

WAR IN THE DESERT

Une Introduction à Europa

War in the desert est un jeu détaillé, au niveau opérationnel, des campagnes des Alliés et de l'Axe pour le contrôle de l'Afrique du Nord et du Moyen-Orient en 1940-43. En plus, *War in the Desert* contient des pions et des ordres de bataille d'Europa pour :

- Les forces d'Egypte, d'Iran, d'Irak, de Turquie, de Transjordanie et des Français de Vichy pour la deuxième guerre mondiale.
- Les forces Britanniques et Italiennes pour l'Afrique et le Moyen Orient.

War in the Desert est un jeu de la série *Europa*, une série de jeu sur la deuxième guerre mondiale en Europe et en Afrique du Nord au niveau de la division. Les autres jeux et modules disponibles ou en préparation sont :

<i>Fire in the East</i>	Europa I
<i>Scorched Earth</i>	Europa II
<i>Balkan Front</i>	Europa III
<i>Storm Over Scandinavia</i>	Europa IV
<i>Blitzkrieg in the West*</i>	Europa V
<i>First to Fight</i>	Europa VII
<i>Partisan War*</i>	Europa VIII
<i>Peace in our Time*</i>	Europa IX
<i>For Whom the Bells Tolls</i>	Europa X
<i>The Naval War*</i>	Europa XI
<i>The Urals</i>	Europa XIII
<i>A Winter War</i>	Europa XIV
<i>Grand Europa*</i>	Europa XV

(* planifié ou en préparation)

Grand Europa Reliera tous les jeux de la série, afin de créer une simulation de la deuxième guerre mondiale en Europe, en Afrique du Nord, et au Moyen-Orient, en utilisant des forces d'unités cohérentes et des cartes se reliant entre elles. Chaque jeu individuel de la série traite d'une campagne spécifique en détail. Pour refléter une précision historique ou pour des questions de jouabilité, les différents jeux peuvent utiliser différentes échelles d'unités, de temps, ou des règles spécialisées.

War in the Desert perpétue cette tradition. Les règles sont une sélection précise des règles standard d'Europa et des règles spécialisées permettant un examen détaillé de la campagne. Les cartes et les pions sont à l'échelle standard d'Europa.

Contacteur GRD

War in the Desert est publié par :

Game Research/Design GRD Games,
10832 Metcalf Rd.,
Emmett,
MI 48022

Téléphone

800-236-7442

FAX

810-387-4718

Web : <http://www.grdgames.biz>

Crédits

Conception : John M. Astell.

Développement et recherche cartographique : A.E. Goodwin.

Recherche des Ordres de Bataille : John M. Astell, Frank Chadwick, David Hugues, Michael Parker.

Production/Conception Graphique : Winston Hamilton.

Cartes : Barbie Pratt.

Tests de jeu, Conseils, Assistance, et Autres Contributions : Brian Adams, Harold Andrews, Mike Bennighof, James A. Broshot, Paul Dunigan, Ben Knight, Stuart Lee, Grant R. Luetkehans, Alan Philson, Mark Pitcavage, Frank E. Watson, et les autres – merci pour votre aide et vos commentaires.

Traduction : Noël Haubry.

Garantie Limitée

Si lors de l'achat de ce jeu, du matériel manque ou est endommagé, écrivez à GRD pour un remplacement gratuit. Vous devez contacter GRD dans les 60 jours suivant la date d'achat et, si possible, inclure une copie de votre ticket de caisse. Si vous avez un problème avec une partie du matériel endommagé, renvoyez-le nous, de façon à ce que nous puissions voir ce qui ne va pas et faire de note mieux afin que ce problème ne se reproduise pas.

Si Vous Avez des Questions sur les Règles

Alors contactez-nous (en Anglais)

- *Par Courrier* : Indiquez sur votre enveloppe « Attn : Rules Court » et envoyez-la à Game Research/Design. N'oubliez pas de nous envoyer aussi une enveloppe timbrée avec votre adresse pour la réponse.
- *Par E-Mail* : Mentionnez « Rules Court » dans l'objet de votre message et envoyez-le à :

David Stokes dps@kvinet.com

Citez le nom du jeu et le numéro de la règle pour chacune de vos questions. Si possible, formulez vos questions en format « oui/non » ou en questionnaire à choix multiple. (Les questions sur la *conception du jeu* ne seront répondues que si le temps et les ressources le permettent).

L'Association Europa... et Plus !

Si vous avez aimé *War in the Desert*, contactez GRD et demandez notre catalogue, et renseignez-vous sur l'Association Europa. Les membres de l'association reçoivent des offres spéciales et un abonnement à *Europa Magazine*, qui contient des articles sur les jeux, des scénarios, et un point de vue historique des jeux *Europa*. Demandez un catalogue et des informations sur l'Association en écrivant à l'adresse ci-contre.

Si vous aimez la série *Europa*, alors jetez un coup d'œil à nos deux nouvelles séries : *glory*, la deuxième guerre mondiale dans le pacifique, et *The Great War*, la première guerre mondiale en Europe et au Moyen-Orient. Contactez GRD pour plus de détails.

Table des Matières**Règle 1 – Introduction****Règle 2 – Matériel****Règle 3 – Concepts de Base du Jeu**

- A. Unités.
- B. Camps.
- C. Mécanismes de Jeu.
- D. Possession.
- E. Géographie.
- F. Commandement.
- G. Isolement.

Règle 4 – Séquence de Jeu**Règle 5 – Zones de Contrôle****Règle 6 – Mouvement**

- A. ZDC.
- B. Mouvement Administratif.

Règle 7 – Lignes de Transport

- A. Voies ferrées.
- B. Routes.

Règle 8 – Empilement

- A. Limites d'Empilement.
- B. Effets.
- C. Marqueurs de Corps.

Règle 9 – Combat

- A. Procédure.
- B. Restrictions.
- 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 pour les Neutres.
- G. Terrain.
- H. Pertes Obligatoires.

Règle 11 – Soutien**Règle 12 – Ravitaillement**

- A. Ligne de Ravitaillement.
- B. Tracer le Ravitaillement.
- C. Ravitaillement Général.
- D. Ravitaillement d'Attaque.
- E. Effets du Ravitaillement.
- F. Niveaux de Ravitaillement d'Attaque.
- G. Points de Ressources.
- H. Caractéristiques du Ravitaillement et des Ressources.

Règle 13 – Débordement**Règle 14 – Unités Terrestres Spéciales**

- A. Génie.
- B. Artillerie.
- C. Quartiers Généraux.
- D. Types d'Unités Combinés.
- E. Unités avec Zéro en Mouvement.
- F. Commandos.
- G. Unités Mixtes.
- H. Pions de Transport.

Règle 15 – Dispersion et Assemblage

- A. Procédure.
- B. Tableaux de Jeu.
- C. Combinaisons de Dispersion.
- D. Dispersion Non Divisionnaire.

Règle 16 – Introduction aux Règles Aériennes

- A. Unités Aériennes.

- B. Concepts.
- C. Phase des Activités Aériennes.
- D. Séquence des opérations Aériennes.

Règle 17 – Bases Aériennes

- A. Capacité.
- B. Fuite des Unités Aériennes.
- C. Capture d'une Base Aérienne.
- D. Endommagement d'une Base Aérienne.

Règle 18 – Mouvement des Unités Aériennes.**Règle 19 – Zones de Patrouilles****Règle 20 – Missions Aériennes**

- A. Transfert.
- B. Escorte.
- C. Interception.
- D. Patrouille d'Attaque.
- E. Patrouille de Combat Aérien (PCA)
- F. Transport.
- G. Bombardement.

Règle 21 – Combat Aérien

- A. Préparation.
- B. Résolution.
- C. Patrouilles d'Attaques.

Règle 22 – Tir Anti Aérien

- A. Capacité.
- 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. Opérations Aériennes de Nuit.
- G. Codes des Unités Aériennes.
- H. Forces Alliées Anti Navires.

Règle 24 – Débarquement aéroporté

- A. Désorganisation.
- B. Opérations Terrestres.
- C. Planification et Préparation.
- D. Unités Aéroportées/Planeurs
- E. Limites Opérationnelles Alliées.

Règle 25 – Système de Remplacement Aérien.

- A. Regroupement.
- B. Renforts.
- C. Remplacements.
- D. Conversions.
- E. Retraits.
- F. Transferts.

Règle 26 – La Guerre Aérienne Stratégique**Règle 27 – Introduction aux Règles Navales**

- A. Unités Navales et Points de Transport.
- B. Concepts.
- C. Activités Navales.

Règle 28 – Mouvement Naval

- A. Général.
- B. Mouvement Fluvial.

Règle 29 – Combat Naval**Règle 30 – Ports et Plages**

- A. Ports.
- B. Plages.

Règle 31 – Transport Naval

- A. NTP.
- B. Coût du Transport.
- C. Plages.
- D. Supériorité Navale Alliée.
- E. Forces Anti Navires de l'Axe.

Règle 32 – Opérations Spéciales

- A. Débarquement Amphibie.

- B. Opérations Spéciales de l'Axe.
- C. Invasion Alliée de l'Afrique du Nord Française.

Règle 33 – Soutien d'Artillerie Navale.**Règle 34 – Règles Navales Spéciales**

- A. Eaux Protégées de l'Axe.

Règle 35 – Renforts Navals

- A. Renforts.
- B. Retraits.
- C. Maintenance des Task Force.
- D. Remplacement des NTP.

Règle 36 – Météo

- A. Définitions.
- B. Conditions Météo.
- C. Conditions Maritimes.
- D. Effets Entres les Zones/Zones de Mer.

Règle 37 – Règles Spéciales.

- A. Terrain.
- B. Fortifications.
- C. Zones Hors-Carte.
- D. Garnisons de l'Axe.
- E. Règles Spéciales Alliées.
- F. Forces de Défense Intrinsèques.

Règle 38 – Nations

- A. Règles Communes.
- B. Egypte.
- C. Iran.
- D. Irak.
- E. Koweït.
- F. Transjordanie.
- G. Turquie.
- H. France de Vichy.
- I. Autres Neutres.

Règle 39 – Malte.**Règle 40 – Renforts/Remplacements**

- A. Renforts.
- B. Remplacements.
- C. Considérations Spéciales.

Règle 41 – Préparation du jeu

- A. Déploiement Initial.
- B. Scénarios.

Règle 42 – Victoire**Règle 43 – Règles Avancées**

- A. Retraits et Débordements
- B. Tir Anti Aérien.
- C. Mécanismes de Jeu Avancés.
- D. Coopération Alliée.
- E. Aqaba en tant que Base Logistique Alliée.
- F. Malte et les Unités Aériennes.

Règle 44 – Règles Optionnelles.

- A. Terrain.
- B. Mécanismes Terrestres.
- C. Unités Terrestres.
- D. Options Navales.
- E. Réserve Stratégique Britannique.
- F. Pas d'Expédition en Grèce.
- G. la Libye d'Abord.
- H. l'Afrique du Nord d'Abord.
- I. Utilisation de la Tunisie par l'Axe.
- J. Considérations Spéciales Alliées.
- K. Options de l'Ordre de Bataille.

Appendice A – Lignes de Transport.**Appendice B – Marqueurs.****Appendice C – Tableau de Victoire.****Appendice D – Séquence de Jeu détaillée.**

Règle 1 – Introduction

War in the Desert Est un jeu pour deux joueurs recréant la situation militaire en Afrique du Nord et au Moyen-Orient de fin 1940 à mi-1943. Avec une échelle de 25km par hex, les cartes couvrent la région du Maroc à l'Iran et de la Sicile au Désert du Sahara. Chaque joueur contrôle les forces terrestres et aériennes ayant combattu pour la maîtrise de cette région.

War in the Desert est organisé en trois scénarios de base. Le scénario principal *War in the Desert*, la campagne de l'ouest du désert, concentrée sur les régions clés de l'Égypte et de la Libye ; jouée sur deux cartes, elle couvre le conflit de Décembre 1940 à Janvier 1943. C'est le scénario idéal pour apprendre à jouer – ou lorsque l'espace ou le temps est limité. Toutes les règles ne sont pas nécessaires pour ce scénario, et les règles que vous pouvez passer sont indiquées dans le livret de règles.

Le scénario Opération Torch couvre l'invasion Alliée de l'Afrique du Nord Française fin 1942 et la défaite de l'Axe en Afrique au printemps 1943. Ce scénario sur deux cartes recrée la période dramatique de la fin de la campagne, dans laquelle les Alliés se dépêchent de conquérir l'Afrique dès que possible de façon à ouvrir un deuxième front en Europe, pendant que l'Axe essaie de contenir – ou de repousser la réussite des Alliés.

Le plus grand scénario, la Grande Campagne de la Guerre dans le Désert, couvre la région entière du jeu pendant toute la période de temps du jeu. Ce scénario est le plus complet du jeu, mais ces cartes multiples (l'équivalent de sept cartes) nécessitent beaucoup de place. (Deux autres scénarios de campagne sont inclus, avec une taille intermédiaire entre la campagne du Désert de l'Ouest et la Grande Campagne).

War in the Desert Contient aussi du matériel pour être utilisé avec Grand Europa et pour les joueurs qui préfèrent créer leurs propres scénarios. Les pions et les ordres de batailles sont fournis pour les forces de l'Axe et des Alliés à travers toute l'Afrique, comme les forces Italiennes d'Afrique de l'Est et les forces intérieures d'Afrique du Sud. Les pions et les ordres de bataille d'Europa pour les nations neutres en Afrique et au Moyen-Orient comme la Turquie, l'Égypte et l'Iran sont aussi inclus, ainsi qu'une petite carte qui termine la couverture de la Turquie.

