succès. Les résultats sont :

- *Echec* : Le groupe de mouvement n'a pas réussi à détecter le groupe naval ennemi. L'opération aérienne passe immédiatement à l'étape de retour à la base, et les unités aériennes, une fois rentrées, deviennent inactives.
- *Succès* : Le groupe de mouvement détecte le groupe naval ennemi. La séquence de l'opération aérienne continue normalement.

Pendant l'étape de résolution de mission, les unités aériennes engagées dans cette mission bombardent les unités navales dans le groupe naval ennemi. Le bombardement est résolu de la même façon que le bombardement des unités navales au port (règle 20G2g ci-dessus).

A la fin d'une opération de patrouille maritime, le joueur peut immédiatement engager une autre opération de patrouille maritime contre le même groupe naval ennemi dans le même hex, si il a encore des unités aériennes en patrouille maritime capables de le faire. Une fois que le joueur cesse d'engager

ces opérations de patrouilles maritimes, le groupe naval ennemi reprend son mouvement.

Les unités aériennes en CAP ne peuvent pas passer en Patrouille d'escorte Maritime. L'escorte pour les Patrouilles Maritimes doit être originaire de la même base et faire partie du même groupe de mouvement qui a réussi la détection.

i. Défense Côtière. L'hex cible de cette mission peut être n'importe quel hex contenant des défenses côtières ennemies. La force de bombardement tactique d'une unité aérienne engagée dans cette mission est réduite de moitié. Consultez la table de bombardement pour chaque attaque de bombardement de défense côtière. Pour deux points de dégâts obtenus sur la défense côtière dans l'hex, mettez un marqueur de un point de dégât sur la défense côtière. (Les défenses côtières et les effets des dégâts sont décrits dans la règle 33B).

Règle 21 —Combat Aérien

Le combat aérien se produit lorsque des chasseurs en mission d'interception volent jusqu'à un hex contenant des unités aériennes ennemies en mission. (Les patrouilles d'attaque, qui sont similaires au combat aérien, sont décrites à la fin de cette règle).

Dans chaque opération aérienne, le combat aérien est résolu dans l'hex cible pendant l'étape de résolution du combat aérien. Il y a deux phases dans un combat aérien : la préparation et la résolution.

A. Préparation.

Suivez ces étapes pour la préparation du combat aérien :

1. Préparation de la Force en Mission et de l'Écran. Le joueur en action sépare ses unités aériennes en deux groupes : l'écran d'escorte et la force en mission. Toutes les escortes sont placées dans l'écran. Les chasseurs en mission de bombardement peuvent larguer leurs bombes à ce moment mais restent dans le groupe de la force en mission.

2. Préparation des Intercepteurs. Le joueur en réaction sépare ensuite ses unités aériennes en deux groupes : celui qui attaquera l'écran (le groupe d'engagement) et celui qui attaquera la force en mission (le groupe de contournement). Le joueur divise ses intercepteurs entre les deux groupes comme il le désire.

B. Résolution.

Pendant le combat aérien, les unités aériennes adverses se tirent les unes sur les autres. Une unité aérienne avec une force d'attaque aérienne de 0 ne peut jamais faire feu en combat aérien.

1. Séquence. Suivez ces étapes pour résoudre le combat aérien.

a) Etape d'Allocation de l'Écran. Les intercepteurs alloués pour attaquer l'écran d'escorte engagent l'écran en combat aérien. (Ignorez toutes les autres unités aériennes dans l'hex pendant cette étape). Le joueur en interception prend au hasard une escorte de l'écran et l'alloue aléatoirement à l'intercepteur qui va la combattre. (« Prendre au hasard » et « allouer aléatoirement » signifie réellement que le joueur choisit au hasard, comme en mettant les unités aériennes dans une tasse et en en tirant une sans la regarder). Répétez cette procédure de façon à allouer un intercepteur à chaque escorte, dans la mesure du possible.

Si un camp a plus d'unités aériennes que l'autre, le joueur qui les possède alloue ses unités aériennes supplémentaires contre les unités aériennes ennemies, en les distribuant aussi équitablement que possible. (Par exemple, aucune unité aérienne ennemie ne peut se voir allouer trois unités contre elle tant que chaque autre unité aérienne ennemie n'a pas encore deux unités aériennes d'allouées contre elle). Pour allouer les unités aériennes supplémentaires, le joueur qui les possède choisit (et pas au hasard) une unité aérienne ennemie et sélectionne aléatoirement une de ses unités aériennes supplémentaires, et l'alloue contre l'unité aérienne ennemie. Répétez cette procédure jusqu'à ce que toutes les unités aériennes supplémentaires soient allouées.

Si il y a plus d'escorte que d'intercepteurs, le joueur qui les possède n'a pas besoin de les allouer contre les intercepteurs attaquant l'écran. Il peut à la place les garder pour attaquer le groupe en contournement (étape c ci-dessous).

b. Etape du Tir. Résolvez le combat aérien entre les unités aériennes allouées.

Lorsqu'une unité aérienne est allouée contre une autre, chaque unité tire sur l'autre unité. Appliquez les résultats du combat après que les deux unités aériennes aient tiré.

Lorsque plusieurs unités aériennes engagent une seule unité aérienne, l'engagement est résolu en une série de rounds de tir. Sélectionnez aléatoirement l'ordre dans lequel les unités aériennes attaqueront, une par round, l'unité aérienne seule. Résolvez chaque round l'un après l'autre ; Les deux unités aériennes du round se tirent l'une sur l'autre. Appliquez les résultats du combat après que

les deux unités aient tiré. Le joueur qui possède les unités aériennes peut volontairement terminer un engagement à la fin de n'importe quel round de tir. L'engagement se termine automatiquement lorsque :

- Le premier résultat de combat (retour, abattu, ou élimination) est obtenu contre l'unité aérienne qui est seule, même si toutes les autres unités aériennes n'ont pas encore tiré.
- Toutes les unités aériennes ont engagé l'unité aérienne qui est seule.

Exemple : Trois intercepteurs engagent une escorte. Le premier intercepteur tire sur l'escorte, et obtient un résultat sans effet ; l'escorte tire en retour sur l'intercepteur et obtient un résultat éliminé. Le possesseur des intercepteurs choisit de continuer l'engagement. Le deuxième intercepteur tire et obtient un résultat abattu ; l'escorte tire en retour mais ne fait rien. L'engagement se termine automatiquement à ce moment, avant que le troisième intercepteur ne tire. Pendant l'engagement, un intercepteur a été éliminé, et l'escorte a été abattue.

Lorsque cette étape de tir est terminée, toutes les unités aériennes impliquées en combat aérien pendant cette étape ont terminé leur combat et sont ignorées pour le reste de la résolution du combat aérien dans l'hex.

c) Etape d'Allocation du Contournement. Résolvez le combat aérien entre les escortes non engagées et les intercepteurs qui tentent de contourner l'écran. Le joueur qui les possède alloue aléatoirement ses escortes contre les intercepteurs, comme dans l'étape a.

d) Etape de Tir. Résolvez le combat aérien comme dans l'étape b, sauf que les intercepteurs ne peuvent pas tirer. Les intercepteurs qui survivent à cette étape attaquent la force en mission. *Exemple :* Trois intercepteurs tentent de contourner l'écran, et il y a deux escortes non engagées. Le joueur qui les possède alloue aléatoirement ses escortes contre les intercepteurs. Chaque escorte attaque, l'une repoussant un intercepteur, l'autre n'obtenant aucun effet. Les intercepteurs ne peuvent pas attaquer les escortes. Un intercepteur est repoussé et les deux autres sont passés à travers l'écran.

e) Etape d'Allocation de la Force en Mission. Les intercepteurs ayant réussi à contourner l'écran d'escorte attaquent la force en mission. Le joueur qui les possède alloue aléatoirement les intercepteurs contre les unités aériennes de la force en mission comme dans l'étape a. Les unités aériennes de la force en mission qui ne

sont pas attaquées par des intercepteurs sont ignorées ; elles n'attaquent ni ne sont attaquées.

f) Etape de Tir. Résolvez le combat aérien comme dans l'étape b. *Exception* : Lorsque plusieurs intercepteurs sont alloués contre une unité aérienne de la force en mission, suivez la procédure de l'étape b. Par contre, l'unité aérienne de la force en mission ne peut tirer qu'une fois pendant l'engagement ; si l'unité n'a pas tiré au début d'un round, le joueur qui la possède décide si oui ou non elle tirera pendant le round.

2. Résultats du Combat. Les résultats sont :

- : **Pas d'Effet.** Le tir n'a aucun effet.

R : Repoussé. Une unité aérienne repoussée retourne immédiatement à la base et devient inactive.

A : Abattue. Une unité aérienne abattue retourne immédiatement à la base puis devient abattue ; retirez l'unité aérienne du jeu et placez la dans la zone abattue de son tableau aérien.

K : Éliminé. Une unité aérienne éliminée est immédiatement retirée du jeu. Placez la dans la zone éliminé de son tableau aérien.

Les unités aériennes retournant à la base suite à un résultat de combat suivent la même procédure de retour que pendant l'étape de retour à la base.

3. Différentiels. Lorsqu'une unité aérienne tire sur une unité aérienne adverse, calculez le différentiel d'attaque en soustrayant la force de défense de l'unité qui se fait tirer dessus de la force d'attaque de l'unité qui tire. *Exemple* : Dans un échange de tir entre un P-51D5 (8F8) et un Ju 87D (3A4), le P-51D5 aurait un différentiel d'attaque de +4 (la force d'attaque de 8 du P-51D5 moins la force de défense de 4 du Ju 87D) et le Ju 87D aurait un différentiel d'attaque de -5. Le différentiel d'attaque détermine la colonne utilisée sur le tableau de résultats du combat aérien. Pour chaque attaque, lancez deux dés et modifiez le jet comme indiqué sur la table. Le résultat du combat aérien se trouve à l'intersection du jet de dés modifié et de la colonne du différentiel d'attaque correct.

Exemple de Combat Aérien : Un chasseur Me 109G6 (8F6) et un chasseur Fw 190A2 (9F7) Allemands interceptent une force Américaine de deux bombardiers B-25D (4B5) escortés par un chasseur P-40N (6F6), un chasseur P-38J (7F8) et un chasseur P-51D5 (8F8).

Etape a : Le joueur de l'Axe alloue le Me 109G6 contre un des chasseurs Américain ; il est alloué aléatoirement contre le P-40N. Le Fw 190A2 essaie de contourner l'écran. Le joueur Allié choisit d'envoyer les deux escortes restantes contre le Fw 190A2.

Etape b : Le P-40N tire avec un différentiel de 0 ; un 9 est obtenu, aucun effet. Le Me 109G6 tire à +2 ; obtient 6, le P-40N est abattu.

Etape c : Le joueur Américain choisit aléatoirement l'ordre dans lequel les escortes non engagées attaqueront l'intercepteur en contournement. La première escorte à attaquer est le P-38J.

Etape d : Pendant le premier round, le P-38J attaque le Fw 190 en contournement. Le différentiel est 0 ; un 7 est obtenu, aucun effet. (Le Fw 190 ne peut pas tirer). Comme il n'y a pas eu de résultat au premier round, le P-51 tire pendant le second round. Le différentiel est +1 ; un 8 est obtenu, aucun effet. (Comme avant, le Fw 190 ne peut pas tirer).

Etape e : Le joueur de l'Axe alloue aléatoirement le Fw 190A2 ayant réussi le contournement contre un des B-25D de la force en mission. L'autre B-25D est ignoré.

Etape f : Le Fw 190A2 tire à +4 ; un 5 est obtenu et modifié en 4 (à cause du type F attaquant un type B), ce qui élimine le B-25D. Le B-25D tire à -3 ; un 7 est obtenu et modifié en 8 (à cause du type B attaquant un type F), aucun effet.

C. Patrouilles d'Attaque.

Les chasseurs volent en mission de patrouille d'attaque, comme expliqué dans la règle 20D. Les chasseurs en patrouille font des patrouilles d'attaques contre les unités aériennes du joueur en action, dans une procédure similaire au combat aérien. Contrairement au combat aérien, le joueur en action ne peut pas attaquer les chasseurs en patrouille.

Lors de la résolution d'une patrouille d'attaque faite par des chasseurs en patrouille dans un hex, suivez cette procédure.

Le joueur en action se prépare pour la patrouille d'attaque comme pour le combat aérien (règle 21A ci-dessus), en formant l'écran d'escorte et la force en mission. Le joueur en réaction, par contre, ne forme pas de groupe d'engagement ou de contournement. A la place, le joueur en réaction alloue ses chasseurs en patrouille comme suit :

- 1) Sélectionnez aléatoirement un chasseur de l'écran, et allouez le aléatoirement à un chasseur ennemi en patrouille. Répétez cette étape jusqu'à ce que chaque chasseur de l'écran soit alloué à un chasseur en

patrouille, ou jusqu'à ce qu'un des deux joueurs n'ait plus d'unités aériennes à allouer.

- 2) Si le joueur en réaction a encore des chasseurs non alloués, sélectionnez aléatoirement une unité aérienne de la force en mission, et allouez la aléatoirement à un chasseur en patrouille. Répétez cette étape jusqu'à ce que chaque unité aérienne de la force en mission soit alloué à un chasseur, ou jusqu'à ce qu'un des deux joueurs n'ait plus d'unités aériennes à allouer.
- 3) Si le joueur en réaction a encore des chasseurs non alloués, il alloue ces chasseurs supplémentaires contre les unités aériennes ennemies, en les distribuant aussi également que possible. (Par exemple, aucune unité aérienne ennemie ne peut se voir allouer trois chasseurs avant que chaque unité aérienne ennemie ne soit allouée à deux chasseurs). Pour allouer les chasseurs supplémentaires, le joueur en réaction choisit (pas au hasard) une unité aérienne ennemie et lui alloue aléatoirement un de ses chasseurs. Répétez cette procédure jusqu'à ce que tous les chasseurs supplémentaires soient alloués.

Le joueur en réaction résout les patrouilles d'attaque individuelles. Calculez le différentiel d'attaque (par la règle 21B3 ci-dessus) du chasseur en patrouille contre sa cible. Lancez un dé et consultez la table de patrouille d'attaque. Les résultats sont identiques à ceux du combat aérien (règle 21B2) et sont appliqués immédiatement.

Exemple : Un chasseur Me 109G6 (8F6) attaque en patrouille un bombardier B-25D (4B5). Le différentiel d'attaque est +3 ; le joueur en réaction obtient un 4 au dé, repoussant le B-25D.

Règle 22 — Tir Anti Aérien

Les unités aériennes peuvent subir le tir anti aérien (AA) ennemi lorsqu'elles volent dans certaines missions. Diverses unités terrestres, navales et symboles de la carte ont des forces AA.

Il y a deux types d'AA : lourd et léger. Cette distinction est utilisée pour les unités AA, comme expliqué dans les règles et sur les tableaux. (De plus, les unités de combat AA

lourdes ont de l'ATEC, et les unités de combat AA légères n'en ont pas).

A. Capacités.

1. Unités de Combat AA. Une unité de combat AA est une unité avec le symbole AA, une taille d'unité, et une force de combat imprimée (même si cette force imprimée est de 0). Une unité de combat AA a sa force AA imprimée dans le coin supérieur gauche de son pion.

2. Unités AA de Position. Une unité AA de position n'a ni force de combat ni taille d'unité imprimée ; sa force AA est imprimée dans le coin supérieur gauche de son pion. Les unités AA de position fonctionnent quelque peu différemment des unités de combat régulières :

- Elles ont toutes une force de combat de 0, quel que soit le nombre de points de force AA qu'elles possèdent.
- Le nombre de ces unités dans un hex n'est pas limité ; la limite d'empilement ne les affecte pas.
- Pour le transport, chaque point de force AA de position compte pour 1/2 RE et possède de l'équipement lourd.
- Une unité AA de position n'a aucune capacité d'ATEC. Les unités AA de position ne sont pas comptées dans les calculs d'AEC ou d'ATEC.

Pendant son tour de joueur, le joueur en phase peut librement disperser et recombinaison ses unités AA de position tant que le total de force AA de l'hex ne change pas. Par exemple, une unité AA de position de 2 points de force pourrait se disperser en deux unités AA de position de 1 point de force.

3. Autres Forces avec de l'AA. Les unités navales, les fortifications portuaires, et les groupements divisionnaires d'artillerie Britanniques ont des forces AA légères, comme imprimées sur leurs pions.

Diverses autres unités terrestres ont des forces AA légères intrinsèques, comme indiqué sur le résumé AA intrinsèque. Par exemple, une division d'infanterie Britannique a 1 point AA léger.

Certains symboles de la carte ont des forces AA légères, comme indiqué sur le tableau AA intrinsèque, si ils sont possédés par les joueurs indiqués. *Note :* La force AA intrinsèque d'un hex est la somme de toutes les forces AA intrinsèques des symboles qui s'y trouvent.

B. Résolution.

1. Restrictions. Pendant l'étape de tir AA d'une opération aérienne, le joueur en réaction peut faire des tirs AA contre les unités aériennes en missions de transport ou de bombardement dans

l'hex cible de l'opération. Le joueur ne peut pas faire de tirs AA contre les unités aériennes ennemies engagées dans d'autres missions. Par exemple, un joueur ne peut pas faire de tirs AA contre des chasseurs ennemis en mission d'escorte.

En général, toute la force AA d'un hex, excepté celle des unités navales, peut tirer sur les unités aériennes appropriées. Les exceptions sont :

- *Contre le Type HB* : Habituellement, seul l'AA lourd peut tirer contre les unités aériennes de type HB. L'AA lourd et léger, par contre, peuvent tous deux tirer sur une unité aérienne de type HB en mission de transport (comme un largage de mine aérien), de bombardement d'unités navales ennemies au port, ou de patrouille de bombardement naval.
- *Contre des Unités Aériennes en mission de patrouille de bombardement naval* : Seule l'unité navale en mer dans l'hex avec la plus grande force AA peut tirer. Aucune autre unité avec de l'AA dans l'hex ne peut tirer. Par exemple, si des unités aériennes Allemandes volent en mission de bombardement de patrouille navale contre un groupe naval Allié composé d'un USN task force (AA 5) et plusieurs transports maritimes (AA 2 chacun), seul le task force peut tirer en AA.
- *Contre des unités aériennes en mission de bombardement des unités navales au port* : Toutes les unités AA non navales dans l'hex peuvent tirer, ainsi que l'unité navale au port avec la plus grande force AA. Par exemple, si des unités aériennes Alliées volent en mission de bombardement d'unités navales au port dans un port Italien contenant 3 points AA de position, et plusieurs transports maritimes (AA 2 chacun) au port, l'AA de position et un transport peuvent tirer, avec un total de 5 points AA légers.
- *Contre des unités aériennes en mission de bombardement de port* : Toutes les unités AA non navales dans l'hex peuvent tirer, ainsi que l'unité navale au port avec la plus grande force AA. Aucune autre unité navale ne peut faire de tir AA.
- *Contre des unités aériennes en mission de bombardement de SAD* : Les unités terrestres attaquant un hex ennemie peuvent tirer en AA contre les unités

aériennes ennemies en mission de SAD dans l'hex. Seules les unités terrestres participant à ce combat peuvent tirer. Totalisez les forces AA des unités attaquant et divisez ce total par le nombre d'hexs contenant des unités attaquant l'hex. Le résultat est la force du tir AA. *Exemple* : Des unités aériennes Allemandes volent en SAD au dessus d'un hex. Le joueur Allié attaque les unités Allemandes dans cet hex à partir de trois hexs différents : ces unités ont 4 points AA dans un hex, 0 dans le second, et 2 dans le troisième. Le joueur Allié totalise 6 points AA et les divise par 3 (comme les attaquants occupent 3 hexs) ; ainsi le joueur Allié tire contre les unités aériennes en SAD avec une force AA de 2.

Chaque point de force AA dans un hex peut tirer sur chaque unité aérienne ennemie qu'il a le droit d'attaquer. *Exemple* : 4 unités aériennes Alliées de type B bombardent un hex contenant un bataillon AA lourd de la Luftwaffe de 2 points. L'unité AA peut tirer 4 fois, en faisant une attaque à 2 points sur chaque unité aérienne.

2. Procédure. Pour chaque attaque AA, suivez cette procédure pour résoudre le tir AA :

- Totalisez la force AA éligible pour tirer sur l'unité aérienne cible.
- Trouvez la colonne de force AA appropriée sur la table de tir anti aérien. Utilisez la colonne qui se rapproche le plus (sans dépasser) de la force d'attaque AA. Par exemple, un tir AA de 9 points utiliserait la colonne 7. *Note* : Si la force de tir AA est inférieure à 1, le tir AA n'a aucun effet.
- Lancez deux dés et modifiez le total avec les modificateurs donnés sur la table de tir anti aérien.
- A l'intersection du résultat modifié et de la colonne de force AA se trouve le résultat. Les résultats sont identiques à ceux du combat aérien (règle 21B2) et sont appliqués immédiatement.

Règle 23 — Règles Aériennes Spéciales

A. Capacités des Chasseurs.

1. Chasseurs-Bombardiers. Une unité aérienne de type F volant en mission de bombardement a sa force d'attaque réduite de 2 (mais jamais inférieure à 1). Par exemple, un chasseur Spit 5 (7F6) en mission de bombardement aurait une force d'attaque de 5 (sa force de défense reste non modifiée à 6).

Pendant l'étape du combat aérien, un chasseur volant en mission de bombardement peut larguer son chargement de bombes pendant la préparation au combat. Si il le fait, le chasseur récupère sa force d'attaque imprimée, mais a sa force de bombardement réduite de 2/3 pour le reste de l'opération aérienne. (Notez qu'un chasseur larguant sa cargaison de bombes garde une force de bombardement minimale, qui représente sa capacité de mitraillage).

2. Décollage en Catastrophe. Si une base aérienne est dans l'hex cible d'une opération aérienne, les chasseurs du joueur en réaction qui se trouvent dans la base peuvent décoller en catastrophe pendant l'étape de mouvement d'interception de l'opération. Les chasseurs actifs et inactifs peuvent décoller en catastrophe.

Un chasseur décollant en catastrophe fait une mission de transfert à 1 saut (règle 20A). (Il ne peut pas être attaqué par une patrouille lorsqu'il décolle en catastrophe). Lorsqu'elle arrive à destination, l'unité aérienne devient inactive.

B. Vol par Etapes.

Pendant l'étape de mouvement d'une opération aérienne, les unités aériennes du joueur en action peuvent faire une étape de vol avant d'engager leur mission. Une unité aérienne fait un vol en étape en volant en mission de transfert à 1 saut (règle 20A). (Elle peut être attaquée par une patrouille lorsqu'elle vole en étape). Lorsqu'elle arrive à la base aérienne de l'étape, l'unité commence sa mission. Par exemple, le joueur en action à l'intention de faire voler un chasseur en mission d'escorte. Il le fait d'abord voler en étape jusqu'à une base aérienne à portée de transport. Depuis cette base aérienne d'étape, il démarre sa mission d'escorte. Notez que : 1) un transport ne peut pas emmener de cargaison lorsqu'il vole par étapes (car il n'a pas encore commencé sa mission de transport) ; 2) les unités aériennes ne peuvent faire d'étapes que pendant l'étape de mouvement de la mission, et jamais pendant l'étape de mouvement d'interception ou de retour à la base.

Une unité aérienne ne peut pas faire d'étape si elle vole en mission de bombardement de SAD ou de patrouille de bombardement naval.

C. Portée Etendue.

Les unités aériennes peuvent voler en portée étendue dans certaines missions :

- Les chasseurs peuvent voler en portée étendue en mission d'escorte et de CAP. Un chasseur volant en portée étendue double sa portée de mission, mais ses forces d'attaque et de défense sont réduites de 2 chacune (mais jamais en dessous de 1).
- Les bombardiers et les unités aériennes de transport peuvent faire la plupart des missions de bombardement en portée étendue en emportant une cargaison de bombes réduite. Les missions de bombardement de SAD, par contre, ne peuvent pas être faites en portée étendue. Un bombardier ou un transport volant en portée étendue double sa portée de mission, mais ses forces de bombardement sont réduites de 2/3. *Exemple :* Un bombardier avec une force de bombardement de 3-6 aurait sa force tactique réduite à 1 et sa force stratégique réduite à 2.
- Les transports peuvent voler en mission à portée étendue. Un transport volant en mission de transport régulier, parachutage, ou largage de mines étendue double sa portée de mission, mais réduite de moitié sa capacité de cargaison.

Alternativement, un transport peut faire un mission de transport régulière en aller simple en portée étendue, avec une portée égale à trois fois sa valeur de mouvement imprimée, et une capacité de cargaison réduite de moitié.

Une unité aérienne avec une astérisque après sa capacité de mouvement à sa portée multipliée par 1,5, au lieu de la doubler, lorsqu'elle vole en mission à portée étendue. (*Note :* Il n'y a qu'une seule unité aérienne de ce type da *Second Front*, le Lanc Britannique, avec une valeur de mouvement de 40*. Sa portée étendue est de 60 hexs).

Une unité aérienne volant en portée étendue peut aussi retourner à la base en utilisant sa portée étendue.

D. Planeurs.

Les unités aériennes de types GT et GHT sont des planeurs, avec les mêmes capacités de cargaisons que les types T et HT (respectivement). Les planeurs ont une valeur de mouvement imprimée de « T » ; ils ne peuvent pas voler eux-mêmes, mais doivent être remorqués. Une unité aérienne de transport non planeur peut remorquer un planeur ; le transport peut emporter une cargaison normale lorsqu'il

remorque. Empilez le planeur avec l'unité qu'il remorque. Ces deux unités aériennes sont traitées comme une seule unité aérienne pour tout ce qui les concernent. Modifiez la force de défense aérienne du remorqueur par la force de défense du planeur. Par exemple, un Ju 52 (1T2) remorquant un DFS 230 (OGT-1) a une force de défense de 1. N'importe quel résultat de combat (de la patrouille d'attaque, combat aérien, ou tir anti aérien) affecte également le remorqueur et le planeur.

Un transport ne peut pas voler en portée étendue lorsqu'il remorque un planeur.

Un planeur ne compte jamais dans la capacité d'une base aérienne.

Un planeur est éliminé (retiré du jeu et placé dans la zone éliminé du tableau aérien) immédiatement après son utilisation dans une mission de parachutage.

Lorsqu'un planeur est utilisé en mission de transport régulier, lancez un dé lorsque le planeur atterrit dans une base aérienne. Sur un résultat de 5 ou 6, le planeur est éliminé. *Note* : Un planeur peut être éliminé uniquement par le transport, il peut faire des transferts sans risque d'élimination.

E. Capacités des Bombardiers.

1. Bombardiers en Piqué. Lors de l'utilisation de la table de bombardement, les unités aériennes de type D ont leur jet de dé de bombardement modifié par +1. Ce modificateur n'est pas utilisé si un autre type de bombardier combine ses forces d'attaque avec ces unités pour faire un bombardement.

2. Bombardiers Lourds. Les unités aériennes de type HB ne peuvent pas opérer (décoller et atterrir) depuis un aéroport temporaire. Ils ne peuvent pas faire de vols en étapes. Ils ne peuvent pas voler en mission de bombardement de soutien au sol ou de soutien aérien défensif.

F. Avions à Roquettes et à Réaction.

Les unités aériennes avec le préfixe R sont des avions propulsés par roquettes ; celles avec le préfixe J sont propulsées par réaction. Les unités aériennes à roquettes et à réaction ne peuvent pas décoller ou atterrir depuis un aéroport temporaire.

La portée d'interception d'un chasseur à roquettes est sa valeur de mouvement.

Un avion à roquettes ne peut pas faire de vol par étapes.

G. Opérations Aériennes de Nuit.

Une opération aérienne se produit soit pendant le jour, soit pendant la nuit. (Les

règles précédentes décrivent les opérations aériennes de jour). Au début d'une opération aérienne, le joueur en action déclare si c'est une opération de jour ou de nuit.

Pour cette règle, une unité aérienne de nuit est toute unité aérienne avec le préfixe « N » devant son type d'unité (comme NB ou NF) ; toutes les autres unités aériennes sont des unités de jour. La présence du préfixe N ne change pas les capacités générales d'une unité aérienne. Par exemple, une unité aérienne de type NB est traitée comme une unité aérienne de type B en combat aérien et pour le tir AA. Les unités aériennes de nuit ne sont pas restreintes aux opérations de nuit et peuvent participer aux opérations de jour sans pénalités. Les unités aériennes de jour peuvent participer aux opérations de nuit, mais sont pénalisées lorsqu'elles le font.

Les missions suivantes peuvent être faites de nuit :

- Les unités aériennes peuvent voler en mission de transfert et de transport de nuit.
- Les unités aériennes peuvent voler en mission de bombardement stratégique de nuit ; mais pas en mission de bombardement tactique.
- Les chasseurs nocturnes (uniquement) peuvent voler en CAP de nuit. Les unités aériennes volant en CAP de nuit ne peuvent pas interagir avec les unités aériennes volant en opération aérienne de jour. De même, les unités aériennes en CAP de jour ne peuvent pas interagir avec les unités aériennes opérant de nuit.
- Notez qu'aucun chasseur ne peut voler en escorte de nuit.

Les unités aériennes de jour sont pénalisées comme suit lorsqu'elles volent de nuit :

- Une unité aérienne de jour a sa force d'attaque réduite à 0 (et ne peut donc pas tirer en combat aérien) pendant la nuit.
- Une unité aérienne de jour a sa force de bombardement réduite de moitié lorsqu'elle bombarde de nuit.
- Une unité aérienne de jour volant pendant la nuit peut se crasher à l'atterrissage lorsqu'elle retourne à la base. Un résultat *succès* signifie que l'unité atterrit sans problèmes. Un résultat *échec* signifie que l'unité se crashe à l'atterrissage et devient immédiatement abattue – retirez l'unité aérienne du jeu et placez là dans la zone abattu du tableau aérien. Ajoutez un

modificateur de +2 au dé pour de telles unités.

H. Codes des Unités Aériennes.

Les unités aériennes peuvent avoir un ou plusieurs codes, comme indiqué sur le tableau d'identification des unités. Les codes définissent certaines capacités spécifiques ou spéciales des unités aériennes, et ces capacités modifient souvent les jets de dés de bombardement ou de tir AA, comme indiqué dans les tables appropriées. De plus, les unités aériennes avec des codes ont les capacités suivantes.

1. L : Basse Altitude. Les unités aériennes avec un code L opèrent presque exclusivement à basse altitude, et les effets sont indiqués par les modificateurs de la table de tir AA.

2. T : Capacité Anti Chars. Les unités aériennes avec un code T sont équipées d'un armement spécial anti chars. Lorsqu'elles volent en mission de soutien aérien défensif dans un hex, comptez une unité aérienne avec un code T comme 3 RE d'ATEC complets. Comptez ces RE pour la proportion d'ATEC, mais pas dans le total de RE. *Exemple :* Une unité aérienne avec un code T vole en mission de SAD dans un hex contenant deux divisions d'infanterie (chacune 3 RE sans ATEC). Lors du calcul de la proportion d'ATEC pour l'hex, il y a 3 RE d'ATEC (grâce à l'unité aérienne) et un total de 6 RE (les deux divisions). La proportion d'ATEC est donc de 1/2 (3/6).

3. C : Capacité de Porte Avions. Les unités aériennes avec un code C sont entraînées et équipées pour opérer à partir de portes avions. Les unités aériennes avec un code C (uniquement) peuvent atterrir et voler en mission à partir de groupes de portes avions (les groupes de portes avions sont décrits dans la règle 27A). Une unité aérienne avec un code C n'est pas obligée de se baser sur un porte avions ; elle peut utiliser n'importe quelle base aérienne.

4. F : Hydravion/Bateau Volant. Les unités aériennes avec un code F sont composées d'hydravions ou de bateaux volants. Une unité aérienne avec un code F doit se trouver dans une base aérienne située dans un hex de mer ou de lac partiel ; elle ne peut pas utiliser d'autres bases aériennes.

Une unité aérienne avec un code F peut voler en mission de transport régulier (règle 20F1) et atterrir avec sa cargaison dans n'importe quel hex de mer ou de lac partiel sous possession amie. Elle ne peut pas, par contre, faire une mission à aller simple de cette manière.

5. S : Capacité Anti Navire. Les unités aériennes avec un code S sont entraînées et spécialisées pour attaquer les unités navales, comme indiqué par les modificateurs de la table de bombardement.

6. M : Missiles Anti Navires. Les unités aériennes avec un code M transportent des missiles anti navires pour attaquer les unités navales. Lorsqu'une unité aérienne avec un code M vole en mission de bombardement d'unités navales au port ou en patrouille de bombardement naval, sa force de bombardement tactique est doublée, et l'attaque utilise le modificateur de bombardement du code M.

7. V : Torpilles Anti Navires. Les unités aériennes avec un code V sont spécialement entraînées pour attaquer les unités navales, comme indiqué par les modificateurs de la table de bombardement. Lorsqu'une unité aérienne avec un code V vole en mission de patrouille de bombardement naval, elle peut :

- Emporter une cargaison de bombes standards, opérant comme une unité aérienne avec un code S.
- Emporte des torpilles, en doublant sa force de bombardement tactique.

A cause des défenses portuaires (comme les filets anti-torpilles), une unité aérienne avec un code V en mission de bombardement d'unités navales au port n'emporte pas de torpilles, à la place, elle emporte une cargaison de bombes standard, et opère comme une unité aérienne avec un code S.

8. B : Bombardement Haute Précision. L'unité aérienne avec un code B (Le Lanc Britannique, 3HB5 2-18/B/40*) est hautement entraîné au bombardement de précision. Lorsqu'elle vole en mission de bombardement tactique utilisant la table de bombardement, elle utilise sa force de bombardement stratégique au lieu de sa force de bombardement tactique. Par exemple, lorsqu'elle vole en mission de bombardement de défense côtière, elle a une force de bombardement de 18 et non de 2.

9. I : Intercepteurs Dédiés. Les unités aériennes avec un code I sont des intercepteurs dédiés à la défense ponctuelle. Elles ne peuvent voler qu'en mission d'interception ou de transfert.

10. X : Unités Aériennes Fragiles. Les unités aériennes avec un code X sont très fragile (comme le bombardier Allemand « Mistel »). Une unité aérienne avec un code X qui part en mission est automatiquement abattue lors de l'étape de retour à la base ; retirez la du jeu et placez la dans la zone abattu du tableau aérien.

I. Bases Spéciales Alliées.

1. Zones de Hangars. A cause du grand nombre d'unités aériennes Alliées généralement basées en Angleterre et en Afrique du Nord, le joueur Allié peut utiliser les zones de hangars au lieu des bases aériennes spécifiques dans ces régions.

Pour les règles du jeu, une zone de hangars a une capacité de base aérienne illimitée. Les unités aériennes basées en Angleterre peuvent utiliser la zone de hangars d'Angleterre comme leur base aérienne ; les unités aériennes basées en Afrique du Nord peuvent utiliser la zone de hangars d'Afrique du Nord comme leur base aérienne.

Une unité aérienne dans une zone de hangars peut décoller depuis n'importe quelle base aérienne ou hex de terrain dégagé complet dans la région de la zone. Par exemple, une unité aérienne dans la zone de hangars d'Angleterre peut décoller depuis n'importe quelle base aérienne ou hex de terrain dégagé complet en Angleterre.

N'importe quelle unité aérienne peut atterrir dans une zone de hangars dans n'importe quelle base aérienne ou hex de terrain dégagé complet dans la région de sa zone.

2. Zones de Garnisons. Le joueur Allié est obligé de maintenir des garnisons dans différentes régions (règle 37E), y compris quelques garnisons d'unités aériennes. Lorsqu'une unité aérienne est en garnison, placez la dans la zone de garnison appropriée du tableau aérien.

Deux garnisons aériennes, pour l'Angleterre et l'Afrique du Nord, sont sur la carte. Lors de l'entrée et de la sortie des garnisons dans ces régions, le joueur déplace simplement les unités aériennes entre les zones de garnisons et de hangars, selon ce qui est nécessaire. Par exemple, lorsque le joueur Allié décide d'ajouter une unité aérienne à la garnison de défense de l'Angleterre, il choisit une unité aérienne de la zone de hangars d'Angleterre et la place dans la zone de garnison de défense de l'Angleterre.

Deux garnisons aériennes, pour le moyen orient et le proche orient sont hors carte. Pour *Second Front*, les unités aériennes dans la zone de hangars d'Afrique du Nord peuvent entrer et sortir de ces zones de garnisons comme pour la garnison d'Afrique du Nord. (Deux garnisons supplémentaires, pour l'Islande et les Balkans ont des zones sur le tableau aérien Allié. Elles ne sont pas utilisées dans *Second Front*).

Lorsqu'elle est en garnison, une unité aérienne ne peut pas partir en mission.

J. Forces Anti Navires Alliées.

Les unités aériennes indiquées dans les OB aériens anti navires Alliés sont dédiées aux forces anti navires. Ces unités aériennes peuvent être basées uniquement dans les zones de hangars d'Angleterre et d'Afrique du Nord. Elles ne peuvent voler qu'en mission de patrouille de bombardement naval.

Note : Pour simplifier le jeu, distinguez les forces anti-navires des autres unités aériennes dans les zones de hangars.

Règle 24 — Débarquements Aéroportés

La mission de parachutage (règle 20F2) détaille comment sont transportés et largués les points de ravitaillement et les unités parachutables dans les hexs cibles. Les unités terrestres avec le symbole de parachute, aéroporté/planeur, ou paracommando sont des unités parachutables. *Note :* Les unités avec le symbole d'infanterie parachutiste ne sont pas de unités parachutables ; le terme parachute ici, n'est qu'une désignation honoraire.

Les unités et le ravitaillement peuvent être largués dans n'importe quel hex de terre, y compris les hexs occupés par des unités ennemies.

A. Désorganisation.

Une unité aérienne parachutable peut subir une désorganisation lorsqu'elle est parachutée. Un point de ravitaillement peut être dispersé lorsqu'il est parachuté. Pendant l'étape de résolution de mission, lancez un dé pour chaque unité ou point de ravitaillement parachuté et consultez la table de désorganisation de parachutage. Modifiez le dé comme indiqué sur la table, trouvez le résultat, et appliquez le immédiatement. Les résultats sont :

- **Pas d'Effet :** L'unité ou le point de ravitaillement atterrit sans problèmes.
- **Dispersé :** Le point de ravitaillement est dispersé et retiré du jeu.
- **Désorganisé :** L'unité est désorganisée et a sa force de combat réduite de moitié.
- **Gravement Désorganisé :** L'unité est désorganisée. Sa force de défense est réduite de moitié. Sa force d'attaque est de zéro.
- **Éliminé :** L'unité est immédiatement éliminée.

Une unité qui est désorganisée le reste jusqu'à la prochaine phase initiale amie. Par exemple,

une unité de parachutistes Alliée désorganisée pendant le tour de joueur Allié reste désorganisée pour le restant du tour de joueur Allié et le tour de joueur de l'Axe suivant entier.

B. Opérations Terrestres.

1. Possession de l'Hex. Une unité aéroportée non désorganisée gagne immédiatement la possession de l'hex dans lequel est larguée, si cet hex n'est pas occupé par des unités ennemies. Une unité désorganisée ne peut pas gagner la possession de l'hex. *Exemple* : Une unité de parachutistes Alliée atterrit dans un hex possédé par l'Axe inoccupé contenant une base aérienne. L'unité est désorganisée lors du parachutage dans l'hex. Par conséquent, elle ne gagne pas la possession de l'hex, et le joueur Allié est incapable d'utiliser la base aérienne qui s'y trouve.

2. Débordement Aéroporté. Les unités parachutées dans un hex occupé par l'ennemi peuvent déborder les unités qui s'y trouvent si elles satisfont aux conditions de débordement (règle 13, en ignorant tous les coûts en PM). Le débordement se produit pendant l'étape de résolution de mission de l'opération aérienne, après que toutes les unités parachutées dans l'opération aient atterri. Seules les unités parachutées pendant cette opération peuvent participer au débordement aéroporté de l'hex ; les autres unités amies ne peuvent pas se joindre à ce débordement.

3. Combat. Les unités parachutées dans un hex occupé par des unités ennemies doivent les attaquer pendant la phase de combat ; si les deux camps occupent toujours l'hex à ce moment. Les unités amies dans d'autres hexs peuvent se joindre à l'attaque, selon les règles de combat standard.

Si les unités parachutées sont gravement dispersées (force d'attaque de 0) et sont obligées d'attaquer, et qu'il n'y a pas d'unité terrestre avec une force d'attaque supérieure à 0 participant à l'attaque, les unités attaquantes sont automatiquement éliminées. (Notez que ceci se produit même si il y a du soutien au sol ou du soutien d'artillerie disponible pour les unités attaquantes).

Lorsque différents camps occupent le même hex, le combat est résolu normalement sauf pour le résultat AS. Lors d'un résultat AS, les unités parachutées dans l'hex occupé traitent le résultat comme un AR. Toutes les autres unités traitent le résultat comme un AS.

Les unités qui retraitent sont soumises aux effets des ZDC dans lesquelles elles entrent, y

compris les ZDC des unités ennemies dans l'hex duquel elles retraitent. *Exemple* : Un régiment de parachutiste saute dans un hex occupé par une division ennemie. Pendant la phase de combat, le régiment de parachutiste doit attaquer, et le résultat l'oblige à retraiter. Comme n'importe quel hex dans lequel il peut entrer est dans la ZDC de la division de l'hex du parachutage, le régiment de parachutiste est éliminé.

4. Points de Ravitaillement. Un point de ravitaillement peut être parachuté dans un hex possédé par l'ennemi pendant un tour de joueur. Par contre, si cet hex est toujours possédé par l'ennemi à la fin de ce tour de joueur, le point de ravitaillement qui s'y trouve est retiré du jeu.

C. Planification et Préparation.

Les débarquements aéroportés impliquant des unités (mais pas des points de ravitaillement) doivent être planifiés à l'avance : l'hex cible d'une mission de parachutage et les unités à y parachuter doivent être planifiés au moins un tour à l'avance.

Pendant la phase initiale du joueur au moins un tour de jeu avant une opération de parachutage, le joueur écrit l'identité des unités impliquées dans l'opération ainsi que l'hex cible de cette opération. Une unité ne peut avoir qu'une seule opération planifiée à la fois. Une fois planifiée, une opération peut être annulée au choix du joueur pendant une phase initiale amie suivante, et une nouvelle opération peut être planifiée pour l'unité à ce moment. Un joueur peut aussi annuler une opération pendant la phase où elle doit se dérouler.

Pendant une phase initiale, une opération ne peut pas être planifiée pour une unité qui se trouve dans une ZDC ennemie à ce moment. Une fois qu'une opération est planifiée pour une unité, elle doit être annulée si l'unité se trouve dans une ZDC ennemie, attaque, ou est attaquée à n'importe quel moment entre la planification et la résolution de l'opération. Si, pour n'importe quelle raison, l'unité n'est pas capable de participer à l'opération pendant la phase durant laquelle elle doit prendre place, l'opération doit être annulée. Une opération de parachutage peut être planifiée à l'avance pour se produire au tour où une unité arrive en renforts.

D. Unités Aéroportées/planeurs.

Une unité aérienne avec le symbole aéroporté/planeur peut faire un parachutage uniquement si elle est transportée par des planeurs. Par exemple, un régiment aéroporté utiliserait deux unités aériennes de type GT pour faire un parachutage.

E. QG Alliés Aéroportés.

Le QG d'une division Alliée aéroportée à deux faces : une face QG aéroporté et une face QG parachutiste :

- Un QG aéroporté peut être transporté en mission de transport régulier, comme une unité 1 RE sans équipement lourd. Il n'est pas parachutable.
- Un QG parachutiste peut être largué pendant une mission de parachutage, comme une unité 1 RE sans équipement lourd. Ce QG est marqué de l'indicateur de soutien, ce qui indique qu'il peut fournir du soutien pour 1 RE d'unités. Il ne peut pas fournir de soutien si il est désorganisé.

Un joueur peut librement convertir ses QG entre parachutistes et aéroportés pendant sa phase initiale, tant que le QG peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement régulière.

Règle 25 — Système de Remplacement Aérien

Pendant le déroulement du jeu, les joueurs regroupent les unités aériennes, reçoivent des renforts et des remplacements, et doivent retirer des unités aériennes. Un joueur accomplit ces activités de remplacements aériens à l'intérieur d'une trame du cycle de remplacement aérien. Un cycle de remplacement aérien est composé de quatre tours de jeu consécutifs à partir de chaque tour de joueur I de chaque mois impair (Jan I, Mar I, May I, Jul I, Sep I, Nov I). Toutes les activités de remplacement sont accomplies pendant la phase initiale du joueur. Les OB indiquent les renforts et remplacements disponibles dans le jeu.

Les diverses activités se produisent comme indiqué ci-dessous. Chaque joueur suit ces procédures séparément pour chacune de ses organisations (voir règle 16B3c).

A. Regroupement.

Pendant la phase initiale, le joueur en phase peut regrouper les paires d'unités aériennes abattues. Pour chaque paire, les unités aériennes doivent avoir un modèle, type et code identiques. *Exemples* : Une paire de 7F8 P-51B 2-1/18 peut se regrouper. Par contre, les paires suivantes ne le peuvent pas : un 5A6 B-25J 4-3/24 avec un 5B6 B-24J 3-6/24 (types différents), un 4A5 A-20G5 4-1/19 avec un 5A6 A-20G20 5-2/19 (modèles différents), ou un

4B5 Ju88A4 3-7 S 26 avec un 4B5 Ju88A4 3-7 26 (codes différents).

Pour chaque paire regroupée, placez une des unités aériennes de la paire dans la zone éliminée de son tableau aérien, et recevez l'autre en renfort (règle 25C ci-dessous).

Un joueur n'est pas obligé de regrouper ses unités aériennes. Le regroupement n'oblige pas à dépenser des points de remplacements aériens (PRA, règle 25D ci-dessous).

B. Retraits.

Les ordres de bataille aériens nécessitent occasionnellement que les joueurs retirent des unités aériennes du jeu. Retirez toute n'importe quelle unité aérienne qui satisfait aux spécifications de l'OB, comme suit :

- Si c'est possible, retirez une unité aérienne en jeu (active ou inactive).
- Si il n'y en a aucune en jeu, retirez une unité aérienne abattue, si possible. Si une unité aérienne abattue est retirée, le possesseur doit dépenser suffisamment de PRA pour la réparer.
- Si il n'y a pas d'unités aériennes abattue de disponible, retirez une unité aérienne éliminée. Si une unité aérienne éliminée est retirée, le possesseur doit dépenser suffisamment de PRA pour la remplacer.

Lorsqu'il y a une dépense de PRA obligatoires du aux conditions ci-dessus, le joueur doit les dépenser avant de dépenser des PRA pour faire autre chose. Si un joueur n'a pas assez de PRA, il doit garder une trace de ses obligations de PRA. Lorsqu'il recevra des PRA ultérieurement, il devra satisfaire à ses obligations de PRA.

C. Renforts.

Les joueurs reçoivent des renforts aériens pendant le jeu. Un joueur place ses renforts sur la carte pendant sa phase initiale, comme des unités aériennes actives dans n'importe quelle base aérienne amie non isolée avec une capacité de 1 ou plus.

Si un joueur a à la fois des renforts et des retraits pour le même type d'unité aérienne pendant le même tour, suivez cette procédure : pour chaque unité aérienne en jeu qui est retirée, placez un renfort du même type (s'il y en a de disponible) en tant qu'unité aérienne active dans la base de l'unité aérienne retirée. *Exemple* : Pendant la phase initiale d'un tour de joueur Allié, le joueur Allié reçoit cinq unités aériennes de type F (deux P-38G, deux P-47D, et un P-51B) en renforts et est obligé de retirer trois unités aériennes de type F (trois P-40N). Donc, pour chacun des trois P-40N retiré, le joueur Allié doit

placer un renfort de type F dans la base de chaque P-40N retiré. Les deux chasseurs restants peuvent être placés comme le joueur Allié le désire.

Les renforts aériens incapables d'entrer en jeu pour quelque raison que ce soit sont éliminés.

D. Remplacements.

Les joueurs reçoivent des points de remplacement aériens (PRA) pendant les phases initiales de chaque début de cycle aérien. Les joueurs utilisent les PRA pour remplacer les unités aériennes éliminées et réparer les unités aériennes abattues.

Un joueur peut dépenser ou accumuler des PRA comme suit :

- *Si l'allocation de PRA du joueur pour le cycle aérien en cours est de 2 ou plus :* Pendant une phase initiale, le joueur en phase peut dépenser jusqu'à la moitié de son allocation de PRA pour le cycle aérien en cours, si il lui reste assez de PRA. *Exemple :* Un joueur reçoit 7 PRA au début d'un cycle aérien. Il ne peut pas en dépenser plus de 3,5 (la moitié de 7) pendant n'importe quelle phase initiale de ce cycle aérien.
- *Si l'allocation de PRA du joueur pour le cycle aérien en cours est inférieure à 2 :* Pendant une phase initiale, le joueur en phase peut dépenser toute son allocation de PRA pour le cycle aérien en cours, si il lui reste assez de PRA.
- Si un joueur a encore des PRA non dépensés à la fin d'un cycle aérien, il peut accumuler jusqu'à 2 PRA pour les utiliser pendant le prochain cycle. Il perd tous les PRA en excès.

1. Remplacements. Un joueur peut dépenser deux PRA pour remplacer une unité aérienne de la zone éliminée. Placez l'unité aérienne sur la carte pendant la phase initiale, comme une unité aérienne active dans n'importe quelle base aérienne amie non isolée avec une capacité de 1 ou plus.

2. Réparation. Un joueur peut dépenser un PRA pour réparer une unité aérienne abattue. Placez l'unité aérienne sur la carte pendant la phase initiale, comme une unité aérienne active dans n'importe quelle base aérienne amie non isolée avec une capacité de 1 ou plus.

Règle 26 — La Guerre Aérienne Stratégique

En majeure partie, la conduite de la guerre aérienne stratégique est située hors de l'intérêt de ce jeu et se déroule « en arrière-plan ». Divers effets de la guerre aérienne stratégique (la destruction des réserves de fuel Allemandes et des installations de transport) sont représentés dans le jeu, et les deux joueurs peuvent occasionnellement utiliser une partie de leur capacité aérienne stratégique directement pendant le jeu.

A. Effets de la Guerre Aérienne Stratégique.

A partir du tour May I 44, le joueur Allié note la progression de la guerre aérienne stratégique. Utilisez la piste aérienne du tableau aérien Allié pour indiquer le statut de la guerre aérienne stratégique. Ce statut est à 0 jusqu'à May I 44.

Pendant chaque phase initiale Alliée à partir de May I 44, le joueur Allié vérifie la progression de la guerre aérienne stratégique. Lancez un dé et consultez la table de statut de guerre aérienne stratégique, en appliquant tous les modificateurs applicables. Appliquez le résultat, qui peut augmenter le statut de la guerre aérienne stratégique.

La guerre aérienne stratégique a des effets lorsque son statut atteint différents niveaux, comme indiqué sur le tableau des effets de la guerre aérienne stratégique. Lorsqu'un effet est obtenu, il affecte immédiatement le jeu. Une fois qu'un effet est obtenu, il reste appliqué jusqu'à la fin de la partie. Les effets suivants sont possibles.

1. Limite de Portée Étendue. Le joueur de l'Axe peut faire un maximum de une opération aérienne à portée étendue par théâtre de l'Axe par tour de joueur. Les unités aériennes de l'Axe ne peuvent pas voler en portée étendue sauf en opération en portée étendue. Pendant une telle opération, les unités aériennes de l'Axe peuvent (mais n'y sont pas obligées) voler en portée étendue (selon les règles standard, règle 23C).

2. Pourcentage de Fuel de l'Aviation. Le manque de fuel limite le nombre d'unités aériennes de l'Axe qui peuvent voler en mission pendant un tour :

- **75% :** Seulement 75% (3 sur 4) des unités aériennes actives de l'Axe peuvent voler en mission. Appliquez ceci lorsque les unités aériennes de l'Axe commencent leurs missions. Comptez les unités aériennes qui commencent leur mission : lorsque la troisième unité aérienne commence sa mission, une unité aérienne active devient immédiatement inactive, sans partir en mission. Lorsque ceci se produit,

recommencez le compte (De cette façon, pas plus de 3 unités sur 4 ne partiront en mission).

- 67% : Seulement 67% (2 sur 3) des unités aériennes actives de l'Axe peuvent voler en mission. Appliquez ceci comme ci-dessus, en rendant une unité aérienne inactive lorsque la deuxième unité aérienne commence sa mission.
- 50% : Seulement 50% (1 sur 2) des unités aériennes actives de l'Axe peuvent voler en mission. Appliquez ceci comme ci-dessus, en rendant une unité aérienne inactive à chaque fois qu'une unité aérienne part en mission.
- 33% : Seulement 33% (1 sur 3) des unités aériennes actives de l'Axe peuvent voler en mission. Appliquez ceci comme ci-dessus, en rendant deux unités aériennes inactives dès qu'une unité aérienne part en mission.
- 25% : Seulement 25% (1 sur 4) des unités aériennes actives de l'Axe peuvent voler en mission. Appliquez ceci comme ci-dessus, en rendant trois unités aériennes inactives dès qu'une unité aérienne part en mission.

Gardez une trace du pourcentage de manque de fuel sur la piste aérienne du tableau aérien de l'Axe. Par exemple, si le manque de fuel est de 75%, alors placez le marqueur « Low Fuel 00 » dans la case 70, et le marqueur « Low Fuel 0 » dans la case 5.

3. Pourcentage de Capacité Ferroviaire.

Pour chaque réseau ferroviaire de l'Axe, seul le pourcentage donné de la capacité de ce réseau est disponible à l'utilisation. Par exemple, si le réseau ferroviaire Français a actuellement une capacité de 50, et que le résultat 90% de la capacité ferroviaire s'applique, alors la capacité de l'Axe pour ce réseau sera de 45. Calculez la capacité utilisable avant de dépenser des points de ressources pour augmenter temporairement la capacité ; c'est la capacité utilisable et non pas la capacité totale qui détermine le nombre de points de ressources pouvant être dépensés sur ce réseau. (voir la règle 7A4 pour les détails sur les réseaux ferroviaires et les capacités).

4. Manque de Fuel Terrestre. Pendant chaque phase d'exploitation de l'Axe, chaque unité c/m de l'Axe a sa capacité de mouvement réduite de moitié à cause du manque de fuel. Par exemple, une division de Panzer 20-10 Allemande ravitaillée aurait une capacité de

mouvement de 5 pendant sa phase d'exploitation.

5. Manque de Fuel Terrestre Aggravé. En plus des effets du manque de fuel terrestre (ci-dessus), pendant chaque phase de mouvement de l'Axe, chaque unité c/m de l'Axe a sa capacité de mouvement réduite de 2 PM. Par exemple, une division de Panzer 20-10 Allemande ravitaillée aurait une capacité de mouvement de 8 pendant la phase de mouvement et de 5 pendant la phase d'exploitation).

6. Limite de Ligne de Ravitaillement. Les longueurs de lignes de ravitaillement terrestres et routières de l'Axe sont réduites, comme indiqué sur le résumé du ravitaillement.

B. Capacité Aérienne Stratégique Allemande.

L'OB aérien stratégique de la Grande Allemagne donne les capacités aériennes stratégiques. Utilisez la zone d'unités aériennes stratégiques de la Grande Allemagne sur le tableau aérien de l'Axe pour y garder ces unités aériennes.

Au début de n'importe quelle phase initiale, le joueur de l'Axe peut demander l'utilisation de sa capacité aérienne stratégique pour un effort spécial. Un effort spécial dure le tour de joueur, et le joueur de l'Axe peut utiliser jusqu'à la moitié (fractions arrondies à l'inférieur) des unités aériennes de la zone aérienne stratégique. Notez le modèle et les valeurs des unités aériennes particulières demandées.

Les unités aériennes demandées pour un effort spécial arrivent en renfort pendant la phase initiale du tour d'effort spécial. Le joueur de l'Axe les utilise comme ses autres unités aériennes pendant ce tour de joueur.

Lorsqu'il appelle les unités aériennes, le joueur de l'Axe reçoit aussi les PRA comme indiqué sur son OB aérien stratégique pour le cycle aérien en cours. (Il les reçoit à chaque fois qu'il appelle sa capacité aérienne stratégique pour un effort spécial). Il ajoute ces PRA à son total de PRA actuel.

A la fin du tour de joueur, le joueur de l'Axe doit ramener les unités aériennes dans la zone aérienne stratégique. Pour chaque unité aérienne de modèle et valeurs spécifique demandée, le joueur de l'Axe doit ramener une unité aérienne du même modèle et valeurs, comme suit :

- Si une telle unité aérienne, active ou inactive, est en jeu dans une base aérienne, retirez-la du jeu et placez-la dans la zone aérienne stratégique.
- Si la condition ci-dessus ne peut pas être satisfaite, retirez une telle unité aérienne de la zone abattu ou éliminé et placez-la

dans la zone aérienne stratégique. Si ceci est fait, le joueur doit dépenser 1 PRA pour une unité aérienne abattue, ou 2 PRA pour une unité aérienne éliminée. Si le joueur de l'Axe n'a pas suffisamment de PRA pour payer ces coûts, il maintient un déficit, comme pour le retrait des unités aériennes abattues ou éliminées (voir règle 25B).

Note : Le joueur de l'Axe n'est pas obligé de ramener dans la zone aérienne stratégique exactement les mêmes unités aériennes qu'il a demandé. Il doit simplement ramener n'importe quelles unités aériennes du même modèle et valeurs que celles qu'il a demandé.

Le joueur de l'Axe peut appeler sa capacité aérienne stratégique jusqu'à 5 fois par an (1943, 1944, 1945). Le joueur de l'Axe, par contre, ne peut pas appeler cette capacité dans un scénario où il ne contrôle pas le théâtre Ouest.

C. Capacité Aérienne Stratégique Alliée

Le joueur Allié a quatre forces aériennes stratégiques, deux (une Américaine et une Anglaise) par théâtre, comme indiqué dans le tableau des capacités aériennes stratégiques Alliées. Chaque force aérienne a un certain nombre de pions d'ailes stratégiques, comme indiqué sur le tableau ; le nombre d'ailes disponibles varie selon le cycle aérien en cours.

Le joueur Allié peut appeler toutes, quelques unes ou aucunes de ses forces aériennes stratégiques pendant le jeu. Lorsqu'une force aérienne est appelée, le joueur Allié reçoit ses ailes stratégiques. Grâce aux escortes et aux remplacements pris en compte dans le pion, un pion d'aile stratégique n'est jamais soumis aux patrouilles d'attaque ou à l'interception. Le tir AA peut affecter les ailes stratégiques (comme expliqué ci-dessous).

Le joueur Allié peut appeler chacune de ses forces aériennes stratégiques jusqu'à cinq fois par an (1943, 1944, et 1945). Le joueur Allié, par contre, ne peut pas appeler les forces aériennes d'un théâtre qu'il ne contrôle pas.

A moins qu'autre chose ne soit spécifié, toutes les règles régulières pour les opérations et missions affectent les opérations et les missions des ailes stratégiques. Par exemple, la météo affecte les forces de bombardement des ailes stratégiques comme pour les unités aériennes tactiques (règle 20G).

1. Emploi. Au début de n'importe quelle phase initiale Alliée, le joueur Allié peut appeler ses forces aériennes stratégiques pour un effort spécial. Un effort spécial dure le tour de joueur, et le joueur Allié peut utiliser toutes ses ailes stratégiques pour chaque force aérienne appelée.

Lorsqu'une force aérienne est appelée, le joueur Allié place son marqueur de base sur la carte. Placez la base de la force aérienne de l'ETO dans n'importe quel hex de terrain dégagé complet d'Angleterre. Placez la base de la force aérienne du MTO dans n'importe quel hex de terrain dégagé complet d'Afrique du Nord ou d'Italie, si une ligne de ravitaillement terrestre peut être tracée depuis l'hex jusqu'à un port Allié majeur ou grand en fonctionnement en Italie. Retirez toutes les bases à la fin des efforts spéciaux des forces aériennes.

Lorsque la base d'unité aérienne force aérienne est placée sur la carte, placez-y toutes ses ailes stratégiques.

Retirez la base et les ailes stratégiques pour chaque force aérienne appelée à la fin de son tour d'effort spécial.

2. Missions. Pendant le tour de joueur, le joueur Allié peut effectuer des opérations aériennes avec ses ailes stratégiques disponibles. Toutes les ailes d'une force aérienne doivent voler dans la même mission pendant l'effort spécial (différentes forces aériennes peuvent voler dans différentes missions). Les ailes ne peuvent pas voler en mission à portée étendue.

En général, seulement une aile stratégique peut participer à une opération aérienne ; aucune autre aile ou unité aérienne Alliée ne peut la rejoindre dans l'opération. Pendant l'opération aérienne, l'aile vole en mission jusqu'à un hex cible à portée. Les ailes ont des portées imprimées, selon le tableau d'identification des unités. Dans une mission, une aile Américaine utilisera une de ses deux portées : sa portée d'attaque/chasseur bombardier (A/FB) pour des missions de A/CB ou sa portée de bombardier lourd (HB) pour des missions de HB. Une aile anglaise utilisera une de ses deux portées : portée de jour pour les missions de jour, ou portée de nuit pour les missions de nuit.

Les missions autorisées pour chaque force aérienne sont indiquées dans le tableau des capacités aériennes stratégiques Alliées. Une mission aura une force spécifique selon le cycle aérien en cours, comme indiqué dans le tableau. Par exemple, dans le cycle aérien de Mar I 44, la force aérienne stratégique de l'ETO aura une force de 50 pour une mission de tapis de bombes.

Les ailes Américaines peuvent voler uniquement en opération de jour. Les ailes Anglaises peuvent voler en opération de jour ou de nuit, selon leurs missions.

Les missions sont décrites ci-dessous.

a. Bombardement de Gares de Triage (HB). Cette mission est faite par des bombardiers lourds. La force de cette mission est exprimée par deux nombres, comme 2 : 17. Le premier nombre est le nombre de mission de bombardement de gares de triage individuelles qu'une aile peut entreprendre ; et le second nombre est la force de bombardement stratégique pour chaque mission. Une opération de gare de triage consiste au fait que l'aile fasse le nombre de missions indiqué, les unes après les autres. Chaque mission est résolue par la mission de bombardement de gare de triage régulière (règle 20G1a).

Une aile Anglaise peut faire cette mission de jour ou de nuit. Lorsqu'elle vole de nuit, la force de bombardement d'une aile est réduite de moitié.

b. Bombardement Tactique (HB). Cette mission est faite par des bombardiers lourds. La force indiquée est le nombre total de points de bombardement tactique disponibles pour cette force aérienne. Le joueur Allié peut diviser ces points parmi les ailes de la force aérienne comme il le désire. Par exemple, pendant le cycle de Mar I 43, la force aérienne de l'ETO a 44 points de bombardement tactique de disponibles. Le joueur Allié peut les diviser parmi ses 3 ailes comme il le désire. Par exemple, une pourrait avoir 10 points d'attaque, et deux pourraient avoir 17 points d'attaque.

Une aile engagée dans cette mission peut voler dans n'importe quelle mission de bombardement tactique autorisée aux bombardiers lourds. (Voir règle 20G2 pour les missions, et la règle 23E2 pour les bombardiers lourds). Une aile Anglaise doit faire cette mission de jour.

c. Bombardement Tactique (A/FB). Cette mission est faite par les avions d'attaque et les chasseurs-bombardiers. La force indiquée est le nombre total de points de bombardement tactiques disponibles pour cette force aérienne. Le joueur Allié peut diviser ces points parmi les ailes de la force aérienne comme il le désire.

Une aile engagée dans cette mission peut voler dans n'importe quelle mission de bombardement tactique autorisée aux chasseurs (Voir la règle 20G2 pour les

missions). Lors d'une mission de soutien au sol, d'autres ailes et unités aériennes peuvent se joindre à l'opération—pour les patrouilles d'attaque et le combat aérien, ignorez la présence des ailes engagées dans l'opération. Chaque tranche de 3 points de bombardement tactique (ou fraction), calculées avant les réductions dues au terrain ou à la météo, est considérée comme une unité aérienne dans le but de la détermination du nombre d'unités aériennes pouvant aider au combat.

d. Tapis de Bombes. A partir du tour Mar I 44, les ailes peuvent voler en mission de tapis de bombes. Une mission de tapis de bombes est une mission de jour faite par des bombardiers lourds. La force indiquée est le nombre totale de points de bombardement tactique disponibles pour cette force aérienne. Le joueur Allié peut diviser ces points parmi les ailes de la force aérienne comme il le désire.

Une mission de tapis de bombes est similaire à une mission de soutien au sol (règle 20G2b) avec les changements suivants :

- Une aile qui vole dans cette mission doit délivrer une force de bombardement minimale supérieure à la force de défense imprimée des unités ennemies qui se trouvent dans l'hex cible.
- La force maximale de bombardement qui peut être délivrée par une aile est égale à la force d'attaque modifiée des unités terrestres attaquantes. Les points de bombardement en excès sont perdus.
- La force de bombardement délivrée est ajoutée à la force d'attaque, en plus de tout soutien au sol.
- Le jet de dé du combat terrestre est modifié de : +1 si aucun bombardement trop court ne se produit (les bombes tombent sur les troupes amies) ; -1 si un bombardement trop court se produit. Voir ci-dessous pour le bombardement trop court.
- A cause des effets dévastateurs causés par le tapis de bombes, les unités ne peuvent pas avancer après combat dans un hex bombardé par un tapis de bombes. De plus, le coût d'entrée dans un tel hex pendant la phase d'exploitation qui suit est triplé.
- La force du tapis de bombes n'est pas affecté par le terrain. Par contre, une mission de tapis de bombes ne peut pas être engagée contre un hex contenant une ville point, une ville majeure ou des unités Alliées.

Pour déterminer si un bombardement trop court se produit, lancez un dé pendant l'étape de résolution de mission et consultez la table de tapis de bombes. En plus du modificateur de combat terrestre, le bombardement trop court a les effets suivants :

- Si un bombardement trop court se produit pendant une mission de tapis de bombes, le joueur Allié ne peut plus faire d'autres missions de tapis de bombes pour le restant du tour de joueur.
- Dès qu'un bombardement trop court s'est produit cinq fois dans une partie, le joueur Allié ne peut plus faire de missions de tapis de bombes pour le restant de la partie.

e. Transport (HB). Cette mission est faite par des bombardiers lourds. La force indiquée est la capacité de cargaison totale disponible pour cette force aérienne. Le joueur Allié peut diviser cette capacité de cargaison parmi les ailes de la force aérienne comme il le désire.

Une aile engagée dans cette mission peut voler en mission de transport régulier (règle 20F1). Une aile Anglaise peut faire cette mission de jour ou de nuit. *Note* : Une aile ne peut pas remorquer de planeurs.

3. Couverture de Chasseurs. Parfois, le joueur Allié doit fournir des ailes stratégiques avec une couverture de chasseurs prise dans les unités aériennes tactiques disponibles.

Lorsqu'une aile stratégique de la RAF vole en mission de tapis de bombes ou en mission tactique de jour, le joueur Allié doit lui fournir une couverture de chasseurs. Pour quatre points de force de bombardement délivrés sur l'hex cible, le joueur Allié doit assigner un chasseur de jour Anglais.

A partir de Jul I 43 jusqu'à la fin de Jan II 44, une aile de la force aérienne stratégique du MTO US doit avoir une couverture de chasseurs lorsqu'elle vole en mission tactique ou en tapis de bombes. Pour quatre points de force de bombardement délivrés sur l'hex cible, le joueur Allié doit assigner un chasseur de jour Américain.

Le joueur Allié peut assigner n'importe quel chasseur approprié actif et pouvant atteindre l'hex cible en utilisant sa portée d'escorte. N'y emmenez pas réellement le chasseur ; lorsqu'un chasseur est assigné, retournez le simplement de son côté inactif.

D. Tir AA sur les Ailes Stratégiques.

La force AA de l'Axe dans l'hex cible d'une aile stratégique Alliée peut tirer sur l'aile. Totalisez la force AA tirant sur l'aile, basée sur

le fait que l'aile vole en mission A/FB ou HB. (Par exemple, l'AA léger ne peut pas tirer sur la plupart des missions HB, règle 22B1). Au lieu d'utiliser la table de tir AA, divisez la force AA par 5 et arrondissez les fractions à l'inférieur. Le résultat est le nombre de dégâts que l'AA inflige à l'aile, qui l'affecte comme suit :

- Pour une mission A/FB, chaque dégât AA réduit la force de bombardement de l'aile de 3.
- Pour une mission HB de jour, chaque dégât AA réduit la force de bombardement de l'aile de 2.
- Pour une mission HB de nuit, chaque dégât AA réduit la force de bombardement de l'aile de 1.

Règle 27 — Introduction aux Règles Navales

A. Unités Navales

Les unités navales sont montrées sur le tableau d'identification des unités. Il y a quatre catégories d'unités navales : task forces (TF), groupes de portes-avions (CG), transports navals (NT), et barges de débarquement (LC).

1. Force et AA. Chaque unité navale a une force imprimée sur le pion. Les forces sont utilisées pour plusieurs choses :

- La force d'un TF est sa force d'artillerie pour le combat naval, sa puissance de soutien pour le combat terrestre, et sa capacité de dommages. Notez que les TF n'ont pas de capacités de cargaisons.
- La force d'un CG est sa force d'artillerie pour le combat naval et sa capacité de dommages. Notez qu'un CG n'a pas de puissance de soutien pour le combat terrestre (sa force est entre parenthèses pour indiquer ceci), et n'a pas de capacité de cargaison.
- La force d'un NT ou d'une LC est sa capacité de cargaison et sa capacité de dommages. Notez qu'un NT ou une LC n'a pas de force d'artillerie pour le combat naval ou de puissance de soutien pour le combat terrestre (sa force est imprimée avec un « C » pour « cargaison uniquement » pour indiquer ceci).

Les unités navales ont des forces AA séparées, comme imprimé sur leurs pions. Toutes les forces AA des unités navales sont de l'AA léger.

2. Empilement. N'importe quel nombre d'unités navales amies peut se trouver dans le même hex côtier ou maritime. (Un hex côtier est un hex contenant à la fois de la terre et de la mer). La

présence d'une unité navale dans un hex côtier n'empêche pas les unités terrestres ennemies d'entrer dans cet hex, et les unités navales peuvent entrer dans les hexs côtiers occupés par des unités ennemies. Une unité navale est affectée par la présence des unités navales ennemies, comme expliqué ci-dessous.

3. Dégâts. Chaque ou tire d'artillerie qui touche une unité navale lui fait un point de dégât. Utilisez les marqueurs de dégâts pour indiquer les dégâts sur les unités navales. Chaque point de dégât sur une unité navale réduit sa force totale de 1. Par exemple, un TF avec une force de 12 a pris 4 points de dégâts. Il lui reste donc une force de 8 pour le combat naval et le soutien d'artillerie.

Une unité navale est coulée lorsqu'elle subit au moins autant de dégâts que sa capacité de dommages. Lorsqu'elle est coulée, retirez l'unité navale du jeu et placez la dans la zone de remplacement du théâtre où elle se trouve.

Les règles de bombardement décrivent comment les unités aériennes obtiennent des dégâts contre les unités navales au port ou en mer (règles 20G2g et h). Lorsque les unités navales prennent des dégâts de bombardement pendant une opération aérienne, distribuez les dégâts parmi les unités navales comme suit :

- 1) Pour chaque catégorie d'unités navales présentes, allouez un point de dégât à chaque catégorie dans l'ordre suivant : TF, NT, LC, CG.
- 2) Appliquez les dégâts alloués. Pour chaque catégorie, choisissez aléatoirement une unité navale et appliquez lui le point de dégât.
- 3) Si des points de dégât ne sont toujours pas alloués, répétez la procédure ci-dessus. Continuez à répéter les étapes 1 et 2 jusqu'à ce que tous les points de dégâts soient alloués et appliqués.

Exemple : Des unités aériennes ont bombardé et obtenus 6 points de dégâts contre un groupe naval composé d'un TF avec une force de 8, un NT avec une force de 1, et trois LC avec une force de 1. Dans l'étape 1, un point de dégât est alloué au TF, NT et LC. Dans l'étape 2, le TF reçoit un point de dégât (ce qui réduit sa force à 7), le NT reçoit un point de dégât (et coule), et une LC choisie au hasard reçoit un point de dégât (et coule). Comme 3 points de dégâts ne sont toujours pas alloués, cette procédure est répétée. Cette fois, il ne reste que des TF et LC, chaque catégorie recevant un point de dégât. La force

du TF passe à 6 et une autre LC est coulée. Il reste encore un point de dégât, donc la procédure est de nouveau répétée. Le dernier point de dégât est appliqué au TF ce qui diminue encore sa force. Donc, à la fin du bombardement, le groupe naval est composé d'un TF avec une force de 5, et d'une LC avec une force de 1.

Note : La procédure ci-dessus est simple et résout la plupart des situations correctement. Voir la règle 44G1 pour une option plus précise mais plus complexe pour l'attribution des dégâts dus au bombardement.

4. Assemblage et Dispersion des Transports Navals. Dans la limite des pions disponibles, les transports navals dans un hex peut s'assembler et se disperser à n'importe quel moment pendant un tour. Par exemple, un NT à 6 points pourrait se disperser en n'importe quelle combinaison de NT à 1, 2 et 3 points, tant que la force totale des NT dispersés est égale à 6.

5. Portes Avions et Avions. Les unités aériennes à code C (uniquement) peuvent se baser sur les CG. Un CG non endommagé à une capacité de base aérienne de 4 ; chaque point de dégât sur un CG réduit sa capacité de base aérienne de 1. Lorsque la capacité de base aérienne d'un CG est réduite suite à des dégâts, éliminez immédiatement les unités aériennes en excès ; en déterminant au hasard quelles unités aériennes sont éliminées.

B. Concepts.

1. Zones Maritimes. Il y a 3 zones maritimes séparées sur la carte : l'Océan Atlantique, la Mer Méditerranée, et la Mer Baltique. L'Océan Atlantique (non nommé sur la carte) est le corps d'eau sur les cartes 16A/17A contenant la Bay of Biscay et le English Channel. La Mer Méditerranée (nommée sur la carte 27) est le corps d'eau des cartes 26/27 contenant les mers Adriatique, Ionienne et Thyréenne. La mer Baltique (non nommée sur la carte) est le corps d'eau dans le coin nord est de la carte 16A.

2. Groupe Naval. Un groupe naval est composé d'une ou plusieurs unités navales amies en mer. Toutes les unités navales dans un groupe navale se déplacent ensemble. Il y a trois types de groupes navals :

- Un groupe de combat naval est composé uniquement de TF/CG.
- Un groupe de cargaison navale est composé uniquement de NT/LC.
- Un groupe naval mixte est composé de n'importe quelle combinaison de TF/CG et NT/LC.

3. Cargaison. Les transports navals et les barges de débarquement (mais pas les task forces ou les portes avions) peuvent transporter des unités terrestres, des points de ressources, du ravitaillement, et des points de mines. La cargaison est transportée selon sa taille en RE ; la taille en RE des unités de cavalerie et c/m est doublée pour les règles de transport naval.

4. Au Port/En Mer. Un groupe naval sera soit au port, soit en mer. Un groupe naval peut être au port lorsqu'il se trouve dans l'hex d'un port sous possession amie (quel que soit sa taille). Notez qu'un groupe naval peut être en mer dans un hex de port.

5. Route Maritime/Adjacent. Les groupes navals doivent se déplacer le long de routes maritimes et ne peuvent à aucun moment traverser de la terre. *Exemples :* Un groupe naval dans l'hex 26 : 2115 ne peut pas se déplacer directement dans l'hex 26 : 2214 à cause du côté d'hex de terre entre les deux hexs. De même, un groupe naval dans l'hex 26 : 3807 ne peut pas se déplacer dans 26 : 3807-3806-3805 à cause de la terre dans l'hex 26 : 3806. *Note :* Si un groupe naval s'arrête ou fait une pause dans un hex comme 28 : 3806, qui bloque le mouvement naval dans certaines directions, gardez une trace de « quel côté » de l'hex se trouve le groupe. (Il y a très peu de ces hexs sur la carte).

Pour les règles navales, un hex ou un groupe naval est adjacent à un autre hex si il existe une route maritime directement entre les deux hexs. Un groupe naval est adjacent à un autre groupe naval si ils sont dans des hexs adjacents. Notez que des groupes navals peuvent être dans des hexs côte-à-côte, et ne pas être adjacents, à cause du manque de route maritime entre les deux hexs. Par exemple, un groupe naval en 17A : 0522 n'est pas adjacent à 17A : 0421, car il n'existe pas de route maritime entre les deux hexs.

6. Capacité Amphibie. N'importe quelle unité avec le symbole amphibie ou marine faisant partie de son type d'unité est intrinsèquement amphibie. Les unités suivantes sont aussi amphibies :

- Toutes unité transportée par un LVT par la règle 14J2, tant qu'elle utilise le LVT.
- Toute unité non motorisée sans équipement lourd qui embarque, débarque ou est transportée par une LC.

C. Phases des Unités Navales.

Les activités navales se déroulent pendant chaque tour de joueur, comme suit :

1. Phase Initiale. Le joueur en phase peut remplacer et réparer les unités navales endommagées et éliminées.

2. Phase de Mouvement. La phase de mouvement est divisée en deux sous-phases.

- **Sous-Phase de Mouvement Naval.** Cette sous-phase est composée d'une série d'étapes de mouvement naval. Pendant une étape, le joueur en phase peut déplacer des groupes navals, embarquer et débarquer de la cargaison, faire des débarquements amphibies, et refaire le plein des unités navales. Le joueur hors phase peut déplacer des groupes navals en mouvement de réaction. Les deux joueurs peuvent engager des opérations aériennes (selon les règles aériennes). Il y a cinq étapes identiques.

1ère Etape de Mouvement Naval

2ème Etape de Mouvement Naval

3ème Etape de Mouvement Naval

4ème Etape de Mouvement Naval

5ème Etape de Mouvement Naval

- **Sous-Phase de Mouvement Terrestre.** Le joueur en phase déplace ses unités terrestres, y compris les unités qui ont entrepris un transport naval et à qui il reste des points de mouvement. Les deux joueurs peuvent engager des opérations aériennes.

3. Phase de Combat. Les deux joueurs peuvent allouer du soutien d'artillerie navale.

4. Phase d'Exploitation. La phase d'exploitation est divisée en deux sous-phases.

- **Sous-Phase de Mouvement Naval.** Cette sous-phase est composée d'une série d'étapes de mouvement naval. Ces étapes sont les mêmes que celles de la phase de mouvement, sauf que les débarquements amphibies ne peuvent pas être faits. Il y a cinq étapes identiques :

1ère Etape de Mouvement Naval

2ème Etape de Mouvement Naval

3ème Etape de Mouvement Naval

4ème Etape de Mouvement Naval

5ème Etape de Mouvement Naval

- **Sous-Phase d'Exploitation Terrestre.** Le joueur en phase déplace ses unités c/m, y compris les unités c/m qui ont entrepris un mouvement naval et à qui il reste des points de mouvement. Les deux joueurs peuvent engager des opérations aériennes.

5. Fin du Tour de Joueur. Le joueur en phase vérifie l'état de ravitaillement de ses unités navales.

D. Séquence de Mouvement Naval.

Pendant chaque étape de mouvement naval, les actions suivantes peuvent prendre place. Si plus d'une de ces actions se déroule en même temps, résolvez-les dans l'ordre suivant :

- Attaques de mines contre les unités navales.
- Bombardement sur les unités navales par des unités aériennes.
- Mouvement de réaction des groupes navals du joueur hors phase.

Lorsque le joueur en phase débarque de la cargaison pendant une étape, suivez la séquence de débarquement :

- Résolvez tout raid côtier contre les défenses côtières ennemies (règle 14H4).
- Résolvez tout combat naval entre les unités navales en phase et les défenses côtières ennemies.
- Débarquez la cargaison.
- Si la cargaison a été débarquée sur une plage par des barges de débarquement, le joueur en phase vérifie les dégâts des LC.
- Le joueur hors phase résous les tentatives de réactions de ses unités terrestres face à un débarquement.

Règle 28 — Mouvement des Unités Navales

Les unités navales se déplacent dans des groupes navals.

Un joueur déplace ses groupes navals pendant les étapes de mouvement de son tour de joueur. Un joueur ne peut pas déplacer ses unités navales pendant le tour du joueur ennemi, sauf pour le mouvement de réaction.

Les groupes navals se déplacent en dépensant des points de mouvement. Un groupe naval en phase a une capacité de 30 PM par étape de mouvement naval. Un groupe naval en réaction a une capacité de 15 PM par étape de mouvement naval.

Les groupes navals dépensent des PM pour entrer dans les hexs adjacents :

- 1 PM pour entrer dans un hex de mer.
- 2 PM pour entrer dans un hex côtier.

Un groupe naval ne peut se déplacer que dans des hexs de mer ou côtiers. Il ne peut pas entrer dans un hex d'eau restreinte. Un groupe naval doit se déplacer le long d'une route maritime (règle 27B5).

Les groupes navals dépensent aussi des PM pour d'autres activités, comme pour l'embarquement et le débarquement de cargaison, la fourniture de soutien d'artillerie navale, pour refaire le plein, et pour déployer et draguer les mines, comme expliqué plus loin dans les règles.

A n'importe quel moment pendant une étape de mouvement naval, deux groupes navals ou plus dans le même hex peuvent se combiner en un seul groupe naval. Lorsque des groupes navals se combinent, le groupe combiné garde la capacité de mouvement du groupe qui a dépensé le plus de PM. *Exemple* : Un groupe naval a dépensé 6 PM pour se déplacer dans un hex contenant un autre groupe naval qui a déjà dépensé 20 PM. Les groupes se combinent, et le groupe combiné a dépensé 20 PM, il lui en reste 10 pour cette étape.

A n'importe quel moment du mouvement pendant une étape de mouvement naval, un groupe naval peut se séparer en deux groupes navals ou plus. Séparez les unités navales dans les nouveaux groupes navals. Chaque groupe garde la capacité de mouvement du groupe originel. *Exemple* : Un groupe naval de trois unités dépense 14 PM pour atteindre un hex. Là, le groupe se sépare en trois groupes navals, chacun ayant dépensé 14 PM et en possédant encore 16 pour le reste de l'étape.

A la fin de chaque tour de joueur, tous les groupes navals en mer dans le même hex se combinent en un seul groupe naval. De même, tous les groupes navals en phase au port dans le même port se combinent en un seul groupe naval.

Un groupe naval ne peut pas se déplacer à travers un détroit à moins que les hexs des deux côtés du détroit soient sous possession amie. Par exemple, si les hexs 17A : 2421 et 2422 sont possédés par l'ennemi, un groupe naval dans l'hex 17A : 2323 ne peut pas se déplacer en 17A : 2323-2422-2522, à cause du détroit sur le côté d'hex 17A : 2421/2422.

En général, un groupe naval ne peut pas se déplacer le long d'une rivière ou d'un canal. Par contre, un groupe de cargaison navale peut se déplacer le long des rivières et des canaux entre la côte et les ports intérieurs. Un groupe peut entrer sur un côté d'hex de rivière ou de canal seulement si les deux hexs adjacents au côté d'hex sont sous possession amie. Entrer sur un côté d'hex de rivière ou de canal coûte 1 PM. Un groupe ne peut pas remonter la rivière au-delà du premier côté d'hex adjacent au port intérieur. *Exemple* : Un groupe de cargaison navale se trouve dans l'hex 17A : 1521 (tous les hexs de

terre dans le voisinage sont sous possession amie). Le groupe bouge vers 17A : 1520 (2 PM, hex côtier), vers 17A : 1520/1519 (1 PM, côté d'hex de rivière), vers 17A : 1519/1619 (1 PM) et vers 17A : 1618/1619 (1 PM). A ce moment, il est arrivé au port intérieur de Nantes, et ne peut plus remonter la rivière.

Un groupe naval en mer ignore la présence des groupes navals ennemis au port. Le groupe en mouvement peut se déplacer dans un hex adjacent au port contenant le groupe naval ennemi ; il peut même entrer dans l'hex du port. Si un groupe naval se trouve dans l'hex d'un port ennemi, le port et toutes les unités navales qui s'y trouvent sont soumises à un blocus.

En général, un groupe naval ne peut pas entrer dans un hex contenant un groupe de combat ou un groupe mixte ennemi en mer. *Exception* : Un groupe naval soumis à un blocus peut quitter le port et prendre la mer dans l'hex contenant le groupe naval ennemi (ceci engagera le combat naval, par la règle 28C ci-dessous).