Règle 2 – Matériel

War in the Desert contient le matériel suivant :

- Ce livret de règles.
- Le livret d'Ordre de Bataille Alliée.
- Le livret d'Ordre de Bataille de l'Axe.
- Le livret d'Ordre de Bataille des nations neutres.
- Neuf cartes *Europa* (les cartes complètes 18A, 19A, 20A, 21A, 24A et 25A ; deux demi-cartes 22A et 32 ; et une carte partielle 3C). Les hexs sur les cartes sont numérotés, et les hexs individuels sur les cartes sont identifiés par le numéro de carte et d'hex. Par exemple : 19A : 1818 indique l'hex 1818 de la carte 19A.
- Sept planches de pions *Europa* (Planches 85, 86, 87, 88, 89 et 90, plus une planche de marqueurs), pour un total de 1960 pions.
- Un ensemble de tableaux nécessaires au jeu :

Tableaux pour Grand Europa :

Légende du terrain *Europa*

Calendrier de jeu

Tableau météo *Europa*

Tableau pour marqueurs de corps/ailles

Deux tableaux des effets du terrain

Tableaux spécifiques pour *War in the Desert* :

Deux tableaux d'identification des unités

Deux tableaux de résultat des combats

Aide de jeu 1/Aide de jeu 2

Aide de jeu 3/Tableau de victoire

Tableau de jeu Alliée

Tableau de jeu de l'Axe

Tableau de jeu des Neutres

Séquence de jeu détaillée

- Deux dés.

Note : Les joueurs peuvent photocopier le matériel de jeu pour leur utilisation personnelle.

Règle 3 – Concepts de Base

A. Unités

Le terme *Unité*, lorsqu'il est utilisé seul, se réfère uniquement aux unités terrestres et n'inclus 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.

- **Division.** Toute unité avec le symbole de division, à l'exception des quartiers généraux.
- **Unité Non Divisionnaire.** Toute unité plus petite qu'une division : brigades, régiments, 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, un régiment d'artillerie de siège 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 Chars 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 antiaérien lourd 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 :

- 1/5 RE : Chaque Point de mouvement de ravitaillement.
- 1/4 RE : Chaque point de ravitaillement général.
- 1/2 RE : Chaque bataillon, point AA de position, ou pion de mouvement de capacité de 1 RE, ou point de remplacement d'infanterie.
- 1 RE : Chaque brigade, régiment, cadre, QG de division, point de ressource, pion de mouvement de capacité de 3 RE, ou point de remplacement blindé.
- 2 RE Chaque division Italienne qui ne peut pas se disperser.
- 3 RE : Chaque pas de ravitaillement d'attaque ; chaque division non Italienne qui ne peut pas se disperser (toutes les divisions Iraniennes, Irakiennes, et Turques)
- Variable : Chaque division qui peut se disperser (règle 15) a une taille en RE égale au total de RE des unités non divisionnaires qui la composent, sans compter les QG divisionnaires. Par exemple, une division aéroportée qui se disperse en régiments de parachutistes a une taille de 2 RE, alors qu'une division d'infanterie qui se disperse en trois brigades d'infanterie a une taille de 3 RE. Pour déterminer la taille de telles divisions, vérifiez simplement les indications de dispersion sur les tableaux de jeu. Notez que les divisions qui peuvent se disperser ont une gamme de taille variant de 1 à 3 1/2 RE, bien que la plupart ont une taille de 2 ou 3 RE. (Voir la règle 15 pour de plus amples informations sur la dispersion.)

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.

3. 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 et italiennes. En plus, le joueur de l'Axe contrôle toutes les forces neutres qui rejoignent l'Axe.

Allemand se réfère à toutes les forces Allemandes : Armée, Force Aérienne (Luftwaffe), et OKW (Brandebourgeois).

Italien se réfère à toutes les forces italiennes : Armée, Force Aérienne, Coloniaux et CCNN (Chemises Noires).

2. Alliés. Le joueur Allié contrôle tous les Américains, Britanniques, Français Libres, et toutes les autres forces Alliées. En plus, le joueur Allié contrôle toutes les forces neutres qui rejoignent les Alliés.

Américain se réfère à toutes les forces des Etats Unis d'Amérique : Armée US, Force Aérienne de l'Armée US, marine US, et OSS.

Britannique se réfère à toutes les forces de l'empire Britannique et du Commonwealth : Armée Britannique, Royal Air Force, Australiens, Coloniaux, Empire, Fleet Air Arm, Armée Indienne, Forces de l'Etat Indien, Néo-Zélandais, Force Aérienne Australienne Royale, Force Aérienne Canadienne Royale, Royal Marines, Royal Navy, Afrique du Sud, et Force Aérienne Sud-Africaine. Notez que *Britannique* se réfère à l'intégralité de l'Empire Britannique et du Commonwealth, et pas seulement à la Grande Bretagne. Lorsqu'une règle se réfère à une force nationale Britannique spécifique, et pas au reste de l'Empire ou du Commonwealth, la distinction sera clairement faite.

Français se réfère à toutes les Forces Alliées Françaises. Au début de chaque scénario, ceci se réfère uniquement aux forces des Français Libres. Si les forces des Français de Vichy rejoignent les Alliés, *Français* se réfère aussi à toutes les autres forces de Vichy Métropolitaines, Africains, Coloniaux et Légion Etrangère qui ont rejoint les Alliés.

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

3. Neutres. L'Egypte, l'Iran, l'Irak, la Transjordanie, la Turquie et les régions sur carte des Français de Vichy commencent neutres et peuvent rejoindre l'Axe ou les Alliés (selon la règle 38). En général, lorsqu'un pays ou une région est neutre, ses forces ne sont contrôlées par aucun joueur.

Egyptien se réfère à toutes les forces Egyptiennes. *Iranien* se réfère à toutes les forces Iraniennes. *Irakien* se réfère à toutes les forces Irakiennes. *Transjordanien* se réfère à toutes les forces Transjordaniennes. *Turque* se réfère à toutes les forces Turques. *Vichy* se réfère à toutes les forces des Français de Vichy ; forces de Vichy Métropolitaines, Africains, Coloniaux, et Légion Etrangère.

L'Espagne et le Portugal sont toujours neutres. L'Union Soviétique est neutre jusqu'à Jun II 41 et rejoint automatiquement les Alliés à partir de ce tour. L'Espagne, le Portugal et l'Union Soviétique représentent des lieux hors de propos pour ce jeu. Ils n'ont aucune force présentes dans ce jeu, et, en général, les forces présentes dans le jeu n'ont pas le droit de pénétrer dans ces zones.

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 16 RE d'unités par rail par tour (par la règle 7A)

sur le réseau ferroviaire du Moyen-Orient. 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 32 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).

Note : Une unité ne gagne pas la possession d'un hex en utilisant le transport naval ou aérien (l'unité peut gagner normalement la possession de l'hex avant ou après un tel transport).

E. Géographie.

Les cartes représentent les frontières internationales telles qu'elles existaient au début de la deuxième guerre mondiale (1er septembre 1939).

1. Termes. Divers termes géographiques ont une signification précise dans le jeu, comme décrits ci-dessous. *Note* : Il n'est pas nécessaire d'apprendre tous ces termes dès le début. Vous pouvez simplement survoler cette section, puis y revenir lorsque vous rencontrerez les termes plus loin dans les règles.

- **L'Espagne** est composée de tout le territoire à l'intérieur des frontières de l'Espagne, du Maroc Espagnol et la (l'ex) zone internationale de Tanger.
- Il y a deux **régions** séparées des Français de Vichy sur la carte : **Le Levant** composé de tous les territoires à l'intérieur des frontières du Liban et de Syrie, et **L'Afrique du Nord Française** composée de tous les territoires à l'intérieur des frontières d'Algérie, du Maroc Français, et de Tunisie. Pour les règles du jeu, l'Algérie, le Maroc Français, le Liban, la Syrie et la Tunisie sont des **colonies** des Français de Vichy.
- **L'Italie et Iles Centrales de la Méditerranée** sont composées de tous les territoires des îles de Sardaigne, Sant'Antiocho, San Pietro, Sicile, Pantelleria et Lampedusa.
- **Malte** est composée de l'île de Malte et de Gozo.
- La Libye est divisée en **Tripolitaine**, composée de tous les territoires en Libye sur ou à l'ouest de la colonne d'hex 18A : 28xx, et la **Cyrénaïque** composée de tous les territoires en Libye à l'est de la colonne d'hex 18A : 28xx.
- L'Egypte contient le **Delta**, qui est composé de tous les territoires en Egypte à l'est d'Alexandrie (19A : 2416), au nord du Caire (19A : 3219) et à l'ouest du canal de Suez. Alexandrie et le Caire font partie du Delta Le **Canal de Suez** est le canal partant de Port Said (19A : 3413) jusqu'à Suez (19A : 3718).
- Le **Levant** est composée de tous les territoires à l'intérieur des frontières du Liban et de la Syrie.
- Les **Iles Egées** sont composées de tous les territoires sur les îles Italiennes du Dodécanèse et des îles

grecques Kythera, Andikythera, Crète, Gavdos, Lesbos et Samos.

2. Villes. Les références aux villes impliquent toutes les villes sauf les villages. Les villages ne sont présentés que pour un intérêt historique et doivent être ignorés 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 adjacents. Par exemple, Le Caire (19A : 3219) est une ville multi-hexs composée d'un hex complet et d'un hex partiel
- 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.

Note : 1) La Libye et le Liban contiennent tous deux une ville nommée Tripoli ; la Libye et la Syrie contiennent tous deux une ville nommée Homs. Lorsqu'une de ces villes est mentionnée et qu'aucun pays n'est identifié, c'est de la ville de Libye dont il s'agit. 2) « Irak » est le nom d'un pays mais également le nom d'une ville en Iran. A moins que le contraire ne soit spécifié dans les règles, « Irak » se réfère au pays.

3. Iles. L'île de Djerba (25A :3924) fait partie de la Tunisie. Les îles d'Ibiza et Formentera (24A : 5001) font partie de l'Espagne. Les îles de Lesbos (20A : 0732) et Samos (20A : 1432) font partie de la Grèce. Toutes les autres îles ont le nom du pays auxquels elles appartiennent imprimé à côté de leur nom, ou bien la présence d'une frontière internationale définit clairement à quel pays elles appartiennent.

4. Zones Météo. La carte est divisée en plusieurs zones météo. La règle 36A définit les zones météo.

5. Zones Maritimes. Il y a six zones maritimes séparées sur la carte, deux d'entre elles ne sont pas impliquées dans le jeu.

- **L'Océan Atlantique** est le corps d'eau nommé sur la carte 24A à l'ouest du détroit de Gibraltar (hexs 24A : 2110 et 24A : 2111).
- La **Mer Rouge** est le corps d'eau nommé dans la section sud-est de la carte 19A.
- Le **Golfe Persique** est le corps d'eau nommé dans la section sud de la carte 22A.
- La **Mer Noire** est le corps d'eau qui n'est pas nommé dans le coin nord-est de la carte 20A et la section nord de la carte 21A. Ce corps d'eau n'est pas impliqué dans le déroulement du jeu.
- La **Mer Caspienne** est le corps d'eau nommé dans la section nord de la carte 32. Cette zone maritime n'est pas impliquée dans le déroulement du jeu.
- La **Mer Méditerranée** est la zone maritime restante sur les cartes (c'est à dire la zone maritime excluant l'Océan Atlantique, la Mer Rouge, le Golfe Persique, la Mer Noire et la Mer Caspienne). Pour certaines règles, la Mer Méditerranée est sous-divisée comme suit :

La *Méditerranée Ouest* est la portion de la Méditerranée sur les cartes 24A et 25A à l'ouest de la colonne d'hex 25A : 30xx.

La *Tyrrhénienne* est la zone maritime sur la carte 25A au nord-est de la ligne Cagliari (25A : 3200) – Marsala (25A : 4507).

La *Mer Egée* est la zone maritime dans les deux hexs autour des îles Egée.

La *Méditerranée Centrale* est la zone maritime sur la carte 25A sur ou à l'est de la colonne d'hex 30xx, et toutes les zones maritimes de la carte 18A, à l'exclusion de la Mer Tyrrhénienne et de la Mer Egée.

La *Méditerranée Est* est la portion de Mer Méditerranée sur les cartes 19A et 20A, à l'exclusion de la Mer Egée.

F. Commandements.

Les territoires sur la carte et les ordres de bataille (OB) sont divisés en *commandements*.