Les groupes navals (et leur cargaison) peuvent terminer leur mouvement en mer. Un groupe naval qui termine son mouvement dans un hex contenant un port ami peut entrer au port ou rester en mer dans l'hex du port.

A. Mouvement de Réaction.

Lorsqu'un groupe naval en phase bouge dans les 15 hexs (tracés par mer) d'un groupe naval hors phase pendant une étape de mouvement naval, le joueur hors phase peut tenter de faire réagir son groupe naval.

Un groupe naval du joueur hors phase peut tenter de réagir une seule fois par étape de mouvement naval. Il peut tenter de réagir à n'importe quel moment dès qu'un groupe naval en phase bouge dans les 15 hexs. Lorsque le groupe naval du joueur hors phase tente de réagir, le mouvement du groupe naval en phase est temporairement suspendu. Pour la tentative de réaction, le joueur en phase lance un dé, y applique tous les modificateurs appropriés, et consulte la table de succès. Les résultats sont :

- *Succès* : La tentative de réaction réussit. Le groupe naval du joueur hors phase peut bouger immédiatement, avec une capacité de mouvement maximum de 15 PM. Le joueur hors phase déplace le groupe par les règles de mouvement

naval (comme naviguer jusqu'à la sécurité d'un port ami, ou se déplacer dans un hex adjacent au groupe naval ennemi pour forcer le combat naval). Les PM peuvent être dépensés uniquement pour le combat et pas pour d'autres activités (comme débarquer de la cargaison ou déployer des mines). A n'importe quel moment du mouvement de réaction, le groupe en mouvement peut se séparer en deux groupes navals ou plus, et tous peuvent continuer leur mouvement de réaction. Un groupe naval en réaction doit terminer son mouvement de réaction dès qu'il a dépensé 15 PM ou lorsqu'il engage un combat naval.

- *Echec* : La tentative échoue. Le groupe naval ne peut pas bouger, ni ne peut tenter de réagir de nouveau pendant l'étape de mouvement naval en cours.

Seulement un groupe naval hors phase à la fois peut tenter de réagir. Après que le groupe ait réagi (ou qu'il ait échoué à sa tentative de réaction), le joueur hors phase peut tenter de faire réagir un autre groupe éligible. Une fois que le joueur hors phase a terminé toutes ses réactions, le joueur en phase reprend son mouvement naval.

B. Zones de Combat.

Différents groupes navals et toutes les défenses côtières ont des zones de combat.

Un groupe naval de combat ou mixte en mer a une zone de combat composée de l'hex qu'il occupe et tous les hexs adjacents (règle 27B5). Un groupe de cargaison navale a une zone de combat dans l'hex qu'il occupe. N'importe quel groupe naval au port n'a pas de zone de combat.

Une défense côtière (CD) de niveau 2 ou plus a une zone de combat composée l'hex qu'elle occupe et de tous les hexs adjacents. Une CD de niveau 1 a une zone de combat composée uniquement de l'hex qu'elle occupe. (Les défenses côtières sont expliquées dans la règle 33B).

C. Mouvement et Combat.

Le combat naval se produit pendant les étapes de mouvement naval. Le combat naval est engagé lorsque :

- Un groupe naval (en phase ou hors phase) entre dans un hex dans la zone de combat d'un groupe naval ou CD ennemi.
- Un groupe naval en phase commence l'étape dans un hex qui se trouve dans la zone de combat d'un groupe naval ou CD

ennemi, et le groupe en phase dépense n'importe quel nombre de PM dans l'hex sans le quitter.

Lorsqu'un combat naval est engagé, le mouvement naval est temporairement stoppé pendant que le combat naval est résolu entre les groupe en mouvement et le groupe ennemi ou les défenses côtières. Une fois le combat terminé, le mouvement naval reprend.

Un groupe de cargaison navale ignore la présence d'un groupe de cargaison navale ennemi pour toutes les règles. Un groupe de cargaison navale peut entrer dans un hex adjacent, ou même dans l'hex d'un groupe de cargaison navale ennemi, et ceci n'engage pas de combat naval.

Règle 29 — Combat Naval

Le combat naval se produit entre un groupe naval et des groupes navals ou défenses côtières ennemis, comme décrit dans la règle 28C. Un fois qu'un combat naval commence, toutes les autres activités navales cessent jusqu'à ce que le combat naval soit résolu. Si un groupe naval engage plus d'un combat naval en même temps, résolvez tous les combats engagés dans l'ordre suivant :

- 1) Entre le groupe en mouvement et n'importe quel groupe naval ennemi dans l'hex du groupe en mouvement.
- 2) Entre le groupe en mouvement et n'importe quel groupe naval ennemi (au choix du joueur en mouvement) dans n'importe quel hex adjacent. Répétez cette étape jusqu'à ce que tous les combats naval avec les groupes ennemis soient résolus.
- 3) Entre le groupe en mouvement et n'importe quelle défense côtière ennemie dans l'hex du groupe en mouvement.
- 4) Entre le groupe en mouvement et n'importe quelle CD ennemie (au choix du joueur en mouvement) dans n'importe quel hex adjacent. Répétez cette étape jusqu'à ce que tous les combats naval avec les CD adjacentes soient résolus.

A. Préparation.

Pour chaque joueur avec un groupe naval en combat, le joueur sépare les unités du groupe naval en deux groupements :

- *Le Corps Principal* : Le joueur doit placer les NT, CG et LC dans le corps principal. Il peut (mais n'y est pas obligé) placer les TF dans le corps principal.

- *Le Corps de TF* : Le joueur peut (mais n'est pas obligé) placer les TF dans le corps de TF. (Chaque TF doit être placé soit dans le corps principal, soit dans le corps de TF, au choix du possesseur).

B. Résolution.

Dans un combat naval, les unités navales et les défenses côtières utilisent leur forces d'artillerie pour tirer sur les unités navales ennemies et les défenses côtières.

Les TF et les CG ont des forces d'artillerie (par la règle 27A1). La force d'artillerie d'une unité navale est réduite de moitié par condition de mer houleuse, et divisée par quatre par condition de tempête. (Arrondissez les fractions à l'inférieur).

Une CD à une force d'artillerie égale à son niveau. Sa force d'artillerie est réduite de moitié (arrondie à l'inférieur) lorsqu'elle tire sur des unités navales dans un hex adjacent. (Elle n'est pas réduite de moitié lorsqu'elle tire sur des unités navales dans son propre hex). Les conditions de la mer n'affectent pas la force d'artillerie des CD.

Une unité navale qui peut faire tirer sa force d'artillerie dans un combat naval n'est pas obligée de le faire. Pendant chaque round, le joueur qui la possède décide si il tire ou non. Si une unité navale ne tire pas, sa force d'artillerie est ignorée pour le round.

1. Combat Entre les Unités Navales. Le combat entre les unités navales est résolu en une série de rounds de combat. Une unité navale ne peut pas faire tirer sa force d'artillerie plus d'une fois par round. Suivez ces étapes pour résoudre le combat :

a. Etape d'Allocation de l'Artillerie. Chaque joueur totalise la force d'artillerie des TF dans le corps de TF. (Les TF dans le corps principal sont ignorés). Les deux joueurs allouent simultanément leur force d'artillerie de TF en deux groupements : celui qui attaquera le corps de TF ennemi (le groupe qui engage) et celui qui tentera de contourner le corps de TF ennemi et qui attaquera le corps principal (le groupe de contournement). (Notez que le joueur qui le possède peut diviser la force d'artillerie d'un TF entre ces deux tâches). *Exemple* : Un joueur avec 16 points d'artillerie peut allouer 10 points pour attaquer le corps de TF et 6 points pour attaquer le corps principal.

Comparez le force d'artillerie allouée à chaque groupe qui engage. Si un joueur à plus de force d'artillerie alloué à cette tâche que son adversaire, le joueur peut (mais n'y est pas obligé) l'allouer contre le groupe de contournement ennemi. Toutes les autres forces

d'artillerie de chaque groupe qui engage tire sur le groupe ennemi qui engage.

b. Etape de Tir du Groupe qui Engage.

Chaque joueur tire sur le corps de TF ennemi avec la force d'artillerie allouée au groupe qui engage. Un joueur peut faire autant de tir sur le groupe ennemi que lui permet sa force d'artillerie. Par exemple, un joueur avec 10 points de force d'artillerie peut faire une attaque à 10 points, dix attaques à 1 point, ou n'importe quelles combinaisons d'attaques à 1, 2, 3, 5 ou 7 points, comme il le désire, tant que la force totale d'artillerie ne dépasse pas 10. La cible de chaque tir est un TF dans le corps de TF ennemi. Un TF peut être la cible de plusieurs tirs.

Pour chaque tir, le joueur qui tire consulte la table d'artillerie navale : lancez un dé, modifiez le résultat comme indiqué sur la table, et notez le résultat.

Après que les deux joueurs aient tiré pendant cette étape, appliquez les résultats. Les résultats sont couverts dans la section B3 ci-dessous.

c. Etape du Tir de Contournement. Si un joueur a alloué une force d'artillerie contre un groupe ennemi en contournement pendant l'étape a, doublez cette force, qui tire maintenant sur le groupe en contournement. La force d'artillerie du groupe en contournement ne peut pas tirer pendant cette étape.

Un joueur peut faire autant d'attaque sur le groupe en contournement que sa force d'artillerie lui permet. La cible de chaque tir est un TF dans le corps de TF ennemi. Un TF peut être la cible de plus d'un tir.

Résolvez le tir comme dans l'étape b, et appliquez les résultats. En plus de la procédure de dégâts standard (voir la section B3 ci-dessous), un point de dégât réduit aussi de 1 la force d'artillerie du groupe en contournement ennemi. Par exemple, un groupe en contournement ennemi avec une force d'artillerie de 5 points reçoit trois points de dégât pendant cette étape. Les TF dans le corps de TF ennemis reçoivent trois points de dégât (par la procédure standard), et le groupe de contournement a sa force d'artillerie réduite à 2.

d. Etape de Tir du Corps Principal. La force d'artillerie d'un groupe en contournement qui a survécu à l'étape c peut attaquer le corps principal ennemi. La force d'artillerie des TF et des CG dans le corps principal peuvent tirer sur le groupe en contournement. (Notez que

les NT et LC n'ont pas de force d'artillerie). Un joueur peut faire autant de tirs que sa force d'artillerie le lui permet. La cible de chaque tir doit être une unité navale ennemie dans le corps principal (pour le joueur avec le groupe en contournement) ou dans le corps de TF (pour le joueur avec le corps principal). Une unité navale peut être la cible de plusieurs tirs.

La force d'artillerie qui tire sur les NT ou LC (mais pas les TF ou CG) est doublée.

Résolvez les tirs et appliquez les résultats comme dans l'étape b.

e. Etape Finale. Si un des joueurs n'a plus de forces restantes dans le combat naval (toutes les unités navales de son groupe sont coulées), alors le combat naval se termine. Si les deux joueurs ont encore des forces, mais qu'un des joueurs désire se désengager (voir la règle 29C ci-dessous), alors procédez au désengagement. Sinon, commencez un autre round de combat naval, par l'étape a.

2. Combat Naval Entre des Unités Navales et des CD. Le combat naval entre des unités navales et des CD est résolu en un seul round. Suivez les étapes données ci-dessus (préparation et résolution) pour résoudre le combat entre le joueur naval (celui avec les unités navales) et le joueur CD (celui qui a les défenses côtières).

a. Etape d'Allocation de l'Artillerie. Le joueur naval totalise la force d'artillerie des TF dans le corps de TF (les TF dans le corps principal sont ignorés). Le joueur CD alloue sa force d'artillerie en deux groupements : le groupe général et le groupe de réserve.

b. Etape de Tir TF contre CD. Le joueur CD tire sur le corps de TF ennemi avec la force d'artillerie de son groupe général ; ses cibles sont n'importe quels TF dans le corps de TF ennemi. La force d'artillerie du groupe de réserve ne tire pas pendant cette étape. Le joueur naval tire sur les CD ennemies avec la force d'artillerie de son corps de TF ; ses cibles sont n'importe quels points de CD dans l'hex. (Notez que le joueur naval n'est pas obligé de tirer sur le groupe général, mais peut à la place tirer sur les points de force des CD du groupe de réserve, mais avec un modificateur néfaste, comme indiqué sur la table d'artillerie navale).

Un joueur peut faire autant de tir sur les cibles ennemies éligibles que sa force d'artillerie le lui permet. Pour chaque tir, le joueur qui tire consulte la table d'artillerie navale : lancez un dé, modifiez le résultat comme indiqué, et notez le résultat.

Après que les deux joueurs aient tiré pendant cette étape, appliquez les résultats. Les résultats sont expliqués dans la section B3 ci-dessous.

c. Etape des CD Contre le Corps Principal.

Le joueur CD tire sur le corps principal ennemi avec les forces d'artillerie de son groupe général et de réserve qui ont survécu ; leurs cibles sont n'importe quelles unités navales dans le corps principal ennemi. Les points de force d'artillerie tirant sur des NT ou LC sont triplés. Le joueur naval ne peut pas tirer pendant cette étape.

Résolvez le combat naval et appliquez les résultats comme dans l'étape b.

A la fin de cette étape, le combat entre les unités navales et les défenses côtières est terminé

3. Résultats du Combat Naval. Les résultats sont :

- **Raté.** Le tir est raté et n'a aucun effet.
- **Touché.** Le tir touche la cible. Si la cible est une unité navale, elle prend un point de dégât. Si la cible est une CD, elle prend un point de dégât lorsqu'elle est touchée deux fois.

C. Désengagement.

A la fin d'un round de combat naval entre des unités navales, les deux joueurs annoncent simultanément si ils tentent de se désengager :

- Si aucun joueur ne tente de se désengager, un autre round de combat naval se produit.
- Si les deux tentent de se désengager, le désengagement est automatique. Les groupes navals des deux joueurs sont désengagés.
- Si seulement un des deux joueurs tente de se désengager, chaque joueur lance un dé, et modifie le résultat par +1 si il a un groupe naval mixte, et par +2 si il a un groupe de combat naval. Si le jet du joueur qui tente de se désengager est supérieur à celui de l'autre joueur, alors la tentative réussit. Son groupe naval se désengage. Si la tentative de désengagement échoue, un autre round de combat naval se produit.

Un groupe naval qui se désengage se déplace immédiatement, selon les règles de mouvement naval. Si un groupe hors phase se désengage, il fait un mouvement de réaction, avec une capacité de mouvement de 15 PM, selon les règles de mouvement de réaction. Si un groupe en phase se désengage, il reprend (ou commence) son mouvement naval dans l'étape de mouvement naval en cours. Si les deux camps se désengagent en même temps, le groupe hors phase se déplace en premier.

Notez qu'un groupe naval qui se désengage peut ensuite engager un combat pendant son mouvement.

Les seules restrictions spéciales sur un groupe naval qui se désengage sont :

- Il doit, si il lui reste assez de PM, quitter immédiatement l'hex qu'il occupe ou entrer au port si il y a un port ami dans l'hex.
- Si il a engagé le combat en prenant la mer à partir d'un port soumis à un blocus, il doit retourner dans ce port et y terminer son mouvement pour l'étape de mouvement en cours.

Règle 30 — Ports et Plages

A. Ports.

Tous les ports sont indiqués dans le résumé des ports. Un joueur peut utiliser un port pendant un tour uniquement si il le possède au début de sa phase initiale.

1. Capacité. Il y a quatre types de ports : mineur, standard, majeur et grand. Chaque type de port a une capacité en RE, qui est le nombre de RE de cargaison qui peuvent embarquer/débarquer du port pendant un tour de joueur. Les capacités des ports sont données dans le résumé des ports.

2. Dommages. Les ports peuvent être endommagés par le bombardement (règle 20G) ou la démolition (règle 14A). Chaque point de dégât sur un port réduit sa capacité de 1 RE. Chaque type de port peut prendre un maximum de points de dégâts, comme indiqué dans le résumé des ports.

3. Destruction. Lorsque le joueur de l'Axe perd la possession d'un port standard, majeur ou grand sous possession Allemande au profit du joueur Allié, il peut tenter de le détruire si il le désire. Si il le fait, il lance un dé. Le port est détruit sur un résultat de 1 à 5 et n'est pas détruit sur un résultat de 6. Cette règle ne s'applique que pour les ports possédés par les Allemands, et pas aux ports possédés par les Italiens. (*Note* : Les ports en Italie peuvent passer sous possession Allemande après que l'Italie se soit rendue). Un port détruit reçoit un marqueur détruit et est endommagé à sa capacité maximum. Le joueur Allié peut reconstruire un port, par la règle 14A. *Note* : Un port est détruit uniquement par cette règle. Endommager un port à sa capacité maximum n'est pas suffisant pour le détruire.

4. En Fonctionnement. Plusieurs règles dépendent du fait que le port soit ou non en fonctionnement. Un port est en fonctionnement à

moins qu'il n'ait atteint sa capacité de dommages maximum ou qu'il soit détruit.

5. Ports Hors Carte. Chaque joueur a plusieurs ports hors carte dans différentes zones, comme indiqué dans le résumé des ports hors carte.

Chaque port hors carte est désigné par son nom, son type de port, et la distance en hexs entre le port et un ou plusieurs hexs d'entrée sur la carte. Par exemple, le grand port de Liverpool dans la zone d'Angleterre est à 26 hexs de mer des hexs 17A : 0122, 17A : 0121, 17A : 0120, 17A : 0119, 17A : 0118, 17A : 0117, 17A : 0116. Un port hors carte est toujours en fonctionnement et ne peut pas être endommagé.

Un joueur peut déplacer ses groupes navals (et n'importe quelle cargaison) entre la carte et les zones hors carte, en utilisant les ports hors carte. Pour ce faire, un groupe naval peut sortir ou entrer sur la carte dans les hexs d'entrée indiqués. Un groupe naval ne peut pas se déplacer dans un port hors carte ennemi.

Il peut falloir plusieurs étapes de mouvement pour qu'un groupe naval se déplace entre la carte et le port hors carte. Utilisez des marqueurs de statut ou prenez des notes pour garder une trace de la progression des groupes navals.

6. Port Artificiel. Tout port marqué du symbole de port artificiel est un port artificiel. Chaque point de dégât sur un port artificiel réduit sa capacité de 2 RE et non pas de 1.

7. Ports Intérieurs. Plusieurs ports sont localisés à l'intérieur des terres, sur des rivières ou des canaux. Pour qu'un joueur puisse utiliser un port intérieur, il doit posséder le port et tous les hexs des deux côtés des côtés d'hexs de rivières ou de canaux entre le port et la mer (comme indiqué par la flèche à côté du port intérieur).

Un port intérieur peut être un port artificiel (ce qui indique que l'utilisation du port nécessite un système de verrous). Un tel port est affecté par la règle de port artificiel (ci-dessus). De plus, si il est détruit, le port intérieur ne peut pas être reconstruit ou réparé dans le contexte du jeu.

8. Mulberries. Le joueur Allié reçoit deux Mulberries en Angleterre pendant le cours du jeu. Un Mulberry est un port artificiel spécial avec les capacités d'un port standard.

Pendant n'importe quelle étape de mouvement naval Allié dès qu'un Mulberry est disponible, un TF ou NT Allié peut le remorquer depuis un port en Angleterre pour le placer dans n'importe quel hex de plage Allié.

Le Mulberry peut seulement être remorqué pendant une condition de mer calme (voir règle 36C). Il peut être placé dans n'importe quel hex de plage, sauf si il contient déjà un port ou un Mulberry.

Le remorquage ne restreint pas les capacités habituelles de l'unité navale qui remorque. Si l'unité qui remorque est coulée, le Mulberry est détruit et retiré du jeu. Un Mulberry ne peut être remorqué que pendant une seule étape de mouvement naval ; si il n'arrive pas dans un hex de plage Allié à la fin de cette étape, il est détruit et retiré du jeu.

Lorsque le Mulberry arrive dans un hex de plage, placez le avec son côté non fonctionnement visible. Il est placé, et ne peut pas fonctionner jusqu'à ce que son installation soit terminée. Au début de la prochaine phase initiale Allié, le joueur Allié lance un dé pour voir si l'installation est réussie. Lancez un dé et consultez la table d'installation des Mulberries, modifiez le dé et appliquez le résultat. Les résultats sont :

- **Installé :** Le Mulberry est installé avec succès ; retournez le sur son côté en fonctionnement.
- **Détruit :** Le Mulberry est détruit et retiré du jeu.

Un fois installé, un Mulberry ne peut plus être bougé. Un fois installé, il peut être utilisé comme un port standard, y compris pendant le tour où il vient d'être installé.

9. Bases Navales. Chaque port majeur ou grand est une base navale. Les unités navales ont besoin de bases navales pour refaire le plein (règle 34B).

B. Plages.

Un hex côtier de n'importe quel type de terrain, sauf de montagne est une plage. Une plage a une capacité d'embarquement/débarquement de cargaison en RE illimitée. Certains hexs contiennent un port et une plage, les deux peuvent être utilisés.

Différentes règles de transport naval et de débarquement amphibie font une distinction basée sur le fait qu'un joueur possède ou non une plage. Lorsque des unités gagnent la possession d'un hex de plage ennemi, la plage n'est pas sous possession amie pour les règles de transport naval ou de débarquement amphibie pendant la phase de sa capture. Elle est sous possession amie à partir de la phase suivant celle où elle a été capturée. Par exemple, si des unités capturent une plage pendant la phase de mouvement, elle est sous possession amie pour

le transport naval et le débarquement amphibie à partir de la phase de combat.

Règle 31 — Transport Naval

Le joueur en phase peut utiliser le mouvement naval pendant ses étapes de mouvement naval, pour déplacer de la cargaison (unités terrestres, points de ressources, de ravitaillement, et mines ; par la règle 27B3) entre des ports amis ou des plages.

Les transports navals et les barges de débarquement transportent de la cargaison en utilisant leurs capacités de cargaison (règle 27A1). Deux NT et/ou LC ou plus peuvent se combiner pour transporter des grosses cargaisons (comme les divisions), du moment qu'ils se déplacent tous dans le même groupe naval pendant le transport de la cargaison. Un NT ou LC peut bouger avant et après le transport de la cargaison, si il a les PM pour le faire.

Lorsqu'un NT ou LC prend des points de dégât, sa cargaison peut être affectée :

- Si le LC/NT est coulé, la cargaison transportée est éliminée.
- Si le LC/NT à sa capacité de cargaison réduite, la cargaison en excès de la capacité restante est éliminée.
- Si deux NT/LC ou plus se combinent pour transporter de la cargaison et que l'un d'entre eux est coulé ou endommagé, la cargaison en excès de la capacité restante est éliminée.

Lorsque de la cargaison est éliminée et qu'il y a le choix de ce qui peut être éliminé, tirez au hasard un pièce de la cargaison et éliminez la. Si la cargaison restante est toujours en excès de la capacité de cargaison restante, recommencez la procédure. Continuez à répéter cette procédure jusqu'à ce que la cargaison ne dépasse plus la capacité restante. *Exemple :* Un NT de force 6 transporte une division d'infanterie (3 RE), une brigade blindée (2 RE), et une brigade d'infanterie (1 RE). La division est à pleine force et a un côté cadre. Le NT prend 4 points de dégâts, réduisant sa capacité de cargaison à 2. En tirant au hasard une des pièces de la cargaison, la division est sélectionnée et éliminée. Comme la division a un cadre, elle est réduite en cadre après son élimination (règle 9E). Il reste encore 4 RE de cargaison (un cadre d'infanterie, une brigade blindée, une brigade d'infanterie), ce qui dépasse la

capacité de cargaison de 2. En tirant au sort, le cadre d'infanterie est sélectionné et éliminé. Il reste encore 3 RE de cargaison. En tirant au sort, la brigade blindée est sélectionnée et éliminée. Il reste maintenant 1 RE, ce qui ne dépasse plus la capacité de cargaison restante.

Une unité n'est soumise à aucunes restrictions spéciales pendant le tour de joueur où elle entreprend un transport naval. Par exemple, une unité transportée dans un port pendant une étape de mouvement naval peut se déplacer (si elle a encore assez de PM) pendant la sous phase de mouvement terrestre, attaquer pendant la phase de combat, et bouger (si elle est c/m) pendant la phase d'exploitation.

A. Coûts des Transports.

Les NT et LC se déplacent à l'intérieur de groupes navals, par les règles de mouvement naval. Un groupe naval contenant des NT/LC doit dépenser des PM pour embarquer ou débarquer de la cargaison comme suit :

- 30 PM pour embarquer ou débarquer de la cargaison dans un port.
- 60 PM pour embarquer ou débarquer de la cargaison amphibie sur une plage amie.
- 90 PM pour embarquer ou débarquer de la cargaison non amphibie sur une plage amie.

Les coûts en PM ci-dessus doivent être payés lorsque la cargaison est embarquée, et lorsque la cargaison est débarquée. Il peut falloir plusieurs étapes de mouvement naval pour qu'un groupe naval embarque/débarque de la cargaison. Utilisez des marqueurs de statuts ou prenez des notes des embarquements/débarquements.

Une unité terrestre doit dépenser des PM pour être transportée. Elle dépense 1 PM pour embarquer, et 1 PM pour débarquer. (Pour une unité à mouvement « R » ou un point de ressources, 1PM est équivalent à 7 hexs de la capacité de mouvement ferroviaire). Doublez le coût en PM pour les unités c/m. Doublez le coût en PM pour les unités non amphibies embarquant ou débarquant sur une plage. *Note :* Voir la règle optionnelle 44G2 pour un système de coûts de transport plus détaillé.

Les PM nécessaires pour embarquer/débarquer sont payés par l'unité pendant la phase de mouvement ou d'exploitation où l'unité embarque/débarque. Si une unité n'a pas suffisamment de PM pour embarquer/débarquer, elle peut embarquer/débarquer en dépensant tous les PM restant pendant la phase en cours. Pendant la phase d'exploitation, une unité non

c/m peut débarquer ; mais elle ne peut pas, par contre, embarquer pendant cette phase.

Une unité peut (si possible) bouger après le débarquement. Un point de ressources peut être transporté par une unité ou se déplacer par rail après avoir débarqué.

B. Plages.

Toute unité amphibie (définie par la règle 27B6) peut débarquer sur une plage. Une unité non amphibie peut aussi débarquer sur une plage si elle est seule à bord de la LC au moment du débarquement. (Note : une unité non amphibie à bord d'un NT ou un NT en combinaison avec une LC ne peut pas débarquer sur une plage).

Une unité navale ne peut pas embarquer ou débarquer de la cargaison sur une plage lorsque la condition de la mer est tempête.

C. Ravitaillement et Mines.

Le ravitaillement et les mines sont présents dans un port si une ligne de ravitaillement peut être tracée depuis le port jusqu'à une source de ravitaillement régulière (pas une spéciale) au début de la phase initiale du tour de joueur dans lequel le ravitaillement ou les mines doivent être transportés.

D. Transfert de Cargaison en Mer.

Les transports navals peuvent transférer de la cargaison aux barges de débarquement au lieu de la débarquer au port ou sur une plage. Le NT transportant la cargaison, et la LC devant la recevoir doivent être en mer dans le même groupe naval et dans un hex de port ou de plage. Le NT qui transfère et la LC qui reçoit doivent tous deux dépenser 30 PM. Une fois transférée, la cargaison est embarquée à bord de la LC. La LC peut ensuite débarquer la cargaison sur une plage ou dans un port, ou la transporter ailleurs.

Règle 32 — Débarquement Amphibie

Le joueur en phase peut faire des débarquements amphibies pendant ses étapes de mouvement naval, en utilisant des barges de débarquement pour débarquer de la cargaison amphibie sur des plages ennemies. En général, les règles de transport naval (règle 31) sont utilisées, avec les restrictions suivantes gouvernant les débarquements amphibies :

- Les débarquements amphibies peuvent se produire uniquement pendant les étapes de mouvement naval de la phase de mouvement ; ils ne peuvent pas se produire pendant la phase d'exploitation.
- Les débarquements amphibies ne peuvent pas être faits lorsque la condition de la mer est tempête.
- Seule la cargaison amphibie (par la règle 27B6) peut faire un débarquement amphibie.

A. Coûts des Transports.

Un groupe naval doit dépenser des PM pour débarquer de la cargaison faisant un débarquement amphibie :

- 90 PM pour débarquer de la cargaison sur une plage ennemie.

Une unité terrestre amphibie doit dépenser tous ses PM restants pour faire un débarquement amphibie.

B. Opérations Terrestres.

Une unité faisant un débarquement amphibie est affectée de plusieurs façons. Pendant la phase de mouvement et de combat du tour de joueur durant lequel une unité fait un débarquement amphibie :

- Une unité intrinsèquement amphibie a sa force d'attaque réduite de moitié.
- Une unité non amphibie a sa force d'attaque divisée par quatre. *Note* : Une unité non amphibie est amphibie tant qu'elle utilise une LC (par la règle 27B6) et peut ainsi faire un débarquement amphibie. Par contre, après le débarquement de la LC, l'unité n'est plus amphibie et voit donc sa force d'attaque divisée par quatre. (De même, une unité non amphibie est amphibie lorsqu'elle utilise un LVT, par la règle 14J2).
- En plus des effets ci-dessus, une unité débarquant pendant une condition de mer houleuse a sa force d'attaque réduite de moitié.
- Une unité débarquant dans un hex contenant des falaises côtières a sa force d'attaque réduite de moitié en plus de toutes les autres modifications.

Pendant la phase d'exploitation du tour de joueur dans lequel une unité c/m fait un débarquement amphibie :

- L'unité a sa capacité de mouvement réduite de moitié.

Pendant le tour de joueur suivant le tour dans lequel une unité ravitaillée fait un débarquement amphibie :

- L'unité est automatiquement ravitaillée.

Les unités peuvent faire des débarquements amphibies dans des hexs occupés par l'ennemi. Dans ce cas, les débordements et combats dans l'hex sont résolus de la même façon que les débordements et combats suite à un débarquement aéroporté dans un hex occupé par l'ennemi (voir les règles 24B2 et 24B3).

C. Planification et Préparation.

Un débarquement amphibie doit être planifié à l'avance, comme un débarquement aéroporté (règle 24C). Utilisez la règle 24C pour la planification des débarquements amphibies, avec les modifications suivantes :

- Pendant n'importe quel tour, un joueur a une limite maximum de RE pour la planification, qui est égale à la capacité de cargaison des LC actuellement en jeu (non coulées). Le joueur ne peut pas planifier de débarquements amphibies pour des unités au delà de cette capacité. Par exemple, si un joueur a des LC en jeu avec une capacité de cargaison totale de 20, il ne peut pas planifier de débarquements amphibies pour plus de 20 RE d'unités.

D. Réaction Ennemie.

Si un joueur fait un débarquement amphibie pendant ses étapes de mouvement naval, le joueur ennemi réagit au débarquement à la fin de la sous phase de mouvement naval (après que tous les mouvement naval soient terminés).

Pour chaque hex dans lequel un débarquement amphibie a été fait, le joueur en réaction lance un dé et consulte la table de succès. Les résultats sont :

- *Echec* : Aucune réaction autorisée.
- *Succès* : Une unité terrestre du joueur peut réagir. L'unité doit être dans un rayon de trois hexs de l'hex du débarquement ; elle ne peut pas être dans une ZDC ennemie. Le joueur en réaction déplace immédiatement l'unité qui réagit.

Une unité en réaction se déplace comme suit :

- Elle peut dépenser jusqu'à 1 PM (si elle est non c/m) ou 3 PM (si elle est c/m).
- Une unité peut toujours se déplacer d'un seul hex (sauf dans ou à travers un terrain interdit), en dépensant tous ses PM de réaction.

- Elle peut entrer dans un hex occupé à la fois par des unités amies et ennemies. Si elle le fait, elle doit stopper son mouvement dans cet hex.
- Si elle est dans un hex contenant des unités ennemies (comme après un débarquement aéroporté ou amphibie ennemi), elle peut quitter l'hex. Alternativement, elle peut déborder (si c'est possible) les unités ennemies dans l'hex. Suivez les règles de débordement (règle 13), y compris la dépense des PM pour le débordement.
- Elle ne peut pas terminer son mouvement en violation des limites d'empilement.
- Elle ne peut pas se disperser ou s'assembler pendant le mouvement de réaction.

Règle 33 — Interaction Navale/Terrestre

A. Soutien d'Artillerie Navale.

Les task forces peuvent soutenir les unités terrestres amies pendant le combat par l'intermédiaire du soutien d'artillerie navale (SAN).

Pour fournir du SAN, le TF doit d'abord préparer le tir en dépensant 90 PM dans un hex pendant une phase de mouvement ou d'exploitation amie. Une fois préparé, il le reste tant qu'il reste dans le même hex et ne tire pas pendant le combat naval. *Note* : Lorsqu'un TF est préparé au tir, placez un marqueur de votre choix dessus pour l'indiquer.

Pendant une phase de combat suivante, un TF préparé peut fournir du SAN comme suit :

- Pour fournir du SAN à des unités amies en attaque, l'hex attaqué doit être dans ou adjacent à l'hex du TF.
- Pour fournir du SAN à des unités amies en défense, les unités doivent être dans ou adjacentes à l'hex du TF.

Un TF a une force de SAN égale à sa force actuelle. La force de SAN des unités navales est réduite de moitié pendant une condition de mer houleuse, et divisée par quatre pendant une condition de mer tempête. (Arrondissez les fractions à l'inférieur).

Lors du tir, le TF doit tirer tout son SAN pendant la même phase de combat. Le possesseur peut diviser la force de SAN des TF parmi tous les hexs éligibles. *Exemple* : Pendant une phase de combat amie, une TF préparé avec une force de SAN de 10 est à portée de 3 hexs attaqués. Le possesseur décide que le TF fournira 7 points de SAN à un hex, 3 points au second, et aucun au troisième.

Chaque point de SAN a une force de combat terrestre de 1 et est traité comme 1/4 de RE d'unité d'artillerie pour les règles 11 (soutien) et 14B (artillerie).

Les TF fournissant du SAN ne sont pas obligés d'être empilés avec les unités amies pour la règle 11 (soutien) et 14B (artillerie). Toutes les unités impliquées dans un combat avec des unités amies fournissant du SAN sont considérées soutenues ; toute unité amie n'étant pas une unité d'artillerie impliquée dans un combat peut être comptée dans les RE d'unités non - artillerie demandé par la règle 14B, qu'elles soient ou non empilées avec le TF fournissant le SAN.

Les TF peuvent tirer en SAN seulement pour soutenir des unités en attaque ou en défense. La force de SAN est ignorée pour le calcul des pertes dues au combat terrestre, et un TF fournissant du SAN n'est pas affecté par le résultat du combat terrestre.

Pendant chaque phase de combat, après que les opérations de ST et de SAD aient été engagées et avant qu'un combat terrestre ne soit résolu, le joueur hors phase doit allouer son SAN aux hexs spécifiques. Le SAN alloué à un hex spécifique ne peut pas être transféré dans un autre hex pendant cette phase, même si l'hex assigné n'est pas attaqué. Il n'y a pas d'obligation similaire pour le joueur en phase pour allouer son SAN ; le joueur en phase décide et annonce le montant de SAN dans un attaque seulement lorsqu'il la résout.

B. Défenses Côtières.

Différents hexs contiennent des défenses côtières. Les défenses côtières engage le combat naval avec des unités navales ennemies dans la zone de combat de la CD (règle 28C).

Les défenses côtières sont évaluées en niveaux (ex : niveau 1, niveau 2, etc.). Le résumé des défenses côtières indiquent les niveaux de défenses côtières intrinsèques à certains symboles de la carte, unités et marqueurs. Le niveau total de défense côtière dans un hex est égal à la somme des différents niveaux présents. Par exemple, un hex contenant un port standard sur l'Atlantique (niveau 2) et une unité de fortification portuaire (niveau 2) aurait un total de défense côtière de niveau 4.

Le niveau de défense côtière dans un hex est la force d'artillerie de cet hex. Par exemple, un hex avec un défense côtière de niveau 4 aurait une force d'artillerie de 4. La force d'artillerie d'une CD est réduite de moitié lorsqu'elle tire

sur des unités navales dans un hex adjacent (règle 29B).

Les défenses côtières dans un hex peuvent être endommagées par le bombardement (règle 20G2i), le combat naval (règle 29B2), ou par des raids côtiers (règle 14H4). Pour chaque point de dégâts et jusqu'à un maximum de 4 points, les défenses côtières dans un hexs baissent de 1 niveau. Les points de dégâts au delà de 4 dans un hex n'ont aucun effets. Les points de dégâts aux défenses côtières sont temporaires, et ne durent que pendant le tour de joueur où ils ont été subis. Tous les dégâts des CD sont retirés au début de chaque tour de joueur.

Toutes les défenses côtières causées par la présence d'un port sont éliminés dans un hex si le joueur ennemi gagne la possession de l'hex. Une fois détruites, les défenses côtières d'un port peuvent être reconstruites en utilisant des points de réparations navales (règle 35). Le joueur actuellement en possession de l'hex de port peut reconstruire les défenses côtières, même si cet hex était à l'origine occupé par le joueur ennemi.

Règle 34 — Règles Navales Spéciales

A. Mouvement Naval.

1. Gibraltar. Le joueur Allié (uniquement) peut déplacer des groupes navals entre l'Océan Atlantique et la Mer Méditerranée. Pour ce faire, le joueur Allié déplace le groupe naval de la zone de mer où il se trouve à la zone hors carte de Gibraltar puis déplace le groupe de Gibraltar à un hex d'entrée sur la carte dans l'autre zone de mer (par les règles de ports hors carte, règle 30A5). Notez que le joueur Allié contrôle la zone de Gibraltar ; les unités navales de l'Axe ne peuvent pas se déplacer entre l'Atlantique et la Méditerranée.

2. Le Canal Kaiser Wilhelm. Le canal Kaiser Wilhelm relie les ports de Brunsbuttel (16A : 0509) et Kiel (16A : 0606), fournissant un moyen pour les unités navales de se déplacer entre la Mer Baltique et la Mer du Nord (Océan Atlantique). Un joueur peut utiliser le mouvement naval le long du canal tant que les ports de Brunsbuttel et Kiel sont sous possession amie et en fonctionnement, et que les hexs des deux côtés des côtés d'hexs du canal à traverser sont sous possessions amie. Le mouvement le long du canal est résolu de la même façon qu'un mouvement le long d'une rivière/canal par un groupe de cargaison navale (règle 28), avec les additions suivantes :

- N'importe quel groupe naval peut se déplacer sur ces côtés d'hex de canal.
- Lorsqu'il est sur un côté d'hex de canal, un groupe naval ne peut pas se déplacer de façon à engager un combat naval.

3. Eaux Protégées. Les groupes de cargaison navale (uniquement) peuvent utiliser les eaux protégées à l'intérieur des terres pour camoufler leurs mouvements aux unités navales ennemies. Chaque hex côtier ami est un hex d'eaux protégées. Un groupe de cargaison navale qui entre dans un hex d'eaux protégées :

- N'enclenche aucun mouvement de réaction pour les groupes navals ennemis.
- N'engage pas le combat naval avec les groupes navals ou CD ennemis dans les hexs *adjacents*.

4. Mouvement de Nuit. Pendant chaque étape de mouvement naval, les groupes navals en phase peuvent faire une partie de leur mouvement de nuit. Pendant une étape, un groupe en phase peut dépenser 10 PM en continu en mouvement de nuit. *Exception :* Pendant une sous phase de mouvement naval, dès qu'un groupe naval utilise son mouvement de nuit, il ne peut plus en refaire (dans un étape suivante). Jusqu'à ce qu'il ait dépensé au moins 20 PM.

Le mouvement de nuit affecte les unités navales comme suit :

- Les unités aériennes ne peuvent pas faire de missions de patrouilles maritimes de nuit.
- Les débarquements amphibies ne peuvent pas être faits de nuit.
- Un groupe de combat ou mixte ou une CD a une zone de combat uniquement dans l'hex qu'elle occupe.
- Une CD a sa force d'artillerie réduite de moitié pendant la nuit.
- Une unité navale a sa force d'artillerie divisée par quatre pendant la nuit. *Exception :* A partir de Jul I 44, les unités navales Alliées ont leur force d'artillerie réduite de moitié et non pas divisée par quatre pendant la nuit.

La nuit affecte aussi les unités navales de différentes façons, selon les modificateurs au dé de la table de succès.

B. Refaire le Plein.

Le joueur en phase refait le plein de ses unités pendant son tour de joueur. Le joueur doit dédier une de ses étapes de mouvement

naval pour refaire le plein. Pendant cette étape, les unités navales du joueur ne se déplacent pas ni ne dépensent de PM (et donc aucun mouvement de réaction, combat naval, ou autre activité navale ne peut se produire). Chaque unité navale du joueur refait le plein :

- Si il y a une base navale en fonctionnement (règle 30A9) présente n'importe où dans la zone maritime contenant l'unité navale.
- Si l'unité navale est hors carte dans une zone de hangars.

Une unité navale incapable de refaire le plein n'a presque plus de fuel. Placez un marqueur U-1 sur l'unité navale pour indiquer son état.

Une unité navale qui n'a presque plus de fuel au début d'une étape de mouvement naval a sa capacité de mouvement réduite de moitié pendant cette étape (ses forces d'artillerie et AA ne sont pas affectées).

Si une unité navale qui n'a presque plus de fuel est incapable de refaire le plein pendant son prochain tour de joueur, elle doit être sabordée (règle 24D) à la fin de ce tour de joueur.

C. Dépense des Munitions.

Un task force n'a plus de munitions lorsqu'il fournit du soutien d'artillerie pendant une phase de combat. Placez un marqueur de statut U-3 sur le TF pour indiquer ceci. Un TF qui n'a plus de munitions à sa force de SAN réduite de moitié lorsqu'il fournit du SAN pendant les phases de combat suivantes.

Un TF récupère ses munitions lorsqu'il refait le plein. Retirez le marqueur U-3 à ce moment.

Note : La dépense de munitions se produit uniquement à cause du SAN et n'affecte que le SAN. Le combat naval ne dépense pas de munitions, et la force d'artillerie d'un TF qui n'a plus de munitions n'est pas affecté pour le combat naval.

D. Sabordement.

Lorsqu'une unité ennemie gagne la possession d'un port contenant des unités navales au port, les unités navales qui s'y trouvent tentent de s'échapper en mer. Le possesseur lance un dé pour chaque point de force de chaque unité navale qui tente de s'échapper. Sur un résultat de 1 à 4, le point de force s'enfuit en mer (et est en mer dans l'hex) ; et sur un résultat de 5 ou 6, le point de force n'arrive pas à s'enfuir et est sabordé pour empêcher sa capture par l'ennemi. Chaque point de force sabordé inflige un point de dégâts à son unité navale. Si tous les points de force d'une unité navale sont sabordés, l'unité navale coule.

Une unité navale dans un port intérieure ne peut pas s'enfuir et a automatiquement tous ses points de force sabordés.

Lorsqu'une unité navale est sur un côté d'hex de rivière/canal et qu'une unité ennemie gagne la possession d'un hex contenant le côté d'hex, l'unité navale ne peut pas s'enfuir et a automatiquement tous ses points de force sabordés.

E. Mines.

L'ordre de bataille indique les ceintures de mines qui existent au début du jeu. Pendant le jeu, les deux joueurs peuvent déployer et draguer des mines dans des hexs de mer ou côtiers. Les mines peuvent endommager les unités navales.

Un joueur reçoit des points de mines en convertissant des points de réparations navales (règle 35).

1. Dégâts des Mines. Vérifiez un groupe naval pour les dégâts des mines :

- La première fois qu'il *entre* ou *prend la mer* dans une ceinture de mines ennemie pendant *n'importe quelle* étape de mouvement naval.
- Si il *commence* une étape de mouvement naval *amie en mer* dans un hex de ceinture de mines ennemie.

Utilisez la table d'artillerie navale pour vérifier les dégâts ; chaque point de mines est l'équivalent d'un point de force d'artillerie. Pour chaque point de mines, lancez un dé et consultez la table pour chaque point de force de chaque unité navale dans le groupe. Par exemple, si il y a trois points de mines et 4 points de force dans les unités navales du groupe, lancez trois fois le dé contre chacun des 4 points de force. Chaque coup au but place un point de dégât sur l'unité navale affectée.

2. Déployer des Mines. Un joueur peut déployer des mines par largage de mines aérien (règle 20F3).

En plus, une unité navale transportant un point de mines (par le transport naval, règle 31) peut déployer son point de mines dans un hex en y dépensant 5 PM. Marquez la présence de mines dans un hex en y plaçant un marqueur de mines. (Le nombre sur le marqueur correspond au nombre de points de mines dans l'hex). Utilisez les marqueurs rouges pour les ceintures Alliées et les noirs pour les ceintures de l'Axe.

3. Draguer des Mines. Pendant la phase initiale, le joueur en phase drague automatiquement toutes les mines ennemies

dans les hexs côtiers qu'il possède. En plus, il drague automatiquement toutes les mines qui ne sont pas dans les 7 hexs d'un port possédé par l'ennemi. Retirez simplement les marqueurs de mines de la carte.

Pendant le mouvement naval, un TF en phase peut draguer des mines ennemies. Le TF doit d'abord entrer dans l'hex de la ceinture de mines et vérifie si il est touché (voir ci-dessus). Une fois dans l'hex, le TF peut draguer les mines qui s'y trouvent. Pour 30 PM dépensés, un point de mines ennemi est dragué ; retirez un point de mines de l'hex. Immédiatement après avoir dragué un point de mines, le TF est vérifié pour les dégâts des mines (voir ci-dessus) si il reste encore des points de mines dans l'hex.

F. Zones de Danger.

A cause des forces de défense navales non représentées directement dans le jeu (comme les sous-marins et les bateaux de patrouilles), les unités navales risquent d'être endommagées dans certains endroits.

Les zones de danger Alliées sont composées de tous les hexs de mer complets ou partiels :

- Dans les 5 hexs d'un port possédé par l'Axe en Grande Allemagne ou au Danemark.
- Dans les 3 hexs d'un port possédé par l'Axe en Méditerranée sur ou au nord de la rangée 2000 sur les cartes 26 et 27.
- Dans la mer Adriatique, si l'Italie fait partie de l'Axe. (La mer Adriatique est nommée sur la carte 26 ; elle est composée de tous les hexs de mer dans la zone nommée et au nord de la ligne d'hexs allant de 26 : 3310 à 26 : 3307). Une fois que l'Italie se rend aux Alliés, la mer Adriatique n'est plus une zone de danger Alliée.

Les zones de danger de l'Axe sont composées de tous les hexs de mer complets ou partiels dans les 9 hexs d'un port Allié.

Les zones de danger doivent être tracées le long d'une route maritime naturelle, c'est à dire qu'elles ne peuvent pas traverser un côté d'hex de terre, ou un hex avec deux corps d'eau non connectés à l'intérieur de cet hex.

Vérifiez si un groupe naval entre en contact avec l'ennemi :

- La première fois qu'il *entre* ou *prend la mer* dans une zone de danger pendant *n'importe quelle* étape de mouvement naval.
- Si il *commence* une étape de mouvement naval *amie en mer* dans une zone de danger.

Pour vérifier si il entre en contact avec l'ennemi, lancez un dé et consultez la table de succès :

- *Echec* signifie que les forces ennemies ne sont pas entrées en contact avec le groupe naval ; le groupe peut opérer sans risques de dégâts dus aux zones de danger pendant le restant de l'étape de mouvement naval.
- *Succès* signifie que les forces ennemies sont entrées en contact avec le groupe naval. Vérifiez immédiatement si le groupe est endommagé.

Pour vérifier les dégâts, utilisez la colonne de force 1 sur la table d'artillerie navale. Pour chaque point de force de chaque unité navale, lancez un dé et consultez la table. Par exemple, si il y a 12 points de force d'unités navales dans un groupe, lancez un dé pour chacun des 12 points de force. Chaque coup au but obtenu inflige un point de dégât à l'unité navale affectée.

Un joueur ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement navale (règle 12B4) depuis, dans, ou à travers un hex se trouvant dans un zone de danger.

G. Dommages des Barges de Débarquement.

Les barges de débarquement qui débarquent de la cargaison risquent d'être endommagées à cause du flux et du reflux de la mer, et des conditions de la plage.

Lorsqu'une LC débarque de la cargaison sur une plage, le possesseur vérifie immédiatement les dégâts. Lancez un dé et consultez la table de succès, en appliquant tous les modificateurs applicables. Appliquez immédiatement le résultat :

- *Succès* signifie que la LC a fait son débarquement sans subir de dégâts.
- *Echec* signifie que la LC est endommagée et ne peut plus être utilisée pour le transport naval ou le débarquement amphibie jusqu'à ce qu'elle soit réparée. Retournez la LC de son côté endommagé.

Les LC endommagées peuvent être réparées. Pendant la phase initiale d'un joueur, lancez un dé pour chaque LC endommagée : elle est réparée sur un jet de 1 ou 2. Les LC peuvent aussi être réparées par l'utilisation de points de réparations navale (règle 35).

H. Manque de Pétrole de l'Axe.

Les opérations maritimes de l'Axe, spécialement celles des Italiens, furent

restreintes tout au long de la guerre à cause d'un manque de fuel. Pour représenter ceci, le joueur de l'Axe doit dépenser un point de ressources pour chaque TF de l'Axe à chaque fois qu'il quitte un port. Le point de ressources à dépenser doit être présent dans le port quitté par le TF.

I. Forces de Combat Naval.

1. Task Forces. Les joueurs n'ont pas une capacité illimitée d'utilisation de leurs task forces pour fournir du soutien d'artillerie. (Les TF des deux joueurs ont beaucoup d'autres choses à faire en dehors de celles représentées dans le jeu). Chaque TF du joueur Allié peut fournir du soutien d'artillerie navale au maximum 6 tours par an (1943, 1944, 1945). Chaque TF du joueur de l'Axe peut fournir du soutien d'artillerie navale au maximum 4 tours par an. Notez que les TF peuvent toujours être utilisés pour d'autres choses (comme escorter un transport). Les joueurs doivent garder une trace du nombre de fois qu'un TF a fourni du SAN dans l'année.

2. Groupes de Portes Avions. Le joueur Allié peut appeler des groupes de portes avions avec leurs avions à différents moments au cours du jeu, selon l'OB Allié. Lorsqu'il le fait, le joueur Allié reçoit le CG comme indiqué, avec les avions à code C basés sur le porte avions. Lorsque le CG est supposé se retirer par l'OB, retirez le ainsi que ses unités aériennes où qu'ils soient (en jeu, coulé, abattus, éliminés).

Le porte avions et ses avions étaient d'une grande valeur, difficiles à remplacer. Lorsqu'un porte avions et ses unités aériennes à code C sont en jeu, le joueur ne peut réparer aucun dégâts du CG, ni réparer les unités aériennes si elles sont abattus, et ne peut pas remplacer ses unités aériennes si elles sont éliminés. Lorsque le CG et ses unités aériennes doivent se retirer du jeu, le joueur paye une pénalité pour chaque dégât ou pertes causées à la force du porte avions :

- 3 points de réparations navales par point de dégâts sur le CG. Par exemple, un CG de 4 points de force coulé coûterait à son possesseur 12 points de réparations navales au moment de son retrait.
- 3 points de remplacement aériens par unité aérienne à code C abattue. (Dépensez des PRA de la même organisation que l'unité aérienne).

Si le joueur Allié n'a pas assez de points de réparations navales ou de PRA pour payer la pénalité, il maintient un déficit, comme pour le retrait des unités aériennes abattus et éliminés (par la règle 25B).

3. Pertes Définitives. Si un task force reçoit suffisamment de dégâts, il subit des pertes définitives (qui représentent la perte de vaisseaux capitaux qui ne peuvent pas être remplacés pendant la période de temps couverte par le jeu). Lorsqu'un TF reçoit des dégâts qui égalent ou dépassent la moitié de sa force imprimée, le TF subit des pertes définitives. Retournez le pion de son côté à puissance réduite de moitié et ajustez les dégâts pour refléter sa force actuelle. Le TF ne peut pas être réparé ou remplacé au delà de la moitié de sa force pour le restant du jeu.

Exemple : Un TF Italien avec une force imprimée de 12 a 5 points de dégâts lorsqu'il entre en combat naval. Pendant le combat, il reçoit 2 points de dégâts supplémentaires, pour un total de 7 et une force actuelle de 5. Comme les dégâts dépassent la moitié de la force imprimée, retournez le pion de son côté à 6 points de force, et ajustez les marqueurs de dégâts pour indiquer qu'il lui reste une force de 5. Le TF ne peut pas être réparé ou remplacé au delà de 6 points de force.

J. Barges de Débarquement Utilisées en tant que Ferries.

Une barge de débarquement peut opérer en tant que ferry, permettant à son possesseur de traiter un côté d'hex de mer comme un côté d'hex de rivière majeure pour le ravitaillement, le mouvement terrestre et les règles de combat terrestre. Pour servir de ferry, une LC non endommagée doit commencer la phase initiale adjacente au côté d'hex et ne peut pas bouger pendant le tour. Si il y a plus d'un côté d'hex éligible dans l'hex de la LC, le joueur indique quel côté d'hex bénéficie du ferry.

Tant que la LC est présente, les unités terrestres amies traitent le côté d'hex comme un côté d'hex de rivière majeure pour le ravitaillement, le mouvement, et le combat pendant le tour du joueur. La LC peut opérer en tant que ferry pendant le tour de n'importe quel joueur. Notez que pendant le tour du joueur ennemi, ceci permet aux unités amies de retraiter à travers ce côté d'hex si elles sont obligées de retraiter. Si la LC est éliminée pour n'importe quelle raison, le joueur perd immédiatement ce service de ferry.

Exemple : Une LC Allemande est dans l'hex 26 : 3823 (Messine) pendant une phase initiale de l'Axe, et ne bouge pas. La LC peut servir de ferry soit pour le côté d'hex 26 : 3823/3822, soit pour le côté 26 : 3823/2923, avec les unités

terrestres de l'Axe traitant ce côté d'hex comme un côté d'hex de rivière majeure.

K. Lignes de Ravitaillement Navales.

Un joueur ne peut pas tracer un élément naval d'une ligne de ravitaillement depuis, dans, ou à travers un hex qui est : 1) dans la zone de combat d'un groupe naval ou d'une CD ennemi (règle 28B) ou 2) dans une zone de danger (règle 34F).

10 hexs continus d'une ligne de ravitaillement navale peuvent être tracés de nuit. Notez que la nuit affecte les zones de combat, par la règle 34A4.

Règle 35 — Réparation Navale

Chaque joueur reçoit des points de réparations navales (PRN) pendant le cours du jeu. Pendant la phase initiale, le joueur en phase peut dépenser ses PRN pour réparer les points de dégâts de ses unités navales, pour réparer les barges de débarquement endommagées, pour remplacer les unités navales éliminées et les défenses côtières portuaires, et pour recevoir des points de mines. Un joueur peut accumuler les PRN pour les utiliser dans un tour ultérieur.

Un joueur dépense les PRN comme suit :

- 1 PRN répare un point de dégât sur une unité navale. Pour être réparée, l'unité navale doit être au port dans une base navale amie en fonctionnement ; elle ne peut pas bouger ou tirer pendant le tour de joueur où elle est réparée.
- 1 PRN répare jusqu'à deux LC endommagées. La LC n'a pas besoin d'être au port ; et elle est pleinement opérationnelle pendant le tour de joueur où elle est réparée.
- 1 PRN remplace un point de force d'une unité navale coulée. Lors du remplacement, placez l'unité navale dans n'importe quelle base navale amie en fonctionnement dans le théâtre dans lequel elle a coulé. Elle est pleinement opérationnelle lors du remplacement. Marquez l'unité remplacée avec des marqueurs de dégâts si nécessaire pour montrer les points de force non encore remplacés/réparés. *Exemple :* Un NT à 6 points de force est dans la zone de remplacement, et 2 points de réparations navales sont dépensés. Le NT est remplacé à une force de 2 ; placez le NT à 6 points, avec un marqueur de 4 points de dégâts, dans une base navale amie en fonctionnement.
- 1 PRN remplace un niveau de défense côtière intrinsèque d'un port. L'hex de port

doit être sous possession amie et être capable de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une base navale amie en fonctionnement. La défense côtière portuaire remplacée est pleinement opérationnelle lors de son remplacement.

- 1 PRN peut se convertir en 5 points de mines. (Les points de mines ne peuvent pas être convertis en PRN). Un joueur peut convertir un maximum de 1 point de réparations navales en point de mines par mois. Les points de mines peuvent être transportés et déployés par avion (règle 20F3) et par transport naval (règle 34E2).

Règle 36 — Météo

A. Définitions.

1. Zones Météo. Il y a quatre zones météo utilisées dans le jeu :

- La zone C, composée de tous les hexs sur ou entourés par la ligne météo C.
- La zone D, composée de tous les hexs sur ou au nord de la ligne météo D, à l'exception des hexs de la zone C.
- La zone E, composée de tous les hexs sur ou au nord de la ligne météo E, jusqu'à la ligne météo D.
- La zone F, composée de tous les hexs au sud de la ligne météo E.

2. Conditions Météo. Il y a cinq conditions météo possibles. En allant du temps le plus beau au plus mauvais, elles sont : clair, pluie, gel, hiver, et neige.

La pluie, le gel, l'hiver et la neige sont appelés collectivement mauvais temps.

Le gel, l'hiver et la neige sont appelés collectivement temps froid. Les rivières et les lacs gèlent dans certaines zones météo par temps froid.

3. Tableaux Météo. Les règles météo utilisent les tableaux suivants :

- Le tableau météo est divisé en sections, une pour chaque zone météo, qui sont utilisées pour leur zone à chaque tour. Le tableau météo contient aussi une section pour les conditions maritimes, qui est utilisée pour toutes les zones maritimes.
- Les tableaux de conditions météo et maritimes sont utilisés pour montrer les conditions météo dans chaque zone et les conditions maritimes dans chaque zone. Pour chaque zone ou zone

maritime, placez un marqueur dans la zone correspondant à sa condition.

Note : Les tableaux météo sont prévus pour *Grand Europa* ; ignorez simplement les zones météo et zones maritimes qui ne sont pas présentes dans *Second Front*.

B. Conditions Météo.

Au début de chaque tour de jeu, le joueur Allié lance un dé pour déterminer les conditions météo dans chaque zone. (Notez que le dé n'est lancé qu'une fois, et pas une fois par zone). Pour chaque zone, le résultat se trouve à l'intersection du résultat du dé et du tour en cours. Les résultats sont :

C : Clair.

M : Pluie.

F : Gel.

W : Hiver.

S : Neige.

N : Pas de Changement. Un résultat indiquant pas de changement signifie que la météo dans la zone indiquée est la même qu'au tour précédent. Par exemple, Si pour la zone D le temps de Oct II était clair et que le résultat pour Nov I est pas de changement, alors la météo pour Nov I est clair dans la zone D.

Exemple : Au tour de Nov I 44, le joueur Allié obtient un 4 pour les conditions météo. Pour chaque zone, croisez le résultat avec la colonne Nov I pour obtenir la condition météo de la zone : pluie dans la zone C et D ; et clair dans la zone E et F.

La météo affecte le mouvement et les effets du terrain sur le combat, comme indiqué sur le tableau des effets du terrain. Notez que, comme indiqué sur le tableau, les conditions de pluie, d'hiver et de neige ont les effets généraux suivants, qui sont ajoutés aux effets de chaque type de terrain :

- *Pluie* : -2 à toutes les attaques ; l'AEC ne peut pas être utilisé (l'ATEC n'est pas affecté).
- *Hiver et Neige* : -1 à toutes les attaques ; seul l'AEC réduit peut être utilisé (l'ATEC n'est pas affecté). Voir la règle 10 et le résumé blindé/antichar pour les effets de l'AEC réduit.

La météo affecte les autres conditions de jeu, comme expliqué dans leurs règles spécifiques. En général, la météo affecte :

- Les considérations de ravitaillement (règle 12).
- La construction (règle 14A).
- Les débarquements aéroportés (règle 24).
- Les débarquements amphibies (règle 32).

- Les missions de transport et de bombardement des unités aériennes (règles 20F et G).

C. Conditions Maritimes.

Au début de chaque tour de jeu, le joueur Allié lance un dé pour chaque zone maritime pour déterminer les conditions de la mer dans cette zone. (Notez que, contrairement aux conditions météo, le dé est lancé une fois par zone maritime). Modifiez le dé comme indiqué sur la table météo ; traitez les résultats au-dessus de 6 comme 6 et ceux en-dessous de 1 comme 1. En utilisant la section maritime de la table météo, croisez le dé modifié avec le tour en cours pour obtenir un résultat. Les résultats sont :

C : Calme.

R : Houle.

S : Tempête.

Les conditions de la mer affectent diverses conditions de jeu, comme expliqué dans leurs règles spécifiques. En général, les conditions maritimes affectent :

- La force d'artillerie et de soutien d'artillerie navale des unités navales (règles 29B et 33A).
- La force de bombardement des unités aériennes qui bombardent des unités navales (règle 20G).
- Le transport naval sur les plages (règle 31B).
- Les débarquements amphibies (règles 14K et 32B).

D. Effets Entre les Zones/Zones Maritimes.

La condition météo ou maritime d'un hex entré ou attaqué est toujours celle de la zone météo ou maritime de l'hex, même si l'hex est attaqué ou entré depuis un hex dans une zone météo ou maritime différente.

Un hex tombant entre deux zones météo ou maritimes est traité comme ayant le plus mauvais temps des deux zones météo ou maritimes.

Lors d'un tracé de lignes de ravitaillement à travers des zones avec des temps différents, l'élément spécifique de la ligne de ravitaillement est affectée par le plus mauvais temps des zones.

Règle 37 — Règles Spéciales

A. Terrain.

1. Digues. Les routes et lignes ferroviaires qui traversent un côté d'hex de mer ou de lac sont des digues. Les unités terrestres traitent

un tel côté d'hex comme un côté d'hex de rivière majeure pour toutes les règles de mouvement et de combat.

Les digues bloquent les routes maritimes (et ainsi le mouvement naval). Par exemple, une unité navale en 16A :0827 ne peut pas se déplacer en 16A : 0827-0826-0825 à cause de la digue sur le côté d'hex 16A : 0826/0827.

2. Ferries Ferroviaires. Un ferry ferroviaire est traité comme une ligne ferroviaire à bas volume qui commence dans un port et se termine dans un autre, comme représenté sur la carte. Un joueur peut utiliser un ferry ferroviaire pour le mouvement ferroviaire uniquement si il possède les deux ports et uniquement si les deux ports sont en fonctionnement. Si un ferry ferroviaire est relié à deux réseaux ferroviaires, l'utilisation du ferry compte dans la capacité de chaque réseau.

Note : Un ferry ferroviaire n'est jamais traité comme une route. Un ferry ferroviaire n'est pas considéré comme une digue.

3. Inondation Partielle. Lorsqu'une unité ennemie attaque un hex de canal, le joueur possédant l'hex peut tenter de l'inonder. Suivez cette séquence :

- 1) Le joueur attaquant annonce son attaque sur l'hex et les unités qui attaquent.
- 2) Le joueur possédant l'hex peut tenter de l'inonder, si il le désire. Si il décide de le faire, il consulte la table de succès, lance un dé et le modifie comme indiqué sur la table. Un *échec* signifie qu'il a échoué pour inonder l'hex avant l'attaque ; un *succès* signifie que l'hex est inondé pour le restant du tour de joueur (uniquement). Traitez l'hex comme un hex de marais pour le combat et l'exploitation.
- 3) Si l'hex est inondé, le joueur attaquant peut annuler l'attaque si il le désire. Si il l'annule, les unités désignées pour l'attaque ne peuvent pas attaquer un hex différent.
- 4) Si l'hex est inondé (quel que soit le joueur qui l'a inondé), le joueur Allié doit immédiatement dépenser 3 points de ressources pour aide au désastre si l'hex contient une ville point, ou (uniquement dans les pays-bas) si l'hex est adjacent à une ville point ou une ville majeure.

4. Inondation Massive. Lorsque des unités Alliées attaquent des hexs de canaux, le joueur de l'Axe peut tenter de les inonder massivement. L'hex doit être dans les pays-bas et doit être côtier ou avoir un côté d'hex de rivière ou de canal. Par exemple, le joueur de l'Axe peut inonder massivement les hexs 16A :0623 et 0922, mais pas les hexs 16A : 1122 ou 0417. Suivez la

même séquence que l'inondation partielle (ci-dessus), avec ces changements :

- Si il est inondé, l'hex devient un hex de terrain interdit pour le restant du tour de joueur et pendant tout le tour de joueur suivant. Ensuite, l'hex est traité comme un hex de marais jusqu'à la fin de la partie.
- Lors de l'inondation, les unités de l'Axe doivent retraiter immédiatement, comme si elles avaient reçu un résultat défenseur retraite en combat. Les unités aériennes de l'Axe dans une base aérienne dans l'hex doivent tenter de s'enfuir. Les unités navales de l'Axe au port dans l'hex prennent immédiatement la mer.
- Lors de l'inondation, toute base aérienne ou port dans l'hex est endommagé à sa capacité maximum.
- Les unités Alliées désignées pour attaquer l'hex ne peuvent pas attaquer (et ne peuvent même pas avancer dans l'hex, car c'est maintenant un hex de terrain interdit).
- Le joueur Allié doit dépenser 7 points de ressources, et non 3, pour l'aide au désastre, immédiatement après l'inondation de l'hex. Ensuite, il doit dépenser 1 point de ressources pour l'aide au désastre pour l'hex à chaque phase initiale Alliée pour le reste de la partie.

Placez un marqueur de votre choix dans l'hex pour indiquer qu'il est inondé massivement. Notez que seul le joueur de l'Axe peut inonder massivement un hex. (Le joueur Allié ne peut pas le faire, à cause des considérations politiques et humanitaires qui gouvernaient la coalition Alliée (sic)).

B. Fortifications.

Les fortifications ont des effets sur le combat, comme indiqué sur le tableau des fortifications.

Les différents types de fortifications peuvent être dans une des deux conditions : améliorées ou non améliorées. Lorsqu'une règle ne mentionne pas la condition d'une fortification, elle s'applique à ces fortifications, quelle que soit leurs conditions. Lorsqu'une règle mentionne la condition d'une fortification, elle s'applique uniquement à cette fortification dans cette condition. Par exemple, une règle sur les « forteresses » s'applique à toutes les

forteresses, améliorées ou non, alors qu'une règle sur les « forteresses améliorées » s'applique uniquement aux forteresses améliorées et pas aux forteresses non améliorées.

Une fortification a différents effets sur le combat basés sur sa condition, comme indiqué dans le tableau des effets des fortifications.

Lorsqu'une unité ennemie gagne la possession d'un hex contenant une fortification améliorée, la fortification devient immédiatement non améliorée (marquez la fortification en accord).

1. Forts. Lorsqu'un hex contenant un fort est capturé par des unités ennemies, le fort est détruit et immédiatement retiré du jeu.

2. Fortifications Portuaires. Une fortification portuaire est un pion ayant à la fois les attributs d'une unité et d'une forteresses améliorée. Elle a une taille de 1 RE, une valeur de mouvement de 0, et ne compte pas dans la limite d'empilement. Elle a une force de défense et une force anti aérienne imprimée sur le pion. Elle a une force d'attaque de 0 et ne peut pas attaquer. Elle se soutien elle même. En défense, l'unité a le même effet sur le combat qu'une forteresse améliorée, en plus de sa force de défense et des effets du terrain de l'hex. Elle ne peut pas être remplacée une fois qu'elle est éliminée. Le facteur d'attaque imprimé sur le pion n'est utilisé que pour les remplacements spéciaux. (Notez que les marqueurs de fortifications portuaires fournis avec les pions réimprimés n'ont pas de force d'attaque. Les fortifications portuaires avec une force d'attaque de zéro utilisent la moitié de leur force de défense arrondie à l'inférieur pour calculer les remplacements spéciaux).

3. Côtés d'hexs fortifiés. Tous les côtés d'hexs fortifiés dans le jeu sont non améliorés . Un côté d'hex fortifié non amélioré ne peut pas être amélioré dans le contexte du jeu.

Notez que les unités attaquant à travers un côté d'hex fortifié non amélioré dans un hex contenant le symbole de côté d'hex fortifié ne peut pas utiliser l'AEC. Pour le calcul de la proportion d'AEC, comptez toutes les unités non artillerie attaquant à travers un côté d'hex fortifié comme n'ayant pas d'AEC. Comptez les unités d'artillerie attaquant à travers un côté d'hex fortifié comme étant neutres en AEC.

4. Forteresses. Une forteresses peut être dans une des deux conditions : améliorée ou non améliorée. Placez un fort dans un hex contenant une forteresses non améliorée pour la distinguer d'une forteresses améliorée.

Une forteresses non améliorée ne peut pas être améliorée dans le contexte du jeu.

5. La Ligne Siegfried. Au début de la partie, tous les hexs de la ligne Siegfried sont non améliorés. Placez un marqueur de fort dans un hex de la ligne non amélioré pour le distinguer d'un hex de la ligne amélioré.

Les unités en défense dans un hex de la ligne Siegfried amélioré ignorent les retraites dues aux combats, sauf pour un résultat DE. Par exemple, si des unités de l'Axe dans un hex de la ligne sont attaqués et reçoivent un résultat DH, les survivants ne retraitent pas de l'hex. (Si le résultat était DE, par contre, les survivants seraient obligés de retraiter).

Une unité de construction de l'Axe peut améliorer un hex de la ligne Siegfried non amélioré. Suivez la même procédure que pour la construction d'un fort (règle 14A), sauf qu'il faut deux fois plus de temps et deux fois plus de points de ressources que pour un fort.

Si au début d'une phase initiale de l'Axe il y a une unité terrestre Alliée dans le théâtre ETO dans les 10 hexs de n'importe quel hex de la ligne Siegfried, le joueur de l'Axe peut (mais n'y est pas obligé) déclarer une restauration spéciale de la ligne Siegfried. La restauration nécessite deux tours, quelle que soit la météo, comme suit :

- Pendant la phase initiale de l'Axe où la restauration est déclarée et pendant la prochaine phase initiale de l'Axe suivant la déclaration, le joueur de l'Axe perd tous ses renforts en points de ressources pour le théâtre Ouest et ne peut pas utiliser la capacité de construction des travailleurs civils dans aucun des Wehrkreis (WK) contenant un hex de la ligne Siegfried. (Les renforts en points de ressources et les WK sont expliqués dans la règle 40).
- Pendant la seconde phase initiale de l'Axe suivant la déclaration, tous les hexs de la ligne Siegfried qui ont été continuellement possédés par l'Axe jusqu'à la restauration sont améliorés.

Le joueur de l'Axe peut déclarer une restauration une seule fois par partie.

6. Ouvrages de la Ligne Maginot. Tous les ouvrages sur la carte sont non améliorés et ne peuvent pas être améliorés dans le contexte du jeu.

C. Neutres.

En général, les forces d'aucun des camps ne peuvent entrer ou passer à travers un hex d'un

pays tant qu'il est neutre. La Suisse, l'Espagne et Andorre sont neutres.

D. L'OSS.

Certaines unités Américaines de l'OSS peuvent tenter de faire une attaque surprise contre certaines unités de l'Axe. Une telle unité peut attaquer seule ou en conjonction avec d'autres unités. Une unité de l'OSS anti-Allemands (toute unité de l'OSS avec « (Ger) » dans l'identification de l'unité) peut tenter une attaque surprise dans un hex contenant n'importe quelle unité Allemande. Une unité de l'OSS anti-Italiens (toute unité de l'OSS avec « (It) » dans l'identification de l'unité) peut tenter une attaque surprise dans un hex contenant n'importe quelle unité Italienne.

Le joueur Allié résous l'attaque surprise comme expliqué pour une attaque surprise de commando ; voir la règle 14H3. Une seule unité de l'OSS par attaque peut tenter une attaque surprise.

E. Garnisons.

Chaque joueur a des forces de garnisons indiquées dans l'OB. Ces forces représentent les garnisons des districts plus les unités en entraînement et d'alerte disponibles pour les opérations en cas d'urgence. Normalement, ces forces ne sont pas sous le contrôle des joueurs et sont gardées hors carte dans les zones de garnisons de leurs districts. Ces forces peuvent entrer sous le contrôle du joueur, comme suit :

- Un joueur peut activer la garnison d'un district dès qu'une unité ennemie est entrée dans n'importe quel hex du district. Il peut immédiatement placer toutes les unités aériennes et jusqu'à la moitié (fractions arrondies à l'inférieur) des RE des unités terrestres de la garnison. Il peut recevoir les RE restants et les points de remplacements dans la garnison dans sa prochaine phase initiale.
- Un joueur peut activer la garnison d'un district pendant sa phase initiale si une unité ennemie est n'importe où dans le district ou dans n'importe quel district adjacent. (Par exemple, si des unités Alliées sont dans les pays-bas pendant une phase initiale de l'Axe, le joueur de l'Axe peut activer la garnison de Belgique, du WK VI, et du WK X). Il peut recevoir les garnisons complètes à ce moment.

Certaines garnisons contiennent plus d'un district (les Allemands ont une garnison Française par exemple). De telles garnisons peuvent être activées si des unités ennemies sont dans n'importe quel district de la garnison ou dans

n'importe quel district adjacent à n'importe quel district de la garnison.

Lorsqu'une garnison est activée, le possesseur place les unités de la garnison dans n'importe quelle ville ou forteresse du district. Il place les unités aériennes dans n'importe quelles bases aériennes du district. Il reçoit des remplacements par les règles de remplacement (règle 40B). Si un hex spécifique est donné pour une unité de garnison, cette unité est placée dans cet hex lors de l'activation. Si l'hex est possédé par l'ennemi, l'unité est éliminée.

Un joueur n'est pas obligé d'activer toutes les forces dans une garnison lorsque l'activation de la garnison est enclenchée. Il peut laisser autant de forces qu'il veut en garnison. Si il le fait, il pourra en activer autant qu'il veut pendant les phases initiales suivantes, mais seulement si les conditions d'activation de la garnison sont toujours satisfaites.

Si le joueur ennemi gagne la possession de toutes les villes d'un district, toute force non activée dans la garnison du district est immédiatement éliminée.

Le joueur contrôle les forces activées dans la garnison dès leur activation. Ces forces ne sont pas obligées de rester dans le district. Elle ne sont pas obligées de retourner en garnison, même si les conditions d'activation ne sont plus satisfaites. Un joueur peut faire retourner ses forces en garnison. Les unités peuvent retourner en garnison si elles sont dans n'importe quelle ville du district ; et les unités aériennes si elles sont dans n'importe quelle base aérienne du district.

1. Garnisons Alliées. Le joueur Allié doit maintenir des garnisons dans certains districts qu'il contrôle, sinon il doit payer une pénalité. Le tableau de garnisons Alliées donne les garnisons obligatoires (en RE d'unités terrestres et en nombre d'unités aériennes, par nationalité).

La taille de certaines garnisons dépend des événements se déroulant pendant la partie. La taille initiale de la garnison est spécifiée, et les changements dans la garnison sont indiqués dans des lignes séparées. Pour ces garnisons :

- *Initiale* est l'obligation de garnison initiale.
- *Reddition de l'Italie* se produit lorsque l'Italie se rend aux Alliés.
- *Corse contrôlée* se produit la première fois que le joueur Allié possède toutes

les villes et ports de la Corse, et qu'il ne s'y trouve aucune unité de l'Axe ravitaillée.

- *Ouest envahi* se produit la première fois que le joueur Allié a au moins 3 RE d'unités en France, Bénélux, ou Grande Allemagne en ravitaillement régulier et y possède au moins une ville.
- *Garnison de la Grèce* se produit dès que le joueur Allié maintient une garnison en Grèce pour la première fois (Oct I 44).

Il n'y a pas d'obligation de garnison pour un district si le joueur de l'Axe possède n'importe quelle ville dans le district ou a une unité présente dans le district lui-même ou dans un district adjacent. Notez que ces conditions sont valables pour plusieurs districts au début de la partie.

Certaines garnisons obligatoires sont hors carte et nécessiteront un transport naval hors carte pour transférer des unités entre la garnison et la carte.

La garnison de Malte utilise le village de Valetta comme hex d'activation.

Le tableau de garnisons spécifie les garnisons par nationalité. Le joueur Allié peut substituer des forces d'autres nationalités dans une garnison, en comptant la moitié de leur taille en RE (comptez deux unités aériennes comme une seule unité aérienne).

Vérifiez les obligations de garnisons Alliées à chaque phase initiale Alliée. Pour chaque nationalité, si la garnison est en dessous du niveau obligatoire, le joueur Allié paye une pénalité pour la nationalité :

- 1 point de remplacement d'infanterie pour 3 RE (ou fraction) manquant dans la garnison.
- 1 point de remplacement aérien pour chaque unité aérienne manquant dans la garnison.

Si le joueur n'a pas suffisamment de points de remplacements pour payer la pénalité, il maintient un déficit en points de remplacements jusqu'à ce qu'il puisse payer la pénalité.

L'OB Allié spécifie que certaines unités doivent être en garnison. Ces unités doivent être dans la garnison spécifiée (à moins qu'elle ne soit activée), même si ceci dépasse le nombre de RE devant se trouver en garnison. Les RE de ces unités ne comptent pas dans l'obligation de la garnison.

F. Forces Soviétiques.

Pendant 1944 et 1945, l'avancée des forces Soviétiques sur le front de l'Est Allemand a certains effets sur le jeu. Ces effets sont spécifiés sur l'OB de l'Axe. (Ils nécessitent généralement

que des garnisons ou des forces sur la carte soient retirées, et en 1945, certaines zones de la carte sont mises hors jeu). Suivez simplement les instructions de l'OB de l'Axe pour l'avancée Soviétique.

Les zones de la carte affectées par l'avance Soviétique passent sous possession Soviétique. Le joueur de l'Axe ne possède plus aucun hexs dans ces zones. Le joueur Allié possède dans ces zones seulement les hexs qu'il possédait déjà avant que la zone ne passe sous contrôle Soviétique. Si un gouvernement de l'Axe se trouve dans n'importe quel hex passant sous contrôle Soviétique, les Soviétiques le capturent (voir la section G ci-dessous).

G. Gouvernements.

Les gouvernements de différentes nations sont représentés dans le jeu. Les OB spécifient où sont localisés les gouvernements ; utilisez le marqueur de capitale de la nation pour indiquer sa localisation. *Note* : Seuls les gouvernements des nations sur la carte d'une importance particulière pour le jeu sont représentés (Angleterre, France, Allemagne, Italie et Italie RSI).

1. Relocalisation. Le joueur en phase peut relocaliser n'importe lequel de ses gouvernements pendant sa phase initiale. Lorsqu'il est relocalisé, le joueur déplace simplement le marqueur de capitale de sa localisation actuelle vers n'importe quelle ville (y compris les villages) ou n'importe quelle zone hors carte qu'il possède. *Note* : Cette relocalisation utilise des ressources de transport spéciales non représentées dans le jeu, donc le joueur n'a rien à dépenser pour relocaliser un gouvernement, que ce soit en capacité ferroviaire ou ressources de transport.

Si un gouvernement est relocalisé dans un hex hors de son pays mère, le gouvernement est en exil. (Pour indiquer l'exil, utilisez le côté du marqueur de capitale avec le nom du pays entre crochets).

2. Capture. Si le joueur ennemi gagne la possession de l'hex contenant un gouvernement, lancez un dé. Sur un jet de 1 ou 2, le gouvernement s'enfuit, et son possesseur doit le relocaliser pendant sa prochaine phase initiale. Sur tout autre résultat, le joueur ennemi capture le gouvernement. Retirez le marqueur de capitale. Le possesseur rétablit le gouvernement pendant sa prochaine phase initiale, en plaçant son marqueur de capitale dans n'importe quelle ville (y compris

un village) ou dans n'importe quelle zone hors carte qu'il possède.

3. Moral. Les unités d'une nation ont leurs forces de combat réduites de moitié :

- pour le restant du tour de jeu dans lequel leur gouvernement est capturé par l'ennemi.
- Pendant le tour de jeu où leur gouvernement est rétabli après avoir été capturé.

Les forces d'un gouvernement peuvent encore être pénalisées lorsque leur gouvernement se relocalise. (Tous ces effets sont décrits par nationalité dans la règle 38).

Règle 38 — Nations

A. Allemagne.

1. Moral. En plus des effets de la capture du gouvernement Allemand par les ennemis (règle 37G3), les effets suivants peuvent se produire :

- Toutes les unités Allemandes ont leur forces de combat réduites de moitié pendant le tour de jeu où le gouvernement se relocalise dans n'importe quel hex, sauf un hex de Berlin.
- Si le gouvernement Allemand est capturé par l'ennemi, toutes les unités Allemandes non ravitaillées dans la prochaine phase initiale se rendent. Les unités qui se rendent sont immédiatement retirées du jeu.

2. Reddition de l'Axe. Pendant n'importe quelle phase initiale Allée, l'Allemagne et l'Axe se rendent si :

- Le joueur de l'Axe possède 6 villes majeures ou moins dans l'Allemagne de 1939 ; et
- Le gouvernement Allemand a été relocalisé en dehors de Berlin ou capturé à n'importe quel moment pendant le jeu.

Lorsque l'Allemagne se rend, toutes les forces de l'Axe (y compris les non Allemandes) se rendent et sont immédiatement retirées du jeu. La partie s'arrête à ce moment.

3. Urgence. Le joueur de l'Axe peut déclarer une urgence jusqu'à deux fois par partie :

- *Jul I 43 – Mar II 44* : Si l'Ouest est envahi à n'importe quel moment entre Jul I 43 et Mar II 44, le joueur de l'Axe peut déclarer une urgence. L'Ouest est envahi lorsque le joueur Allié a au moins 3 RE d'unités en France, au Bénélux ou en Grande Allemagne en ravitaillement régulier et si il y possède au moins une ville. Après Mar II 44, le joueur de l'Axe ne peut plus déclarer d'urgence pour cette raison.

- *Restauration de la Ligne Siegfried* : Lorsque le joueur de l'Axe déclare une restauration de la ligne Siegfried (par la règle 37B5), il peut aussi déclarer une urgence.

Au tour I de chaque mois pendant trois mois consécutifs après qu'une urgence ait été déclarée, le joueur de l'Axe ne retire aucun points de remplacements d'infanterie ou de blindés pour d'autres théâtres (voir la règle 40B2). Par exemple, si il déclare une urgence en Aug II 44, alors en Sep I, Oct I et Nov I 44 il ne retire pas les 13 points de remplacements d'infanterie et les 18 points de remplacements de blindés qu'il serait normalement obligé de retirer.

Si le joueur de l'Axe peut déclarer deux urgences en même temps (ou en déclarer une autre alors que la première est en cours), augmentez simplement la durée d'une urgence de trois mois supplémentaires.

B. Italie.

L'Italie fait initialement partie de l'Axe. Pendant la partie, l'Italie peut se rendre et rejoindre les Alliés.

1. Moral. En plus des effets de la capture du gouvernement Italien par les ennemis (règle 37G3), les effets suivants peuvent se produire :

- Toutes les unités Italiennes ont leur forces de combat réduites de moitié pendant le tour de jeu où le gouvernement se relocalise dans n'importe quel hex, sauf Rome (26 : 1625).
- Si le gouvernement Italien est capturé par l'ennemi, toutes les unités Italiennes non ravitaillées dans la prochaine phase initiale se rendent. Les unités qui se rendent sont immédiatement retirées du jeu.

2. Reddition de l'Italie. Lorsque l'Italie fait partie de l'Axe, vérifiez la reddition Italienne pendant n'importe quelle phase initiale de l'Axe, si suffisamment de conditions pour la reddition ont été rencontrées. Les conditions sont:

- *Présence Alliée* : Le joueur Allié a au moins 25 RE d'unités terrestres en Italie métropolitaine et y possède au moins un port standard, majeur, ou grand.
- *50 RE de Pertes* : Les forces Italiennes ont subi au moins 50 RE de pertes depuis le début de la partie. (Ignorez les forces qui ont commencé le jeu dans la zone de remplacement). Comptez les

unités par leur taille en RE, en ignorant les points de position AA ; comptez chaque unité aérienne comme 1 RE ; comptez chaque point de force d'unité navale coulé ou endommagé comme 1 RE.

- *75 RE de Pertes* : Les forces Italiennes ont subi au moins 75 RE de pertes depuis le début de la partie.
- *100 RE de Pertes* : Les forces Italiennes ont subi au moins 100 RE de pertes depuis le début de la partie.
- *Les Alliés Contrôlent la Sicile* : Le joueur Allié possède toutes les villes et tous les ports de Sicile ; et il n'y a plus d'unités de l'Axe en ravitaillement régulier.
- *Les Alliés Contrôlent la Sardaigne et la Corse* : Le joueur Allié possède toutes les villes et tous les ports en Sardaigne et en Corse ; et il n'y a plus d'unités de l'Axe en ravitaillement régulier.
- *Les Alliés Possèdent Rome* : Le joueur Allié possède Rome (26 : 1625).
- *Gouvernement Italien Capturé* : Le joueur Allié a capturé le gouvernement Italien pendant le tour de jeu précédent.