Les commandements Alliés sont :

- **Gibraltar** : *Terre* : Gibraltar.
- **Afrique du Nord** : *Terre* : Afrique du Nord Française (y compris la portion de Tunisie dans la zone météo F ; voir la note pour le commandement du Moyen-Orient) et la portion de Tripolitaine de la carte 25A. *Zones Maritimes* : L'Océan Atlantique, la Mer Méditerranée Ouest, et la Mer Méditerranée Centrale.
- **Malte** : *Terre* : Malte.
- **Moyen-Orient** : *Terre* : La Libye (y compris la portion de Tripolitaine sur la carte 25A), L'Égypte, la Palestine, la Transjordanie, et Chypre. *Zones Maritimes* : La Mer Méditerranée Centrale, la Mer Méditerranée Est, et la Mer Rouge. *Note* : La portion de Tunisie dans la zone météo F et la portion de Tripolitaine sur la carte 25A sont à la fois dans le commandement du Moyen-Orient et d'Afrique du Nord.
- **Grèce** : *Terre* : Les zones hors-carte de Grèce et les îles Egée. *Zones Maritimes* : La Mer Egée.
- **Proche Orient** : *terre* : l'Iran, l'Irak, le Koweït, le Levant et la Zone Neutre, l'Arabie Saoudite et la Turquie. *Zones Maritimes* : Le Golfe Persique.

Les commandements de l'Axe sont :

- **Méditerranée/Afrique du Nord** : *Terre* : La zone hors-carte d'Europe, Gibraltar, les îles Italiennes de Méditerranée Centrale, Malte, les îles Egée, Chypre l'Afrique du Nord Française, la Libye, l'Égypte, la Palestine et la Transjordanie. *Zones Maritimes* : l'Océan Atlantique, la Mer Méditerranée et la Mer Rouge.
- **Proche Orient** : *Terre* : l'Iran, l'Irak, le Koweït, le Levant, la Zone Neutre, l'Arabie Saoudite et la Turquie. *Zones Maritimes* : Le Golfe Persique.

Les scénarios (règle 41B) indiquent quels sont les commandements contrôlés par les joueurs.

En plus des commandements ci-dessus, les ordres de bataille se réfèrent à quatre commandements qui ne sont sous le contrôle d'aucun des joueurs pour les scénarios ; les listes d'OB pour ces commandements sont fournis pour *Grand Europa* et pour aider les joueurs qui conçoivent leurs propres scénarios. Ces commandements sont :

- **Afrique de l'Ouest.**
- **Afrique Equatoriale.**

- **Afrique du Sud.**
- **Afrique de l'Est.**

Un joueur traite les commandements *sous son contrôle* comme un tout unifié. Il en utilise les forces comme il le désire, quelles que soient les assignations historiques de commandement. Les ordres de bataille divisent les forces par commandement pour l'intérêt historique et pour les scénarios avec des commandements spécifiques. Lorsque les OB indiquent des transferts de forces entre des commandements sous le contrôle d'un joueur, le joueur ignore ces transferts.

Un joueur doit, par contre, transférer des forces vers ou depuis un commandement *qu'il ne contrôle pas*, comme indiqué dans les OB. Par exemple, si l'OB Allié indique qu'une force doit se transférer dans le commandement d'Afrique du Sud (qui n'est contrôlé par le joueur Allié dans aucun scénario), le joueur Allié doit donc y transférer ces forces.

Les forces d'un joueur ne peuvent pas entrer ou attaquer un hex qui ne se trouvent pas dans un commandement sous son contrôle volontairement. Une unité forcée d'entrer dans un tel hex (par exemple, suite à une retraite après combat) 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, chacun représentant un demi mois (environ deux semaines). Chaque tour est composé d'un tour du joueur Allié suivi d'un tour de joueur de l'Axe.

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 terrestres et navales. (Note : seule le joueur Allié possède des unités navales). 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 ses unités c/m. Les deux joueurs peuvent engager des missions aériennes.

La séquence de jeu détaillée 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. Les activités mentionnées ci-dessus sont expliquées dans les règles suivantes.

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 division a une ZDC. Les brigades, les régiments et les cadres n'ont de ZDC que dans les zones météo F et G. Les bataillons n'ont jamais de ZDC. Par exemple, une brigade d'infanterie dans l'hex 18A : 4317 (zone météo F) exercerait une ZDC dans les hexs 4416, 4417, 4318, et 4217 (tous dans la zone météo F) mais pas dans les hexs 4316 et 4216 (tous deux dans la zone météo E).

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 capacité 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 capacité 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 de terrain se trouvant dans l'hex où elle se rend. Le tableau des effets du

terrain liste l'effet des hexs sur le mouvement. A moins qu'autre chose ne soit indiqué dans le tableau, les effets sur le mouvement d'un type de terrain affecte toutes les unités. Certains types de terrains affectent les unités selon leur classe ou leur type, comme indiqué dans le tableau : 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 1 PM à une unité le fait de traverser un côté d'hex de rivière, 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* – tout terrain dans lequel une unité n'a pas le droit d'entrer – sont indiqués sur le tableau des effets du terrain. Par exemple, aucune unité ne peut traverser un côté d'hex de mer et un tel côté d'hex est un terrain interdit pour toutes les unités.

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 de 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.

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* : Dans toutes les zones météo, lorsqu'elle se déplace sur une route (règle 7B), n'importe quel type de terrain.
 - *Hexs* : Dans toutes les zones météo sauf F et G, lorsqu'elle ne se déplace pas sur une route,

n'importe quel type de terrain sauf montagne et terrain interdit.

- *Côtés d'hexs* : Dans toutes les zones météo sauf F et G, lorsqu'elle ne se déplace pas sur une route, n'importe quel type de terrain sauf montagne et terrain interdit.

Notez que dans les zones météo F et G une unité ne peut utiliser le mouvement admin qu'en se déplaçant sur une route.

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 brigade d'infanterie 2-8 Alliée à Haifa (19A : 4305) se déplace par transport naval jusqu'à Alexandrie (19A : 2416), en dépensant 2 PM ; puis se déplace par mouvement ferroviaire opérationnel jusqu'à Matruh (19A : 1218), en dépensant 3 PM de plus, puis se déplace par mouvement admin le long de la route côtière jusqu'à l'hex 19A : 0608, en dépensant les 3 derniers PM de sa capacité de mouvement.
- Si elle a une ZDC, elle la perd pour le restant de la phase de mouvement dès qu'elle a commencé son mouvement admin.
- 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. *Note* : Tous les hexs adjacents à une ville multi-hexs sont reliés par des voies ferrées à haut débit.

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 le 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.

Chaque ville-point, hex de ville majeure, et chaque port majeur est une *gare de triage* si la ville ou le port se trouve sur voie ferrée. Les gares de triage ont les capacités ferroviaires suivantes : ville point et port standard 1 RE, hexs de villes majeures et ports majeurs 2 RE. Si un hex contient à la fois une ville et un port pouvant tous deux se qualifier pour être une gare de triage, alors la capacité de la gare est la plus grande des deux capacités. Par exemple, un hex contenant une ville point (1 RE) et un port majeur (2 RE) aurait une gare de triage d'une capacité de 2 RE. Les gares de triage sont utilisées dans les règles sur les réseaux ferroviaires (Règle 7A) et le 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. A cause de la nature limitée des réseaux ferroviaires impliqués, cette règle n'est pas utilisée dans *War in the Desert*.

3. Écartement. Les voies ferrées représentées sur la carte utilisent différents écartements : standard, large, métrique, et étroit. Les plupart des voies sont à écartement standard ; les exceptions sont les suivantes :

- *Ecartement Large* : La ligne à haut débit en Turquie partant de Sarikamis (21A : 1409) jusqu'à la frontière Soviétique, et la ligne à haut débit en Iran partant de Tabriz (32 : 0229) vers le nord de la carte.
- *Ecartement Etroit* : Toutes les lignes à bas débit en Afrique du Nord Française, en Libye, en Palestine, au Levant, et en Transjordanie. (Notez que, par exemple, en Afrique du Nord Française, les lignes à haut débit sont à écartement standard, alors que les lignes à bas débit sont à écartement étroit).
- *Ecartement Métrique* : Toutes les lignes à bas débit en Irak et la ligne à bas débit en Turquie entre Izmir (20A : 1131), Manisa (20A : 1029), et Afyonkarahisar (20A : 1319).

Une unité qui utilise des voies ferrées à écartement standard et non standard pendant son mouvement ferroviaire opérationnel doit payer un coût de transfert lorsqu'elle passe d'un écartement à l'autre : 1 PM pour le mouvement ferroviaire opérationnel.

4. 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 chars compterait comme 2 RE.

Si une unité utilise une ligne à bas débit 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 débit.

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.

5. Réseaux ferroviaires. Les voies ferrées de la carte sont divisées en différents réseaux ferroviaires, comme indiqué dans les sections initiales des OB. Il y a huit réseaux différents sur les cartes :

- *Réseau d'Afrique du Nord Française* : Tous les hexs de voies ferrées en Afrique du Nord Française.
- *Réseau Tripolitain* : Tous les hexs de voies ferrées en Tripolitaine.
- *Réseau de Cyrénaïque* : Tous les hexs de voies ferrées à bas débit en Cyrénaïque.
- *Réseau du Moyen-Orient* : Tous les hexs de voies ferrées à haut débit en Cyrénaïque et tous les hexs de voies ferrées en Egypte, Palestine et Transjordanie.
- *Réseau du Levant* : Tous les hexs de voies ferrées au Levant.
- *Réseau de Turquie* : Tous les hexs de voies ferrées en Turquie sauf les hexs de voies ferrées à écartement large (la ligne partant de Tabriz (32 : 0229) vers le nord de la carte).
- *Réseau d'Irak* : Tous les hexs de voies ferrées en Irak.
- *Réseau d'Iran* : Tous les hexs de voies ferrées en Iran à l'exception des hexs à écartement large (la ligne partant de Tabriz (32 : 0229) vers le nord de la carte).

Les OB indiquent les capacités de départ des réseaux en RE, au début du scénario.

Une unité utilisant le mouvement ferroviaire sur un réseau compte dans la capacité du joueur qui le possède. Si une unité utilise plus d'un réseau pendant un tour, cette unité est comptée dans la capacité de chaque réseau utilisé. *Exemple* : Une division d'infanterie Britannique (3 RE) part du Levant vers une destination en Egypte, en utilisant le réseau du Levant et du Moyen-Orient. Cette unité utilise donc 3 RE du réseau du Levant et 3 RE du réseau du Moyen-Orient.

a. Capture de Capacité. La capacité sur un réseau ferroviaire peut être gagnée ou perdue à travers la capture des gares de triage. Lorsque le joueur ennemi capture (ou recapture) une gare de triage, le joueur qui la possédait précédemment perd sa valeur dans la capacité du réseau de la gare capturée et le joueur qui l'a capturée gagne la moitié de sa valeur en RE pour la capacité de ce réseau ferroviaire (arrondissez les fractions au 0.5 RE le plus proche).

Lorsqu'une gare de triage est capturée, la capacité capturée ne peut pas être utilisée par le joueur capturant pendant ce tour

de joueur ; elle peut être utilisée pendant les tours de joueurs amis suivants.

Exemple : Au cours d'une partie, les forces de l'Axe percent les lignes Alliées et capturent l'hex de ville majeure d'Alexandrie (19A : 2416), une gare de triage de 2 RE sur le réseau du Moyen-Orient. Le joueur Allié perd 2 RE de capacité sur ce réseau alors que le joueur de l'Axe gagne une capacité de 1 RE sur ce réseau. Si le joueur Allié recapture ensuite Alexandrie, le joueur de l'Axe perdrait 1 RE de capacité sur ce réseau, et le joueur Allié gagnerait 0.5 RE sur ce réseau. Si l'Axe capture de nouveau Alexandrie, le joueur Allié perdrait 0.5 RE de capacité sur le réseau, et le joueur de l'Axe ne gagnerait aucune capacité sur ce réseau (la moitié de 0.5 donne 0.25 qui est arrondi à 0).

6. 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) peut 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 Matruh (inclus) (19A : 1218) jusqu'à El Alamein (inclus) (19A : 2119), placez un marqueur de ligne coupée au Matruh, orienté vers l'est, et placez en un autre orienté vers l'ouest à El Alamein.

7. Construction de voies ferrées. Au début du jeu, la ligne ferroviaire de Matruh (19A : 1218) à Tobruk (18A : 4817) n'existe pas. Placez un marqueur de ligne coupée à Matruh pour l'indiquer. Cette ligne de transport n'existe pas du tout (en tant que voie ferrée ou route) jusqu'à ce qu'elle soit construite. La ligne ferroviaire peut être utilisée jusqu'à l'hex contenant le marqueur de ligne détruite, mais pas au-delà.

Le joueur Allié peut commencer à construire la ligne à raison d'un hex par tour à partir de son tour de joueur en Aug II 41. Pendant la phase de mouvement Alliée, l'hex adjacent au marqueur de ligne détruite peut devenir un hex de voie ferrée si les conditions suivantes sont remplies :

- 1) Le joueur Allié possède l'hex contenant le marqueur de ligne détruite et l'hex de construction.
- 2) Les deux hexs sont en ravitaillement général.
- 3) Aucun des hexs n'est adjacent à une unité de l'Axe.
- 4) Une unité de construction d'1 RE dépense au moins 3 PM dans l'hex de construction pour construire la voie.

Si les conditions sont satisfaites, le joueur Allié peut étendre la voie d'1 hex. La ligne ferroviaire nouvellement construite est pleinement opérationnelle (comme ligne ferroviaire et comme route) dès qu'elle est construite.

Exemple : Pendant la phase de mouvement Alliée du tour Aug II 41, une brigade de construction Britannique Coloniale dépense 3 PM dans l'hex de construction pour construire la ligne ferroviaire ; toutes les autres conditions pour la construction sont satisfaites. Le joueur Allié peut donc déplacer le marqueur de ligne détruite dans l'hex 19A : 1119. La ligne est maintenant pleinement opérationnelle jusqu'à l'hex 19A : 1119.