L'Italie peut se rendre pendant une des trois tentatives de reddition. Les tentatives de redditions sont enclenchées comme suit :

- *Première Tentative de Reddition* : Le joueur Allié satisfait à au moins deux conditions de reddition. Chaque condition au delà de deux modifie le jet de dé de reddition de +1. *Exemple* : Au début d'un tour Allié, le joueur Allié contrôle la Sicile et a déjà causé 45 RE de pertes aux Italiens. Pendant son tour, le joueur Allié envahi l'Italie métropolitaine, mais ne réussit pas à établir une présence Alliée suffisante en métropole. Par contre, il réussit à causer assez d'élimination d'unités Italiennes pour que les pertes atteignent 82 RE. Pendant la phase initiale de l'Axe, la première tentative de reddition de l'Axe se produit. Comme trois conditions sont satisfaites (les Alliés contrôlent la Sicile, 50 RE de pertes, et 75 RE de pertes), le jet de dé de reddition est modifié par +1.
- *Seconde Tentative de Reddition* : Le joueur Allié satisfait à au moins trois conditions de reddition. Chaque condition satisfaite au delà de trois modifie le jet de reddition de +1.
- *Troisième Tentative de Reddition* : Le joueur Allié satisfait à au moins quatre conditions de reddition. Chaque condition

satisfaite au delà de quatre modifie le jet de reddition de +1.

Lorsqu'une tentative de reddition est enclenchée, le joueur Allié lance un dé :

- Sur un jet de 1 ou 2, l'Italie ne se rend pas. Si c'est la première ou seconde tentative de reddition, vérifiez la reddition Italienne pendant un prochain tour lorsque les conditions pour la deuxième ou troisième tentative de reddition sont satisfaites.
- Sur un jet de 3 ou plus, l'Italie se rend.

Si l'Italie ne se rend pas à la troisième tentative de reddition, elle reste dans l'Axe et ses forces restent contrôlées par le joueur de l'Axe jusqu'à la fin de la partie, où jusqu'à ce que l'Axe se rende.

Si l'Italie se rend, ce qui suit se produit :

- Vérifiez la loyauté des unités fascistes. Pour chaque brigade de parachutistes, d'infanterie-parachutiste, et CCNN 1-2-6, lancez un dé et consultez la table de succès. Un succès signifie que l'unité reste loyale au fascisme et reste sous le contrôle du joueur de l'Axe. (Si nécessaire, placez des marqueurs sur ces unités pour les distinguer des autres unités Italiennes). Toutes les autres forces Italiennes ne sont plus considérées comme étant des forces de l'Axe.
- L'Allemagne occupe l'Italie et désarme diverses unités terrestres et aériennes Italiennes ne faisant plus partie de l'Axe. Tous les hexs possédés par les Italiens sont maintenant possédés par les Allemands. Tous les remplacements Italiens accumulés sont perdus. Toutes les unités Italiennes ne faisant plus partie de l'Axe empilées avec des unités de l'Axe sont immédiatement désarmées et retirées du jeu. Toutes les unités Italiennes ne faisant plus partie de l'Axe à plus de trois hexs de n'importe quelle unité Allié sont immédiatement désarmées et retirées du jeu. Pour chaque unité Italienne ne faisant plus partie de l'Axe se trouvant dans les 3 hexs d'une unité Allié est immédiatement désarmée et retirée du jeu si il y a plus de RE de l'Axe dans les trois hexs de l'unité qu'il n'y a de RE Alliés. Toutes les unités aériennes Italiennes sont désarmées et retirées du jeu. Toutes les unités Italiennes dans les zones de remplacement et toutes les

unités aériennes Italiennes dans les zones abattu et éliminé sont désarmées et retirées du jeu. Voir la règle 40D2 pour des détails supplémentaires sur la dissolution. *Note* : Le tour où l'Allemagne occupe l'Italie est le « Tour d'Occupation 1 » pour ce qui concerne l'OB.

- L'Allemagne tente de capturer les unités navales Italiennes. Les unités navales Italiennes en mer deviennent immédiatement Alliées. Pour chaque unité navale Italienne au port, le joueur de l'Axe lance un dé par point de force et consulte la table de succès. Un *succès* signifie que les Allemands ont capturé le point de force. Un *échec* signifie que le point de force échappe à la capture Allemande et devient Allié. Après avoir fait les jets de dés pour tous les points de force d'unités navales ; ajustez les unités navales pour indiquer ces résultats. Utilisez les unités navales restantes de la Kriegsmarine pour représenter les unités navales capturées par les Allemands. Les unités navales Italiennes Alliées dans un port possédé par l'Axe doivent tenter de s'enfuir par la règle 34D. *Exemple* : Un TF Italien de 10 points est au port, et le joueur de l'Axe a réussi à capturer 3 points de force du TF. Placez un TF de la Kriegsmarine à 10 points de force (avec 7 points de dégâts) dans le port ; ajustez le TF Italien originel (maintenant Allié), en le marquant de trois points de dégâts pour montrer sa force actuelle. Le TF Italien doit maintenant tenter de s'enfuir en mer.
- L'Italie rejoint les Alliés. Toutes les unités Italiennes en jeu ne faisant plus partie de l'Axe deviennent des forces Alliées. Le joueur Allié relocalise immédiatement le gouvernement Italien si il est dans un hex possédé par l'Axe (ou le réétablit si il a été capturé). L'Allemagne établit l'Italie RSI.
- La capacité ferroviaire de l'Axe sur les réseaux ferroviaires possédés par l'Italie (Italie métropolitaine, Sicile, Sardaigne et Corse) peut passer sous possession Allié lors de la reddition de l'Italie : Pour chaque gare de triage possédée par le joueur Allié sur un réseau ferroviaire Italien, la capacité ferroviaire existante de l'Axe est réduite de 2 (mais jamais en dessous de 0). Pour chaque réduction de 2 points, le joueur Allié gagne une capacité de 1 point sur ce réseau.
- L'Allemagne (en effet) annexe le territoire Italien : la portion Italienne de la Slovaquie

(en Yougoslavie) et les provinces Italiennes de Ven.-Tridentino et Ven.-Giulia sont annexées à la Grande Allemagne, et font partie du WK XVIII. Pour le jeu, par contre, les frontières des théâtres ne sont pas ajustées lorsque cette annexion se produit.

- Pendant le tour de jeu où l'Italie se rend, Les unités navales Italiennes ignorent la présence des mines de l'Axe dans la mer Méditerranée.

3. Italie Alliée. Lorsque l'Italie se rend et rejoint les Alliés, les forces Alliées Italiennes sont contrôlées par le joueur Allié pour le restant de la partie. Ignorez tous les renforts et remplacements Italiens dans l'OB de l'Axe ; utilisez les sections Italiennes de l'OB Allié. Les provinces Italiennes possédées par les Alliés ne génèrent aucune production (remplacements, points de ressources, ou points de réparations navales) pendant les 12 tours de jeu suivant la reddition de l'Italie.

L'OB Allié Italien est conditionné par la reddition de l'Italie. Pendant la première phase initiale Alliée après la reddition de l'Italie, utilisez la colonne A pour les renforts Alliés Italiens. Pendant la seconde phase initiale Alliée suivant la reddition de l'Italie, utilisez la colonne B. Ensuite, utilisez la table comme d'habitude (les renforts aériens de Nov 43 apparaissent dans le cycle aérien de Nov I 43). Par contre, si le cycle aérien Italien tombe après le cycle aérien en cours, prenez tous les renforts aérien Italiens jusqu'à ce que le cycle aérien Italien reprenne. *Exemple* : L'Italie se rend en Oct II 43. En Nov I 43, la colonne A est utilisée, en Nov II 43, la colonne B est utilisée. En Jan I 44 (le début du prochain cycle aérien), les colonnes de Nov 43 et Jan 44 sont utilisées, le cycle aérien Italien en cours reprend.

4. Italie RSI. Lorsque l'Italie se rend et rejoint les Alliés, le joueur de l'Axe reçoit les renforts et remplacements des Italiens RSI comme indiqué dans l'OB de l'Axe. Ignorez tous les renforts et remplacements Italiens de l'OB de l'Axe ; utilisez les sections des Italiens RSI de l'OB de l'Axe. Les provinces Italiennes possédées par l'Axe ne génèrent aucune production pendant les 12 tours de jeu suivant la reddition de l'Italie.

L'OB Italien RSI est conditionné par la reddition de l'Italie. Ceci fonctionne de la même façon que pour les unités aériennes Alliées Italiennes, sauf que les renforts aériens

RSI apparaissent pendant les phases initiales de l'Axe.

C. Angleterre.

Grâce aux forces défensives Alliés non représentées dans le jeu, les unités de l'Axe ne peuvent ni entrer ni attaquer tout hex de l'Angleterre.

D. France.

Le gouvernement Français commence le jeu en exil. Il n'est plus en exil si il est relocalisé dans n'importe quel hex de Paris.

Une RM Française est libérée si le joueur Allié y possède toute les villes qui s'y trouvent. A n'importe quel moment suivant la libération, la RM peut recevoir des renforts, par l'OB Allié. La RM ne génère aucune production (remplacements, points de ressources, ou points de réparations navales) pendant les 12 tours de jeu suivant la libération.

Tant qu'elles sont possédées par l'Axe, le joueur de l'Axe peut recevoir la production des différentes RM Françaises, par le tableau de remplacement Allemand.

E. Belgique.

La Belgique est libérée si le joueur Allié possède toutes les villes qui s'y trouvent. A n'importe quel moment suivant la libération, la Belgique peut recevoir des renforts Belges, par l'OB Allié. Les Belges ne génèrent aucune production pendant les 12 tours de jeu suivant la libération.

F. Les Pays-Bas.

Les Pays-Bas sont libérés si le joueur Allié possède toutes les villes qui s'y trouvent. . A n'importe quel moment suivant la libération, les Pays-Bas peuvent recevoir des renforts Hollandais, par l'OB Allié. Les Pays-Bas ne génèrent aucune production pendant les 12 tours de jeu suivant la libération.

Règle 39 — Occupation

A. Zones d'Occupation.

La France Métropolitaine, la Corse, la Belgique, et les Pays-Bas sont des zones d'occupation de l'Axe. En plus, la Sardaigne, la Sicile, et l'Italie Métropolitaine deviennent des zones d'occupation de l'Axe deux tours après la reddition de l'Italie. Les territoires annexés à l'Allemagne, comme la portion de la France annexée aux WK V et XII ne font pas partie des zones d'occupation.

B. Forces d'Occupation.

Les villes point et majeures possédées par l'Axe dans les zones d'occupation de l'Axe doivent être occupées par des unités de l'Axe. La force d'occupation d'une ville point doit être d'une taille

de 1 RE ; la force d'occupation d'une ville majeure doit être d'une taille de 3 RE. L'unité occupante ne peut pas être une unité AA de position ou une fortification portuaire. Le joueur de l'Axe doit occuper une ville à partir du tour de jeu suivant le tour où il en a gagné la possession. Par exemple, si Milan passe sous possession Allemande à cause de la reddition Italienne en Sep I 43, alors la ville doit être occupée à partir du tour Sep II 43. Par contre, une ville n'a pas à être occupée si il a des unités Alliées en ravitaillement régulier dans les 5 hexs de la ville ou si une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée depuis la ville jusqu'à une source de ravitaillement régulière de l'Axe. Ignorez les unités Alliées en Angleterre.

Les forces de garnisons de l'Axe non activées pour un district d'une région multi-districts (par la règle 37E et l'OB de l'Axe) peuvent compter pour l'occupation des villes dans leurs districts. Pour la garnison du district, totalisez les RE des unités éligibles pour les activités d'occupation ; le joueur de l'Axe applique ce total de RE contre les obligations d'occupation pour la zone d'occupation. *Exemple* : En Jul I 43, il y a 13 RE éligibles dans la garnison Allemande de la Belgique. L'obligation d'occupation pour toute la Belgique est 11 RE (trois villes majeures, deux villes point), donc la garnison à elle seule occupe toutes les villes Belges. S'il n'y avait eu que 9 RE dans la garnison, le joueur de l'Axe aurait du utiliser 2 RE d'unités sur la carte pour occuper les villes Belges.

Vérifiez les forces d'occupation de l'Axe pendant la phase initiale de chaque tour du joueur Allié, par zone d'occupation. Pour chaque RE (ou fraction) manquant à la force d'occupation nécessaire, le joueur Allié peut faire une attaque de partisans supplémentaire (par la section C ci-dessous) dans la zone.

C. Attaques de Partisans.

Le joueur Allié peut faire des attaques de partisans contre les hexs de lignes ferroviaire et de bases aériennes possédés par l'Axe dans les zones d'occupation de l'Axe. Les attaques de partisans sont résolues pendant la phase initiale Allié. Les attaques de partisans sont basées sur les zones d'occupation, et le joueur Allié peut faire des attaques de partisans aux cadences suivantes :

- *France Métropolitaine* : 2 attaques.
- *Corse* : 1 attaque.
- *Belgique* : 0 attaques.

- *Pays-Bas* : 0 attaques.
- *Sardaigne* : 1 attaque.
- *Sicile* : 1 attaque.
- *Italie Métropolitaine* : 3 attaques.

En plus des cadences de base, le joueur Allié peut faire des attaques de partisans supplémentaires dans une zone si le joueur de l'Axe n'a pas suffisamment occupé les villes dans le district (par la section B ci-dessus).

Pour chaque attaque de partisans que le joueur Allié est autorisé à faire dans une zone, il peut faire soit une attaque ferroviaire, en attaquant un hex de ligne ferroviaire possédé par l'Axe, ou une attaque de base aérienne, en attaquant un hex de base aérienne possédé par l'Axe. Le joueur Allié ne peut pas faire plus d'une attaque ferroviaire et de base aérienne par hex possédé par l'Axe. (Notez que le joueur Allié peut faire jusqu'à deux attaques de partisans dans un hex : une attaque ferroviaire et une attaque de base aérienne).

Utilisez la table de succès pour résoudre chaque attaque de partisans. Lancez un dé et consultez la table. Si une attaque ferroviaire réussit, la ligne ferroviaire dans l'hex est détruite. Si une attaque de base aérienne réussit, la base aérienne dans l'hex prend un point de dégâts. Les effets de ces points de dégâts sont les mêmes que ceux dus à un bombardement, par la règle 20G2a.

Le joueur Allié ne peut pas faire d'attaque de partisans dans un hex occupé par une unité de l'Axe avec une force de défense supérieure à 0 ou dans un hex adjacent à n'importe unité de police, sécurité, SS, ou police SS de l'Axe.

Règle 40 — Renforts et Remplacements

Pendant le déroulement de la partie, chaque joueur reçoit des renforts et des remplacements, peut convertir ou améliorer des unités, peut réorganiser ou dissoudre des unités, et est obligé de transférer ou retirer des unités. Les joueurs reçoivent les renforts et remplacements pendant leurs phases initiale.

Si une unité entre en jeu (en renfort ou en remplacement) dans une ville qui n'est pas ravitaillée, le statut de ravitaillement de l'unité est le même que celui de la ville. Par exemple, si Hambourg n'est pas ravitaillée depuis 3 tours et qu'une unité y apparaît en remplacement, alors l'unité en est à son troisième tour de non ravitaillement. *Note* : Les unités apparaissant dans une ville isolée et non ravitaillée depuis au moins 4 tours ne sont pas vérifiées pour l'élimination pendant le tour de joueur où elles arrivent.

Les ordres de bataille spécifient tous les renforts et remplacements du jeu. Dans les OB, les identifications des unités sont données pour l'intérêt historique et peuvent être ignorées sauf pour les règles de dispersion.

A. Renforts.

Les joueurs reçoivent des renforts au cours du jeu, comme indiqué dans les ordres de bataille. Les renforts d'un joueur sont placés sur la carte pendant sa phase initiale. Les renforts ne peuvent être placés que dans des hexs sous possession amie ; ces hexs peuvent être en ZDC ennemie. Les renforts sont spécifiés par théâtre.

1. Concepts. Les OB utilisent les termes et définitions généraux suivants :

- *Les Renforts* sont spécifiés par district, région multi-districts, et théâtre. Les renforts d'un district apparaissent dans n'importe quelle ville sous possession amie dans le district. Les renforts multi-districts apparaissent dans n'importe quelle ville amie des districts appropriés. Les renforts de théâtre apparaissent dans n'importe quelle ville amie du théâtre. Si un renfort a des conditions d'entrée spéciales indiquées dans l'OB, suivez ces instructions.
- *Formation/terminé* : Certaines unités nécessitent un temps considérable pour être formées, équipées et sont entraînées par une procédure en deux étapes lorsqu'elles apparaissent en renforts. Initialement, l'unité est indiquée comme étant en « formation » dans un district, une région multi-districts, ou un théâtre. A ce moment, placez l'unité dans la zone « formation » de ce district ou théâtre. (pour une unité multi-districts, placez la dans n'importe quelle district de la région).
Lorsque l'OB indique que l'unité est « terminée », retirez la de la zone de formation et recevez la en renfort.
Si un joueur perd la possession de toutes les villes d'un théâtre/district, alors toutes les unités dans les zones de formation appropriées sont éliminées.
- Le *Transfert* indique des forces qui sont transférées entre différents théâtres. Lorsque l'OB indique un transfert de forces entre des théâtres sous le contrôle du joueur, le joueur ignore

simplement ces transferts. Un joueur doit, par contre, transférer des forces de ou vers un théâtre qu'il ne contrôle pas. Par exemple, si l'OB de l'Axe oblige des forces à se transférer vers le théâtre sud est, le joueur de l'Axe est obligé de faire ce transfert.

- *Arrive* indique des forces qui entrent en jeu depuis un autre théâtre. Lorsque l'arrivée est donnée sous la forme « force venant de (un théâtre) », vérifiez la liste de transfert du théâtre indiqué pour savoir quelles forces arrivent.
- *Convertir* spécifie quand une (ou des) unité(s) doit être convertie en une autre unité (ou unités). Le joueur doit convertir une unité pendant sa phase initiale au tour de conversion spécifié, si possible. Pour être convertie, l'unité doit satisfaire aux mêmes conditions que pour la reconstruction d'un cadre. (voir la section B ci-dessous : elle doit être dans une ville, être capable de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement régulière non isolée, et ne peut pas être dans une ZDC ennemie). Retirez l'unité originelle du jeu et placez la nouvelle unité à sa place. Si il n'est pas possible de convertir l'unité au tour spécifié, elle doit être convertie pendant la prochaine phase initiale dans laquelle elle peut être convertie. Les unités retirées du jeu par la conversion sont hors jeu ; elle ne sont pas éliminées et ne peuvent pas être remplacées.
- *Réorganisation* : Une réorganisation marche de façon similaire à une conversion, avec des conditions spéciales. Le joueur peut réorganiser une unité dans une de ses phases initiale à partir du tour où la réorganisation est spécifiée. Généralement, une conversion donne une conversion spécifique, alors qu'une réorganisation donne une conversion générale : une gamme d'unités qui peuvent se réorganiser en d'autres unités. Par exemple, les brigades motorisées AA lourd 3-10 Américaines peuvent se réorganiser en pions de transport. N'importe laquelle de ces brigades peut se convertir en pion de transport. Suivez les instructions données pour chaque réorganisation.
- *Amélioration* : Une amélioration marche de façon similaire à une conversion, sauf que le possesseur doit dépenser des PR (comme indiqué dans l'OB) lorsque l'unité

est améliorée. Le joueur peut améliorer une unité dans n'importe quelle phase initiale à partir du tour où l'amélioration est spécifiée.

- *Remplace* indique les forces qui sont spécialement remplacées, sans coûts pour le joueur. Prenez l'unité indiquée de la zone de remplacement et recevez la en renfort. Cette unité est remplacée gratuitement, et ne coûte aucun point de remplacement.
- *Sortie de Garnison* : L'unité indiquée sort de la garnison du district indiqué et recevez la en renfort dans ce district.
- *Ajoutez à la Garnison* : Ajoutez l'unité indiquée à la garnison du district indiqué.
- *Retrait* : Les ordres de bataille nécessitent que certaines unités soient retirées du jeu à certains moments. N'importe quelle unité de la nationalité, taille, type, et force indiquée peut être retirée. Une unité isolée ne peut pas être retirée. Une unité retirée est hors jeu (retirez la simplement de la carte) et ne peut pas retourner en jeu à moins d'être rappelée dans les ordres de bataille. Si aucune unité en jeu ne peut être retirée, alors une unité éliminée est retirée de la zone de remplacement, et le joueur perd des points de remplacements (PR) égaux au coût de remplacement de l'unité. Si le joueur n'a pas suffisamment de PR (du type correct) pour payer ce coût, il maintient un déficit jusqu'à ce qu'il ait suffisamment de PR disponibles. Lorsque l'ordre de bataille de l'Axe oblige un cadre à se retirer, le joueur de l'Axe peut à la place retirer une division à pleine force qui possède le cadre indiqué. Si il le fait, il reçoit des PR égaux au coût de reconstruction du cadre à sa pleine force. Ces PR ne peuvent pas être utilisés pendant le tour où ils sont générés mais peuvent être utilisés ensuite. *Exemple* : En Aug I 44, le joueur de l'Axe retire une division de panzer 14-10 à la place d'un cadre de panzer 6-8. Il reçoit 5 PR blindés et 3 PR d'infanterie pour ceci, et peut les utiliser à partir d'Aug II 44.
- *Ajoutez à la Zone de Remplacement* : Ajoutez l'unité indiquée dans la zone de remplacement.

- *Retirez de la Zone de Remplacement* : Retirez l'unité indiquée de la zone de remplacement.
- *Autre* : Suivez les instructions de l'OB apparaissant pour des événements spéciaux lors des renforts.

A moins qu'autre chose ne soit spécifié, les renforts qui sont incapables d'entrer en jeu au moment indiqué peuvent retarder leur entrée jusqu'à ce qu'elles soient capables d'entrer en jeu.

Si une activité de l'OB implique une unité dans la zone de remplacement (comme *ajoutez* ou *retirez de la zone de remplacement*) et qu'il n'y a pas ce type d'unité dans la zone, alors l'activité de renforts est retardée jusqu'à ce qu'une telle unité se trouve dans la zone.

2. Renforts de l'Axe. L'OB de l'Axe est divisé par théâtre et par force. En général, les renforts apparaissent comme indiqué dans la section A1 ci-dessus, avec les additions suivantes :

- *Note* : Les renforts Allemands spécifiés pour un district spécifique, une région multi-districts, ou un théâtre, doivent toujours être placés dans le théâtre de la Grande Allemagne à la place.
- *Arrive* : A moins d'être indiquées comme arrivant d'un théâtre spécifique, placez l'unité dans n'importe quel hex ami sur le bord est de la carte en Allemagne. Si l'unité est indiquée comme arrivant d'un théâtre spécifique, placez la comme suit :
 - Du Nord* : Placez l'unité dans la zone de Norvège. (Les unités peuvent arriver en jeu de cette zone par transport naval).
 - Du Sud Est* : Placez l'unité dans n'importe quel hex ami adjacent à un hex du théâtre sud est, ou placez la dans n'importe quel hex ami du bord est de la carte en Allemagne.
 - De l'Est* : Placez l'unité dans n'importe quel hex ami du bord est de la carte en Allemagne.
 - De l'Ouest* : Placez l'unité dans n'importe quel hex ami adjacent à un hex du théâtre Ouest. *Note* : Ceci est utilisé dans les scénarios dans lequel le joueur de l'Axe ne contrôle pas le théâtre Ouest.
 - Du Sud* : Placez l'unité dans n'importe quel hex ami adjacent à un hex du théâtre Sud. *Note* : Ceci est utilisé dans les scénarios dans lequel le joueur de l'Axe ne contrôle pas le théâtre Sud.
 - De la Grande Allemagne* : L'unité en Grande Allemagne est autorisée à bouger. *Note* : Ceci est utilisé seulement

dans les scénarios où le joueur de l'Axe n'a qu'un contrôle limité sur le théâtre de la Grande Allemagne.

- **Réorganisation** : Le joueur de l'Axe peut réorganiser diverses divisions et cadres Allemands, comme indiqué dans l'ordre de bataille de l'Axe. Une réorganisation est identique à une conversion, sauf qu'il y a un coût ou gain en PR, selon l'unité impliquée. Le coût ou gain en PR pour la réorganisation des unités est donné dans le tableau de réorganisation Allemand (dans le livret d'OB de l'Axe). Les PR gagnés par la réorganisation ne peuvent pas être utilisés au tour où ils sont générés mais peuvent être utilisés ensuite.

Une fois que l'Axe est autorisé à réorganiser des divisions et des cadres en jeu, il peut aussi réorganiser ces unités dans les zones de remplacement. Ceci est traité comme la substitution dans la zone de remplacement par la section C ci-dessous.

- **Activation Précoce** : Le joueur de l'Axe peut tenter une activation précoce d'une unité en formation, avant le tour où elle passe à pleine force. Pour ce faire, dans n'importe quelle phase initiale de l'Axe après un tour où une unité est placée dans une zone de formation, le joueur de l'Axe lance un dé et consulte la table de succès. Les résultats sont :

Succès signifie que l'unité est reçue à ce tour en renfort à pleine force.

Echec signifie que l'unité est reçue en renfort à son niveau cadre. Si elle n'a pas de cadre, elle est éliminée et placée dans la zone de remplacement.

*Echec** signifie que l'unité est éliminée et placée dans la zone de remplacement.

- **Non Fiable** : L'OB indique que certaines unités SS et troupes de l'est sont non fiables lorsqu'elles sont en formation. Placez un marqueur de votre choix sur ces unités lorsqu'elles sont dans une zone de formation pour vous rappeler qu'elles sont non fiables. Lorsqu'une telle unité passe à pleine force (au tour indiqué), utilisez la table de succès pour vérifier la formation, comme indiqué pour l'activation précoce.

Si le joueur de l'Axe tente de faire une activation précoce avec une telle unité,

modifiez le jet de dé de la table de succès de -1.

- **Retrait Vers l'Est** : Ceci est identique à un retrait. (C'est une distinction faite pour les scénarios planifiés pour *Grand Europa* reliant *Second Front* avec *Fire In The East/Scorched Earth*).

3. Renforts Alliés. L'OB Allié est divisé par théâtre et force. En général, les renforts apparaissent comme indiqué dans la section A1 ci-dessus, avec les additions suivantes :

- **Arrive** : A moins d'être spécifiée comme arrivant d'un théâtre spécifique, une unité est placée comme suit :

Arrivant dans l'ETO : Placez l'unité dans la zone d'Angleterre ou dans n'importe quel port ami si aucune unité ennemie en ravitaillement régulier n'est présente dans le district du port, et que le port n'est pas dans la zone de combat d'un TF ou CD ennemi, ni dans une zone de danger. Les renforts arrivant comptent dans la capacité du port de la zone d'Angleterre où du port où elles apparaissent.

Arrivant dans le MTO : Placez l'unité dans la zone d'Afrique du Nord ou dans n'importe quel port ami si aucune unité ennemie en ravitaillement régulier n'est présente dans le district du port, et que le port n'est pas dans la zone de combat d'un TF ou CD ennemi, ni dans une zone de danger. Les renforts arrivant comptent dans la capacité du port de la zone d'Afrique du Nord où du port où elles apparaissent.

- **Arrive** : Si l'unité est spécifiée comme arrivant d'un théâtre spécifique, placez la comme suit :

De l'ETO : Placez l'unité dans n'importe quel hex ami adjacent à un hex du théâtre ETO, ou placez la dans la zone de Gibraltar. *Note* : Ceci est utilisé uniquement dans les scénarios où le joueur Allié ne contrôle pas le théâtre ETO.

Du MTO : Placez l'unité dans n'importe quel hex ami adjacent à un hex du théâtre MTO, ou placez la dans la zone de Gibraltar. *Note* : Ceci est utilisé uniquement dans les scénarios où le joueur Allié ne contrôle pas le théâtre MTO.

- **ETO Général** : Un renfort Allié pour le théâtre ETO en général apparaît dans la zone d'Angleterre.

- *MTO Général* : Un renfort Allié pour le théâtre MTO en général apparaît dans la zone d'Afrique du Nord.
- *Angleterre* : Un renfort spécifié pour l'Angleterre peut apparaître dans une ville d'Angleterre ou dans la zone d'Angleterre.
- *Retraits Spéciaux* : Certaines unités dans le MTO sont retirées pour des opérations dans les Balkans. Retirez (par la section A1) les unités indiquées et placez les dans la zone des Balkans. Lorsque l'OB indique qu'une de ces unités est libérée des opérations, prenez l'unité de la zone et faites la arriver dans le MTO.
- *Séquestré* : Ignorez ceci à moins de jouer un scénario dans lequel le joueur Allié ne contrôle pas le théâtre ETO. Dans ce cas, retirez les forces indiquées du jeu et placez les dans la zone d'invasion du sud de la France sur le tableau de jeu du MTO. Ces forces seront ensuite complètement retirées du jeu.

B. Remplacements.

1. Production. Les points de remplacement, les points de réparations navales et les points de ressources sont appelés collectivement production. Les joueurs reçoivent et utilisent la production pendant leurs phases initiales. La production non utilisée peut être accumulée pour être utilisée dans des tours ultérieurs.

Les districts génèrent la production au tour 1 de chaque mois. Le possesseur reçoit la production de ses districts pendant sa phase initiale comme suit :

- Les tableaux de remplacement indiquent toute la production, par district.
- Chaque district génère sa propre production, mais chaque force, elle peut être regroupée par type et utilisée ensemble. Par exemple, tous les PR d'infanterie générés dans les districts Allemands (WK) peuvent être regroupés. Une fois dans le groupe général, la production peut être accumulée ou dépensée comme le joueur le désire.
- Les PR dans un groupe peuvent être utilisés pour remplacer les unités dans la zone de remplacement de n'importe quel théâtre sous le contrôle du joueur. Une unité remplacée apparaît dans n'importe quelle ville amie non isolée dans le théâtre de la zone de remplacement.

- Les points de ressources dans une zone peuvent apparaître dans n'importe quelle ville amie non isolée dans le district de la zone.
- Pour chaque ville isolée ou possédée par l'ennemi dans un district, réduisez la production du district comme suit :
 - PR Inf* : 1/2 par ville.
 - PR Arm* : 1/2 par ville.
 - Points de Ressources* : 1/2 par ville.
 - Points de Réparations Navales* : 1/2 par base navale.

Dans tous les cas, si toutes les villes d'un district sont isolées ou possédées par l'ennemi, le district ne fournit aucune production. Si toutes les villes dans tous les districts d'une nation sont possédées par l'ennemi, les groupes de production de cette nation tombent immédiatement à 0.

a. Points de Remplacement. Les joueurs reçoivent des points de remplacement (PR), qui sont utilisés pour remplacer les unités éliminées et pour reconstruire les cadres à pleine force.

Chaque point de remplacement remplace un point d'attaque d'une unité. Une unité avec une force d'attaque de 0 à son coût de remplacement basé sur sa force de défense. Une unité avec une force de combat de 0 à un coût de remplacement de 1 PR.

Les points de remplacement peuvent être utilisés pour remplacer une unité éliminée à son niveau cadre. Le coût en PR est égal à la force du cadre. Les PR peuvent être utilisés pour remplacer une unité à pleine force ; le coût est égal à la pleine force de l'unité.

Les PR peuvent être utilisés pour reconstruire un cadre à sa pleine force. Le coût de cette opération est égal à la pleine force moins la force du cadre. Par exemple, une division 7-6 à son niveau cadre 3-6 nécessite 4 PR. Pour être reconstruit, un cadre doit être dans une ville, capable de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement régulière non isolée, et ne peut pas être dans une ZDC ennemie.

Lorsqu'une unité est éliminée, placez la dans la zone de remplacement de son théâtre. Une unité peut seulement être remplacée dans le théâtre de sa zone de remplacement. Par exemple, une unité dans la zone de remplacement du MTO ne peut pas être remplacée dans l'ETO.

Le joueur en phase peut transférer des unités entre les zones de remplacement des théâtres qu'il contrôle, tant qu'une ligne de ravitaillement (de n'importe quelle longueur) peut être tracée depuis une ville amie non isolée du théâtre

d'origine jusqu'à une ville amie non isolée en ravitaillement régulier dans le théâtre de destination. De tels transferts se produisent pendant la phase initiale, après avoir accompli toutes les autres activités de remplacement.

Chaque joueur reçoit deux types de PR : infanterie (inf) et blindés (bli). *Note* : Les termes infanterie et blindé sont des termes pratiques, car chaque type de PR représente bien plus que son nom.

Les PR d'infanterie et blindés sont basés sur la nationalité, et les PR d'une nationalité ne peuvent pas être utilisés par d'autres nationalités. Par exemple, les PR d'infanterie Allemand ne peuvent pas être utilisés pour remplacer les unités Italiennes. Les PR blindés, par contre, peuvent être donnés comme aide étrangère d'une nationalité à une autre, par la section D3 ci-dessous.

En général, les PR blindés sont utilisés pour remplacer les unités c/m et toutes les unités mixtes (type d'unité) utilisent des PR blindés et d'infanterie ; ces unités et leurs coûts en PR inf et bli sont donnés dans les tableaux de coût des remplacements dans les OB des joueurs. Si une unité c/m n'est pas indiquée sur ce tableau, alors elle est remplacée uniquement avec des PR blindés. *Exemple* : Une brigade de panzer 6-10 Allemande est indiquée sur le tableau et nécessite 5 PR bli et 1 PR inf pour être remplacée. Un bataillon de panzer 4-2-10 Allemande n'est pas indiqué sur le tableau et nécessite donc 4 PR bli pour être remplacé.

Les unités et certains pions sans force de combat imprimée nécessitent des PR pour être remplacées :

- L'AA de position est remplacé au coût de 1/2 PR inf par point de force AA.
- Un QG de division est remplacé au coût de 1 PR. Un QG c/m nécessite 1/2 PR bli et 1/2 PR inf.
- Un pion de mouvement (transport, LVT, APC) est remplacé au coût de 1 PR blindé par RE de capacité de transport.

Les PR d'infanterie sont utilisés pour remplacer toutes les autres unités (comme l'infanterie, l'antichar, l'artillerie, etc.).

b. Points de Ressources. Les joueurs peuvent maintenir les points de ressources en groupes, comme décrit ci-dessus. Par contre, un point de ressources doit être placé sur la carte avant d'être utilisé. Il peut être utilisé immédiatement lors de son placement.

c. Points de Réparations Navales. Les joueurs peuvent maintenir leurs PRN en

groupes, comme décrit ci-dessus. Les PRN sont utilisés comme expliqué dans la règle 35.

2. Production de l'Axe. Le joueur de l'Axe reçoit la production de l'Axe au premier tour de chaque mois, comme indiqué dans les tableaux de remplacement de l'Axe. Notez que certaines productions Allemandes doivent se retirer vers d'autres théâtres, comme indiqué sur le tableau. Le montant à retirer ne peut pas être réduit (à moins qu'une urgence ne soit déclarée, par la règle 38A3), même si le joueur de l'Axe perd certaines productions, (comme pour la capture d'un WK par les Alliés). Dans un tel cas, le montant de la production que le joueur reçoit est réduite. Par contre, la production ne peut jamais descendre en dessous de 0.

Le joueur de l'Axe peut seulement remplacer un nombre limité d'unités d'un certain type, par nationalité. Les limites sont :

- Seulement 1 RE de génie d'assaut ou de combat peut être remplacé par mois.
- Seulement 1 RE de blindé spécialisé (par la règle 14C) peut être remplacé par mois.
- Seulement 1 RE d'artillerie peut être remplacé par mois.
- Seulement 1 RE aéroporté peut être remplacé par période de 3 mois (6 tours).
- Seulement 1 RE de commando peut être remplacé par période de 3 mois (6 tours).
- Seulement une unité d'arme-V peut être remplacé par mois.
- Seulement 1 RE de police politique peut être remplacé par mois.
- Seulement 1 QG de division peut être remplacé par mois. *Note* : Ceci s'applique uniquement aux QG et pas aux divisions en général.

Les unités qui se qualifient dans plusieurs catégories énoncées ci-dessus comptent dans chacune des catégories. Par exemple, si le joueur de l'Axe remplace un bataillon de commando parachutiste, cette unité compte comme 1/2 RE dans la limite de remplacement aéroporté et de commando.

Le joueur de l'Axe ne peut pas remplacer les types d'unités suivantes : fortifications portuaires, et unités de haute montagne.

3. Production Alliée. Le joueur Allié reçoit la production Allié au premier tour de chaque mois, comme indiqué dans les tableaux de remplacement Alliés.

Le joueur Allié peut remplacer seulement un nombre limité d'unités d'un certain type, par nationalité. Les limites sont :

- Seulement 1 RE de génie d'assaut ou de combat peut être remplacé par mois.
- Seulement 1 RE de blindé spécialisé (par la règle 14C) peut être remplacé par mois.
- Seulement 1 RE d'unité amphibie (y compris les pions de mouvement LVT) peut être remplacé par mois.
- Seulement 1 RE aéroporté peut être remplacé par période de 3 mois (6 tours). *Note* : Une division aéroportée nécessiterait 9 mois pour être remplacée. Alternativement, le joueur Allié peut la disperser et remplacer ses composants individuellement.
- Seulement 1 RE de commando peut être remplacé par période de 3 mois (6 tours).
- Seulement 1 QG de division peut être remplacé par mois. *Note* : Ceci s'applique uniquement aux QG et pas aux divisions en général.

Les unités qui se qualifient dans plusieurs catégories énoncées ci-dessus comptent dans chacune des catégories. Par exemple, si le joueur Allié remplace un bataillon de commando parachutiste, cette unité compte comme 1/2 RE dans la limite de remplacement aéroporté et de commando.

Les remplacements d'infanterie de l'empire Britannique sont restreints par des considérations de nationalité. Les PR inf sont utilisés comme suit :

- Les unités Canadiennes nécessitent des PR inf Canadiens.
- Les unités Néo-Zélandaises nécessitent des PR inf Néo-Zélandais.
- Les unités Sud-Africaines nécessitent des PR inf Sud-Africains.
- Les unités de l'Armée de l'Inde utilisent des PR inf Indiens et peuvent utiliser des PR Anglais : pour chaque PR Indien dépensé, le joueur Allié peut (mais n'y est pas obligé) dépenser 1/2 PR Anglais lors du remplacement des unités de l'Armée de l'Inde.
- Les Forces de l'Etat Indien nécessitent des PR in Indiens.
- Toutes les autres forces Britanniques (British Army, Royal Marine, Colonial, Empire et inter-Alliés) nécessitent des PR Anglais.

Les remplacements d'infanterie Française sont restreints par des considérations de force.

Tant que le gouvernement Français est en exil, les PR inf sont utilisés comme suit :

- Les unités métropolitaines nécessitent les PR métropolitains ou coloniaux.
- Les unités Africaines nécessitent des PR inf Africains.
- Les unités Coloniales et de la Légion Etrangère peuvent utiliser des PR métropolitains ou coloniaux, mais au moins la moitié des PR doivent être coloniaux.

Lorsque le gouvernement Français n'est plus en exil, les PR inf sont utilisés comme suit :

- Les unités métropolitaines nécessitent des PR inf métropolitains.
- Les unités Africaines nécessitent des PR inf Africains.
- Les unités Coloniales et de la Légion Etrangère peuvent utiliser des PR métropolitains ou coloniaux, mais au moins la moitié des PR doivent être coloniaux.

Le joueur Allié ne peut jamais remplacer les types d'unités suivants : unités de haute montagne, commandos Américains sauf les OSS anti Allemands et anti Italiens, et les unités de l'OSS non commandos. Les mulberries ne peuvent pas être remplacés.

4. Remplacements Spéciaux. Lorsque des unités non isolées sont éliminées à cause d'un combat ou d'un débordement, le possesseur reçoit des PR d'infanterie. (Notez que les unités c/m et d'artillerie éliminées donnent des PR d'infanterie. Les PR blindés ne sont jamais reçus en remplacements spéciaux). Toutes les nationalités reçoivent des remplacements spéciaux, et elles peuvent les recevoir à n'importe quel moment dès le début de la partie.

Lorsqu'une unité non isolée est éliminée, le possesseur place cette unité quelque part. Lorsqu'une unité non isolée est réduite en cadre, le possesseur note la perte de points de force réelle (la force d'attaque normale moins la force d'attaque du cadre). Dans sa phase initiale, le joueur en phase détermine ses pertes totales en calculant la perte totale en force d'attaque depuis sa dernière phase initiale (et il peut ensuite placer ces unités dans les zones de remplacement) et l'ajoute à la perte totale de force d'attaque des unités réduites en cadre depuis sa dernière phase initiale. (Notez que ces calculs utilisent toujours la force d'attaque de l'unité). Les pertes sont calculées séparément pour chaque nationalité.

Le joueur détermine le nombre de PR d'infanterie reçus en remplacements spéciaux, selon ses pertes. Pour calculer ces PR, divisez le total Allemand par 4, et divisez tous les autres

totaux par 5. Le résultat est le nombre de PR d'infanterie que cette nationalité reçoit en remplacements spéciaux. Ces PR sont ajoutés aux PR nationaux.

C. Divisions Fragiles.

Diverses divisions Italiennes ne peuvent pas être remplacée ou avoir leurs cadres reconstruits à pleine force. Néanmoins, lorsqu'une telle division est éliminée, une autre division lui est substituée dans la zone de remplacement. Si elle est au niveau cadre, elle peut être reconstruite à la force de la division substituée; lorsqu'elle est reconstruite, retirez la division originelle et placez le substitut à sa place. L'OB de l'Axe indique les divisions Italiennes fragiles et leurs substitutions.

D. Considérations Spéciales.

1. Dissolution. Les joueurs peuvent dissoudre leurs unités et recevoir des PR si ils le font. Les joueurs peuvent dissoudre n'importe quelle unité dans les théâtres qu'ils contrôlent.

Un joueur dissout des unités pendant sa phase initiale, en recevant le coût en PR de l'unité. Une unité peut être dissolue si elle peut tracer une ligne de ravitaillement terrestre jusqu'à une source de ravitaillement régulière amie non isolée et ne se trouve pas dans une ZDC ennemie. Lors de sa dissolution, ses PR sont ajoutés aux PR nationaux. Ces PR ne peuvent pas être utilisés au tour où ils sont générés, mais peuvent être utilisés ensuite.

Lorsqu'une unité Anglaise non motorisée est dissolue (à l'exclusion des QG de divisions), des PR d'infanterie supplémentaires sont reçus: 1 RP inf supplémentaire par RE dissolu.

Une unité dissoute est retirée du jeu. Elle n'est pas considérée comme éliminée et n'est pas placée dans une zone de remplacement.

2. Désarmement. A certains moments spécifiés dans les règles ou dans les OB, le joueur de l'Axe doit désarmer certaines forces. Lorsque des unités terrestres en jeu sont désarmées, calculez les remplacements spéciaux pour ces unités et divisez ce nombre par 2 (arrondi à l'inférieur). Le résultat est le nombre de PR d'infanterie Allemand reçu par le joueur de l'Axe pour le désarmement de ces unités.

Toutes les unités terrestres et aériennes désarmées sont hors jeu pour le reste de la partie. Elles ne sont pas considérées comme éliminées et ne sont pas placées dans les zones de remplacement ou éliminé.

3. Aide Etrangère. Un joueur peut donner des PR blindés d'une force à une autre. Pendant la phase initiale d'un joueur, le joueur peut transférer des PR blindés, tant qu'il peut tracer une ligne de ravitaillement depuis n'importe quelle source de ravitaillement amie régulière non isolée de la force qui fait le don jusqu'à n'importe quelle source de ravitaillement amie régulière non isolée de la force qui reçoit. Un PR blindé ne peut pas être utilisé pendant la phase où il est transféré, mais peut être utilisé ensuite.

En général, Un joueur peut donner des PR blindés de n'importe laquelle de ses forces à une autre force qu'il contrôle. Par contre, le joueur de l'Axe ne peut pas donner des PR blindés Italiens à d'autres forces de l'Axe. (Notez que cette restriction s'applique aux Italiens, mais pas aux Italiens RSI).

Règle 41 — Préparation du Jeu

Assemblez les cartes 16A, 17A, 26 et 27 pour former la carte du jeu. (Les bords ouest des cartes 16A et 26 recouvrent les bords sud des cartes 17A et 27 respectivement; les bords sud des cartes 16A/17A recouvrent les bords nord des cartes 26/27).

A. Déploiement Initial.

Les ordres de bataille donnent les forces initiales et les déploiements pour les deux camps. (*Note* : Les OB indiquent les unités auto-soutenues en plaçant une astérisque après la valeur de mouvement de l'unité. Par exemple, 1-2-6* indique une unité auto-soutenue). Triez les pions si besoin est. Les forces données pour un théâtre dans autres informations de déploiement sont placées dans n'importe quel hex ami de ce théâtre. Si une ligne de front est spécifiée, chaque hex de la ligne de front doit être occupé par où être dans la ZDC d'une unité.

Les joueurs déploient leurs forces et préparent le jeu dans la séquence suivante :

- Le joueur de l'Axe déploie toutes les forces données dans les forces initiales et peut dépenser des points de ressources comme indiqué dans l'OB.
- Le joueur Allié déploie toutes les forces données dans les forces initiales et peut dépenser des points de ressources comme indiqué dans l'OB.
- *Note* : Lors du placement des forts et des aéroports pendant le déploiement, ils peuvent être placés dans n'importe quel hex où ils peuvent être construits.

- Le joueur Allié planifie les débarquements amphibies et aéroportés pour le premiers et second tour de jeu.
- Le joueur de l'Axe peut redéployer jusqu'à 7 unités dans chaque théâtre.
- Une phase de mouvement spéciale Alliée se déroule avant la partie, pour prendre en compte les activités navales et aériennes avant la partie. La phase est composée d'une sous phase de mouvement naval Allié suivie d'une sous phase de mouvement terrestre. Pendant la sous phase de mouvement naval, les unités navales Alliées peuvent engager n'importe quelle opération navale sauf qu'elles ne peuvent pas embarquer, débarquer, ou transporter de la cargaison. Les unités navales de l'Axe peuvent réagir, et des opérations aérienne de patrouilles maritimes peuvent se produire (on suppose que toutes les unités aériennes à codes S, V, et M sont préparées pour cette mission). Les unités navales n'ont pas besoin de refaire le plein pendant cette sous phase. Pendant la sous phase de mouvement terrestres, aucune unité terrestre ne peut bouger. Le joueur Allié peut engager toute opération aérienne autorisée pendant la sous phase de mouvement sauf les missions de transport. Les unités aériennes de l'Axe peuvent voler en mission d'interception et de patrouille d'attaque.

Voir les scénarios (ci-dessous) pour les instructions spécifiques à chaque scénario.

B. Scénarios.

1. Croisade en Europe (Scénario de Campagne 1943-45). Ce scénario commence au tour Jul I 43 et se termine soit à la fin du tour May I 45 ou lors de la reddition de l'Axe (par la règle 38A2).

Utilisez les forces initiales de Jul I 43 et les renforts à partir de Jul I 43.

Le joueur Allié contrôle les théâtres ETO et MTO. Au début de la partie, il possède tous les hexs d'Afrique du Nord et d'Angleterre, plus les îles de Malte, Gozo, Pantelleria, et Lampedusa.

Le joueur de l'Axe contrôle les théâtres Ouest, Sud, et Grande Allemagne. Au début de la partie, il possède tous les hexs non neutres, sauf ceux possédés par les Alliés.

Les joueurs ignorent les transferts entre les théâtres qu'ils contrôlent.

Voir la règle 42 pour les conditions de victoire.

2. Victoire en Europe (Scénario de Campagne 1944-45). Ce scénario commence au tour Apr I 44 et se termine à la fin du tour May I 45 ou lors de la reddition de l'Axe (par la règle 38A2).

Utilisez les forces initiales de Apr I 44 et les renforts à partir de Apr I 44.

Le joueur Allié contrôle les théâtres ETO et MTO. Au début de la partie, il possède tous les hexs d'Afrique du Nord, d'Angleterre, de Sicile, de Sardaigne, et de Corse, tous les hexs de l'Italie métropolitaine sur ou au sud de la ligne de départ Alliée, et les îles de Malte, Gozo, Pantellerie, Lampedusa, et les Liparis.

Le joueur de l'Axe contrôle les théâtres Ouest, Sud et Grande Allemagne. Au début de la partie, il possède tous les hexs non neutres, sauf ceux possédés par les Alliés.

Les joueurs ignorent tous les transferts entre les théâtres qu'ils possèdent.

Le joueur Allié détermine la météo et les conditions maritimes avant sa phase de mouvement spéciale. La météo dans la zone D en Mar II 44 était pluie.

Voir la règle 42 pour les conditions de victoire.

3. L'ETO (Scénario de Théâtre 1944-45). Ce scénario commence au tour Apr I 44 et se termine soit à la fin du tour May I 45, soit lors de la reddition de l'Axe (par la règle 38A2).

Utilisez les forces initiales de Apr I 44 et les renforts à partir de Apr I 44.

Le joueur Allié contrôle le théâtre ETO. Au début de la partie, il possède tous les hexs d'Angleterre.

Pour ce scénario, l'ETO comprend la Mer Méditerranée. Les forces Alliées peuvent opérer en Méditerranée et peuvent utiliser les ports et les bases navales en Afrique du Nord, Sicile, Sardaigne, et Corse, ainsi que le port de Naples (26 : 2422). Les forces d'invasion du sud-est de la France (Aug II 44) apparaissent dans n'importe lequel de ces ports Méditerranéen.

Le joueur Allié détermine la météo et les conditions maritimes avant sa phase de mouvement spéciale. La météo dans la zone D en Mar II 44 était pluie.

Le joueur Allié peut placer des points de ravitaillement en nombre suffisant pour toutes les unités de la tête de pont d'Anzio pendant le déploiement initial.

Le joueur de l'Axe contrôle les théâtres Ouest et Grande Allemagne. Au début de la partie, il possède tous les hexs non neutres sauf ceux possédés par les Alliés.

Voir la règle 42 pour les conditions de victoire.

4. Le MTO (Scénario de Théâtre 1943-45). Ce scénario commence au tour Jul I 43 et se termine

soit à la fin du tour May I 45, soit lors de la reddition de l'Axe en Italie. Les forces de l'Axe en Italie se rendent lorsque le joueur Allié possède toutes les villes majeures et point en Italie.

Utilisez les forces initiales de Jul I 43 et les renforts à partir de Jul I 43.

Le joueur Allié contrôle le MTO. Pour ce scénario, le MTO comprend la Grande Allemagne. Au début de la partie, il possède tous les hexs d'Afrique du Nord, plus les îles de Malta, Gozo, Pantelleria et Lampedusa.

Le joueur Allié peut placer des points de ravitaillement en nombre suffisant pour toutes les unités de la tête de pont d'Anzio pendant le déploiement initial.

Le joueur de l'Axe contrôle le théâtre Sud et a un contrôle limité sur le théâtre de la Grande Allemagne. Au début de la partie, il possède tous les hexs non neutres, sauf ceux possédés par les Alliés.

Pour le théâtre de la Grande Allemagne, le joueur de l'Axe, le joueur de l'Axe en possède les hexs (et il peut y faire opérer ses forces, tirer du ravitaillement, etc.). Par contre, il ne peut pas avoir un contrôle total sur les forces du théâtre de la Grande Allemagne, jusqu'à ce qu'une unité terrestre Alliée entre dans un hex de ce théâtre. Jusque là le joueur de l'Axe ne peut pas volontairement déplacer les forces du théâtre de la Grande Allemagne dans le théâtre Sud. Ces forces peuvent entrer dans le théâtre Sud seulement si l'OB le spécifie avec un transfert vers le théâtre Sud. Une fois qu'une unité terrestre Alliée entre dans n'importe quel hex du théâtre de la Grande Allemagne, le joueur de l'Axe a un contrôle total sur le théâtre, et les restrictions de mouvement sont annulées.

Voir la règle 42 pour les conditions de victoire.

Règle 42 — Conditions de Victoire

Les conditions de victoire jugent quel joueur gagne la partie. Pendant le jeu, le joueur Allié gagnera des points de victoire (PV). Le tableau de victoire donne les gains en PV pendant le jeu. Le tableau donne également le total de points de victoire initial et final pour chaque scénario.

Les PV sont accordés après le tour de joueur de l'Axe à la fin de chaque trimestre : à la fin du tour de l'Axe de chaque tour de Mar II, Jun II, Sep II, et Dec II. En plus, des PV sont

gagnés à la fin de la partie, lorsqu'elle se produit (soit à la fin de May I 45, ou plus tôt si l'Axe se rend par la règle 38A2). Certains PV sont accordés immédiatement après qu'un événement spécial se soit produit.

Des PV sont accordés pour le contrôle du territoire, pertes Alliées excessives, et événements :

- **Territoire** : Les PV pour le territoire sont accordés à la fin de chaque trimestre et à la fin de la partie. Le joueur Allié gagne des PV pour la possession de villes point, hexs de villes majeures, et bases navales qui étaient possédés par l'Axe au début de Jul I 43. (Ceci comprend tous les territoires en jeu, sauf les hex en Angleterre et en Afrique du Nord, plus les îles de Malte, Gozo, Pantelleria, et Lampedusa). Les PV pour une ville ou une base navale sont accordés seulement si l'hex est possédé par les Alliés et non isolé. Notez que le joueur Allié gagne des PV seulement pour le territoire qu'il possède directement, et pas pour le territoire possédé par les Soviétiques ou d'autres territoires qu'il ne possède pas à la fin de la partie.

- **Pertes Alliées Excessives** : Des PV pour les pertes nettes sont accordés à la fin de chaque trimestre et à la fin de la partie :

Pertes Terrestres Nettes : Pour chaque force, totalisez les forces d'attaque imprimées de toutes les unités terrestres actuellement dans des zones de remplacement. Pour chaque cadre actuellement en jeu, calculez la différence entre la force d'attaque du cadre et la force normale de l'unité ; ajoutez cette différence au total. De ce total, soustrayez le nombre de PR d'infanterie accumulés (mais pas les PR blindés) pour cette force. Le total finale est la perte terrestre nette ; si le total est supérieur à 0, le joueur Allié reçoit une pénalité en PV comme indiqué dans le tableau de victoire. *Note* : Comptez seulement les pertes réelles. Ne comptez pas les unités qui ont commencé dans les zones de remplacement au début du scénario. Ne comptez pas les pertes des cadres pour les unités apparaissant en renfort au niveau cadre, à moins que ces unités aient été reconstruites à pleine force après être entrées en jeu.

Pertes Aériennes Nettes : Pour chaque force, totalisez le nombre d'unités aériennes actuellement dans les zones

éliminé, et doublez ce nombre. A ce total, ajoutez le nombre d'unités aériennes actuellement dans les zones abattu. A ce total, soustrayez le nombre de PRA restant à cette force pour le cycle aérien en cours. Le total final est la perte aérienne nette ; si ce total est supérieur à 0, le joueur Allié reçoit une pénalité en PV comme indiqué dans le tableau de victoire.

Pertes Navales Nettes : Pour les Alliés en général, totalisez le nombre de tous les points de force navale actuellement coulés ou ayant reçus un point de dégât. A ce total, soustrayez le nombre de PRN Alliés accumulés. Le total final est la perte navale nette ; si ce total est supérieur à 0, le joueur Allié reçoit une pénalité en PV comme indiqué dans le tableau de victoire.

Si l'Italie rejoint les Alliés, la vérification pour les pertes excessives Alliées s'applique aux forces Alliées Italiennes. Par contre, toute perte subie par les forces Alliées Italiennes au tour où l'Italie se rend et pendant le tour suivant sont ignorées pour le calcul des pertes Alliées excessives.

- Événements : Les PV pour les événements sont accordés lorsque l'événement se produit.

Reddition de l'Italie : Ceci se produit par la règle 38B2. Notez que ceci ne peut arriver qu'une seule fois par partie.

Reddition de l'Axe : Ceci se produit par la règle 38A2. Notez que ceci ne peut arriver qu'une seule fois par partie

Reddition de l'Axe en Italie : Ceci est utilisé uniquement pour les scénarios dans lesquels le joueur Allié contrôle le MTO et pas l'ETO. Voir la règle 41B4. Notez que ceci ne peut arriver qu'une seule fois par partie.

Opérations Désastreuses Alliées : Ceci se produit lorsqu'une unité terrestre Alliée isolée, en ignorant les unités Italiennes si l'Italie rejoint les Alliés, est éliminée ou réduite en cadre pendant le jeu pour n'importe quelle raison. Calculez la force d'attaque perdue par l'unité isolée et appliquez la pénalité en PV pour la perte. Notez que ceci peut arriver plusieurs fois pendant une partie. Notez également que certaines unités d'élite Alliées entraînent une

pénalité en PV plus grande que les autres unités.

Retour d'Exil du Gouvernement Français : Ceci se produit quand le gouvernement français se déplace à Paris. Ce gain est perdu si le gouvernement Français est relocalisé en dehors de Paris, et n'est pas restauré si le gouvernement revient ensuite à Paris.

Les Alliés Capturent le Gouvernement Allemand : Ceci se produit si le joueur Allié capture le gouvernement de l'Allemagne. Les PV pour cet événement sont accordés une seule fois par partie, même si le joueur Allié capture le gouvernement Allemand plus d'une fois.

Les Alliés Capturent le Gouvernement Italien : Ceci se produit si le joueur Allié capture le gouvernement de l'Italie, tant que l'Italie fait encore partie de l'Axe. Les PV pour cet événement sont accordés une seule fois par partie, même si le joueur Allié capture le gouvernement Italien plus d'une fois.

Les Alliés Capturent le Gouvernement Italien RSI : Ceci se produit si le joueur Allié capture le gouvernement de l'Italie RSI. Les PV pour cet événement sont accordés une seule fois par partie, même si le joueur Allié capture le gouvernement Italien RSI plus d'une fois.

A la fin de la partie, calculez le total de PV final et consultez le tableau de victoire pour déterminer le vainqueur et son niveau de victoire. Les niveaux de victoire sont :

- Victoire Marginale : Le joueur obtient une victoire marginale. Ses performances sont sensiblement égales ou légèrement meilleure que celles de sa contrepartie historique.
- Victoire Substantielle : Le joueur obtient une victoire substantielle. Ses performances dépassent de façon significative celles de sa contrepartie historique.
- Victoire Décisive : Le joueur obtient une victoire décisive. Ses performances surpassent largement celles de sa contrepartie historique.

Note : Contrairement à la plupart des précédents jeux *Europa*, ces conditions de victoire jugent les performances des joueurs contre leurs contreparties historique. Une victoire décisive de l'Axe par exemple, signifie que le joueur de l'Axe à fait mieux dans le jeu que l'Axe ne l'a fait pendant la guerre — cela ne signifie pas, par contre, que l'Axe a gagné la guerre. En 1943, la

situation historique (et celle du jeu) est telle que, avec un niveau de jeu compétent dans les deux camps et sans erreurs monumentales, les Alliés gagneront pratiquement toujours la guerre.

Règle 43 — Règles Avancées

Les règles suivantes couvrent certains mécanismes de jeu plus en détails que dans les règles précédentes. Pour les joueurs expérimentant le système de jeu, ces règles ne devraient pas être utilisées. Ces règles doivent être utilisées par des joueurs expérimentés.

A. Retraites et Débordements.

Pendant la phase de combat, une unité ou une pile obligée de retraiter suite à un résultat de combat (règle 9F1) peut retraiter dans un hex occupé par l'ennemi si elle est capable de le déborder (règle 13). Les rapports de débordement sont calculés normalement, mais les coûts en points de mouvement sont ignorés. Les effets des ZDC ennemies sur la retraite sont appliqués avant de calculer les rapports de débordement. *Exemple* : Une pile de deux divisions d'infanterie Allemande 5-7-6 est attaquée et un DR est obtenu. La pile est entourée, mais un des hexs adjacents est occupé par un bataillon 1-10 soutenu, et aucune ZDC Alliée n'est exercée dans cet hex. Les divisions Allemandes peuvent donc retraiter dans cet hex, en débordant le bataillon. Si une ZDC Alliée était exercée dans cet hex, les divisions auraient d'abord été réduites en cadres 2-3-6 et auraient été trop faibles pour déborder le bataillon.

B. Tir Anti Aérien.

1. Tir Contre un Harassement Multi-Hexs.

Lors d'un tir AA contre des unités aériennes ennemies en mission de harcèlement délivrant un total de bombardement tactique modifié de 10 ou plus, totalisez les forces AA présentes dans l'hex cible et dans tous les hexs de terre adjacents contenant des forces AA. Divisez ce total par le nombre d'hexs impliqués. Le résultat est la force AA qui tire sur chacune des unités aériennes en harcèlement. *Exemple* : Une mission de harcèlement est engagée contre un hex contenant 4 points AA. Trois hexs de terre adjacents contiennent aussi 7, 3 et 6 points AA respectivement. Ces 20 points AA sont divisés par les 4 hexs, ce qui donne une force AA de 5 points contre les unités aériennes en harcèlement.

2. Annulation du Harassement. Les unités en phase peuvent utiliser leurs forces AA pour

tenter d'annuler les effets du harcèlement ennemi pendant les phases de mouvement et d'exploitation. Pour le tir AA, les unités doivent commencer dans ou entrer dans l'hex de harcèlement, et y terminer leur mouvement pour la phase. Seulement une attaque AA peut être faite par hex de harcèlement et par phase de mouvement ou d'exploitation. Seules les unités c/m peuvent faire un tir AA pendant la phase d'exploitation. Les unités AA de position, naval et intrinsèque ne peuvent pas tirer dans le cadre de cette règle.

Pour chaque tir AA, le tireur lance deux dés, ajoute la force AA éligible au jet, afin de déterminer si le harcèlement dans l'hex est affecté. Les résultats sont :

- 12 ou moins : Pas d'effets.
- 13-18 : Ignorez un point de harcèlement dans l'hex pour le restant de la phase en cours.
- 19+ : Ignorez tous les points de harcèlement dans l'hex pour le restant de la phase en cours.

Notez que les résultats de ce tir AA n'affectent pas réellement les unités aériennes, mais simplement les points de harcèlement.

Exemple : Pendant la phase de mouvement, des unités en phase avec une force AA de 7 tentent d'annuler le harcèlement dans un hex contenant deux points de harcèlement. Le joueur en phase obtient 10 aux dés et ajoute 7 (la force AA) et obtient donc un résultat de 17, qui annule un des points de harcèlement dans l'hex pour le restant de cette phase de mouvement.

C. Mécanismes de Jeu Avancés.

1. Possession. Les ZDC seules ne donnent pas la possession des villes ou bases aériennes possédées par l'ennemi. Pour gagner la possession d'un hex contenant une ville ou une base aérienne possédée par l'ennemi, une unité amie doit occuper l'hex.

A elle seule, une unité d'une taille de 1/2 RE ne peut pas gagner la possession permanente d'un hex. Lorsqu'elle entre dans un hex possédé par l'ennemi, une telle unité possède l'hex tant qu'elle l'occupe ; lorsqu'elle le quitte, la possession revient à l'autre joueur. Il faut au moins 1 RE d'unités (y compris, par exemple, deux bataillons opérant ensemble) ou une ZDC incontestée pour gagner la possession permanente d'un hex.

2. Surempilement. Un joueur peut établir un condition de surempilement dans n'importe quel hex qui contient ses unités. Le joueur doit établir un surempilement lorsque ses unités dépassent la limite d'empilement dans un hex. Il place les

unités surempilées dans la zone surempilé correspondant au marqueur de corps sur la feuille de corps/ailes. (Le marqueur peut aussi être utilisé pour les unités empilées normalement dans l'hex. Placez ces unités dans l'autre zone du marqueur de corps).

Au moment où un surempilement est établi, le joueur choisit les unités surempilées dans l'hex. Ensuite, les autres unités dans l'hex peuvent volontairement entrer dans le surempilement à n'importe quel moment pendant le tour du joueur en phase. Les unités dans le surempilement, par contre, doivent payer 2 PM pour le quitter. Lorsqu'une unité quitte le surempilement, retirez-la de la zone et placez-la dans l'hex avec les unités empilées normalement. (Les unités avec une capacité de mouvement de 0 ou R peuvent quitter le surempilement sans pénalité en PM). Lorsque la dernière unité surempilée quitte le surempilement ; retirez ou ajustez le marqueur de corps, selon ce qui est approprié.

Les unités dans un surempilement ne peuvent absolument rien faire sauf tracer des lignes de ravitaillement ou dépenser 2 PM pour quitter le surempilement. Elles ne peuvent pas participer à une attaque, elles sont ignorées pour la détermination de la force de défense de l'hex, elles ne peuvent pas faire de tir AA, elles sont ignorées pour les calculs d'AEC/ATEC, et elles ne peuvent accomplir aucune activité de construction. Si leur hex est attaqué, elles sont affectées par n'importe quel résultat de combat obtenu lors de l'attaque. Par contre, leurs forces sont ignorées pour les calculs d'échanges.

Les unités qui retraitent dans un hex en violation des limites normales d'empilement sont surempilées dans cet hex. Établissez un surempilement comme ci-dessus, ou ajoutez les unités à un surempilement déjà présent dans l'hex.

Notez que les unités peuvent créer un surempilement lorsqu'elles avancent après combat.

3. Lignes de Ravitaillement. Chaque hex de montagne, forêt, marais boisé, colline boisée, et marais non gelé compte pour 2 hexs lors du tracé des lignes de ravitaillement terrestres. Lors d'un tracé de ligne de ravitaillement à travers un côté d'hex de rivière majeure non gelée ou de détroit non gelé, ce côté d'hex compte comme 1 hex dans la longueur de la ligne de ravitaillement. Ces pénalités ne s'appliquent pas si la ligne de ravitaillement terrestre est tracée le long d'une route.

D. Armes-V.

Pendant les phases de mouvement de l'Axe, les unités d'armes-V Allemandes peuvent faire des attaques d'armes-V sur les cibles qui se trouvent à portée. Chaque unité d'arme-V peut faire une attaque par phase de mouvement. Les unités d'armes-V de la Luftwaffe font des attaques de V1 ; les unités d'armes-V de l'Armée Allemande font des attaques de V2. Les portées des armes-V sont données dans le tableau des armes-V. Pour faire une attaque pendant une phase de mouvement, une unité d'armes-V doit être en ravitaillement régulier et ne doit pas bouger pendant la phase.

1. Résolution d'une Attaque d'Arme-V. La cible d'une attaque d'armes-V peut être n'importe quel hex de Londres ou de port possédé par les Alliés à portée de tir de l'unité.

Chaque attaque d'armes-V est résolue comme une opération aérienne, se produisant à la demande pendant une phase de mouvement de l'Axe. Seulement une attaque d'armes-V peut être faite par opération aérienne, et les unités aériennes de l'Axe ne peuvent pas voler en mission pendant l'opération. Résolez l'opération comme suit :

- Pendant l'étape de mouvement de la mission, tracez la ligne de vol de l'attaque d'armes-V depuis l'unité qui lance l'attaque jusqu'à son hex cible. Cette ligne doit être aussi droite que permis par la grille hexagonale. Les chasseurs Alliés peuvent faire des missions de patrouilles d'attaque contre les V1 mais pas contre les V2. Les patrouilles d'attaques ne sont pas résolues ; à la place, un V1 attaqué reçoit un modificateur au jet de dé lors de la résolution de l'attaque.
- Pendant l'étape de mouvement de l'interception, les chasseurs Alliés peuvent voler en mission d'interception contre les attaques de V1, mais contre les V2. Le combat aérien n'est pas résolu ; à la place, une attaque de V1 interceptée recevra un modificateur au jet de dé de résolution de l'attaque.
- Pendant l'étape de tir AA, le joueur Allié peut faire des tirs anti aériens contre les V1, mais pas contre les V2. Résolez l'attaque AA comme d'habitude. Un résultat pas d'effet ou retour à la base n'a aucun effet sur l'attaque. Un résultat abattu ou éliminé donne un modificateur de -1 au jet de dé de résolution de l'attaque.

- Pendant l'étape de résolution de mission, résolvez l'attaque d'armes-V en utilisant la table des armes-V. Le joueur de l'Axe lance un dé, modifie les attaques de V1 comme indiqué dans la table, et la consulte pour le résultat. Les résultats sont expliqués ci-dessous.
- Pendant l'étape de retour à la base, les chasseurs Alliés qui ont volé pendant l'opération retournent à la base.

Les résultats des attaques d'armes-V sont :

- *Raté* : L'attaque est ratée et n'a aucun effet.
- *Touché* : L'attaque atteint la cible. Un port touché reçoit un point de dégât. Pour les hexs de Londres touchés, gardez une trace du nombre de points de dégâts obtenus. Pour deux points de dégâts sur Londres, le joueur Allié doit dépenser 1 point de ressources. En plus, pour 4 points de dégâts sur Londres, le joueur Allié doit dépenser 1 PR d'infanterie Britannique. Si le joueur Allié n'a pas suffisamment de points de ressources ou de PR d'infanterie Britannique, il maintient un déficit et fait la différence la prochaine fois où il reçoit sa production.

Les attaques de V1 peuvent être faites de nuit. Jusqu'à la moitié (fractions arrondies à l'inférieur) de toutes les attaques de V1 faites pendant une phase peuvent être des opérations aériennes de nuit. La nuit affecte les chasseurs Alliés (selon les règles aériennes de nuit).

2. Attaques de V1 Aériennes. Les unités aériennes avec un code Z sont équipées pour lancer des missiles V1, pour faire des attaques de V1 en vol. Suivez les règles régulières des opérations aériennes. Les unités aériennes à code Z volent en mission de bombardement V1. L'hex cible de la mission est n'importe quel hex dans les 8 hexs d'une cible de V1. L'unité aérienne vole jusqu'à l'hex cible en utilisant sa portée de bombardement. Pendant l'étape de résolution de mission, chaque unité aérienne à code Z engagée dans l'opération fait une attaque de V1 aérienne contre une cible de V1. Pour chaque attaque, stoppez l'opération et résolvez immédiatement l'opération aérienne de V1 (comme ci-dessus). Notez qu'une attaque de V1 aérienne reçoit un modificateur de -1 en plus de tous les autres modificateurs. Les unités aériennes avec un code Z peuvent commencer à faire des attaques de V1 dès

qu'elles sont disponibles (May I 44). Elles ne sont pas obligées d'attendre jusqu'à Jun I 44.

3. Force d'Interception des V1 Britannique.

Le joueur Allié doit augmenter la garnison de défense de l'Angleterre dès que le joueur de l'Axe engage des attaques de V1 contre Londres. Lorsque le joueur de l'Axe fait sa première attaque de V1 contre un hex de Londres (que l'attaque ait réussi ou non), le joueur Allié doit pendant le prochain tour de joueur Allié augmenter la garnison de défense de l'Angleterre de six chasseurs Anglais. Chaque chasseur doit avoir une force d'attaque imprimée d'au moins 8. (Placez les dans la section force d'interception des V1 de la zone de garnison).

Ces unités aériennes peuvent voler uniquement en patrouille d'attaque et en mission d'interception, et seulement contre les opérations aériennes de V1. Pour les règles de bases aériennes, elles sont supposées être basées dans n'importe quel hex de Londres.

Les unités aériennes assignées à la force d'interception de V1 sont libérées de la garnison pendant une phase initiale Alliée si le joueur de l'Axe n'a pas fait d'attaques de V1 contre Londres pendant le tour de l'Axe précédent. (Si le joueur de l'Axe refait ensuite d'autres attaques de V1, le joueur Allié doit ensuite rétablir la force d'interception de V1).

E. Coopération Alliée.

Pour cette règle, les forces Alliées sont divisées en contingents. Le joueur Allié a toujours deux contingents, L'Américain et le Britannique, et peut en avoir un troisième, le Français.

Le contingent Américain est composé des toutes les forces Américaines. Le contingent Britannique est composé de toutes les forces Britanniques. (Les forces sont expliquées dans la règle 3B2).

Le contingent Français est composé de toutes les forces Françaises. Le contingent Français existe lorsque le gouvernement Français n'est plus en exil.

Toutes les autres forces Alliées (y compris les Français jusqu'à ce qu'ils deviennent un contingent et les Italiens si l'Italie rejoint les Alliés) peuvent être incluses dans n'importe quel contingent et passer de l'un à l'autre librement.

Si des unités de deux contingents ou plus participent à une attaque, soustrayez 1 au jet de dé de résolution du combat.

F. Système de Remplacement et de Renfort Avancé.

1. Unités de Réserve, d'Entraînement et de Remplacement. Certaines forces ont des effectifs de remplacement et d'entraînement

considérables, représentés dans le jeu par les différentes unités d'entraînement, de réserve et de remplacement. Ces forces n'entraînent pas seulement les troupes et n'effectuent pas seulement le remplacement, elles peuvent être (et ont été) utilisées dans des opérations de combat lorsque les conditions sont satisfaites.

a. Forces Allemandes. Plusieurs forces d'entraînement, de réserve et de remplacement font partie des garnisons Allemandes. Lorsqu'une garnison est activée, ces forces peuvent être activées avec d'autres forces de la garnison. Par contre, la production peut être affectée lorsque ces forces sont activées :

- Un district reçoit sa production de PR d'infanterie comme d'habitude si elle a au moins 4 RE d'unités d'entraînement, de réserve ou de remplacement en garnison.
- Un district a sa production de PR d'infanterie réduite de moitié si il ne satisfait pas aux conditions ci-dessus, mais a au moins 1 RE d'unité d'entraînement, de réserve ou de remplacement en garnison.
- Un district a sa production de PR d'infanterie réduite à 0 si elle ne satisfait à aucune des deux conditions ci-dessus.
- Le nombre de renforts qui peut apparaître dans un district dépend du nombre de RE d'unités d'entraînement, de réserve ou de remplacement dans la garnison du district. Pour chaque RE en garnison, une unité (de n'importe quelle taille) peut apparaître dans le district en renfort dans une phase initiale de l'Axe. (Par exemple, si 3 unités doivent apparaître dans un district pendant un tour et qu'il n'y a que 2 RE d'unités de remplacement dans le district, alors seulement deux unités peuvent apparaître dans ce district pendant ce tour. Les unités incapables d'apparaître à cause de cette limite voient leur apparition retardée. Notez que si il n'y a pas d'unités d'entraînement, de remplacement ou de réserve dans la garnison d'un district, alors aucun renfort ne peut apparaître dans ce district.

b. Autres Forces. Pour les autres forces (y compris toutes les forces Alliées et toutes les forces de l'Axe non Allemandes), le joueur qui les possède doit restreindre les activités de ses unités de réserve, de remplacement et d'entraînement ou subir une pénalité :

- Si une unité de réserve, de remplacement ou d'entraînement entre dans une ZDC ennemie ou participe à un combat terrestre (en attaque ou en défense) à n'importe quel moment pendant un tour de jeu, alors le possesseur perd 1 PR inf pour chaque unité de la force des unités la prochaine fois où il reçoit des PR.

Exemple : A cause d'une percée Allemande non attendue, une division de remplacement Américaine monte au front, où elle se trouve dans une ZDC Allemande pendant les tours Jan I et Jan II 45. Comme elle a été dans une ZDC ennemie pendant deux tours, le joueur Allié perd 2 PR inf Américains lorsqu'il recevra les PR pendant le tour de Feb I 45.

- Si le joueur n'a pas suffisamment de PR inf pour satisfaire à la pénalité ci-dessus, il maintient un déficit jusqu'à ce qu'il puisse payer la pénalité.
- Pour chaque unité de réserve, d'entraînement ou de remplacement dans une zone de remplacement au début du tour du joueur qui les possède, ce joueur perd 1 PR inf pour chacune de ces unités de la force des unités la prochaine fois où il recevra des PR.
- Les unités d'entraînement, de réserve et de remplacement des forces non Allemandes ne peuvent pas être dissolues.

Note : Les forces Allemandes sont soumises seulement à la section F1a, et pas à la F1b. Toutes les autres forces sont soumises à la section F1b et pas à la F1a.

2. Limite de Dissolution. Pour chaque force, le joueur en phase peut dissoudre un maximum de 5 RE par théâtre pendant sa phase initiale. Par exemple, le joueur Allié pourrait dissoudre 5 RE d'unités Anglaises dans le théâtre ETO et MTO (pour un total de 10 RE) dans n'importe quelle phase initiale Alliée.

G. Refaire le Plein Avancé.

Au lieu d'allouer une étape de mouvement naval pour refaire le plein, chaque unité navale refait le plein pendant une étape de mouvement naval en dépensant 30 PM dans une base navale amie en fonctionnement.

Règle 44 — Règles Optionnelles

Les règles optionnelles suivantes peuvent être utilisées sur l'accord des deux joueurs. Les joueurs doivent décider des règles optionnelles utilisées avant de choisir les camps.

A. Terrain et Météo.

1. Ponts. Une route ou ligne ferroviaire qui traverse un côté d'hex de rivière ou rivière majeure est un pont. Un joueur possède un pont si il possède les deux hexs adjacents au côté d'hex du pont ou si il était le dernier à le posséder. Les ponts peuvent être démolis.

Les unités aériennes peuvent démolir un pont en le bombardant. (C'est une mission de bombardement tactique). L'hex cible de la mission est un des deux hexs adjacents à un côté d'hex de pont non possédé ou possédé par l'ennemi. Les unités aériennes engagées dans cette mission peuvent être interceptées par les intercepteurs ennemis capables de voler jusqu'à l'hex cible. Pendant l'étape de tir AA, le tir AA peut venir d'un des deux hexs (mais pas les deux) adjacent au côté d'hex du pont, au choix du joueur qui tire. Pendant l'étape de résolution de mission, les unités aériennes bombardent le pont, en utilisant la table de bombardement. Trois points de dégâts démolissent un pont.

Une unité terrestre peut démolir un pont en dépensant 4 PM dans un des hex adjacent au côté d'hex du pont. Le pont doit être sous possession amie ou non possédé.

Un pont démolé ne peut plus être utilisé pour les règles de mouvement, comme le mouvement routier, le mouvement ferroviaire, le mouvement admin., etc. Par exemple, une unité utilisant une route pour traverser une rivière et entrer dans un hex de bois dépenserait normalement 1 PM ; et devrait dépenser 3 PM si le pont est détruit (1 PM pour la rivière, et 2 PM pour l'hex de bois). Les lignes de ravitaillement peuvent être tracées à travers un pont démolé sans pénalité.

Une unité de construction peut réparer un pont démolé ou un pont qui a pris des points de dégâts d'un bombardement. Un pont peut être réparé seulement si le joueur possède les deux hexs adjacents au pont. Réparer un pont à travers un côté d'hex de rivière non majeure coûte 4 PM à l'unité de construction. Réparer un pont à travers un côté d'hex de rivière majeure coûte 8 PM à l'unité de construction, et l'unité doit tracer une ligne de ravitaillement terrestre jusqu'à un point de ressources, qui doit être dépensé. Réparer un pont qui a pris des points de dégâts d'un bombardement mais qui n'est démolé fonctionne de la même façon qu'un pont démolé, sauf que le point de ressources n'est jamais obligatoire.

N'importe quelle unité de commando peut tenter de prendre un pont lorsqu'elle entre dans un hex (y compris par un débarquement

aéroporté ou amphibie) adjacent à un côté d'hex de pont. Si il n'y a pas d'unités ennemies dans l'autre hex adjacent au côté d'hex du pont, la tentative réussit automatiquement. Si il y a des unités ennemies adjacentes, alors lancez un dé et consultez la table de succès. Une unité de commando en phase peut faire une tentative de prise de pont par tour de joueur.

Une unité de commando non c/m peut faire une tentative pendant la phase de mouvement et doit terminer son mouvement pour la phase lorsqu'elle fait cette tentative. Une unité de commando c/m peut faire une tentative pendant sa phase de mouvement ou d'exploitation et doit terminer son mouvement pour la phase lorsqu'elle fait la tentative.

Un pont pris est immédiatement possédé par le joueur en phase. En plus, si le pont a été pris pendant la phase de mouvement, alors pendant la phase de combat suivante, toute unité en phase peut attaquer à travers ce côté d'hex sans être affectée par les effets du terrain du côté d'hex de rivière/rievière majeure. Seulement une unité (de n'importe quelle taille) peut bénéficier de ceci ; les autres unités attaquant à travers le côté d'hex sont affectées normalement par le côté d'hex.

2. Routes. Grâce au système pavé routier étendu en Europe de l'Ouest, une unité se déplaçant le long de certaines routes paye 1 PM pour chaque hex traversé, quel que soit le temps ; le coût réel du terrain pour les hexs et côtés d'hexs traversés sont ignorés. Une unité peut utiliser ce coût (à la place du coût standard) lorsqu'elle se déplace par route n'importe où sur la carte sauf lorsqu'elle entre dans un hex de montagne ou lorsqu'elle traverse un côté d'hex de montagne.

3. Connexions Ferroviaires Hors-Carte. Les lignes ferroviaires qui sortent par le bord est de la carte sont connectés. Les unités de l'Axe peuvent utiliser le mouvement ferroviaire stratégique pour se déplacer hors carte sur une de ces lignes ferroviaires (si elle est sous possession amie) et retourner sur la carte sur n'importe quelle ligne ferroviaire reliée (si elle est sous possession amie). Il coûte à l'unité 50 hexs de sa capacité de mouvement ferroviaire stratégique pour faire ceci.

4. Dégel. Lorsque la météo d'une zone change de froid à non froid, toutes les rivières de la zone débordent. Le coût en PM pour traverser les côtés d'hexs de rivières qui débordent sont : Rivière : +2 PM ; rivière majeure : + 4PM.

B. Mécanismes Terrestres.

1. Isolement et Possession. Les règles standard pour la détermination de l'isolement et de la possession de territoire (règles 3D et 3G)

sont simples à utiliser et couvrent correctement la plupart des situations. Les règles suivantes couvrent ces aspects plus en détails et nécessitent des efforts et du temps supplémentaire à utiliser.

Les règles suivantes nécessitent de tracer une ligne de communication (LDC). Une LDC peut faire jusqu'à 14 hexs de long (quelle que soit la météo) et est tracée comme une ligne de ravitaillement terrestre.

a. Isolement. Lorsque l'isolement est vérifié, une unité ou un hex est isolé si une LDC ne peut pas être tracée depuis cet hex jusqu'à un hex en ravitaillement régulier.

b. Possession du Territoire. En plus des cas de la règle 3D, un joueur peut gagner la possession de territoire de la manière suivante. Au début de chaque tour de joueur, vérifiez la possession des hexs isolés sauf pour les hexs de villes majeures et les hexs occupés par des unités ennemies. Lors de la vérification, un hex ami devient ennemi si une LDC ne peut pas être tracée depuis l'hex jusqu'à une unité amie mais peut être tracée jusqu'à une unité ennemie.

2. Points de Ressources. Un joueur peut détruire volontairement ses points de ressources à n'importe quel moment pendant son tour de joueur uniquement. Pendant un tour de joueur, lorsqu'une unité gagne la possession d'un hex contenant des points de ressources ennemis, la moitié (fractions arrondies à l'inférieur) des points de ressources sont capturés et le reste est immédiatement détruit. Un point de ressources capturé est traité sous tous les aspects comme si c'était un point de ressources ami. *Exemple :* Pendant une phase de combat Alliée, des unités Alliées attaquent un hex contenant un régiment d'infanterie Allemand et 5 points de ressources. Le résultat du combat est un DR, et le régiment d'infanterie retraite, emportant 2 points de ressources avec lui (règle 12E). Les unités Alliées avancent dans l'hex après combat, et gagnent la possession de l'hex. Un point de ressource est capturé (la moitié de 3 arrondie à l'inférieur), et les 2 points restants sont immédiatement détruits.

Un joueur peut récupérer des points de ressources en démontant les forts et les aéroports permanents. Une unité de construction peut démonter un fort ou un aéroport permanent non isolé. Il faut un tour (deux tours par mauvais temps) pour démonter un fort ou un aéroport permanent. (Le démontage est similaire à la construction, il

commence et finit pendant les phases initiales, voir règle 14A1). Pour trois éléments démontés, le joueur reçoit un point de ressources. Le point de ressources est reçu en renfort dans le tour suivant le démontage du troisième élément, et est placé dans n'importe quelle ville amie non isolée.

3. Restrictions de Démolition. Les unités peuvent dépenser des PM pour endommager les ports amis, les hexs de rails, et les ponts seulement si une ligne de communication (règle 44B1) peut être tracée depuis une unité terrestre ennemie non isolée jusqu'à l'élément. Lors du tracé de cette ligne, ignorez la présence des unités amies.