B. Routes.

Une unité se déplaçant le long d'une route paye le coût en PM du terrain clair 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

Seul un nombre limité d'unités peut s'empiler dans un hex.

A. Limite d'Empilement.

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.

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 retraire en violation des limites d'empilement, elle doit continuer à retraire 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 clair 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 clair, même si ces hexs peuvent contenir plus d'unités.

Notez que 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 dans les 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 :

- 1) Vérifiez si toutes les unités qui attaquent sont ou non en ravitaillement de combat (règle 12).
- 2) 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 naval dans l'hex.
- 3) 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 naval dans l'hex.
- 4) 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.
- 5) 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 impliquées 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 subit 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 : 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 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 navale 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 est retournée 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 5 points de force réduite en cadre à 2 points de force est comptée comme une perte de 5 et non pas de 3.

F. Mouvement Après Combat.

1. Retraites. Lorsqu'une unité doit retraiter, 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 retraiter, 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 seule. 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 (ou des) côtés 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'AEC 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 se retirer avant combat. Lors de la résolution d'une attaque contre un hex contenant des unités qui peuvent se retirer avant combat, le joueur attaquant doit indiquer toutes les forces qui attaquent l'hex. Le joueur défenseur peut alors faire se retirer avant le 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 se retiré avant combat. Si il reste des unités dans l'hex attaqué, le combat est résolu. Si toutes les unités en défense dans l'hex se retirent 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, un régiment de panzer Allemande (1 RE) a 1 RE d'AECA.

2. Demi. Chaque RE de l'unité est compté comme étant à moitié capable. Par exemple, une brigade blindée Britannique (1 RE) est comptée comme 1/2 RE d'AECA ; le 1/2 RE restant est compté 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'un régiment d'artillerie 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 divisions d'infanterie Italiennes 3-6 (4 RE, pas d'AECA), une division de panzer 9-10 (2 RE, total AECA) et deux régiments d'artillerie (total 2 RE neutres, qui ne sont donc pas comptés) lancent une attaque. Deux des 6 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 9-10, deux divisions d'infanterie Italiennes 3-6, et deux régiments d'artillerie attaquent par temps clair. Les unités d'artillerie sont neutres en AECA et ne sont pas comptées. Sur les six RE pour la proportion deux 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 régiment de blindés légers et un cadre d'infanterie sont en défense par temps clair. Le régiment de blindés 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 :* Un régiment de Panzergrenadiers (total AECA) et deux régiments de blindés légers (demi AECA) attaquent ensemble par temps clair. En traitant les unités de blindés légers comme neutre, leurs RE ne sont pas comptés. L'attaque a donc 1 RE d'AECA sur un total de 1 RE pour un modificateur d'AECA de +3.

Sinon, l'attaque aurait eu 1 RE d'AECA sur 3 RE au total, pour un modificateur d'AECA de +1.

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 : Un régiment de panzer, un régiment d'infanterie motorisée, et deux régiments d'artillerie attaquent. Sur un total de 4 RE, 1 est AECA et les 3 restants sont neutres. Par contre, seulement 2 (2 x 1) d'entre eux sont comptés comme neutres ; le RE restant est compté comme n'ayant aucune capacité. Il y a donc 2 RE pour la proportion dont 1 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 Britannique 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.

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 seules tout leur potentiel, à cause d'un manque d'armes de soutien. Ces unités sont des unités non soutenues.

Les unités suivantes sont soutenues :

- Toutes les divisions.
- 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 d'artillerie ou un QG de division avec l'indicateur de soutien peut soutenir jusqu'à 3 RE d'unités supplémentaires ; toute autre unité avec l'indicateur de soutien se soutien elle-même uniquement. Notez que certaines divisions possèdent un indicateur de soutien et par conséquent ne peuvent 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.

Note : Dans les ordres de bataille et dans les règles, une astérisque suivant les valeurs d'une unité indique que cette unité est soutenue. Par exemple, « brigade d'infanterie 3-8* » signifie une brigade d'infanterie soutenue avec une force de combat de 3 et une valeur de mouvement de 8. « brigade d'infanterie 3-8 » signifie une brigade d'infanterie 3-8 non soutenue.

Règle 12 — Ravitaillement

Le ravitaillement affecte les capacités des unités en mouvement et en combat. Pour la plupart des fonctions du jeu, les unités opèrent à plein rendement lorsqu'elles sont en ravitaillement général; elles opèrent moins efficacement lorsqu'elles ne sont pas en ravitaillement général. De plus, les unités doivent être en ravitaillement d'attaque pour pouvoir attaquer à pleine puissance.

A. Lignes de Ravitaillement.

Les conditions de ravitaillement d'une unité dépendent du tracé 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 unités peuvent être ou non en ravitaillement général. Les deux camps vérifient le statut de ravitaillement de leurs unités pendant la phase initiale de chaque tour de joueur. Les unités qui ne sont pas en ravitaillement général à ce moment le sont pendant le tour de joueur entier.

Pendant la phase de combat, les unités qui attaquent peuvent être ou non en ravitaillement d'attaque. Le joueur en phase détermine le statut de ravitaillement des unités qui attaquent au début de leur attaque (voir règle 9A). Les unités qui ne sont pas en ravitaillement d'attaque à ce moment ne sont pas en ravitaillement d'attaque pendant la résolution de l'attaque. (Notez que les unités qui attaquent ont leur statut de ravitaillement déterminé au début de leur attaque et pas au début de la phase de combat. Il est possible que la résolution d'attaques précédentes, à travers l'élimination ou la retraite d'unités, puisse affecter la détermination du ravitaillement d'attaque pour les attaques ultérieures de la phase de combat.)

Une unité est en ravitaillement d'attaque ou général si une ligne de ravitaillement peut être tracée depuis l'unité jusqu'à une source de ravitaillement.

- Lors de la détermination du ravitaillement général, une ligne de ravitaillement peut avoir deux éléments :

terrestre et routier/ferroviaire. Les éléments doivent être tracés dans l'ordre suivant : terrestre et routier/ferroviaire.

- Lors de la détermination du ravitaillement d'attaque, une ligne de ravitaillement ne peut avoir qu'un seul élément : terrestre. Notez qu'un élément routier/ferroviaire ne peut pas être tracé pour le ravitaillement d'attaque.

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

2. Routier/ferroviaire. L'élément routier/ferroviaire d'une ligne de ravitaillement doit être tracé jusqu'à une source de ravitaillement. Une ligne de ravitaillement routière/ferroviaire ne peut être tracée que le long de n'importe quelle combinaison de route/voie ferrée (haut et bas débit) dans des hexs sous possession amie.

C. Ravitaillement Général.

Chaque camp à ses propres sources de ravitaillement général, comme indiqué ci-dessous.

1. Terminaux de ravitaillement. Chaque camp possède ses propres terminaux de ravitaillement, qui peuvent être utilisés comme source de ravitaillement général uniquement pour les unités de ce camp. Chaque nation ou région neutre a ses propres terminaux de ravitaillement, qui peuvent être utilisés comme sources de ravitaillement général uniquement pour les unités de cette nation ou région. Ces terminaux de ravitaillement sont indiqués dans les ordres de bataille.

Les Alliés et l'Axe peuvent ouvrir de nouveaux terminaux de ravitaillement au cours du jeu. A n'importe quel moment au cours d'un tour de joueur, le joueur en phase peut déclarer un port majeur ami (voir Règle 30A) pour être ouvert comme un terminal de ravitaillement. (Les ports majeurs capturés au cours de ce tour de joueur peuvent être ouverts ainsi que les ports majeurs déjà amis avant ce tour de joueur.) A partir du prochain tour de joueur, le port est un terminal de ravitaillement pour le joueur qui l'a ouvert. *Exemple :* Pendant le tour Allié de Jan II 43, les forces Alliées capturent Tripoli en Libye ; le joueur Allié déclare immédiatement qu'il ouvre le port en tant que terminal de ravitaillement. A partir du tour de joueur de l'Axe de Jan II 43, Tripoli est un terminal de ravitaillement Allié.

A cause de limitations géographiques et militaires, chaque camp a certaines restrictions pour l'ouverture de nouveaux terminaux de ravitaillement :

- Le joueur de l'Axe ne peut ouvrir que des ports majeurs amis en Mer Méditerranée comme terminaux de ravitaillement ; il ne peut pas ouvrir de terminaux ailleurs (comme dans l'Océan Atlantique, la Mer Rouge ou le Golfe persique par exemple).
- Le joueur Allié ne peut pas ouvrir Valletta (18A : 0407) comme terminal de ravitaillement.

Un joueur ne peut pas fermer volontairement un de ses terminaux de ravitaillement, même si les unités ennemies sont sur le point de le capturer.

Un terminal de ravitaillement est fermé et n'existe plus si l'hex passe sous possession ennemie. Si l'hex repasse ensuite sous possession amie, le joueur n'est pas obligé d'y ouvrir un

terminal de ravitaillement. Dans certains cas, le joueur ne pourra plus y ouvrir de terminal de ravitaillement. *Exemple* : Téhéran (32 : 1512) est un terminal de ravitaillement pour les unités Iraniennes. Au cours du jeu, supposez que l'Iran rejoigne l'Axe, et qu'ensuite les Alliés capturent Téhéran (en fermant ainsi le terminal de ravitaillement), et qu'ultérieurement l'Axe recapture Téhéran. Comme Téhéran n'est pas un port majeur, l'Axe ne peut pas ouvrir Téhéran comme terminal de ravitaillement).

2. Sources de Ravitaillement Générales Uniquement pour l'Axe. En plus des terminaux de ravitaillement de l'Axe, la zone hors carte d'Europe Métropolitaine et chaque port possédé par l'Axe dans les îles centrales de la Méditerranée et des îles Egée est une source de ravitaillement général pour les unités de l'Axe (uniquement).

3. Points de Ravitaillement Général. Une unité peut tirer son ravitaillement général à partir de points de ravitaillement général au lieu d'utiliser une source de ravitaillement général. Une unité peut utiliser les points de ravitaillement général amis si elle peut tracer une ligne de ravitaillement terrestre jusqu'à eux. Chaque point de ravitaillement général fournit du ravitaillement général pour 1 RE.

Une unité tirant son ravitaillement général depuis des points de ravitaillement général est en ravitaillement général pour le tour de joueur entier. Par contre, l'utilisation de points de ravitaillement général n'annule ni ne retarde le nombre de tours où une unité n'est pas en ravitaillement général. *Exemple* : Une unité de l'Axe n'est plus en ravitaillement général depuis trois tours, et devrait maintenant commencer son quatrième tour en non ravitaillement général. Par contre, l'unité tire son ravitaillement depuis un point de ravitaillement général ; elle est en ravitaillement général pour le tour de joueur en cours mais à quand même commencé son quatrième tour en non ravitaillement général, pour les règles du ravitaillement général. Si elle est isolée, elle ne sera pas vérifiée pour élimination, car elle est en ravitaillement général.

Les points de ravitaillement général peuvent être générés dans des sources de ravitaillement général ou à partir de pas de ravitaillement d'attaque, comme expliqué ci-dessous. Ils sont générés pendant la phase initiale, après que les deux joueurs aient vérifié le statut de ravitaillement général de leurs unités. (Notez que ceci signifie qu'une unité ne peut pas tirer son ravitaillement d'un point de ravitaillement dans la phase où il a été généré). Utilisez des marqueurs pour indiquer la présence et le nombre de points de ravitaillement général dans un hex.

Une fois généré, un point de ravitaillement général reste en jeu pendant trois phases initiales : la phase initiale dans laquelle il a été généré et les deux phases initiales suivantes. Il est retiré à la fin de la troisième phase initiale. Par exemple, si un point de ravitaillement général de l'Axe est généré pendant la phase initiale de Dec I 40 du joueur de l'Axe, il reste en jeu pendant la phase initiale (et le tour de joueur) Allié de Dec II 40 et jusqu'à la fin de la phase initiale du tour de joueur Dec II 40 de l'Axe.

Voir la section 12H ci-dessous pour les caractéristiques communes des points de ravitaillement général, les pas de ravitaillement d'attaque et les points de ressources.

Note : Certaines règles spécifient qu'une ligne de ravitaillement doit être tracée jusqu'à une source de ravitaillement générale. Une telle ligne ne peut pas être tracée jusqu'à un point de ravitaillement général.

a. Points de Ravitaillement d'une Source de Ravitaillement Générale.

Pendant la Phase Initiale d'un joueur, ses sources de ravitaillement générales peuvent générer des points de ravitaillement.

- Un terminal de ravitaillement peut générer un maximum de 2 points de ravitaillement général. A cause de diverses contraintes de ravitaillement, un joueur ne peut pas générer des points de ravitaillement général dans les terminaux de ravitaillement des nations ou des régions neutres, même si ce neutre à rejoint son camp.
- Une source de ravitaillement générale pour l'Axe uniquement (selon la section C2 plus haut) génère un maximum de 4 points de ravitaillement.

Note : Un joueur n'est pas obligé de générer des points de ravitaillement général dans ses sources de ravitaillement général. Dans la plupart des cas, le joueur n'aura aucun besoin de ces points et gaspillera tout simplement son temps à calculer et à placer ses points.

b. Points de Ravitaillement de Pas de Ravitaillement d'Attaque.