4. Capacité de Retraite Amphibie Spéciale. Une unité de commando marine sur une plage peut tenter de retraire avant combat sur dans un transport naval ou une barge de débarquement en mer dans le même hex. Le transport naval ou la barge de débarquement doit avoir suffisamment de cargaison inoccupée pour charger l'unité qui retraite. (Les règles 27 et 31 couvrent les unités navales et le transport naval en détail). Consultez la table de succès pour chaque unité retraisant de cette manière. Si la tentative réussit, l'unité de commando retraite à bord du transport naval ou de la barge de débarquement.

5. Réorganisations d'Urgence. Si le joueur de l'Axe déclare une urgence dans n'importe quel tour avant le tour de Jul I 44, il peut réorganiser les divisions en divisions d'infanterie 4-6-6 dans n'importe quel tour à partir de la déclaration de l'urgence. Voir la section « n'importe quel théâtre » de Jul I 44 de l'OB de l'Axe pour les instructions concernant les réorganisations.

C. Unités Terrestres.

1. Unités du Génie Ferroviaire Allemandes. Une unité du génie ferroviaire Allemande peut détruire une ligne ferroviaire dans un hex en dépensant 1 PM (2 PM par mauvais temps). La construction rapide ne peut pas être utilisée avec cette capacité.

2. Unités Punitives de l'Axe. Une unité punitive est une unité de construction, par la règle 14A. Les unités punitives peuvent être remplacées sans coûts en PR, comme suit : Pendant chaque phase initiale, le joueur de l'Axe peut remplacer une unité punitive gratuitement. Cette unité apparaît comme n'importe quelle autre unité Allemande remplacée.

3. Anti Aérien Lourd. Une unité AA lourde n'a pas sa force d'attaque réduite de moitié lorsqu'elle attaque des fortifications si une unité d'artillerie ne serait pas réduite de moitié en

attaquant le même type de fortification (selon le tableau des effets des fortifications).

4. Marines US. A cause d'une rivalité inter services entre le corps des Marines US et de l'armée US, les unités USMC peuvent seulement bouger ou attaquer volontairement dans des hexs côtiers ou des hexs adjacents aux hexs côtiers.

5. Unités de Construction de Pipeline US. Les unités de construction de Pipeline Américaines apparaissent dans l'OB Allié comme des unités optionnelles. Il n'y a pas de règles pour ces unités, qui ont historiquement construit des pipelines pour ravitailler les forces Alliées en fuel. (Leur fonction est intégrée dans le système de ravitaillement). Elles sont données dans l'OB si les joueurs souhaitent créer leurs propres règles de pipelines.

6. Unités Non Fiables en Garnison. Certaines unités de l'Axe en garnison sont indiquées comme étant non fiables. Lorsqu'une unité non fiable est activée dans la garnison, vérifiez son activation avec la table de succès. Utilisez la même procédure que pour l'arrivée d'un renfort de l'Axe non fiable (par la règle 40A2).

D. Mécanismes Aériens.

1. Ravitaillement des Bases Aériennes. Le statut de ravitaillement affecte les bases aériennes et les unités aériennes qui s'y trouvent. Pendant chaque phase initiale, déterminez le statut de ravitaillement de toutes les bases aériennes ; le statut de ravitaillement des bases aériennes affecte toutes les unités aériennes actives de la base. Les unités aériennes ont leurs capacités réduites selon le nombre de tours consécutifs où leur base aérienne n'est pas ravitaillée :

- *Premier Tour* : Chaque unité aérienne ne peut pas voler en portée étendue.
- *Deuxième et Troisième Tours* : Chaque unité aérienne a sa force de bombardement réduite de moitié et sa force d'attaque et de défense réduite de 2 (mais jamais en dessous de 1).
- *Quatrième Tour et Plus* : Chaque unité aérienne peut seulement voler en mission de transfert.

Les effets du ravitaillement sont cumulatifs. Contrairement aux unités terrestres, les unités aériennes ne sont pas éliminées à cause de leur statut de ravitaillement, mêmes si elles sont isolées.

Lorsque le ravitaillement aérien ou naval est utilisé pour ravitailler des bases aériennes, chaque unité aérienne compte pour 1 RE.

2. Portée d'Interception. Un chasseur peut être éligible pour intercepter un hex cible ennemi hors de sa portée normale d'interception. Dans ce cas, la portée d'interception est égale au nombre d'hexs amis traversés par la force en mission lorsqu'elle bouge jusqu'à l'hex cible. Lors de l'utilisation de cette règle, la portée d'interception ne peut pas dépasser la valeur de mouvement imprimée de l'intercepteur, ni dépasser 16 hexs. *Note* : Dans la plupart des cas, il sera visuellement évident de déterminer la distance d'interception vers un hex cible car la grande majorité des missions sont engagées près des lignes de front (dans la portée normale d'interception). Les missions engagées loin derrière les lignes ennemies seront également évidentes (utilisez la portée imprimée ou 16, selon la valeur la plus basse). Dans les rares cas où ce ne serait pas évident, placez un marqueur numéroté dans l'hex cible correspondant au nombre d'hexs de pénétration ou notez ce nombre sur un morceau de papier pour une référence ultérieure.

E. Unités Aériennes.

1. Bombardiers en tant que Transports. Les unités aériennes des types B et HB suivants peuvent être utilisés comme des unités aériennes de transport, au choix du joueur qui les possède :

Axe : N'importe quel He 111Hx (He 111H6, He 111H16, etc.), He 117A, n'importe quel SM.79-x.

Alliés : N'importe quel B-25x, n'importe quel B-26x, tous les types HB.

Lorsqu'elle est utilisée en transport, l'unité aérienne a sa force d'attaque et de défense réduite de 2 (mais jamais en dessous de 1), et est considérée comme une unité de type T pour le combat aérien et le tir AA. En plus, les bombardiers utilisés en tant que transports :

- Ne peuvent pas parachuter d'unités (bien qu'ils puissent parachuter du ravitaillement).
- Doubtent la taille en RE des unités terrestres (pas le ravitaillement) pour les règles de transport.

2. Transports Lourds. Une unité aérienne de type HT ou GHT peut transporter certaines unités terrestres qui ont de l'équipement lourd :

- N'importe quel QG de division aéroporté ou montagnard.
- N'importe quel unité non divisionnaire, non motorisée avec de l'équipement lourd, sauf la cavalerie et les fortifications portuaires.

Une unité avec de l'équipement lourd double sa taille en RE pour les règles de transport aérien.

F. Table de Tir AA Optionnelle.

La table de tir AA optionnelle est conçue pour réduire le nombre de jets de dés AA qui doivent être faits pendant le jeu, en faisant une attaque AA consolidée contre les unités ennemies éligibles pendant une opération aérienne. En général, utilisez la table de tir AA optionnelle lorsque la table de tir AA normale devrait être utilisée.

1. Résolution. Suivez les règles standard pour la résolution du tir AA, telle que la détermination de la force AA qui peut tirer dans un hex.

2. Procédure. Suivez cette procédure.

- 1) Déterminez la force AA autorisée à tirer.
- 2) Comptez le nombre d'unités ennemies qui se font tirer dessus.
- 3) Sur la table optionnelle, utilisez la colonne qui se rapproche le plus (sans dépasser) du total de force AA.
- 4) Déterminez si des modificateurs s'appliquent au tir ; les modificateurs ajusteront la colonne vers la gauche ou la droite. Décalez la colonne vers la droite du nombre indiqué pour les modificateurs positifs ; décalez la colonne vers la gauche du nombre indiqué pour les modificateurs négatifs. Par exemple, en 1943, une force AA Allemande de 13 tire sur 4 unités aériennes ennemies aurait un décalage de +1 et utiliserait la colonne 17 pour la résolution de l'attaque.

Note : Il y a des colonnes avec des lettres à chaque extrémité de la table. Elles sont uniquement utilisées avec les décalages.

- 5) Lancez deux dés et croisez le résultat avec la force AA appropriée pour obtenir un résultat, qui sera soit un coup au but (un résultat numérique) ou un échec (un " - ").

3. Résultats AA. Si un tir AA donne un coup au but, le nombre est le nombre de points de force de défense aérienne (FDA) affecté par le tir AA. La FDA est modifiée par le type d'avions, le préfixe, et les codes ainsi que le type de mission engagé, comme indiqué dans la section d'efficacité AA de la table. Totalisez la FDA de toutes les cibles AA éligibles (ce total de FDA sera utilisé ultérieurement).

Parmi les unités aériennes éligibles en tant que cibles du tir AA, sélectionnez aléatoirement une unité aérienne et soustrayez sa FDA modifiée du nombre de coups au but.

Répétez cette procédure jusqu'à ce qu'une unité aérienne sélectionnée avec une FDA modifiée réduise le nombre de coups au but à 0 ou moins. Appliquez les résultats aux unités aériennes sélectionnées :

- Si le nombre de coups au but de base est inférieur à la FDA totale, alors chaque unité aérienne impaire sélectionnée (la 1ère, la 3ème, etc.) retourne à la base, et chaque unité aérienne paire sélectionnée (la 2ème, la 4ème, etc.) est abattue.
- Si le nombre de coups au but de base est au moins égal à la FDA totale, alors chaque unité aérienne impaire sélectionnée est abattue, et chaque unité aérienne paire sélectionnée retourne à la base.

Exemple : Pendant le tour Jun II 44, trois P-47D25s (8F9) et un P-51D5 (8F8) volent en soutien au sol contre un hex Allemand contenant une force AA de 10. La colonne AA finale utilisée sera 17 (en partant de la colonne 10 :+1 pour être après Apr I 44, +1 pour une force AA Allemande d'au moins 7, et +0 pour 4 unités aériennes). Le joueur de l'Axe lance un 8 et obtient un résultat de 13.

Chaque P-47D25 a une FDA de 9, qui est modifiée à 6 ; le P-51D5 a une FDA imprimée de 8, qui est modifiée à 5. La FDA totale est donc de 23.

Comme le nombre de coups au but est de 13, ce qui est inférieur à la FDA totale, les unités aériennes impaires sélectionnées retourneront à la base, les autres seront abattues.

Un P-47D est sélectionné, ce qui réduit le nombre de coups au but de 13 à 7. Le P-47 retourne à la base. La seconde sélection est un autre P-47, réduisant le nombre de coups au but à 1 ; ce P-47 est abattu. La troisième sélection est le P-51, qui réduit le nombre de coups au but en dessous de 0 ; et le P-51 retourne à la base. Comme le nombre de coups au but est maintenant en dessous de 0, le P-47 restant n'est pas affecté par le tir AA.

4. Notes. Utilisez les règles standard lors d'un tir AA contre une aile stratégique ou une attaque de V1.

G. Mécanismes navals.

1. Pertes Proportionnelles du Bombardement. A la place de la procédure des règles standard, suivez cette procédure pour assigner les dégâts d'un bombardement sur les unités navales :

- Calculez la proportion relative de chaque catégorie d'unités navales dans le groupe cible, basée sur la force.

Exemple : Un groupe naval a reçu 3 points de dégâts d'un bombardement. Dans le groupe il y a 10 points de force dans un TF, 8 dans un NT et dans une LC ; la proportion relative est .5 TF (10 points sur un total de 20), .4 NT, et .1 LC. (Pour faciliter les calculs, utilisez une calculatrice pour déterminer les pourcentages ; ils ne tomberont pas toujours juste comme dans cet exemple !).

- Appliquez les dégâts à la catégorie avec la plus grande proportion. Si il y a égalité entre deux ou plus, appliquez les dégâts dans cet ordre : TF-NT-LC-CG. Pour appliquer les dégâts, multipliez la proportion par le nombre total de points de dégâts. Arrondissez toujours les fractions au supérieur. Sélectionnez aléatoirement les unités navales dans cette catégorie.

Exemple : En continuant l'exemple ci-dessus, le TF a la plus grande proportion. En multipliant .5 par 3 (le nombre total de points de dégâts), ça donne 1.5, qui est arrondi à 2. Deux points de dégâts sont appliqués aléatoirement aux TF dans le groupe.

- Si des points de dégâts sont encore non assignés, répétez l'étape ci-dessus pour la plus grande proportion suivante. Continuez cette procédure pour chaque proportion jusqu'à ce que tous les points de dégâts soient assignés.

Exemple : En reprenant l'exemple ci-dessus, un des trois points de dégâts reste non assigné. Les NT ont la prochaine plus grande proportion. En multipliant .4 par 3 (le nombre total de points de dégâts), ça donne 1.2 qui est arrondi à 2. Comme il ne reste qu'un point de non assigné, les NT reçoivent 1 point de dégâts. Après cette étape, tous les points de dégâts sont assignés, et les LC ne prennent pas de dégâts.

2. Coûts des Transports Navals. Une unité ne dépense pas de PM pour embarquer. A la place, elle dépense seulement des PM pour débarquer. L'unité dépense des PM pour chaque étape de mouvement naval pendant laquelle elle était en mer pendant la phase de mouvement ou d'exploitation où elle débarque : 1 PM par étape si elle est non c/m, et 2 PM par étape si elle est c/m. Par contre, une unité peut toujours débarquer en dépensant tous ses PM. Notez qu'une unité qui

a été en mer pendant plus d'une phase dépense seulement des PM pour les étapes où elle était en mer pendant la phase où elle débarque.

3. Force de Combat des CD. Les défenses côtières des ports dans un hex ont une force de défense pour les règles de combat terrestre et de débordement égale à la moitié du niveau de CD (fractions arrondies à l'inférieur). Si la CD d'un port dans un hex a une force de défense de 1 ou plus, elle est traitée comme une unité d'artillerie de 1 RE (voir les règles 11 et 14B), pour les règles de combat terrestre et de débordement.

Alliés

Américains :	
Armée US	Blanc sur olive
Force Aérienne de l'Armée US	Noir sur olive clair
US Navy	Blanc sur gris vaisseau de guerre
US Marine Corps	Blanc sur gris vaisseau de guerre
OSS	Noir/Blanc sur olive
Canadiens- US	Blanc/Noir sur olive
Anglais	
Armée Anglaise	Noir sur marron
RAF	Noir sur marron clair
Royal Navy	Noir sur gris clair
Fleet Air Arm	Noir sur gris clair
Royal Marines	Noir sur gris clair
Canadiens	Noir sur marron foncé
Australiens	Blanc sur marron foncé
Néo Zélandais	Noir/Blanc sur marron foncé
Afrique du Sud	Blanc/Noir sur marron foncé
Armée Indienne	Marron sur blanc
Forces de l'Etat Indien	Noir/Marron sur blanc
Coloniaux Anglais	Marron/Noir sur blanc
Empire Britannique/Inter-Alliés	Noir sur marron moyen
Français	
Métropolitains	Noir sur bleu « Français »
Armée d'Afrique	Blanc sur bleu « Français »
Coloniaux Français	Noir/Blanc sur bleu « Français »
Légion Etrangère	Blanc/Noir sur bleu « Français »
Italiens	
Italiens (cobelligérants)	Noir sur vert de gris clair
Autres Alliés	
Forces Générales Alliées	Gris sur blanc
Belges	Olive sur blanc
Brésiliens	Noir sur olive
Tchécoslovaques	Noir sur rouge
Hollandais	Noir/Blanc sur rouge
Grecs	Blanc noir sur rouge
Norvégiens	Rouge sur blanc
Polonais	Blanc sur rouge
Yougoslaves	Noir sur rouge clair

Axe

Allemand :	
Armée Allemande	Noir sur vert de gris
Luftwaffe	Noir sur bleu clair
Kriegsmarine	Noir sur bleu foncé
Forces de l'OKW	Blanc/Noir sur vert de gris
Waffen-SS	Blanc sur noir
Police-SS	Rouge sur noir
Jeunesse Hitlérienne	Vert de gris sur noir
Contingents étrangers et spéciaux	Blanc sur vert de gris
Troupes de l'Est	Vert de gris sur blanc
Italiens :	
Armée, Marine Force Aérienne	Noir sur vert de gris clair
CCNN (chemises noires)	Jaune-vert sur noir
Albanais	Blanc sur vert de gris
Italiens RSI	
Forces Armées RSI	Noir sur jaune-vert
CCNN (chemises noires)	Jaune-vert sur noir

Liste des Tableaux

Alliés

Tableau des effets du terrain
Recto et verso
Tableau d'identification des unités
Recto et verso
Tables et Tableaux de Combat
TRC terrestres et aériens
Tables et Tableaux de Combat
Tables de tir anti aérien
Tableau de Jeu Allié : ETO
Tableau de Jeu Allié : MTO
Tableau de Jeu Allié : RM France
métropolitaine
Tableau de Jeu Allié : Provinces
Italiennes
Tableau de Jeu Allié : Dispersions
Tableau Aérien Stratégique
Tableau Aérien Allié

Axe

Tableau des effets du terrain
Recto et verso
Tableau d'identification des unités
Recto et verso
Tables et Tableaux de Combat
TRC terrestres et aériens
Tables et Tableaux de Combat
Tables de tir anti aérien
Tableaux de jeu de l'Axe : théâtres
Tableaux de jeu de l'Axe :
Provinces Italiennes
Tableaux de jeu de l'Axe : Wk (1)
Tableaux de jeu de l'Axe : Wk (2)
Tableaux de jeu de l'Axe :
Dispersions
Tableau Aérien de l'Axe

Tableaux de Jeu

Tableau de jeu 1
Tableau de jeu 2
Tableau de jeu 3
Tableau de jeu 4
Tableau de victoire
Résumé de la séquence de jeu

Grand Europa

Calendrier
Tableau Météo Europa
Tableau des Corps/Ailes
Légende du Terrain

Résumé des Forces Spéciales

Forces Spéciales Alliées (sauf l'OSS)

Type D'unité	Amphibie	Parachute	ZDC	Surprise	Attaque CD	Retraite	Remplace
Commando	Non	Non	Oui	Non	Non	Oui	Lim
Marine commando, Ranger	Oui	Non	Non	Non	Oui	Oui	Lim
Commando Mécanisé	Non	Non	Oui	Non	Non	Oui	Lim
Commando Montagnard	Non	Non	Oui	Non	Non	Oui	Lim
Commando Parachutiste	Non	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Lim

Forces Spéciales de l'OSS

Type D'unité	Amphibie	Parachute	ZDC	Surprise	Attaque CD	Retraite	Remplace
Commando (All :AIC)	Non	Non	Oui	Contre All	Non	Oui	Lim
Commando Parachutiste (I/SBS, II/SBS)	Non	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Lim
Commando Parachutiste (It : 2671)	Non	Oui	Oui	Contre ital	Non	Oui	Lim
Montagnard (It : 2677)	Non	Non	Non	Contre Ital	Non	Non	Oui

Forces Spéciales de l'Axe

Type D'unité	Amphibie	Parachute	ZDC	Surprise	Attaque CD	Retraite	Remplace
Commando (All)	Non	Non	Oui	Oui*	Non	Oui	Lim
Commando (Ital)	Non	Non	Oui	Non	Non	Oui	Lim
Commando Parachutiste (All)	Non	Oui	Oui	Oui*	Non	Oui	Lim
Commando Parachutiste (Ital)	Non	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Lim
Commando Marine (Allemand)	Oui	Non	Oui	Oui*	Oui	Oui	Lim
Commando Marine (Italien)	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Oui	Lim
Commando Mécanisé (All)	Non	Non	Oui	Oui*	Non	Oui	Lim

*Seules les unités avec une force d'attaque imprimée de 1 ou plus peuvent faire des attaques surprise.

Amphibie : L'unité est-elle amphibie ?

Parachute : L'unité est-elle parachutable ?

ZDC :L'unité peut-elle tenter de bouger à travers des ZDC ennemies sans payer le coût d'une ZDC

Tente de retraiter à travers des ZDC ennemies jusqu'à un hex occupé par des unités amies?

Tente d'aider d'autres unités dans l'hex à retraiter à travers des ZDC ennemies?

Surprise : L'unité peut-elle tenter de faire une attaque surprise ?

Attaque CD :L'unité peut-elle tenter d'endommager les défenses côtières ennemies?

Retraite : L'unité peut-elle retraiter avant combat ?

Remplace : L'unité peut-elle être remplacée une fois éliminée ? (Lim : limité par la règle 40B).

Résumé de la Séquence de Jeu

Ce résumé donne toutes les activités qui se produisent pendant un tour de jeu. Pour chaque phase, les activités sont numérotées dans l'ordre dans lequel elles doivent être accomplies. Les activités dans un même numéro peuvent être accomplies dans n'importe quel ordre. Certaines activités sont applicables à un seul camp. Les sections de règles appropriées sont données entre parenthèses. Les activités des règles optionnelles apparaissent en italique ; ignorez les à moins d'utiliser les règles optionnelles appropriées.

Début du Tour de Jeu

- 1 Déterminez la Météo (36).

Phase Initiale

- 1 Vérifiez la reddition de l'Axe (38A2).
- 2 Vérifiez la reddition de l'Italie (38B2).
Placez les Mulberries (30A8).
- 3 Vérifiez l'isolement (3G) et le ravitaillement (12) des unités et des hexs, *et des bases aériennes (44D1)*.
- 4 Activez les garnisons éligibles (37E).
Déclarez une urgence (38A3) et/ou une restauration spéciale de la Ligne Siegfried (37B5).
- 5 Vérifiez les obligations de garnisons et les forces d'occupations (37E, 39B).
- 6 Accomplissez les activités de renforts et de remplacement (25, 35, 40).
- 7 Transférez les unités entre les zones de remplacement (40B1a).
Construction des capacités des réseaux ferroviaires (7A4b).
Construction des forts, construction/amélioration des bases aériennes (14A1), et amélioration des hexs de la Ligne Siegfried (37B5).
Reconstruction des ports détruits (14A5).
Démontage des forts et aéroports permanents (44B2).
Déterminez le statut de la guerre aérienne stratégique (26A), et appelez les capacités aériennes stratégiques (26B/C).
Retirez les dégâts des défenses côtières (33B).
Draguez les mines ennemies dans les hexs côtiers amis et à plus de 7 hexs des ports ennemis (34E).
- 8 Diverses unités aériennes deviennent actives (16B/C).
- 9 Mettez des unités aériennes inactives dans chaque base ou des unités aériennes dépassent la capacité de la base (16C, 17A).
- 10 Faites des attaques de partisans (39C).
- 11 Engagez les opérations aériennes de patrouille de combat aérien (20E).
Engagez les opérations aériennes de harcèlement (20G2d).
Assignez les unités aériennes en opération de patrouille maritime (20G2h).
- 12 Planifiez les débarquements aéroportés (24C).
Planifiez les débarquements amphibies (32C).

Phase de Mouvement

A n'importe quel moment pendant la phase :

Engagez les opérations aériennes appropriées (16C, 16D, 20).
Résolvez les débarquements aéroportés (24).
Résolvez les attaques d'armes-V (43D).

Sous Phase de Mouvement Naval :

- 1 Déplacez les groupes navals (28).
Résolvez les bombardements des unités navales (20G2g/h).
Mouvement de réaction des groupes navals (28A).
Résolution du combat naval (29).
Embarquement/débarquement de la cargaison (30, 31).
Faites les débarquements amphibies (32).
Appliquez la séquence de débarquement (27C) lorsque de la cargaison est débarquée :
 - a. Résolution des raids côtiers (14H4).
 - b. Résolution du combat naval entre les unités navales et les défenses côtières (29, 33B).
 - c. Débarquez la cargaison (31, 32).
 - d. Vérifiez les dégâts des barges de débarquement (34G).
 - e. Résolvez les réactions ennemies face à un débarquement (32D).

Préparez les task forces pour fournir du soutien d'artillerie navale (SAN) (33A).

Posez/draguez les mines et résolvez les attaques de mines (34E).

Résolvez les dégâts des zones de danger (34F).

Sous Phase de Mouvement Terrestre :

- 2 Dispersez les unités/détachez les bataillons de panzers (15).
- 3 Déplacez les unités, mouvement admin., routier et ferroviaire inclus (6, 7).
Augmentation temporaire des réseaux ferroviaires (7A4a).
Exécutez les débordements (13).

Détruisez les lignes ferroviaires, endommagez les bases aériennes et les ports (7A5, 17D, 30A2), *et démolissez les ponts (44A1)*.

Utilisez les capacités de construction des unités (14A1).

Tir AA contre le harcèlement (43B).

- 4 Assemblez les unités dispersées/rattachez les panzers II (15).

Phase de Combat

- 1 Vérifiez l'isolement des unités et des hexs (3G).
- 2 Engagez les opérations aériennes de soutien aérien défensif (20G2c).
- 3 Engagez les opérations aériennes de soutien au sol (20G2b).
- 4 Allouez le SAN au hexs potentiellement en défense (33A).
- 5 Résolvez les combats hex par hex (9, beaucoup d'autres règles).

Phase d'Exploitation

A n'importe quel moment pendant la Phase :

Engagez les opérations aériennes appropriées (16C, 16D, 20).

Sous Phase de Mouvement Naval :

- 1 Comme la sous phase de mouvement naval de la phase de mouvement sauf que les débarquements amphibies (32) ne peuvent pas être faits.

Sous Phase de Mouvement Terrestre (c/m seulement)

- 2 Dispersez les unités/détachez les bataillons de panzers (15).
- 3 Déplacez les unités, y compris par route, mais pas admin. ou ferroviaire (6, 7).
Exécutez les débordements (13).
Détruisez les lignes ferroviaires, endommagez les bases aériennes et les ports (7A5, 17D, 30A2), *et démolissez les ponts (44A1)*.
- 4 Assemblez les unités dispersées/rattachez les panzers II (15).

Fin du Tour de Joueur

- 1 Vérifiez le statut de ravitaillement des unités navales (34B).
Combinez les groupes navals (28).
- 2 *Tour de Joueur de l'Axe Uniquement :* Gain de points de victoire pour chaque tour de Mar II, Jun II, Oct II, et Dec II.

Au Moment Approprié

Résolvez la fuite des unités aériennes (17B).
Abandonnez les aéroports d'une capacité de 0 (17D).
Résolvez les tentatives de destruction des ports (30A3).
Résolvez la fuite des unités navales (34D).
Activez les garnisons éligibles (37E).
Détruisez les points de ressources (44B2).

Quand sont Engagées les Opérations Aériennes (16D)

- 1 Etape de Mouvement de la mission : volez en mission jusqu'à l'hex cible de l'opération ; volez en mission d'escorte (18, 20).
Engagez les missions de patrouilles d'attaque (20D).
Résolvez les patrouilles d'attaque (21C).
- 2 Etape de Mouvement de l'Interception : Volez en mission d'interception (20C).
- 3 Etape de Résolution du Combat Aérien : Résolvez le combat aérien (21).
- 4 Etape de Tir AA : Résolvez le tir anti aérien (22 ou 44F).
- 5 Etape de Résolution de Mission : Résolvez les missions de transport et de bombardement (20F/G).
- 6 Etape de Retour à la Base : Retournez les unités aériennes à la base et retournez les sur leur côté inactif (16B).

Récapitulation Amphibie

Pour les « opérations de plage », les règles font la distinction entre le transport naval régulier (règle 30B), qui est un transport depuis/vers une plage amie, et le débarquement amphibie (règle 32) qui est un transport vers une plage ennemie.

Les règles 14J2, 27B6, 30B et 31B définissent entièrement les opérations de plage pour le transport naval, et les règles 14J2, 27B6, 30B, 32 intro, et 32A définissent entièrement les opérations de plage pour les débarquements amphibies.

Les unités intrinsèquement amphibies comme les commandos de marines ou les blindés amphibies peuvent débarquer sans utiliser de LC, elles peuvent « accoster » directement depuis un NT. (Ces unités intrinsèquement amphibies sont soit amphibies par leur nature, comme les chars DD, ou ont pris en compte les petits bateaux de débarquement capable de les emmener des navires jusqu'à la côte, comme les commandos de marines). Le jeu a été conçu de cette façon : si les unités intrinsèquement amphibies qui ont débarqué lors du Débarquement avaient besoin de LC dans le jeu, alors les blindés amphibies à eux seuls auraient demandé tant de LC que toutes les forces qui ont réellement débarqué n'auraient pas pu débarquer dans le jeu.

Les pions LVT sont aussi intrinsèquement amphibies. Ils ne sont pas par contre des barges de débarquement, et doivent être transportés jusqu'à leur site de débarquement par des transports navals. (Les LVT n'étaient pas capables de voyages en mer à longue distance et n'étaient pas historiquement classifiés ou utilisés de la même façon qu'une vraie barge de débarquement). Notez que toute unité transportée par un LVT est aussi amphibie, par la règle 14J2.

Les LC donnent des capacités amphibies aux unités non motorisées sans équipement lourd (27B6), ce qui leur permet de faire des débarquements amphibies (voir le deuxième point de la règle 32B pour plus de détails sur le fonctionnement).

Si vous le désirez, vous pouvez aussi autoriser les unités c/m spéciales (le 1x3-2-10 Aslt Gun X RMAS, et le 1x5-3-6 Aslt Eng Tank X 1 RE Britanniques) à faire des débarquements amphibies en utilisant des LC. Ceci a été exclu du jeu pour des raisons de simplicité (pour éviter une règle spéciale pour trop peu d'unités). Par contre, ces unités n'agissent pas très bien en débarquement amphibie, donc si vous adoptez cette règle, divisez par deux les forces de combat de ces unités lorsqu'elles font un débarquement amphibie, en plus de toute autre modification. (En réalité, seulement deux des trois bataillons AVRE du 1x5-3-6 Aslt Eng Tank X 1RE ont débarqués dans les forces d'assaut, mais un bataillon de Crabs de la 30^e brigade blindée a aussi débarqué. Comme nous n'avons pas de subdivisions en bataillons, l'utilisation de « 1 RE » pour ces forces est pratique).

Les LC du jeu incluent des LST, LSM, LCI, etc. et peuvent transporter n'importe quel type d'équipement. En supposant que le joueur Allié fasse des débarquements amphibies dans des hexs de plages ennemis et gagne le contrôle de ces hexs pendant ses phases de mouvement et de combat, il peut utiliser le transport naval pour débarquer d'autres unités dans ces hexs de plages maintenant amis pendant la phase d'exploitation. Généralement, toute unité (y compris celles avec de l'équipement lourd comme les QG, les

unités blindées et d'artillerie, et même les divisions entières) peut débarquer sur une plage amie, par contre, à moins qu'elles ne soient intrinsèquement amphibies, elles doivent utiliser uniquement des LC pour pouvoir le faire (règle 31B).

Notez que la grande majorité des divisions ne peut pas faire directement de débarquement amphibie, car elles n'entre pas dans la restriction de la règle 27B6. En dispersant une unité non motorisée en un QG divisionnaire et ses composants non soutenues sans équipement lourd (comme les régiments d'infanterie), les composants non soutenus peuvent faire un débarquement amphibie en utilisant des LC et le QG divisionnaire peut utiliser des LC pour débarquer pendant la phase d'exploitation sur une plage qui a été capturée par son camp. Notez que la règle 15 vous permet d'assembler des divisions pendant la phase d'exploitation, même les divisions non motorisées. Bien sûr, tout doit bien se passer pour faire ceci (tous les composants doivent débarquer dans le même hex de plage, puis capturer l'hex sans subir de pertes, le QG divisionnaire débarque pendant la phase d'exploitation, et vous vous souvenez de réassembler la division), mais si ça marche, vous avez augmenté la capacité de résistance de votre tête de pont aux contre attaques de l'Axe. Note : la seule division qui peut débarquer sans se disperser est la division de Marine USMC 1 Exp, car elle est intrinsèquement amphibie.

Comme mentionné précédemment, Les NT peuvent transporter des unités intrinsèquement amphibies jusqu'aux plages. Les NT peuvent aussi transférer de la cargaison (comme des unités blindées) sur une LC pour le transport vers une plage par la règle 31D. Les NT peuvent transporter des points de ressources ou de ravitaillement sur une plage amie, mais pas sur une plage ennemie.

Second Front, Questions & Réponses

Q. Si les LC peuvent transporter des unités avec de l'équipement lourd jusqu'à des plages amies, pour l'invasion ceci implique que l'équipement lourd est débarqué dans la seconde vague. Par contre, beaucoup d'équipement lourd débarquait dans la première vague. Pourquoi Second Front ne permet pas aux unités avec de l'équipement lourd de faire des débarquements amphibies ?

R. Le fait que diverses barges de débarquement puissent débarquer de l'équipement lourd ne signifie pas que des unités avec de l'équipement lourd puissent faire des débarquements d'assaut sur des plages tenues par l'ennemi. Il y a plusieurs raisons à ça. La première est le temps contre la capacité. Le temps est un facteur critique : l'infanterie et assimilés ne prennent que quelques minutes voire quelques secondes à débarquer sur une plage et partir au combat. L'équipement lourd est beaucoup plus difficile à débarquer. De petites barges de débarquement conçues pour l'équipement lourd (comme les LCM, barges de débarquement mécanisées) peuvent accoster et débarquer relativement rapidement, mais ne peuvent pas transporter beaucoup – vous auriez soit besoin d'un grand nombre d'entre elles (peu pratique) soit beaucoup de voyages (trop long) pour débarquer un gros volume d'équipement lourd. Les grosses barges (comme les LST) ont résolu le problème de la capacité, mais prenaient longtemps à débarquer une cargaison, ce qui rendait les opérations de débarquement plus

vulnérables lorsque l'ennemi était capable de tir direct sur les plages.

Une autre raison est qu'il est difficile de débarquer de l'équipement lourd en quantité sans assistance. C'est vrai, les barges peuvent accoster, mais il faut de l'aide pour en sortir l'équipement. Les obstacles et les mines doivent être retirés, des routes de sorties doivent être délimitées, et dans certains cas construites pour ne pas rester enlisé dans le sable. Avoir de la main d'œuvre pour vider la barge est extrêmement utile, avoir des gens sur place simplement pour diriger le trafic et s'assurer que tout ne devienne pas confus est important. tout ceci veut dire que si vous devez débarquer beaucoup d'équipement lourd, vous feriez mieux d'avoir quelque contrôle sur la plage avant de débarquer l'équipement.

Une troisième raison est que les barges de débarquement avec une grande capacité pour l'équipement lourd sont restreintes dans leurs opérations. Une LST par exemple, peut débarquer dans moins de 10cm d'eau – vous ne pouvez pas la décharger directement sur une plage très plate à moins que vous ne souhaitiez l'échouer (ce qui ouvre une autre discussion). De même, une LCT (barge de débarquement de chars) version 3 pouvait transporter bien plus que les précédentes versions, mais son profond tirant d'eau empêchait son utilisation en Normandie.

C'est vrai, certains équipements lourds débarquaient au début des opérations amphibies. A l'échelle d'Europa, par contre, l'effet net de tout ceci est que les premières étapes critiques d'une bataille pour une plage seraient décidées avant que suffisamment d'équipement lourd puisse débarquer et se joindre à l'action. Le système de jeu intègre toutes ces considérations globales dans le système de débarquement amphibie.

Q. Si on peut embarquer/débarquer des unités pendant la partie navale de l'exploitation, et que les unités doivent dépenser des PM pour débarquer, comment font les unités non c/m ? Aucune exploitation ne leur est autorisée ?

R. La règle 31A indique «pendant la phase d'exploitation, une unité non c/m peut débarquer... pendant cette phase».

Q. Une unité intrinsèquement amphibie peut elle se transporter elle même d'un port à une plage, ou doit elle utiliser des NT ?

R. Elle doit utiliser le transport naval, soit NT ou LC (bien que dans la plupart des cas vous préférerez probablement utiliser les LC pour transporter des unités non intrinsèquement amphibies à la place).

Q. Une LVT peut-elle transporter un commando de marine ?

R. Bien sûr, mais ceci semble une très mauvaise utilisation des LVT. Comme une LVT rend automatiquement amphibie toute unité qu'elle transporte, le gain semble léger à transporter une unité déjà amphibie.

Q. Les LC peuvent-elles transporter des LVT (et leur cargaisons) ?

R. Oui, mais utiliser des NT à la place libère des LC pour transporter d'autres cargaisons.

Q. Vous dites que toute unité peut débarquer dans un hex de plage ami en utilisant des LC, mais qu'en est-il des unités ferroviaires uniquement ?

R. Bien qu'il ne soit pas impossible que cela se produise au cours d'une partie, vous devez les exclure. Ajoutez la phrase suivante à la règle 27B3: « Exception: les LC ne peuvent pas transporter d'unités uniquement ferroviaires. »

Q (règle 32C) Si les unités intrinsèquement amphibies n'ont pas besoin de LC pour faire un débarquement amphibie, alors sont-elles exemptes de la limite en LC pour la planification des invasions ?

R. Oui, et réécrivons la règle 32C comme suit

C. Planification et Préparation

Un débarquement amphibie doit être préparé à l'avance, comme un débarquement aéroporté (règle 24C). Utilisez la règle 24C pour la planification d'un débarquement amphibie avec les modifications suivantes :

° Un joueur peut planifier un débarquement amphibie pour chacune de ses unités intrinsèquement amphibies (donc, toute unité avec le symbole amphibie ou le symbole de marine faisant partie de son type d'unité).

° Pour toutes les autres unités, un joueur a une limite de planification en RE égale à la capacité de cargaison des LC actuellement en jeu (pas ceux coulés). Par exemple, si un joueur a en jeu des LC avec un total de cargaison de 20, il peut planifier un débarquement de 20 RE d'unités pendant sa phase initiale.

° Le joueur ne peut pas planifier d'autres débarquements amphibies pour d'autres unités.

OB Allié

Q. Forces initiales Alliées Apr I 44 : Comment se fait l'amélioration du blindé Polonais 13-10 sans aucun ETO inf RP disponibles ?

R. Hmm... c'est intéressant, disons que les Polonais devraient avoir un taux de 0.5 RP pour Jul-Dec 43 dans l'ETO ; avec 1 RP inf Polonais accumulé dans l'ETO pour les conditions initiales d'Apr I 44.

Cartes.

Q. Est-ce que Caen est réellement un port plus gros que Cherbourg ?

R. Etonnement, Caen est un port plus important que Cherbourg. Cherbourg était le premier port pour les liners de l'océan pendant la période d'avant guerre, mais Caen était le port des grosses cargaisons de la région. Ceci explique en partie la planification des Alliés pour la capture de Caen plus tôt dans la campagne de Normandie, car ils espéraient capturer le port. Ensuite, les Allemands ont empêché les Britanniques de prendre le port dans les premiers jours de la campagne, et ils ont détruit le système qui donnait accès au port, ce qui a considérablement réduit l'utilité de ce port pour le restant de la guerre.

Errata des Tableaux.

La note #2 dans le tableau de tir anti aérien optionnel est incorrecte. La dernière phrase devrait être: « Traitez les décalage au-delà de la colonne A comme des modificateurs positifs sur la colonne A; traitez les décalages au-delà de la colonne F comme des modificateurs négatifs sur la colonne F ».

De plus, le résumé de l'empilement est incorrect pour un cas : l'empilement régulier doit être de 3 et non 6 unités.

Q. (Règle 10H et 14A2) Est-ce qu'un joueur peut volontairement réduire sa proportion d'AECA/AECD/ATEC ou d'ingénieurs de combat pour éviter les « Pertes Obligatoires » ?

R. Non.

Q. (Règle 12) Est-ce que les unités terrestres sur des bateaux sont ravitaillées ?

R. Les règles de ravitaillement régulier gouvernent le ravitaillement des unités terrestres, même lorsqu'elles sont à bord d'un bateau. Notez que dans certains cas les unités ne seront plus ravitaillées lorsqu'elles seront à bord d'un bateau. Par exemple, une unité embarque sur un NT et termine son tour en mer. Lors du prochain tour de joueur, l'unité n'est plus ravitaillée, car il n'y a aucun moyen de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement. Si le NT est dans un port, par contre, alors une unité embarquée peut être capable de tracer son ravitaillement selon la règle 12.

Si cela semble un peu étrange, ça marche de cette façon pour éviter les abus de jeu, comme embarquer des unités sur des bateaux pour établir des «réserves flottantes» ravitaillées définitivement ou d'autres choses stupides.

Q. (Règle 12C2) La phrase finale de cette règle semble contredire la précédente. Si pour fonctionner comme source de ravitaillement un port mineur ou standard doit tracer une ligne de ravitaillement navale jusqu'à un port majeur ou grand, que signifie la dernière phrase de cette règle lorsqu'elle indique : « ...une ligne de ravitaillement peut être tracée depuis un port mineur ou standard » ?

R. La dernière phrase vous permet de tracer une ligne de ravitaillement navale depuis un port mineur/standard ; elle n'a rien à voir avec le tracé d'une ligne jusqu'à un port majeur/grand. Néanmoins, voir la règle 12B4, qui gouverne les ligne de ravitaillement navales et dit que vous devez tracer depuis un port majeur/grand. 12B4/12C1 sont les cas généraux. Permettant aux deux camps d'obtenir un ravitaillement régulier complet via les ligne de ravitaillement navales. 12C2 est un cas spécial pour les Alliés, leur permettant d'obtenir un ravitaillement limité en utilisant les ports qui ne satisfont pas à 12B4/12C1.

Q. (Règles 14B1 et 14B2) Si une unité d'artillerie de siège à longue portée tire à deux hexs de distance d'une façon telle que la « ligne de visée » traverse un angle entre deux côtés d'hexs, dont l'un est un côté d'hex de forteresse amélioré et l'autre non, la force de l'artillerie est-elle doublée ?

R. Oui.

Q. Quelle est la taille en RE d'un pion de transport pour le transport naval et ferroviaire ?

R. Sa taille de base est doublée pour être c/m. Un pion d'une capacité de 1 RE qui se déplace en train ou en mer compte pour 1 RE pour le transport, et un pion d'une capacité de 3 RE compte pour 2 RE.

Q. (Règle 14J1) Est-ce que les pions de transport peuvent transporter des unités pendant la phase de combat ?

R. Non.

Q. (Règle 14J2) Est-ce que les LVT et les unités qu'elles transportent traitent les côtés d'hexs de détroits comme

des côtés d'hexs de rivière, selon 14J2 ? [une telle traversée fit partie de la bataille historique de l'île de Walcheren].

R. Les règles telles qu'elles sont écrites ne donnent aucunes capacités spéciales aux LVT pour les côtés d'hexs de détroits. Ceci a été fait pour des questions de simplicité. Contrairement aux capacités des LVT pour les lacs et les côtés d'hexs de rivières majeures, la condition maritime entre en jeu dans le cas des côtés d'hexs de détroits.

Vous pouvez utiliser l'option suivante pour les LVT: Lors d'une condition maritime calme ou houleuse, une LVT peut traiter un côté d'hex de détroit comme un côté d'hex de rivière. Lors d'une condition maritime de tempête, elle ne le peut pas.

Q. (Règle 14J2 et 14J3) Si une unité transportée par une LVT ou un APC est éliminée pendant la phase de combat, est-ce que le pion de transport LVT/APC est aussi éliminé ?

R. Oui, car ils sont traités comme une seule unité.

Q. (Règle 14J3) Est-ce que les unités transportées par un APC ont leur force de combat totale augmentée de 1 lors de la détermination des pertes, ou est-ce que l'APC est traité comme une unité séparée avec une force de 1.

R. Ni l'un ni l'autre. L'augmentation de force de 1 point est un modificateur (de la même façon qu'une artillerie de siège est doublée contre les forteresses), mais les pertes sont calculées uniquement en utilisant les forces imprimées, et les pions LVT/APC n'ont pas de forces imprimées. Par exemple: une 3-8 Inf X transportée par un APC attaquerait avec une force de 4. Si elle est éliminée, elle et l'APC seraient éliminés et compterait comme une perte de 3 points de force.

Q. Supposons deux brigades d'infanterie 3-8 chacune transportée par un pion APC, participant à une attaque. La force d'attaque totale sera-t-elle 7 ou 8 ?

R. 8.

Q. Est-ce qu'une unité peut être transportée par plusieurs pions APC, et ainsi recevoir plus qu'un bonus de +1 ?

R. Non. Notez la phrase «transporté par un pion APC» dans la règle.

Q. Est-ce que les unités transportées par un APC ont leur force de combat totale augmentée de 1 pour le débordement ?

R. La règle 13 dit : « Les rapports de débordement sont calculés de la même façon que les rapports de combat... », par conséquent le bonus d'attaque de +1 doit s'appliquer pour les débordements.

Q. Si une unité transportée par un APC est attaquée, est-ce que sa force de combat totale est augmentée de 1 ?

R. La règle couvre spécifiquement l'attaque, pas la défense, donc le bonus ne s'applique pas pour la défense.

Q. (Règle 15E) Si une panzer division avec un bataillon de Panther (ou Panzer IV) attaché subit des pertes en combat, est-ce que le bataillon est considéré comme une unité séparée de la division pour le calcul des pertes ?

R. Voici comment ça marche: Si une panzer division 15-10 avec un bataillon de panther attaché est réduite en cadre, la division compterait pour 19 dans les pertes et ils vous resterait un cadre de panzer 11-8 (un cadre de panzer 7-8 avec un bataillon de panther 4-2-10 attaché).

Si un cadre de panzer 7-8 avec un bataillon de panther 4-2-10 attaché subit des pertes en combat, le cadre compterait pour 11 dans les pertes, et le cadre et le bataillon entreraient dans la zone de remplacement).

Q. Si on attache un bataillon de panzer IV, est-ce qu'il ajoute 4 ou 2 à la force de la panzer division ?

R. « Tant qu'il est attaché, le bataillon est considéré comme faisant partie de la division: sa force contribue à celle de la division mais ne compte pas dans l'empilement ni n'augmente la taille en RE de la division ». Comme la force du bataillon de panzer IV est 2, elle ajoute 2 à la force de la division.

Q. Est-ce qu'un bataillon de panther détaché peut être attaché à une division de panzergrenadier pour la transformer en division de panzer ?

R. La règle 15E permet à un bataillon de panzer détaché de s'attacher uniquement à une panzer division, et pas à une division de panzergrenadier.

Ceci couvre tous les cas historiques auxquels je peu penser d'une part, bien que je ne serais pas surpris d'entendre des exceptions à ça? Je note qu'une division de panzer avait un QG régiment de panzer, capable de contrôler plusieurs bataillons de panzer. Une division de panzergrenadier n'avait qu'un bataillon de panzer et pas de QG régiment de panzer et donc était moins capable sur le papier de contrôler plusieurs bataillons de panzer. En réalité, par contre, la pratique Allemande d'attacher des unités et de former des groupes de combat (Kampfgruppen) signifie probablement qu'une division de panzergrenadier pouvait diriger correctement un second bataillon de panzer. Donc, si vous voulez ajoutez ceci comme une règle de jeu maison (et si votre adversaire est d'accord), allez-y.

Q. (Règle 16D) Je peux imaginer des situations où les deux camps veulent engager une opération aérienne en même temps (ex : un camp veut bombarder un port pour empêcher un débarquement, l'autre veut bombarder les bombardiers qui veulent bombarder le port avant qu'ils ne quittent la base). Qui agit en premier ?

R. Si les deux camps veulent simultanément engager une opération aérienne, alors tirez au sort qui agit en premier. La façon la plus simple est de lancer un dé: 1-3 donne l'initiative au joueur Allié, 4-6 donne l'initiative au joueur de l'Axe. (utilisez ceci seulement dans la cas où les deux camps veulent engager une opération aérienne en même temps. Par exemple, si un joueur décide d'engager une opération et que l'autre le laisse commencer à bouger ses unités sans rien dire, puis qu'il se rappelle ensuite qu'il voulait aussi faire une opération, il ne peut pas). A la fin de l'opération aérienne, l'autre joueur peut engager son opération, si il désire toujours le faire. Continuez à alterner les opérations entre les deux joueurs jusqu'à ce qu'un des deux ne veuille plus engager d'opération.

Il a aussi été rapporté que deux joueurs veulent engager des opération aériennes en même temps, mais veulent que l'autre camp agisse en premier (par exemple, pour voir où va un CAP). Suivez la même procédure que précédemment, puis alternez les

opérations entre les camps jusqu'à ce qu'un joueur ait terminé.

Q. (Règle 17D) Supposons qu'il y ait un aéroport permanent de capacité 6 dans une ville majeur, pour une capacité totale de base aérienne de 12. Cette base prend 6 points de dégâts. Est-ce que le joueur qui la possède peut assigner les 6 points à l'aéroport permanent et ensuite l'abandonner ?

R. Oui.

Q. (Règle 20F2 et 24) Page 26, la Règle 20F2 dit que les unités terrestres peuvent être larguées dans tout hex sauf dans les hexs interdit, les montagnes, les marais boisés ou les forêts. Page 35, la règle 24 dit que les unités et le ravitaillement peuvent être largués dans n'importe quel hex de terre. Qu'est-ce qui est correct ?

R. La règle 20F2 est correcte; la règle 24 « peut larguer dans n'importe quel hex de terre y compris des hexs occupés par des unités ennemies » est conçue pour vous faire savoir qu'il est possible de larguer dans des hexs occupés par l'ennemi, mais je vois la façon dont vous avez mal interprété la règle. Peut-être qu'on devrait retirer de la règle « n'importe quel » ou même ajouter une référence antérieure: « peut larguer dans des hexs de terre (selon la Règle 20F2), y compris des hexs occupés par des unités ennemies ».

Q. (Règle 20F3, 22B et 34E) Les règles de largages de mines semblent rendre les mines excessivement puissantes ; en particulier le manque de dispersion pour les gros TF Alliés semble rendre le dragage de mines ridiculement cher. Les règles semblent empêcher les unités navales de faire un tir AA sur les avions largueurs de mines dans leur hex – est-ce correct ?

R. Une astuce serait d'attendre la fin de l'étape de mouvement de l'armada d'invasion, puis de faire une opération de largage de mines de nuit dans l'hex (les règles ne semblent pas l'interdire, même si les Alliés ne naviguaient pas de nuit). Il n'y aurait pas d'AA, et seuls les chasseurs de nuit pourraient agir. En cas de réussite, même un seul point de mine pourrait infliger de très lourdes pertes, bien plus qu'il ne semble s'en être produites historiquement.

Les unités navales ne tirent pas en AA sur les unités aériennes en mission de largage de mines, car les unités aériennes ne larguent pas les mines là où se trouvent les navires (les hexs représentent d'énormes zones, qu'il est improbable voire impossible de couvrir en entier pour les navires).

Les unités aériennes larguant des mines dans un hex contenant des unités navales en mer, pour faire toutes sortes de dommages aux navires au début de leur prochaine étape de mouvement peut être abusive. Par contre, il faut de nombreuses sorties au cours d'un tour pour larguer suffisamment de mines pour obtenir un point de mines, donc l'ennemi ne peut pas prendre les navires par surprises avec un simple largage de mines de nuit. La séquence des activités du jeu essaie de montrer ceci :

° un joueur peut larguer des mines par avions en faisant une mission de transport, ce qui peut être fait uniquement pendant la phase de mouvement et d'exploitation de son propre tour de joueur (Règle 20F).

° les unités navales ennemies dans l'hex ne sont pas affectées à ce moment, car selon la règle 34E1 elles vérifient les dégâts de mines si elles entrent ou prennent la mer dans l'hex (elles sont déjà dans l'hex, donc ça ne

compte pas) ou si elles commencent une étape de mouvement naval amie dans l'hex (comme ce n'est pas leur tour de joueur, ceci ne peut pas se produire).

° Après que le joueur larguant des mines ait terminé son tour, le tour du joueur ennemi commence. Les unités navales peuvent maintenant être affectées par les mines, mais avant qu'elles ne vérifient les dégâts, le nettoyage automatique des mines se produit si les mines sont dans divers hexs côtiers où au-delà de la portée de certains ports (Règle 34E3).

Je pense que la séquence ci-dessus prend ces choses en compte dans la plupart des cas typiques. Par contre, réexaminer ce point me mène à croire que lorsqu'un nettoyage de mine automatique ne se produit pas, les unités navales dans l'hex ont un gros problème dans le jeu, qui ne se produirait pas de la même façon dans la réalité.

La meilleure façon de résoudre cette situation est lorsqu'un joueur largue des mines par avions dans un hex contenant des unités navales en mer, alors pendant le tour de joueur suivant ces unités navales (uniquement) ignorent la présence de ces mines (uniquement) pendant la première étape de mouvement naval (uniquement) de ce tour.

Q. (Règle 20G2c) Il y a un problème avec le tir AA en SAD à cause de la nouvelle séquence. Les règles spécifient que le tir AA a lieu pendant l'étape de tir AA des opérations aériennes (y compris les opérations de SAD) juste avant la résolution du combat terrestre contre l'hex. Ceci force le joueur en phase à décider immédiatement lors de l'arrivée de la première mission de SAD si il va attaquer l'hex (et avec quelles unités), pour qu'il puisse faire un tir AA sur les unités aériennes. Si un tel tir oblige le joueur en phase à attaquer l'hex avec du SAD, l'ennemi peut théoriquement continuer à empiler des missions de SAD dans l'hex à un tel point que l'attaque deviendrait suicidaire.

R. Je vois votre point de vue. Je ne veux pas retarder le tir AA, mais jusqu'à ce que je puisse trouver une solution, utilisez l'ancienne séquence. Modifiez la section appropriée de la règle 20G2c comme suit

« Chaque opération de SAD suit la séquence aérienne standard, jusqu'à ce que l'étape de tir AA soit atteinte. A ce moment, la mission est suspendue jusqu'à ce que les joueurs résolvent le combat dans l'hex.

Lorsque les joueurs résolvent un combat terrestre dans un hex où il y a une opération de SAD, le restant de l'opération aérienne se déroule en accord avec le combat terrestre comme suit:

1. Lorsque vous êtes prêts à résoudre le combat, l'attaquant déclare l'attaque en indiquant les unités qui attaquent.
2. Le tir AA est résolu selon 22B1.
3. L'étape de résolution de mission de SAD se produit.

Q. (Règles 20G2g et 20G2h) Pertes des unités navales : est-ce qu'elles sont allouées après chaque attaque aérienne, ou après toutes les attaques aériennes dans un tour de joueur ?

R. La règle 20G2g détermine comment ceci se produit pour 20G2g et 20G2h: « pour chaque opération aérienne, résolvez toutes les attaques de bombardement des unités aériennes qui font cette mission avant d'appliquer les dégâts (gardez une trace du nombre total de dégâts obtenus). Appliquez les dégâts après que toutes les unités aériennes qui font cette mission [unités navales en bombardement de port]

aient terminé de bombarder. » Ceci veut dire que vous appliquez les dégâts sur une base «par opération aérienne ». Appliquez tous les dégâts (pertes) une fois que tous les bombardements de cette opération sont terminés.

Q. Règle 23A2) Il semble pratiquement impossible de descendre les chasseurs ennemis si ils ne veulent pas combattre, car même les chasseurs inactifs peuvent s'enfuir. Ceci semble trop généreux ; les chasseurs devaient certainement être bloqués au sol de temps en temps ; il est réellement plus simple de les écraser avec des chars ! peut-être qu'ils devraient avoir à faire un jet de dé supplémentaire pour avoir le droit de s'enfuir ?

R. Les chasseurs inactifs doivent être capables de s'enfuir. Sinon, les joueurs utiliseraient la technique peu historique d'attendre que les chasseurs ennemis deviennent inactifs et d'aller immédiatement bombarder leurs bases.

Q. (Règle 23G) Pourquoi y a-t-il des unités aériennes NA si aucune mission de bombardement tactique ne peut être faite de nuit ?

R. Evidemment, les unités aériennes de type NA peuvent faire des missions de transfert de nuit sans craindre le crash à l'atterrissage! Réellement, si nous autorisons (quelques) missions de bombardement tactiques de nuit, alors ces unités aériennes ont déjà leurs capacités et seront automatiquement mises à jour. Par contre, ne retenez pas votre souffle jusqu'à l'arrivée du bombardement tactique de nuit. Les effets appréciables à l'échelle d'Europa sont plutôt minces. Enfin, si quelqu'un peut me donner suffisamment d'information pour me convaincre, on ne sait jamais.

Q. (Règle 23H10) Si je comprends cette règle correctement, alors une unité aérienne avec un code X qui subit un résultat « A » est considérée comme abattue et non éliminée. Est-ce correct ?

R. L'unité subirait un « double abattu » (un en combat et un par la règle 23H10), mais dans SF, ceci est toujours équivalent à un « abattu » et non pas « éliminé » comme dans certains autres jeux Europa.

Q. (Règle 24B1) Une unité Alliée aéroportée atterrit dans un hex possédé par l'Axe inoccupé et est dispersée suite au parachutage dans l'hex. Par conséquent, le joueur Allié est incapable d'utiliser la base aérienne qui s'y trouve. Est-ce que les unités aériennes de l'Axe peuvent continuer d'opérer depuis cette base ?

R. Oui.

Q. Supposons que l'hex de l'exemple ci-dessus soit aussi un port. Est-ce que les unités navales de l'Axe peuvent continuer à utiliser le port ? Si oui, est-ce que les unités navales de l'Axe peuvent débarquer des unités terrestres dans la port ? Si oui, peuvent-elles faire la même sorte de combat dans l'hex que les unités aéroportées et amphibies ?

R. Elles peuvent utiliser le port, mais les unités terrestres ne peuvent pas y débarquer. La règle 6 dit « en général, une unité ne peut pas entrer dans un hex occupé par une unité ennemie. Les exceptions à ceci sont couvertes dans les règles appropriées ». Notez que les règles de transport naval n'indiquent pas ceci comme une exception.

Q. *Supposons que l'hex de l'exemple ci-dessus soit aussi une ville. Est-ce que les renforts/remplacements de l'Axe peuvent apparaître dans la ville pendant la phase initiale de l'Axe ? Si oui, peuvent-elles faire la même sorte de combat dans l'hex que les unités aéroportées et amphibies ?*

R. Oui.

Q. *(Règle 26) Lorsqu'une aile stratégique vole par mauvais temps, sa force de bombardement est-elle réduite de moitié avant ou après le tir AA ?*

R. Réduisez la de moitié au moment du bombardement, qui arrive après le tir AA.

Q. *(Règle 26C2) Y a-t-il une limite au nombre de points de bombardement qu'une aile stratégique peut allouer au soutien offensif ou défensif ?*

R. Pour 26C2b, notez que l'aile peut faire toutes les missions tactiques que peuvent faire les bombardiers lourds ; et par 23E2 les bombardiers lourds ne peuvent pas faire de soutien offensif ou défensif.

Pour 26C2c, pour chaque tranche de 3 points de bombardement (ou fraction; calculés avant toute réduction due au terrain ou à la météo) délivrée par une aile stratégique compte comme une unité aérienne pour la limite de soutien offensif/défensif.

Q. *(Règle 27A3 et 31) Peut-on délibérément allouer du transport naval en excès à une unité pour éviter les pertes en mer ?*

R. Non. Plusieurs transports navals peuvent se combiner pour transporter une unité. Mais, assigner des transport « en excès » à une unité ne lui assure pas d'éviter des pertes en mer, car si n'importe lequel des transports transportant l'unité est coulé, l'unité est éliminée. (Je suppose que vous pourriez faire un cas où 20 NT sont assignés au transport d'une brigade et qu'un seul coule, l'unité ne devrait perdre que 5% de sa force et devrait rester en jeu. Je crois, par contre, que c'est stupide et c'est encourager les joueurs à adopter des tactiques non historiques).

Par contre, il y a une façon d'obtenir un résultat similaire à celui que vous recherchez. N'assignez pas de NT « en excès », mais incluez des NT qui ne transportent rien avec les NT qui transportent l'unité. Si des unités navales prennent des dégâts par des unités aériennes, ils peuvent tomber sur les NT vides plutôt que ceux chargés.

Q. *(Règles 28 et 28A) Ces règles indiquent qu'un groupe naval peut se séparer à tout moment pendant le mouvement/réaction. Est-ce que ça signifie juste que deux TF peuvent bouger indépendamment, où est-ce que ça permet à un TF de se séparer en deux TF ?*

R. La règle 27B2 gouverne le concept général des groupes navals, et le septième paragraphe de la règle 28 gouverne spécifiquement la façon de séparer un groupe naval. Notez que les deux règles définissent les groupes navals en termes d'unités navales: vous pouvez séparer un groupe en plusieurs groupes, dont chacun d'eux est composé d'une ou plusieurs unités navales. Un TF, par contre, est une seule unité navale: il peut faire partie d'un groupe naval (ou même être la seule unité du groupe naval) mais ne peut pas se séparer en deux unités.

Q. *(Règle 28A) Est-il correct qu'une unité navale hors phase ne puisse pas bouger du tout, sauf par réaction ?*

R. C'est correct.

Q. *Est-ce qu'une unité navale est considérée comme étant en mouvement à chaque fois qu'elle dépense des points de mouvement, ou seulement lorsqu'elle entre dans un nouvel hex ?*

R. Pour le dernier cas, cela voudrait dire que les NT et LC en débarquement dans un hex de plage ne pourraient pas être interceptés (n'enclencheraient pas de réaction) une fois qu'ils atteignent la plage.

Pour les règles de réaction, un groupe naval est considéré en mouvement si il dépense des PM (quel qu'en soit l'usage).

Q. *(Règle 29B2) Cette règle indique que le combat entre les unités navales et les défenses côtières est résolu en un seul round. Qu'est-ce que ça veut dire exactement ?*

R. Le combat naval entre les unités navales et les défenses côtières est engagé selon la règle 28C. Une fois engagé, le combat est résolu (par la règle 29B2) en un seul round de tir (contrairement à un combat entre des unités navales et des unités navales ennemies). Lorsque le round est terminé, le combat naval entre les unités navales et la DC est terminé, et les unités navales peuvent continuer leur mouvement ou ce qu'elles étaient en train de faire.

Q. *Si des unités navales ont encore des PM, peuvent-elles faire d'autres activités navales dans l'hex, comme draguer des mines ?*

R. Oui.

Q. *Si des unités navales ont encore des PM, peuvent-elles quitter l'hex dans lequel elles ont engagé la DC ? Par exemple, peuvent-elles encore bouger le long de la côte pour engager une autre DC ennemie ?*

R. Oui.

Q. *Si des unités navales ont encore des PM, peuvent-elles engager la même DC dans un autre round de combat naval ?*

R. Oui – mais seulement si les unités navales font quelque chose qui satisfasse aux conditions d'engagement du combat naval contre une DC selon la règle 28C, comme entrer dans un autre hex dans la zone de combat de la DC ennemie.

Q. *(Règle 31) Si un NT est bombardé et touché pendant qu'il embarque des unités terrestres, est-ce qu'il arrive quelque chose aux unités (sont-elles considérées comme de la cargaison ou non) ?*

R. Rien n'arrive aux unités terrestres. Elles ne sont pas embarquées tant que l'unité navale n'a pas dépensé tous les PM nécessaires pour les embarquer. Une fois embarquée, elles sont de la cargaison et sont affectées par ce qui arrive à l'unité navale. (De même, une unité est considérée comme de la cargaison si elle est embarquée sur une unité navale qui dépense des PM pour la débarquer et qui est soumise à un effet néfaste tant qu'elle n'a pas dépensé tous les PM pour la débarquer).

Q. *Est-ce que le transport naval des unités aériennes est autorisé ?*

R. Non.

Q. *Est-ce que le joueur hors phase peut savoir quelle est la cargaison d'un convoi avant de lancer une attaque aérienne dessus ?*

R. Oui. C'est comme demander si un joueur peut inspecter une pile d'unités terrestre avant de l'attaquer. Dans Europa, les joueurs peuvent inspecter librement toutes les piles n'importe quand.

Comme règle maison, par contre, vous pouvez empêcher le joueur ennemi d'examiner la cargaison des unités navales ou des unités aériennes qui transportent de la cargaison. Ceci ajoute plus d'intérêt au jeu sans modifier aucun système de jeu. Si vous voulez faire ça, empilez simplement la cargaison sous l'unité qui la transporte et n'autorisez pas l'adversaire à regarder dessous. (Si vous avez une pile d'unités aériennes ou navales dans l'hex, l'autre camp peut demander à voir toutes les unités aériennes ou navales de l'hex). Utilisez normalement les marqueurs de statut pour indiquer les points de ravitaillement transportés en cargaison.

Ce système permet toujours à l'ennemi de distinguer les unités chargées ou non. Bien sûr, dans la plupart des cas vous pouvez charger une unité vide avec des points de ravitaillement. Je ne vois aucun problème à ajouter une autre règle maison permettant à de telles unités de transporter des cargaisons leurres; utilisez des marqueurs de dégâts pour les cargaisons leurres.

Q. (Règle 31A) Est-ce qu'une unité navale peut dépenser des PM pour embarquement dans un hex de plage vide, dans l'anticipation d'un mouvement d'unités terrestres amies entrant dans l'hex et embarquant pendant la sous-phase de mouvement terrestre à venir ?
R. Non. L'hypothétique cargaison doit être présente pour que l'unité navale dépense des PM pour l'embarquer. Vous ne pouvez pas embarquer quelque chose qui n'est pas encore là!

Q. (Règle 32B et 32D) est-ce que les divisions faisant un débarquement amphibie ont des ZDC (qui peuvent affecter les réactions de l'ennemi) ?

R. Les divisions ne sont pas des unités amphibies et par conséquent ne peuvent pas faire de débarquement amphibie. Les divisions doivent être dispersées non soutenues et transportées par des LC et LVT pour pouvoir faire des débarquements amphibie. Les QG de divisions peuvent ensuite être débarqués pendant la phase d'exploitation et la division reformée à ce moment. (Exception: La division Marine Exp US est intrinsèquement amphibie; sa ZDC sera considérée lors de la détermination de la réaction ennemie).

Q. (Règle 34A4 et 34F4) Une unité navale commence plusieurs étapes de mouvement consécutives (sans bouger) dans une zone de danger. Est-ce que le jet de dé de contact peut être modifié pour chaque étape où l'unité a commencé l'étape de nuit ?

R. Oui.

Q. (Règle 34E) Est-ce qu'un TF draguant des mines doit faire deux jets pour les dégâts des mines (un lorsqu'il entre dans l'hex, et un autre lorsqu'il commence l'étape suivante en mer dans l'hex) ?

R. Oui.

Q. (Règle 34F) Il semble un peu étrange qu'il y ait une zone de danger autour de certains (mais pas tous) ports de Sardaigne et de Corse. Est-ce que c'est normal ?

R. C'est normal. Il y a, par contre, une omission importante dans les règles des zones de danger (34F): tous les hexs dans les 5 hexs d'un port Allié est automatiquement une zone de danger pour l'Axe et n'est

plus une zone de danger pour les Alliés, quelle que soit la définition standard de la zone de danger. (Notez que ceci permet aux Alliés d'annuler les zones de danger lorsqu'il progressent. Ceci compte pour la supériorité naval locale Alliée).

Q. (Règle 34G) Est-ce qu'il faut vérifier les dommages des LC lorsqu'elles EMBARQUENT de la cargaison sur une plage ?

R. Non, seulement lorsqu'elles débarquent.

Q. (Règle 34J) Est-ce que les LC agissant comme des Ferries doivent être en mer ? Si oui, est-ce pour tout le tour ?

R. Oui, une LC doit être en mer pour agir en ferry; elle ne peut pas être au port. Elle doit rester en mer pour le tour de joueur où elle sert de ferry.

Q. (Règle 37A4) Est-ce qu'une inondation massive détruit un marqueur de fort dans un hex ?

R. Non. Un marqueur de fort est retiré seulement lorsqu'il est capturé par des unités ennemies. Par contre, étant donnée la séquence des événements de la règle 37A4, le joueur Allié à l'opportunité de retourner dans l'hex inondé, et si il choisit de le faire, le fort sera détruit en même temps.

Q. (Règle 37E) Cette règle permet à la moitié des RE d'une garnison d'être placés « Dès qu'une unité ennemie est entrée dans n'importe quel hex du district ». Est-ce que ceci incluse les unités ennemies entrant dans le district par parachutage ou débarquement ?

R. Oui.

Q. Si oui, la garnison de France est assez grosse. Considérez le cas d'un assaut aéroporté sur deux ou trois ports Français non défendus, à des centaines de kilomètres de là, entrepris après que la plupart des unités Allemandes soient descendues vers le sud en Août 1943. Est-ce que plusieurs brigades de sécurité avec une force de 5 apparaissent immédiatement après que les paras aient sauté de leur transport, à temps pour affecter le jet de dispersion ?

R. L'activation de la garnison est enclenchée «dès qu'une unité ennemie est entrée dans n'importe quel hex du district». Dans le cas d'un débarquement aéroporté (de même pour un débarquement maritime) enclenchant une garnison, la garnison est enclenchée dès qu'une unité (la première, si plusieurs sont larguées pendant la même opération aérienne) atterrit dans un hex du district. Notez que le jet de dé de dispersion fait partie la procédure, donc il se déroule avant que la garnison affectée ne soit placée. Après l'atterrissage de la première unité aéroportée, le joueur ennemi peut placer la moitié des RE terrestres de la garnison dans tout hex où il a le droit de le faire (toute ville amie du district, y compris l'hex où vient d'atterrir l'unité, si l'unité a été dispersée suite à l'atterrissage). Le cours normal du jeu reprend lorsque c'est fait. Notez que les unités nouvellement placées peuvent maintenant affecter l'atterrissage d'autres unités aéroportées.

Notez qu'un assaut aéroporté sur deux ou trois ports Français largement éloignés ne peut pas se produire en une seule opération aéroportée, car les missions auront différents hexs cibles. De tels assauts doivent être faits en opérations aéroportées séparées. Ainsi, lorsque vient le premier parachutage, le joueur de l'Axe ne connaîtra

qu'un seul port visé, et pourra se demander si d'autres sont visés.

Q. Si des unités Alliées font un débarquement amphibie dans un hex côtier de l'Axe à Catania en Sicile (26 :4025) et entrent dans la province de Sicile pour la première fois, est-ce que le joueur de l'Axe peut placer la garnison hors carte de Sicile à Catania ?

R. Qu'une garnison puisse ou non apparaître à Catania dépend du statut de Catania. Si la première unité Alliée à débarquer à Catania gagne le contrôle de l'hex, alors la garnison ne peut pas y apparaître. Sinon (si une unité Alliée débarque à Catania et que Catania est occupé par l'Axe et n'est pas immédiatement débordée par l'unité qui débarque) la garnison peut y apparaître. Si des unités Alliées et de l'Axe sont ensemble dans l'hex, les règles standard pour être dans un même hex pour les deux camps s'applique.

Q. (Règle 37E et 37E2) Il n'y a pas de ville à Malte et par conséquent pas de moyen de placer de garnison si elle est activée. Est-ce que Valletta est l'hex d'activation pour la garnison de Malte ?

R. Oups ! Valletta a été rétrogradée du statut de ville référence à village. Néanmoins, utilisez cet hex comme hex d'activation de la garnison de Malte.

Q. (Règle 38B3) Est-ce que le joueur Allié gagne de la production des provinces italiennes libérées après la reddition des Italiens, et si oui, est-ce que ça marche de la même façon pour les MR Français, selon la règle 38D ?

R. Oui.

Q. (Règle 40) Est-ce que les transferts de l'Axe entre les théâtres sont résolus comme les retraits ?

R. Un transfert obligatoire est résolu comme un retrait. (Notez que tous les transferts ne sont pas obligatoires: vous ignorez les transferts entre les théâtres que vous contrôlez).

Q. (Règle 40A1) Dans la définition de « conversion », cette règle indique, « si il n'est pas possible de convertir l'unité au tour spécifié, elle doit être convertie pendant la première phase initiale où elle peut être convertie ». Est-ce que ça signifie que la conversion doit avoir lieu au premier tour où l'unité à convertir se trouve dans un hex de ville ravitaillé, non isolé, non en ZDC, etc. ou est-ce que le joueur qui doit convertir est obligé de retirer l'unité du front et de la faire bouger aussi vite que possible dans un tel hex ?

R. Première solution. au premier tour où l'unité à convertir se trouve dans un hex de ville ravitaillé, non isolé, non en ZDC, etc Le fonctionnement de cette méthode est garanti pour toutes les situations de jeu. Oui, ça peut sembler un peu bizarre – vous pouvez éviter une conversion particulière en vous assurant que l'unité ne s'arrête jamais dans une ville. Si vous voulez savoir comment marche cette règle dans un monde idéal, poursuivez.

Si vous et votre adversaire êtes des joueurs raisonnables, alors la conversion est obligatoire. (L'intention de la règle 40A1 est que la réorganisation est volontaire et la conversion obligatoire si possible. Les conversions sont obligatoires car toutes les conversions ne sont pas « utiles » pour le jeu : parfois vous subissez une perte de force nette, ou la perte d'une capacité spéciale comme l'AEC/ATEC. Ces rares

conversions à « perte nette » sont généralement dues à des facteurs extérieurs au jeu, comme par exemple la perte d'un cadre de vétérans pour former une nouvelle unité dans un théâtre qui n'est pas en jeu). Lorsqu'une conversion est spécifiée dans l'OB, vous êtes obligés de faire un effort raisonnable pour la satisfaire dès que possible. (Ceci ne vous oblige pas à remplacer l'unité si elle a été éliminée. Si elle est éliminée et que vous la remplacez, vous devez alors faire la conversion). Si vous et votre adversaire êtes raisonnables, utilisez cette interprétation des règles.

Les conversions obligatoires, par contre, sont une vraie plaie si un des joueurs n'est pas raisonnable. Par exemple, supposez que votre seule unité qui peut être convertie est dans une poche isolée. Un adversaire déraisonnable dirait que vous devez bouger vos forces et attaquer pour donner toutes les chances possibles (quelles qu'en soient les conséquences) à l'unité isolée pour qu'elle puisse revenir à une situation où elle pourrait être convertie dès que possible. Donc, si votre adversaire n'est pas raisonnable, alors n'utilisez pas cette interprétation des règles – encore mieux, trouvez un adversaire plus raisonnable!

Q. En Nov I 43, Est-ce que le joueur de l'Axe peut convertir : 9-8 Para Inf XX 2 (LW) [au lieu de 4-8* Para Inf Cadre 2 (LW)] et 1-8 Para inf II I/1 St (LW) en 7-8* Para Inf XX 2 (LW), et recevoir 5 RP ?*

R. C'est faisable.

Q. Lorsqu'une conversion ou une amélioration est demandée et que l'unité est dans un autre théâtre, peut-elle être améliorée ou convertie même avant de revenir dans le théâtre spécifié par l'OB ?

R. Oui. Rappelez-vous (selon la règle 3F) que la règle des théâtres ne vous lie pas aux théâtres contrôlés.

Q. Lorsque l'OB indique une unité « remplacée », est-ce que le remplacement peut être retardé et utilisé plus tard si l'unité n'est pas présente à ce moment dans la zone de remplacement ?

R. Oui.

Q. (Règle 40A1 et 40A2) Le livret d'ordre de bataille de l'Axe spécifie plusieurs retraits ou transferts, ex : « Oct I 43, Ouest, Allemand, Transfert vers le Sud-Est : 1x 5-5 Static XX 264 » et les 5-5 Static XX sont éligibles pour la réorganisation en 5-7-6 Inf XX en Jul I 43. Je comprends que si une division spécifique a été réorganisée, une autre 5-5 Static XX peut être transférée à la place. Par contre, si TOUTES les 5-5 Static XX ont été réorganisées en 5-7-6 Inf XX, qu'est-ce qu'il faut faire pour satisfaire cette obligation ? Est-ce qu'une 5-7-6 Inf XX doit être transférée ?

R. Non, suivez simplement la règle des retraits. Si toutes les 5-5 Static XX en jeu ont été réorganisées, prenez-en une de la zone de remplacement et payez son coût en RP, selon la règle de retrait. Je note que la règle de retrait devrait couvrir le cas où une unité n'est ni en jeu ni dans la réserve de remplacement: ne prenez aucune unité, mais payez son coût en RP.

Q. Est-ce que le joueur de l'Axe peut réorganiser ses divisions (ex : 5-5 Static XX en 5-7-6 Inf XX) qui sont en garnison ? Dans le Nord ? Dans le Sud-Est ?

R. Non pour tous ces cas. Vous pouvez réorganiser (ou faire autre chose) seulement les forces que vous contrôlez. La règle 37E définit que les garnisons passent

sous le contrôle d'un joueur lorsque les garnisons sont activées. Lorsqu'elles sont en garnison, ces unités ne sont sous le contrôle d'aucun joueur et par conséquent ne peuvent pas être réorganisées. La règle 3F définit comment sont traités les théâtres: si vous contrôlez un théâtre, vous contrôlez ses forces. Selon le scénario, le joueur de l'Axe peut contrôler un ou plusieurs des théâtres de Grande Allemagne, Ouest et Sud. Ni le théâtre Nord ni le théâtre Sud-Est ne passent sous contrôle de l'Axe dans SF, donc le joueur ne contrôle pas les forces de ces théâtres (et ne peut donc pas les réorganiser).

Q. (règle 40B2 et 40B3) Si une unité blindée spécialisée est remplacée, est-ce que son remplacement compte dans la limite de remplacement des ingénieurs de combat/assaut ?

R. Non, les types d'unités blindées spécialisées (char lance-flammes, char ingénieur, char ingénieur d'assaut, et sturmpanzer) sont des types d'unités différents des ingénieurs d'assaut et de combat. Consultez le tableau d'identification des unités.

Q. (Règle 40D) Cette règle se réfère au tracé d'une ligne de ravitaillement terrestre jusqu'à une « source de remplacements ». Qu'est-ce que c'est ?

R. Cette règle est mal écrite. Remplacez la phrase « source de remplacements » par « source de ravitaillement amie régulière non isolée »

Q. (Règle 40D1,42 et 43F2) Est-il vrai qu'une unité dissolue ne compte pas dans les pertes – si oui, il semble pratiquement impossible pour l'Axe d'infliger des « pertes excessives » aux unités terrestres Alliées : le joueur Allié peut simplement dissoudre quelques unités en jeu pour générer suffisamment de RP pour compenser ses pertes ?

R. Les unités dissolues ne comptent pas dans les pertes. Oui, il est difficile pour l'Axe d'infliger des pertes excessives dans la plupart des situations (bien que ce soit possible dans les scénarios du MTO uniquement, comme c'est arrivé historiquement). Ne pensez à la règle de pertes excessives comme à une récompense que l'Axe peut obtenir, mais plutôt comme une pénalité que l'Allié peut subir: si le joueur Allié use ses forces pour essayer de détruire l'Axe rapidement, il subit la colère des citoyens de retour chez eux.

Q. (Règle 40D3) Les USA ne sont pas sur la carte : Est-ce que ceci empêche d'emprunter des RP blindés US aux autres forces ?

R. Dans la règle 40D3, les mots « ville » et « nation » ont mal été utilisés ; les phrases correctes sont « source de ravitaillement régulière » et « force ». Ainsi, un joueur peut donner de l'aide étrangère « tant qu'il peut tracer une ligne de ravitaillement depuis une ville amie non isolée et source de ravitaillement régulière de la force de la nation qui fait le don jusqu'à tout ville amie non isolée et source de ravitaillement régulière de la force de la nation ».

Aussi, cette règle suggère que les Etats Unis et le Commonwealth ne peuvent pas fournir d'aide étrangère aux diverses forces en exil : Français Libres, Polonais, etc. Est-ce correct ?

Avec la correction ci-dessus, les USA et le Commonwealth seront toujours capables de fournir de l'aide étrangère à toutes les forces en exil, car elles partagent la même source de ravitaillement régulière.

Q. (Règle 41A) Lors du redéploiement des 7 unités Alliés par théâtre après le placement Allié, y a-t-il des restrictions sur les unités qui peuvent le faire, et est-ce que les unités qui se redéplient sont toujours soumises aux limites géographiques données dans l'OB de l'Axe (ex : est-ce qu'une unité qui doit se placer dans l'Italie du Nord peut se redéployer sur le front d'Anzio) ?

R. Il n'y pas de restrictions sur les 7 unités qui peuvent être choisies pour se redéployer. Une unité peut se redéployer n'importe où où ses intructions de placement initial le permettent. Ainsi, une unité de l'Axe qui doit se placer en Italie du Nord peut se redéployer n'importe où dans cette zone, mais pas ailleurs (comme le front d'Anzio par exemple).

Q. Comme la cargaison ne peut pas être transportée en mer ou par air lors de la phase de mouvement Allié avant le début de la partie, les unités sur la tête de pont d'Anzio ne sont-elles pas non ravitaillées au début du jeu en Apr I 44 ?

R. Les unités de la tête de pont d'Anzio sont considérées ravitaillées pendant le tour Allié d'Apr I 44.

Q. Est-ce que les unités Alliées peuvent être placées pré embarquées sur des NT et LC pendant le déploiement initial ?

R. Oui.

Q. Dans les Scénarios Croisade en Europe et Victoire en Europe, est-ce que les unités aériennes peuvent être placées dans n'importe quel théâtre ?

R. Oui, utilisez les ordres de bataille combinés.

Q. Est-ce que les LC et NT Alliés du MTO se déploient initialement à Gibraltar ? Oran ?

R. Gibraltar : Non, car il ne fait pas partie du MTO. Oran : Oui car c'est un port Nord Africain et il fait partie du MTO.

Q. (Règle 43C2) Sous certaines conditions, des unités peuvent être surempilées dans un hex. Si une unité ennemie entre dans l'hex, est-ce que les unités surempilées sont éliminées ou doivent-elles être débordées avec une force de 0 ?

R. Si une pile surempilée est seule dans un hex, traitez la comme une unité avec 0 en force si elle est attaquée ou débordée.

Q. (Règle 43E) Coopération Alliée. « Les autres unités Alliées » font partie d'un contingent national, mais « peuvent être incluses dans n'importe quel contingent et passer d'un contingent à l'autre librement ». Est-ce que ceci se produit pour toutes les unités d'un groupe national à un moment particulier ou pour les unités individuelles ? Par exemple, est-ce qu'une unité Française (avant le retour du gouvernement français en exil) attaquant avec une pile Britannique, et une autre unité Française attaquant avec une pile Américaine pendant la même phase de combat ne subissent pas de pénalité ?

R. Oui, la détermination est faite pour les unités individuelles.

Q. (Règle 43F2) A différents endroits dans les règles et dans les tables, la définition de « force » semble être différente. Pour cette règle, je suppose que les Alliés ont cinq forces (Américains, Britanniques, Français, Italiens,

et autres Alliés) et que l'Axe a trois forces (Allemagne, Italie (RSI) et autres Axe). Est-ce correct ?

R. Oui.

Q. (Règle 44B3) Y a-t-il quelque chose pour empêcher le joueur de l'Axe d'envoyer ses ingénieurs détruire chaque port en vue ?

R. Voir la règle optionnelle 44B3.

Q. La règle 44C3 indique qu'une unité AA lourde n'a pas sa force d'attaque réduite de moitié lorsqu'elle attaque une fortification si une unité d'artillerie ne serait pas réduite pour attaquer la même fortification (selon le tableau des fortifications). Comme l'AA lourd n'est pas réduit pour attaquer dans un hex de marais, il est par conséquent deux fois plus efficace que l'artillerie pour attaquer une fortification dans un marais (ou un hex partiellement inondé). Est-ce que c'est intentionnel ?

R. Voici comment ça marche. L'artillerie et l'AA lourd ne sont pas réduits contre certains types de fortifications à cause de l'effet explosif et/ou de pénétration que leur tir peut avoir. Pour le terrain non fortifié par contre, l'artillerie et l'AA lourd fonctionnent différemment et ont donc différents effets. L'artillerie est (principalement) une arme de tir indirect, dont l'efficacité provient du fait de prendre l'ennemi dans l'explosion. Avec un sol spongieux, comme dans un hex de canal intensif inondé, les effets de l'explosion sont réduits et donc l'artillerie est moins efficace. L'AA lourd est (principalement) une arme de tir direct, même lors du tir de HE contre des unités non blindées. Le tir direct touche généralement plus précisément et avec une réponse plus rapide aux changements de conditions; par conséquent il n'est pas affecté par les conditions de sol spongieux comme le tir indirect. Donc, pour une attaque de fortification portuaire dans un hex de canal intensif partiellement inondé, l'artillerie est efficace contre une partie des ennemis dans la fortification, mais moins efficace contre le reste des troupes de l'hex, alors que l'AA lourd est efficace contre les deux.

Exemples : Lors d'une attaque contre un hex de canal intensif partiellement inondé avec une fortification portuaire, comme la bataille historique de l'île de Walcheren, les unités attaquant seraient affectées comme suit :

° Une unité blindée serait réduite de moitié deux fois: une fois pour l'hex de canal intensif inondé et une fois pour la fortification portuaire.

° Une unité d'infanterie ne serait réduite de moitié qu'une seule fois : pour la fortification, mais pas pour le canal intensif inondé.

° Une unité du génie ne serait pas réduite.

° Une unité d'artillerie serait réduite de moitié une fois pour le canal intensif.

° Une unité AA lourde ne serait pas réduite.