Pendant n'importe quelle phase initiale, un joueur peut convertir des pas de ravitaillement d'attaque amis en points de ravitaillement général. Retirez le pas de ravitaillement d'attaque de la carte et remplacez le par 12 points de ravitaillement général. (Un joueur ne peut pas inverser ce processus; les points de ravitaillement général ne peuvent pas être utilisés pour générer des pas de ravitaillement d'attaque).

D. Ravitaillement d'Attaque.

Chaque pas de ravitaillement d'attaque ami est une source de ravitaillement d'attaque pour 10 RE d'unités amies. Un pas de ravitaillement d'attaque utilisé de cette manière est retiré du jeu à la fin de la phase de combat dans laquelle il a été utilisé pour fournir du ravitaillement d'attaque.

E. Effets du Ravitaillement.

Une unité en ravitaillement général opère normalement sauf que sa force d'attaque est réduite de moitié. Une unité en phase, quelle que soit sa condition de ravitaillement général, ne peut attaquer à pleine puissance que si elle est en ravitaillement d'attaque.

Une unité qui n'est pas en ravitaillement général voit ses capacités restreintes, selon le nombre de tours consécutifs où elle n'est pas en ravitaillement général. Un tour de non ravitaillement général est composé de deux tours de joueur consécutifs. (*Exemple* : Une unité de l'axe est jugée en non ravitaillement général pendant la phase initiale de Dec I 40, et le reste ensuite. Son premier tour de non ravitaillement général est composé du tour de joueur de l'Axe de Dec I 40 et du tour de joueur Allié de Dec II 40). Utilisez les marqueurs de statut de ravitaillement pour indiquer les unités qui ne sont pas en ravitaillement général.

Au premier tour de non ravitaillement général, une unité a sa force d'attaque divisée par quatre si (et seulement si) l'unité est isolée. Au premier tour de non ravitaillement général, une unité c/m (quel que soit son statut d'isolement) a sa capacité de mouvement réduite de moitié. Les forces de défense et AA, les capacités antichars, et (pour une unité non c/m) la capacité de mouvement ne sont pas affectées.

A partir du deuxième tour de non ravitaillement général, une unité (qu'elle soit isolée ou non) a sa force d'attaque

divisée par quatre, et ses forces de défense, AA, et capacité de mouvement sont réduites de moitié. Une unité avec une ZDC à maintenant une ZDC réduite. L'unité n'est plus capable d'effets blindés/antichars ; elle est traitée comme n'ayant aucune capacité pour le calcul de l'AEC et l'ATEC.

F. Pas de Ravitaillement d'Attaque

Les pas de ravitaillement d'attaque sont utilisés pour placer les unités en ravitaillement d'attaque. Un pion de ravitaillement est utilisé comme marqueur pour les pas de ravitaillement d'attaque. Le joueur qui les possède peut faire fusionner et disperser librement ses pions de ravitaillement à tout moment, tant que le nombre total de pas de ravitaillement dans l'hex ne change pas. Par exemple, un joueur peut faire fusionner deux pions de ravitaillement d'attaque d'1 point présents dans le même hex en un seul pion 2 points de ravitaillement d'attaque.

Les pas de ravitaillement d'attaque peuvent être convertis en points de ressources (les points de ressources sont expliqués dans la section 12G ci-dessous) au taux de un point de ravitaillement d'attaque pour trois points de ressources. Le joueur qui les possède peut convertir un maximum de un pas de ravitaillement d'attaque lors de chacune de ses phases initiales. Lorsqu'un pas de ravitaillement d'attaque est converti en points de ressources, les points de ressources ne peuvent pas ensuite être reconvertis en points de ravitaillement d'attaque.

Voir la section 12H plus bas pour les caractéristiques communes entre les points de ravitaillement général, les pas de ravitaillement d'attaque et les points de ressources.

G. 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. Le joueur qui les possède peut faire librement fusionner ou disperser ses points de ressources à tout moment, tant que le nombre de points de ressources dans l'hex ne change pas. Par exemple, un joueur peut disperser un pion de 3 points de ressources en trois pions de 1 point de ressources.

H. Caractéristiques Communes du Ravitaillement et des Ressources.

Les points de ravitaillement général, les pas de ravitaillement d'attaque, et les points de ressources sont appelés éléments de ravitaillement/ressources pour cette règle.

Un élément de ravitaillement/ressources ne compte pas dans l'empilement, n'a pas de force de combat, et n'a pas de ZDC. Un tel élément dans un hex est ignoré lorsqu'un combat ou un débordement s'y produit ; il n'est jamais éliminé ni retiré suite à un résultat de telles actions.

Le joueur en phase peut volontairement éliminer n'importe quel nombre d'éléments de ravitaillement/ressources à n'importe quel moment de son tour de joueur.

Les éléments de ravitaillement/ressources amis présents dans un hex capturé par le joueur ennemi peuvent soit être éliminés, soit capturés. Le joueur qui capture l'hex lance un dé pour chaque élément présent dans l'hex et consulte la Table de Succès. Un résultat *Succès* signifie que l'élément est capturé ; n'importe quel résultat *Echec* signifie que l'élément est détruit (éliminé).

Un élément de ravitaillement/ressources peut se déplacer tout seul par le train, dans ce cas il peut se déplacer d'un maximum de 40 hexs en utilisant le mouvement ferroviaire opérationnel. Il n'a pas de capacités de mouvement terrestre intrinsèque. Néanmoins, un élément de ravitaillement/ressources peut être déplacé par des points de mouvement de ravitaillement ou par transport naval ou aérien.

1. Points de Mouvement de Ravitaillement (PMR).

Chaque camp a un certain nombre de PMR, comme indiqué dans les ordres de bataille. Le nombre de PMR d'un joueur est le nombre total de PMR qu'il peut utiliser pendant un tour pour déplacer des éléments. Un PMR permet de transporter 3 RE d'éléments de ravitaillement/ressources. Un PMR peut larguer un élément de ravitaillement/ressources à tout moment au cours de son mouvement ; il peut également ramasser un élément au cours de son mouvement, du moment que la limite de 3 RE n'est pas dépassée.

Il coûte 1 PM pour déplacer un PMR d'un hex par la route. Le coût de déplacement d'un PMR en dehors d'une route est trois fois le coût du terrain pour une unité c/m. Un PMR ne peut pas bouger dans ou à travers un hex en ZDC ennemie à moins qu'une unité amie n'occupe l'hex. Un PMR quittant ou se déplaçant à travers une ZDC ennemie paye des PM supplémentaires : 2 PM pour quitter un hex en ZDC ennemie, et 3 pour bouger directement d'un hex en ZDC ennemie à un autre hex en ZDC ennemie.

Exemple : Le joueur Allié à un pas de ravitaillement d'attaque à Alexandrie (19A :2416) ; il a 30 PMR de disponibles. Il déplace la cargaison par rail jusqu'à Matruh (19A :1218) pour un coût de 0 PMR (ceci utilise 3 RE de capacité ferroviaire du réseau du Moyen Orient), puis par route jusqu'à 19A :0519 au coût de 7 PMR, puis au sud à travers champs jusqu'à 19A :0523, pour un coût de 18 PMR (en payant le coût triple pour le côté d'hex de falaise traversé ainsi que les trois hexs de terrain clair et l'hex de désert caillouteux). Le joueur Allié a dépensé 25 PMR et il lui en reste 5.

Le joueur Allié a des groupes de PMR séparés pour chaque commandement (les commandements sont expliqués dans la Règle 3F). Les PMR d'un commandement ne peuvent pas être utilisés pour déplacer des éléments de ravitaillement/ressources dans un autre commandement. Pendant n'importe quelle phase initiale Alliée, le joueur Allié peut transférer des PMR entre ses commandements, si une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur peut être tracée depuis un terminal de ravitaillement Allié dans un commandement jusqu'à un autre terminal de ravitaillement Allié dans un autre commandement. Le joueur Allié, par contre, ne peut pas volontairement transférer des PMR en réduisant un commandement avec 5 PMR ou plus à moins de 5 PMR, tant qu'il a au moins un terminal de ravitaillement dans le commandement. (Notez que si un commandement avec 5 PMR ou plus est involontairement réduit à moins de 5 PMR, suite à une action ennemie, le joueur Allié n'est pas obligé de transférer des PMR à ce commandement).

Le joueur de l'Axe n'a qu'un seul groupe de PMR, pour tous ses commandements sur la carte.

2. Transport Aérien et Naval. Des unités aériennes de transport et des points de transport naval peuvent transporter des objets de ravitaillement/ressources, comme expliqué dans les Règles 20F et 31.

Règle 13 – Débordements

Les unités en phase peuvent déborder les unités ennemies pendant les phases de mouvement et d'exploitation. Le joueur en phase fait 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. 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 d'au moins 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 tous les effets du terrain, du ravitaillement, de l'empilement et du soutien. La force de débordement d'une unité est sa force d'attaque modifiée par sa condition de ravitaillement (selon la Règle 12E).

Les unités débordées perdent leurs ZDC au moment du débordement. Chaque unité qui déborde doit ensuite dépenser suffisamment de PM pour entrer dans l'hex débordé, en payant tous les coûts de terrain, de ZDC, et de débordement. (Notez que les coûts de ZDC ne sont pas payés à cause des unités dans l'hex débordé, mais à cause des unités ennemies dans les hex adjacents). Chaque unité qui déborde doit payer un coût de débordement, comme indiqué sur la Table des Coûts de Mouvement de Débordement. Une unité qui n'a pas assez de PM pour payer le coût du débordement ne peut pas y participer, même si elle ne s'est pas du tout déplacée pendant cette phase.

Les unités qui débordent peuvent utiliser le taux de mouvement sur route lorsqu'elles exécutent un débordement si toutes les autres conditions pour le mouvement sur route sont remplies.

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 chaque unité qui déborde doit dépenser les PM nécessaires pour entrer dans l'hex, même si elle n'avance pas. Après un débordement, les unités peuvent continuer de bouger si elles ont suffisamment de PM restants.

Une unité avec une force de défense de 0 peut être débordée à 12 :1 par n'importe quelle unité avec une force d'attaque supérieure à zéro.

Règle 14 – Unités Terrestres Spéciales

A. Génie

1. Construction. Le génie de construction et les autres unités de construction ont différentes capacités de construction, comme expliqué ci-dessous.

Une unité de construction peut construire un fort dans n'importe quel hex sauf un terrain interdit ou un hex contenant déjà un fort ou une forteresse. L'unité commence la construction d'un fort pendant sa phase initiale et doit être en ravitaillement général. (Placez un marqueur de fort en construction sur l'unité pour indiquer la construction). Il faut un tour de jeu pour construire un fort en terrain clair ou difficile et deux tours de jeu dans tous les autres terrains. Par exemple, si un fort dans un hex de sable est commencé pendant la phase initiale Alliée de Jul I 41, alors il sera terminé pendant la phase initiale Alliée de Aug I 41. (lorsqu'il est terminé, retournez le marqueur de fort sur son côté

terminé). Si l'unité de construction quitte l'hex avant que le fort ne soit construit, le marqueur de fort est retiré de la carte.

Une unité de construction peut améliorer la condition d'une forteresse, en la faisant passer de normale à améliorée. L'unité de construction doit occuper l'hex contenant la forteresse à améliorer et suivre la même procédure que pour la construction d'un fort. Une fois la procédure terminée, la forteresse est améliorée. (Les forteresses sont expliquées dans la Règle 37B3).

Une unité de construction peut construire un aéroport permanent d'une capacité de 3 dans n'importe quel hex, sauf un hex de sable, de montagne, de marais boisé, de terrain interdit, ou dans un hex contenant déjà un aéroport permanent (la Règle 17 couvre les aéroports en détail). L'aéroport est construit de la même manière qu'un fort, en prenant un tour de jeu pour être construit dans un hex de terrain clair ou difficile, et tours de jeu dans n'importe quel autre terrain.

Le possesseur de l'unité doit dépenser un point de ressources pour chaque fort qu'il construit, pour chaque forteresse qu'il améliore, et pour chaque aéroport permanent de capacité 3 construit. Pour commencer la construction, le joueur doit tracer une ligne de ravitaillement terrestre depuis l'unité de construction jusqu'aux points de ressources utilisés pour la construction. Les points de ressources sont dépensés lorsque l'unité commence la construction. Si la construction n'est pas terminée, pour n'importe quelle raison, les points de ressources ne sont pas récupérés.

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 6PM pour être construit dans un terrain clair ou difficile ; et 12 PM dans un autre terrain. Une fois construit, un aéroport temporaire reste sur la carte seulement si une unité de construction maintient l'aéroport en restant à tout moment dans son hex. (L'unité n'a pas besoin d'être celle qui a construit l'aéroport, et elle ne dépense pas de PM pour la maintenance de l'aéroport, et peut dépenser des PM pour accomplir d'autres tâches dans l'hex). Si il n'y a plus d'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 la construction de l'aéroport permanent est terminée.

Une unité de construction peut démolir la capacité d'un port. Pour 3 PM dépensés par l'unité dans l'hex du port, un point de dégât est appliqué au port.

Une unité de construction peut réparer les ports, les bases aériennes et les 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 de l'élément à réparer. Il coûte à une unité de construction 2 PM pour retirer un dégât d'une base aérienne, 4 PM pour retirer un dégât d'un port ou d'une voie ferrée.

a. Météo. Le mauvais temps (la pluie, le gel, l'hiver, et la neige) dans une zone météo affecte les capacités de construction dans toute cette zone météo. Tous les coûts de constructions en PM sont doublés. Par exemple, il faut 4 PM pour réparer un pont de dégâts sur une base aérienne par mauvais temps. Tous les coûts de constructions basés sur des tours sont doublés. Par exemple, il faut 2 tours pour construire un aéroport permanent dans un terrain clair par mauvais temps.

Les aéroports temporaires ne peuvent pas être construits ou réparés dans une zone météo où il pleut.

b. Construction Rapide. Un joueur peut utiliser deux unités de construction ensemble pour accélérer une construction. Les unités de construction doivent être empilées ensemble au moment où leurs capacités de construction doivent être utilisées ensemble. 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 une voie ferrée, chacune dépense 2 PM (la moitié de 4) par beau temps, et 4 PM (la moitié de 8) par mauvais temps. Lorsque deux unités de construction sont utilisées pour construire un objet nécessitant un tour de jeu de construction, alors chaque unité dépense la moitié de sa capacité de mouvement pour la construction. Par exemple, si deux régiments de construction 0-6 sont utilisés pour construire un fort dans un hex de terrain difficile par temps clair, alors chaque unité dépensera 3 PM pour la construction.

Les coûts de construction ne peuvent pas être plus diminués, même si le joueur utilise trois unités de construction ou plus en même temps.

Note : La construction des forts et des aéroports permanents et l'amélioration des forteresses doit toujours commencer pendant la phase initiale, même si la construction rapide est utilisée.

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

Lorsqu'au moins 1/7è des RE attaquant une ville majeure ou n'importe quelle fortification avec un modificateur négatif (-1) (selon le Tableau des Effets des Fortifications) sont des unités du génie de combat, le dé de résolution de combat est modifié par +1. Les RE de l'artillerie en attaque ne sont pas comptés dans ce calcul. Si cette capacité spéciale est utilisée, alors les pertes obligatoires (voir la Règle 9J) sont subies par le 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 du génie de combat. En plus, une unité du génie d'assaut qui attaque ou se défend dans une ville majeure ou une forteresse à sa force de combat et sa taille en RE doublée pour le calcul des proportions du génie. Par exemple, un bataillon du génie d'assaut 1-8 attaquant une forteresse améliorée aurait une force d'attaque de 2 et compterait comme 1 RE pour la proportion du génie.

4. Génie Ferroviaire. Une unité du génie ferroviaire peut réparer une voie ferrée de la même manière qu'une unité de construction. Une unité du génie ferroviaire n'a pas d'autres capacités de construction.

B. Artillerie.

Les unités d'artillerie ne se défendent pas à pleine force à moins que le nombre de RE de non artillerie dans l'hex soit au moins égal au nombre de RE d'artillerie. Toutes les unités d'artillerie qui dépassent ce nombre se défendent avec une force de défense totale de la valeur *la plus basse* des valeurs suivantes :

- 1, ou
- la force de défense modifiée (selon le ravitaillement, le terrain, etc.) des unités d'artillerie (voir la Règle 9A).

Exemple 1 : Le joueur de l'Axe a trois régiments d'artillerie 2-8 et un régiment d'infanterie motorisée 2-10 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 totale. Les deux autres unités d'artillerie, qui devraient se défendre normalement avec une force de 4, se défendent avec une force totale de 1. Ainsi la force totale de l'hex est 5.

Exemple 2 : Le joueur de l'Axe se défend dans un hex avec : un régiment d'infanterie motorisée 2-10 (ravitaillé), un régiment d'artillerie 1-8 (ravitaillé), et un régiment d'artillerie 1-8 (non ravitaillé depuis 3 tours et donc avec la moitié de sa force de défense). Comme il n'y a qu'un RE de non artillerie dans l'hex, un seul régiment d'artillerie peut se défendre à pleine puissance (et le joueur de l'Axe choisi le régiment 1-8 ravitaillé). L'autre unité d'artillerie a une force de défense modifiée de 1/2 ce qui est inférieur à 1, et se défend donc avec une force de défense de 1/2 ce qui donne une force de défense totale de 3,5 pour l'hex.

Les unités d'artillerie n'attaquent pas à pleine puissance à moins que le nombre de RE de 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 d'attaque totale égale à *la plus faible* des valeurs suivantes :

- 1, ou
- la force d'attaque modifiée (par le ravitaillement, le terrain, etc) de l'unité d'artillerie (voir la Règle 9A).

C. Quartiers Généraux.

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

D. Types d'Unités Combinés.

Certains unités combinent deux symboles de types différents et ont les capacités des deux.

1. Unités de Montagnards. Toute unité avec le symbole de montagne est une unité de montagnards. Les unités de montagnards ont des avantages pour le mouvement et le combat dans certains types de terrains, comme indiqué dans le Tableau des Effets du Terrain. Ces capacités se rajoutent aux autres capacités de l'unité.

2. Unités Motorisées. Les unités des autres types ayant le symbole supplémentaire de motorisation sont des unités de combat/motorisées. Pour de telles unités, toutes les capacités AEC/ATEC indiquées comme étant nulle (-) pour l'unité non motorisée sur le Tableau d'Identification des Unités deviennent neutres lorsque l'unité est combat/motorisée, et l'unité possède de l'équipement lourd.

Une unité motorisée utilise toujours la colonne c/m pour les coûts de mouvement, quel que soit le type de l'unité. A part pour les unités d'artillerie motorisée, une unité motorisée utilise aussi les effets du terrain pour les unités c/m.

E. Unités avec Zéro en Mouvement.

Une unité avec une valeur de mouvement de 0 ne peut pas quitter l'hex qu'elle occupe. Elle ne peut pas être transportée par transport aérien ou naval. Elle ne peut pas retraiter et est éliminée si elle est obligée de le faire.

F. Commandos.

Toute unité avec le symbole de commando faisant partie de son symbole de type d'unité est une unité de commando. Par exemple, une unité avec le symbole de commando mécanisé est une unité de commando. Les unités de commando peuvent tenter des opérations commando, comme expliqué plus bas.

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

1. Retraite Avant Combat. Toutes les unités de commando peuvent retraire avant combat (voir la Règle 9I).

2. Attaque Surprise. Seules les unités Américaines OSS et les unités de commando Allemandes avec une force d'attaque imprimée de 1 ou plus peuvent utiliser la capacité d'attaque surprise.

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

G. Unités Mixtes.

Les unités mixtes étaient une expérimentation d'organisation de chars avec de l'infanterie. Elles ne sont pas motorisées (et donc, ne peuvent pas se déplacer pendant la phase d'exploitation), mais utilisent les coûts de mouvements c/m lorsqu'elles bougent. Pour les effets blindés et antichars, traitez les RE de ces unités de la façon suivante : 1/3 est blindé, et 2/3 sont de l'infanterie. Cette règle s'applique aux unités mixtes Britanniques et Italiennes.

H. Pions de Transport.

Les pions de transport améliorent les capacités de mouvement des unités. Les pions de transport, à la place du symbole de taille d'unité, indiquent la capacité maximum de RE qu'ils peuvent transporter. Par exemple, un pion de transport d'une capacité de 1 RE peut transporter un maximum d'1 RE d'unités.

Un pion de transport peut transporter des unités non motorisées et de l'artillerie, pendant les phases de mouvement et d'exploitation. (Un pion de transport est combat/motorisé). L'unité à transporter par un pion de transport pendant une phase doit commencer cette phase empilée avec le pion. Le pion et toutes les unités transportées sont ensuite traitées comme une seule unité pendant la phase.

Les pions de transport ont des capacités de mouvement, qui sont utilisées à la place des capacités de mouvement des unités transportées. Les unités transportées ne peuvent pas utiliser leurs propres capacités de mouvement.

Un pion de transport n'est pas obligé de transporter des unités et peut se déplacer indépendamment de toute unité. Il ne compte pas dans la limite d'empilement. Pour les règles de capacité ferroviaire, ravitaillement et transport naval, les pions de transport possèdent de l'équipement lourd et ont leur taille

en RE déterminée par la règle 3A3 (1/2 RE pour un pion d'une capacité de 1 RE, 1 RE pour un pion d'une capacité de 3 RE). Notez que la taille du pion, pour toutes les règles de transport, est toujours ajoutée à la taille de toutes les unités qu'il transporte.

Pour les règles de combat, un pion de transport est une unité avec zéro en force. Notez que les pions de transport ne peuvent pas transporter d'unités pendant la phase de combat et ne peuvent donc pas combat/motoriser des unités pendant cette phase.

Règle 15 – Dispersion et Assemblage des Unités

Plusieurs divisions peuvent se disperser en unités non divisionnaires, et plusieurs unités non divisionnaires peuvent s'assembler pour former des divisions.

A. Procédure.

Une division en phase peut se disperser en unités non divisionnaires pendant n'importe quelle phase de mouvement ou d'exploitation. Il n'y a pas de coût en PM pour la dispersion. Retirez l'unité de la carte, placez la dans la case appropriée de son Tableau de Jeu, et placez les unités dispersées dans son hex. La limite d'empilement peut être violée lorsqu'une unité se disperse, du moment que la limite n'est plus violée à la fin de la phase.

Les unités non divisionnaires peuvent s'assembler en division à la fin de n'importe quelle phase de mouvement ou d'exploitation, si les bonnes unités non divisionnaires sont empilées dans le même hex à ce moment. Retirez les unités non divisionnaires de la carte et placez la division dans l'hex. Si des unités non divisionnaires qui sont dans différents états de ravitaillement (Règle 12) sont assemblées en division, alors la division assemblée prend l'état de ravitaillement de l'unité la moins ravitaillée. De même, si des unités aéroportées non divisionnaires dans différents états de désorganisation (Règle 24A) sont assemblées en division, l'unité assemblée prend l'état de désorganisation de l'unité la plus désorganisée.

Notez que les unités en phase non c/m peuvent se disperser et s'assembler pendant la phase d'exploitation.

B. Tableaux de Jeu.

Les tableaux de jeu indiquent quelles divisions peuvent se disperser ou s'assembler. Chaque division à sa propre case personnalisée sur les tableaux. Lorsqu'une unité est dispersée, placez son pion dans la case appropriée du tableau ; lorsque l'unité est assemblée, placez les unités non divisionnaires qui la compose dans sa case. Les tableaux indiquent, par nationalité, type des unités, et valeurs des unités toutes les dispersions autorisées : une division doit se disperser avec les éléments non divisionnaires indiqués et est assemblée à partir des unités non divisionnaires indiquées.

En général, une division se disperse en unités non divisionnaires soutenues, ou en un QG et des unités divisionnaires non soutenues. Par exemple, une division d'infanterie britannique 8-8 peut se disperser en une brigade d'infanterie 3-8* et deux brigades d'infanterie 2-8*, les trois brigades étant soutenues ; ou en un QG de division 8, une brigade d'infanterie 3-8 et deux brigades d'infanterie 2-8.

Les divisions qui ne sont pas indiquées sur les tableaux ne peuvent pas se disperser.

C. Combinaisons de Dispersions.

1. Spécifique. Certaines divisions ne peuvent se disperser et s'assembler qu'à partir d'unités non divisionnaires spécifiques. Ces divisions avec des dispersions spécifiques sont identifiées en tant que telles sur les Tableaux de Jeu.

Ces divisions commencent ou entrent en jeu toujours dispersées, et les joueurs peuvent les assembler au cours du jeu. Ces divisions peuvent être assemblées en utilisant le QG de la division et les unités non divisionnaires qui portent l'ID de la division sur leur pion. Ces unités non divisionnaires ne peuvent pas être utilisées pour assembler une autre division. Par exemple, la 334^e Division d'Infanterie Allemande est une unité à dispersion spécifique : elle ne peut se disperser qu'en utilisant les unités non divisionnaires avec l'ID de division « 334 », et ces unités non divisionnaires ne peuvent être utilisées que pour assembler la 334^e.

2. Générale. Ce type de dispersion n'est pas utilisé dans ce jeu.

3. Flexible. Les divisions qui n'ont pas de dispersions spécifiques (voir C1 plus haut) ont des dispersions flexibles. Ces divisions commencent ou entrent en jeu toujours dispersées, et les joueurs peuvent les assembler au cours du jeu. Ces divisions peuvent être assemblées en utilisant le QG de division et n'importe quelle unité non divisionnaire appropriée en jeu. Par exemple, le joueur Allié peut assembler la Division d'Infanterie 7-8 Australienne en utilisant son QG de division et trois brigades d'infanterie Australiennes, quelles qu'elles soient, en jeu.

Un joueur ne peut pas mélanger les nationalités lorsqu'il assemble des divisions. Dans l'exemple précédent, les trois brigades d'infanterie 2-8 doivent toutes être Australiennes.

Une fois assemblée, une telle unité peut ensuite se disperser avec les mêmes unités non divisionnaires à partir desquelles elle a été assemblée. Par contre, si l'unité est à nouveau assemblée, elle peut être assemblée à partir d'éléments différents. *Exemple :* La 167^e Brigade d'Infanterie de l'Armée Britannique (2-8) a été utilisée pour l'assemblage d'une division d'infanterie Britannique 7-8. Lorsque cette division sera ultérieurement dispersée, la 167^e sera placée sur la carte. Si la division est assemblée encore après, la 167^e ne sera pas obligée de faire partie de la division.

Lors de l'assemblage d'une division à dispersion flexible, le joueur peut utiliser un élément plus puissant que ce qui est demandé par les Tableaux de Jeu. (Si il fait cela, par contre, la force de la division ne sera pas augmentée). L'unité doit avoir le même type d'unité, la même taille d'unité, et une capacité de mouvement supérieure ou égale à l'unité remplacée. Par exemple, le joueur Allié peut assembler une division 7-8 Britannique à partir de deux brigades d'infanterie 2-8 et une brigade d'infanterie 3-8, au lieu des trois brigades 2-8 demandées par le Tableau de Jeu Allié.

4. Divisions Blindées Britanniques. Certaines divisions blindées Britanniques sont initialement organisées en utilisant des groupes de soutien au lieu de QG divisionnaires, comme indiqué sur le Tableau de Jeu Allié. Lorsqu'une telle division est assemblée, elle doit contenir le groupe de soutien avec la même identification que la division. Par exemple, la 7^e Division Blindée (lorsqu'elle est organisée avec son groupe de soutien) doit être assemblée en utilisant le 7^e Groupe de Soutien. Une telle division peut néanmoins utiliser la dispersion flexible et peut contenir n'importe quelles brigades blindées appropriées.

Une telle division peut seulement se disperser en un groupe de soutien plus des brigades blindées non soutenues – elle ne peut pas se disperser en brigades blindées soutenues sans groupe de soutien.

Au cours du jeu, les groupes de soutien sont convertis en QG pour les divisions blindées, comme indiqué dans l'OB Allié. Lorsque ceci se produit pour une division, la division peut ensuite se disperser et s'assembler comme les autres divisions à dispersion flexible avec des QG divisionnaires.

Lorsqu'une division blindée Britannique peut être assemblée en utilisant une brigade d'infanterie motorisée, une brigade d'infanterie non motorisée et un pion de transport 1 RE peuvent être utilisés à la place.

5. 2^e Division Néo Zélandaise. La 2^e Division Néo Zélandaise est à la base une division d'infanterie 8-8 organisée autour de trois brigades. Pendant la campagne, une des brigades est retirée (pour conversion en brigade blindée, hors de la période de temps de ce jeu). A partir de ce moment, la 2^e Division Néo Zélandaise reste en jeu en tant que division d'infanterie 6-8 organisée autour de deux brigades.

D. Dispersion et Assemblage d'Unités Non Divisionnaires.

Les régiments anti aériens lourds 2-10 de la Luftwaffe peuvent être dispersés comme indiqué sur le Tableau de Jeu de l'Axe. Ces unités peuvent être dispersées et assemblées de la même manière que les divisions.

Règle 16 – Introduction aux Règles Aériennes

A. Unités Aériennes.

Les unités aériennes sont présentées sur le Tableau d'Identification des Unités.

1. Types. Il y a trois catégories de base d'unités aériennes : les chasseurs, les bombardiers, et les transporteurs. Chaque catégorie contient plusieurs types d'unités aériennes spécifiques, comme indiqué sur le Tableau d'Identification des Unités. Par exemple, la catégorie bombardier contient des bombardiers (type B), des bombardiers d'attaque (type A), et des bombardiers en piqué (type D).

A moins que le contraire ne soit spécifié dans les règles, les règles sur les « chasseurs », les « bombardiers » et les « transporteurs » s'appliquent à tous les types d'unités dans leurs catégories respectives. Par exemple, une règle décrivant les capacités des bombardiers s'applique à tous les types de bombardiers.

2. Préfixes. Les types d'unités aériennes peuvent avoir un préfixe, comme indiqué sur le Tableau d'Identification des Unités. Par exemple, un type NB est un bombardier de nuit : type B (bombardier) et préfixe N (nuit). Un préfixe modifie, mais ne change pas, la catégorie d'une unité aérienne. Par exemple, un bombardier de nuit (type NB) est toujours un bombardier. A moins que le contraire ne soit spécifié dans les règles, toutes les capacités d'une catégorie en général ou d'un type en particulier incluent tous les préfixes pour ce type ou cette catégorie. Par exemple, une règle s'appliquant aux unités aériennes de type B s'applique aux unités B et NB.

3. Codes. Les unités aériennes peuvent avoir un ou plusieurs codes, comme indiqué sur le Tableau d'identification des Unités. Les codes indiquent certaines spécificités ou capacités spéciales des unités aériennes. Par exemple, un type B avec un code F est un bombardier équipé pour fonctionner comme un hydravion.

B. Concepts.

1. Statut Opérationnel. Les unités aériennes peuvent être dans un des quatre statuts opérationnel :

- *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 éliminée 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).

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) Lorsque les unités Aériennes deviennent actives (selon l'étape 2, ci-dessus), le possesseur vérifie la capacité des bases aériennes. 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 1, et qu'il y a 2 unités aériennes, le possesseur doit rendre une unité aérienne inactive.
- 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. Si les deux camps désirent engager une opération aérienne en même temps, c'est le joueur en phase qui commence, et, lorsque son opération est terminée, le joueur hors phase peut ensuite engager une opération aérienne (il peut décider de ne pas le faire – par exemple, l'issue de l'opération du joueur en phase peut avoir annulé l'intérêt du joueur hors phase d'engager une mission aérienne). Continuez à alterner les opérations aériennes entre les deux camps jusqu'à ce que plus personne ne désire engager d'opération aérienne en même temps.
- Une opération aérienne consiste à faire voler une ou plusieurs missions dans un hex cible particulier. Tant que le joueur qui a engagé l'opération n'a pas atteint l'hex cible, il 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'escortes pour ses groupes de mouvement. Le joueur ne peut pas faire voler de missions jusqu'à un autre hex cible pendant cette opération aérienne. Les missions particulières que le joueur peut faire pendant une opération aériennes sont restreintes par le type de mission et la phase. Par exemple, pendant la phase de combat, le joueur en phase ne peut faire voler que des opérations de soutien terrestre. Pendant une opération de ST, seules les unités aériennes en missions de bombardement de ST et les chasseurs en missions d'escorte peuvent voler.
- L'autre joueur, le joueur en réaction, peut faire voler 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 attaques de patrouille ou intercepter les 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 aient été résolues et que les unités aériennes soient retournées à la base (voir plus bas), l'opération aérienne est terminée. Une fois l'opération terminée, un joueur peut engager une nouvelle opération aérienne. (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 que le contraire ne soit spécifié dans une règle ci-dessous, les conditions suivantes s'appliquent aux opérations aériennes : 1) Il ne peut y avoir qu'une seule opération aérienne en cours à la fois. 2) Une fois qu'une opération aérienne est engagée, toutes les

autres activités de jeu sont mises en pause jusqu'à ce que l'opération aérienne soit résolue.

Une opération aérienne est résolue en utilisant 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).

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 éliminée 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 atterrit 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).

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 possédés 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 Me109G2 (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 Bftr 1C (valeur de mouvement : 21) a une zone de patrouille de 8, et non 10 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 une 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 la moitié de sa capacité de mouvement imprimée (fractions arrondies à l'inférieur), jusqu'à un maximum de 8 hexs. La portée d'interception d'un chasseur ne peut pas dépasser 8 hexs. *Exemples* : Un chasseur Me 109G2 (capacité de mouvement de 9) à une portée d'interception de 4 hexs, alors qu'un Bftr 1C (capacité de mouvement de 21) à une portée d'interception de 8 hexs et non 10.

Pendant une opération aérienne, le joueur en réaction peut faire voler des missions d'interception. Les intercepteurs (les chasseurs qui font la mission) volent jusqu'à l'hex cible de l'opération, pour engager 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 Tobruch (18A : 4817), qui est actuellement possédé par le joueur Allié. Pendant la phase de combat du même tour de joueur, le joueur Allié engage une opération aérienne de SAD, avec Tobruch pour hex cible. Il peut ainsi passer les chasseurs dans l'hex de Tobruch 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 général, des pas de ravitaillement d'attaque et des points de remplacement d'infanterie. 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.

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 transport 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 deux 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 général et des unités parachutables (les unités parachutables et les débarquements aéroportés en général sont couverts dans la Règle 24). *Note* : Les points de ressources, les pas de ravitaillement d'attaque, et les points de remplacement d'infanterie ne peuvent pas être.

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. 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 dans la portée du transport, sauf des hex de mer ou de lac complets.

La cargaison parachutée voit sa taille en RE doublée pour cette mission. Ainsi, deux transports sont nécessaires pour transporter une unité d'1 RE en parachutage.

Un transport largue sa cargaison pendant l'étape de résolution de mission de la séquence des opérations aériennes.

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).

Consultez la table de bombardement pour chaque attaque faite sur la cible. Chaque point de dégât réduit de 1 la capacité ferroviaire du réseau ennemi contenant la gare, pendant le prochain tour de joueur ennemi. Par contre, la capacité d'une gare ne peut pas être réduite en dessous de son niveau actuel. Par exemple, si une gare qui avait au départ une capacité de 2 et qui à maintenant une capacité de 1/2 (à cause d'une capture et d'une recapture au cours du jeu), alors seulement 1/2 point de capacité pourra être perdu par le bombardement de gare de triage. La diminution de capacité du réseau ferroviaire est temporaire, et ne dure que pendant le prochain tour de joueur ennemi ; elle n'est pas permanente. Les points de dégâts dépassant la capacité d'une gare de triage n'ont aucun effet sur la capacité.

Un point de dégât sur une gare détruit aussi la voie ferrée dans l'hex, si elle ne l'était pas déjà. La destruction de la voie ferrée est permanente, jusqu'à ce qu'elle soit réparée (Règle 14A).

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 une 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 Terrestre (ST). Les unités aériennes peuvent engager une mission de ST pour aider une attaque engagée par des unités terrestres amies. La cible de cette mission est l'hex

contenant les unités ennemies que le joueur a 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 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 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 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) Les étapes de tir AA et de résolution de la mission de ST se déroulent. 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) Résolez 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, 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 et T. La portée de bombardement de SAD pour les types B et T 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

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 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) Les étapes de tir AA et de résolution de mission de SAD se produisent. 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) Résolvez 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.
- *4 ou plus* : Placez un marqueur de harcèlement de niveau 2 dans l'hex. L'hex 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 harcèlement doit payer 1 PM par point de harcèlement qui s'y trouve. Le harcèlement affecte une cargaison de PMR (Règle 12H) en mouvement de la même façon qu'une unité normale.
- Chaque unité terrestre ennemie qui commence une phase dans un hex avec des points de harcèlement et qui ne bouge pas hors de cet hex doit aussi dépenser 1 PM par point de harcèlement qui s'y trouve. (Notez que ceci affecte les actions que les unités peuvent entreprendre, comme dépenser des PM pour détruire une voie ferrée).

Une unité aérienne qui a volé en mission de harcèlement 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 harcèlement. 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. Voies Ferrées. La cible de cette mission peut être n'importe quel hex de voie ferrée possédée par l'ennemi. Consultez la table de bombardement pour chaque attaque sur la cible. Une fois qu'une voie ferrée 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. Cette règle n'est pas utilisée dans *War in the Desert*.

h. Patrouille Maritime. La cible de cette mission peut être n'importe quel hex contenant des unités navales ennemies.

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 Ju87B (valeur de mouvement de 8) assigné à cette mission aurait une zone de patrouille maritime de 8 hexs.

Pendant les phases de mouvement et d'exploitation, lorsqu'une unité navale ennemie (les unités navales sont couvertes dans la Règle 27A) commence la phase ou entre dans n'importe quel hex se trouvant dans la zone de patrouille maritime, le possesseur des unités peut annoncer une opération aérienne contre l'unité navale ennemie. Pour cette règle, une unité navale ennemie sur un côté d'hex de rivière (selon la Règle 28B) est considérée comme étant dans l'un ou l'autre des hexs adjacents au côté d'hex (au choix du joueur qui bombarde). Le mouvement de l'unité navale est temporairement suspendu pendant la résolution de l'opération.

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 de la mission, le groupe de mouvement tente de détecter l'unité navale. Il ne peut y avoir qu'une seule tentative de détection par hex par une force d'attaque provenant de n'importe quelle base aérienne. *Note* : des forces d'attaque de différentes bases aériennes peuvent tenter une détection dans le même hex.

Consultez la Table de Succès pour la tentative de détection ; lancez un dé, modifiez le résultat avec les modificateurs appropriés, et déterminez le résultat. Les résultats sont :

- *Echec* : Le groupe de mouvement ne réussit pas à détecter l'unité navale ennemie. L'opération aérienne passe immédiatement à l'étape de retour à la base, avec les unités aériennes retournant à la base et devenant inactives.
- *Succès* : Le groupe de mouvement détecte l'unité navale ennemie. La séquence de l'opération aérienne continue normalement.

Pendant l'étape de résolution de mission, les unités aériennes en mission bombardent les unités navales ennemies. Chaque unité aérienne en bombardement fait un nombre d'attaques de bombardement de 1 point égale à sa force de bombardement (fractions arrondies à l'inférieur). Par exemple, si une unité aérienne en bombardement à une force de bombardement de 2, elle fait deux attaques de bombardement.

Pour chaque attaque de bombardement, consultez la Table de Bombardement, en utilisant la colonne de force « 1 ». Chaque point de dégât obtenu fait un point de dégât à l'unité navale. Les points de dégâts sur les unités navales peuvent aussi donner des points de victoire au joueur, selon le Tableau de Victoire.

À 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.

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 Me 109E (7F5) et un Hurri 1 (5F5), le Me 109E aurait un différentiel d'attaque de +2 (la force d'attaque de 7 du Me 109 moins la force de défense de 5 du Hurri 1), et le Hurri 1 aurait un différentiel d'attaque de 0.

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 : Une force Alliée composée d'un chasseur Glad (3F3) et d'un chasseur Hurri 1 (5F5) interceptent une force de l'Axe composée de deux bombardiers SM.79-1 (2B3) escortés par un chasseur CR.32bis (3F2), un chasseur CR.42 (3F3) et un chasseur MC.200 (3F4).

Etape a : Le joueur Allié alloue le Glad contre un des chasseurs de l'Axe ; il est alloué aléatoirement contre le CR.32bis. Le Hurri 1 essaie de contourner l'écran. Le joueur de l'Axe choisit d'envoyer les deux escortes restantes contre le Hurri 1 en contournement.

Etape b : Le CR.32bis tire avec un différentiel de 0 ; un 9 est obtenu, ce qui ne donne aucun effet. Le Glad tire à +1 ; et obtient un 5, le CR.32bis est abattu.

Etape c : Le joueur de l'Axe choisit aléatoirement l'ordre dans lequel les escortes non engagées attaqueront l'intercepteur en contournement. La première escorte qui tire est le chasseur MC.200.

Etape d : Dans le premier round, le MC.200 attaque le Hurri 1 en contournement. Le différentiel est -2 ; et un 7 est obtenu, ce qui ne donne aucun effet. (Le Hurri 1 ne peut pas tirer). Comme il n'y a eu aucun résultat au premier round, le CR.42 tire pendant le second round. Le différentiel est -2 ; et un 8 est obtenu, ce qui ne donne aucun effet. (comme précédemment, le Hurri 1 ne peut pas tirer).

Etape e : Le joueur Allié alloue aléatoirement le Hurri 1 en contournement contre un des bombardiers SM.79-1 dans la force en mission. L'autre SM.79-1 est ignoré.

Etape f : Le Hurri 1 tire à +2 et obtient un 5, modifié en 4 (à cause d'un type F attaquant un type B), ce qui élimine le SM.79-1. Le SM.79-1 tire à -3 et obtient un 7, modifié en 8 (à cause d'un type B attaquant un type F), ce qui ne donne 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 109E(7F5) fait une patrouille d'attaque contre un bombardier Blen 1 (2B3). Le différentiel d'attaque est +5 ; le joueur en réaction obtient un 4, ce qui repousse le Blen 1.

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 l'ATEC et le tir AA.

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 recombinaisonner 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. AA Intrinsèque. Pour les unités de l'Axe, chaque division Allemande et Italienne, QG, et cadres ont une force AA légère de 1. Pour les unités Alliées, chaque division Américaine et Britannique, QG, groupe de soutien, et cadre ont une force AA légère de 1. Aucune autre unité, comme les Français de Vichy ou les divisions Irakiennes, n'ont de force AA intrinsèque.

Chaque base aérienne de l'Axe dans les îles Méditerranéennes Centrales Italiennes et dans les Iles de la Mer Egée a une force AA lourde de 3.

4. AA Naval. Les unités navales n'ont que des forces AA légères, comme imprimé sur leur pions. Chaque élément de cargaison transporté par des points de transport naval (par les Règles 27A et B) a une force AA légère : une force de 1 pour un élément de cargaison de l'Axe ; et une force de 2 pour un élément de cargaison Allié.

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 peut tirer sur les unités aériennes appropriées. Les exceptions sont :

- *Contre des bombardiers lourds :* Habituellement, seul l'AA lourd peut tirer contre les unités aériennes HB. Par contre l'AA léger et lourd peuvent tirer sur une unité aérienne HB en mission de bombardement de harcèlement ou en mission de patrouille de bombardement naval.
- *Contre des unités aériennes en mission de patrouille de bombardement naval :* Seule l'unité navale bombardée peut tirer.
- *Contre des unités aériennes en mission de SAD :* Les unités terrestres attaquant un hex ennemi peuvent faire un tir AA contre des unités aériennes en mission de SAD dans l'hex. Seules les unités terrestres participant à l'attaque de l'hex peuvent tirer. Totalisez la force AA des unités attaquant et divisez ce total par le nombre d'hexs contenant des unités attaquant l'hex. Le résultat est la force AA pour le tir. *Exemple :* Des unités aériennes de l'Axe sont en mission de SAD dans un hex. Le joueur Allié attaque cet hex à partir de trois hexs différents : ces unités ont 4 points de force AA dans un hex, 0 dans l'autre, et 2 dans le dernier. La force AA totale Alliée de 6 est divisée par 3 (car les attaquants attaquent depuis 3 hexs) donc le joueur Allié tire sur 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* : 3 unités aériennes de l'axe de type B bombardent un hex contenant une brigade AA lourde de 4 points. L'unité AA peut tirer 3 fois, en faisant une attaque à 4 points sur chaque unité aérienne.

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

- 1) Totalisez la force AA éligible pour tirer sur l'unité aérienne cible.
- 2) 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.
- 3) Lancez deux dés et modifiez le total avec les modificateurs donnés sur la table de tir anti aérien.
- 4) 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 et de défense réduite de 2 (mais jamais inférieure à 1). Par exemple, un chasseur Me109E (7F5) en mission de bombardement aurait une force d'attaque de 5 et une force de défense de 3.

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 et de défense 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 Étendue.

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

- Les unités aériennes bombardiers et transports peuvent faire la plupart des missions de bombardement en portée étendue en emmenant une cargaison de bombes réduite. Les missions de SAD par contre, ne peuvent pas être faites en portée étendue. Un bombardier ou un transport en mission de bombardement en portée étendue voit sa portée de mission doublée, mais ses forces de bombardement sont réduites de 2/3. *Exemple* : Un bombardier avec une force de bombardement de 1-2 aurait une force de bombardement tactique de 1/3 et une force de bombardement stratégique de 2/3.
- Les transports peuvent voler en mission de transport en portée étendue. Un transport volant en mission de transport ou de parachutage en portée étendue voit sa portée de mission doublée, mais sa capacité de cargaison est réduite de moitié.

Une unité aérienne en mission en portée étendue peut également 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 régulière, lancez un dé lorsque le planeur atterrit sur une base aérienne et consultez la Table de Succès. Sur un résultat « F* » Echec, le planeur est éliminé : avec tout autre résultat, le planeur n'est pas affecté. *Note* : un planeur peut être

éliminé uniquement pendant une mission de transport ; il peut faire un transfert 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. 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 :

- Missions de transfert et de transport.
- N'importe quelle mission de bombardement stratégique (mais pas les missions de bombardement tactique).
- Les missions de patrouilles d'attaque et d'interception, si elles sont faites par des chasseurs nocturnes (uniquement).
- Les missions de CAP, si elles sont faites par des chasseurs nocturnes (uniquement). Les unités aériennes en mission de CAP nocturne ne peuvent pas interagir avec des unités en opération de jour. De même, les unités aériennes en CAP de jour ne peuvent pas interagir avec les unités aériennes en mission nocturne.

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

- Une unité aérienne de jour a sa force d'attaque et de défense réduite à 0 (et ne peut donc pas tirer en combat aérien) de nuit.
- Une unité aérienne de jour a sa force de bombardement réduite de moitié lorsqu'elle fait un bombardement de nuit.
- Une unité aérienne de jour volant de nuit peut se crasher à l'atterrissage : Lancez un dé et consultez la Table de Succès. Un résultat *Succès* signifie que l'unité atterrit normalement. Un résultat *Echec* signifie que l'unité s'est crashée à l'atterrissage et elle est immédiatement abattue – retirez l'unité aérienne du jeu et placez-la dans la case des unités aériennes abattues du Tableau de Jeu du joueur.

G. 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.

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. V : Torpilles Anti Navires. Les unités aériennes avec un code V sont spécialement entraînées à attaquer les unités navales, comme indiqué dans les modificateurs de la Table de Bombardement.

Lorsqu'une unité aérienne avec un code V vole en mission de patrouille de bombardement naval, elle transporte des torpilles et voit sa force de bombardement tactique doublée.

H. Forces Anti Navires Alliées.

Les unités aériennes indiquées dans l'OB Allié comme « anti navire » sont dédiées aux forces anti navires. La plupart de ces unités aériennes sont engagées dans des opérations hors de l'intérêt de ce jeu, et sont donc gardées dans la case anti navire du Tableau de Jeu Allié. Traitez cette case comme une base aérienne avec une capacité égale au nombre d'unités aériennes qui s'y trouvent.

A chaque phase initiale, le joueur Allié peut appeler jusqu'à la moitié (fractions arrondies à l'inférieur) des unités aériennes se trouvant dans la case anti navires. Avant que les

unités aériennes ne deviennent actives pendant la phase initiale, placez ces unités aériennes dans n'importe quelle base aérienne dans les 7 hexs d'un hex de la Mer Méditerranée. Ces unités aériennes, si elles deviennent actives, peuvent faire des missions de bombardement naval pendant le tour de joueur ; elles ne peuvent pas faire d'autres missions. A la fin du tour de joueur, ramenez ces unités aériennes dans la case anti navire.

Règle 24 — Débarquements Aéroportés

La mission de parachutage (Règle 20F2) détaille comment sont transportés et largués les points de ravitaillement général et les unités parachutables dans les hexs cibles. Les unités terrestres avec le symbole de parachute, aéroporté/planeur, ou para-commando sont des unités parachutables

Les unités et le ravitaillement général 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 de l'Axe désorganisée pendant le tour de joueur de l'Axe reste désorganisée pour le restant du tour de joueur de l'Axe et le tour de joueur Allié 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 inoccupé possédé par l'Axe 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. ZDC. Une unité faisant un débarquement aéroporté perd sa ZDC (si elle en a une normalement) pendant le tour de joueur où elle fait son parachutage.

3. Condition de Ravitaillement. Une unité aéroportée est automatiquement en ravitaillement d'attaque pendant le tour de joueur de son parachutage.

4. Débordement Aéroporté. Les unités parachutées dans un hex occupé par l'ennemi peuvent déborder les unités qui s'y trouvent si elles remplissent les 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.

5. 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 parachutistes saute dans un hex occupé par une division ennemie. Pendant la phase de combat, le régiment de parachutistes 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 parachutistes est éliminé.

6. Points de Ravitaillement Général. Un point de ravitaillement général peut être parachuté dans un hex possédé par l'ennemi pendant un tour de joueur. Par contre, si l'hex est toujours possédé par l'ennemi à la fin de ce tour de joueur, le point de ravitaillement général 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. Limites Opérationnelles Alliées.

A cause des forces défensives de l'Axe et de facteurs militaires non représentés dans le jeu, le joueur Allié ne peut pas planifier d'opération aéroportée pour une cible se trouvant dans les Iles Méditerranéennes Centrales Italiennes ou dans les Iles de la Mer Egée.

Règle 25 — Système de Remplacement Aérien

Pendant le déroulement du jeu, les joueurs regroupent les unités aériennes, reçoivent des renforts et des remplacements, font des conversions 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 des nationalités qu'il contrôle.

Note : Les joueurs reçoivent des renforts et des remplacements selon les commandements qu'ils contrôlent. Par contre, une fois qu'un joueur reçoit ces éléments, il peut les utiliser dans n'importe quel commandement qu'il contrôle.

A. Regroupement.

Pendant la phase initiale, le joueur en phase peut regrouper des paires d'unités aériennes abattues. Pour chaque paire, les unités aériennes doivent avoir des valeurs identiques. *Exemple :* une paire de 3F3 CR.42 0/9 peut se regrouper.

Pour chaque paire d'unité regroupée, placez-en une dans la case éliminée du Tableau de Jeu du joueur et recevez l'autre en renfort (selon la Règle 25B ci-dessous).

B. 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 dans le commandement spécifié par l'OB approprié. Le

joueur ne peut pas, par contre, placer des unités aériennes dans des bases aériennes isolées si n'importe quelle base aérienne non isolée est disponible dans le commandement. Par exemple, si l'OB indique que le renfort aérien arrive au Moyen Orient, alors le joueur Allié peut placer l'unité aérienne dans n'importe quelle base aérienne amie non isolée du commandement du Moyen Orient. Si aucune base aérienne non isolée n'est disponible, alors une base aérienne isolée peut être utilisée. (Notez que cette règle affectera fortement Malte pour les diverses activités de renforts aériens, et particulièrement les remplacements).

L'OB de l'Axe indique occasionnellement une unité aérienne comme « Anti navire : arrive ». Ceci est identique à un renfort régulier sauf que le pion est placé dans la case anti navire.

Au tour de Nov I 42, l'OB Allié indique diverses unités aériennes basées sur des porte-avions (et des groupes de porteurs) comme « disponibles ». Ces unités aériennes arrivent à bord des groupes de porteurs. (Les détails sur l'utilisation des groupes de porteurs sont donnés dans les règles navales). Ces forces peuvent participer au tour d'invasion spécial Allié si l'Afrique du Nord Française est envahie (voir la Règle 32C). Notez que toutes ces forces « disponibles » sont retirées du jeu en Nov II 42.

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

C. Remplacements

Les joueurs reçoivent des points de remplacement aérien (PRA) pendant la phase initiale de chaque tour de jeu, comme indiqué dans leurs OB. Les PRA peuvent apparaître ou arriver dans les commandements. Un PRA qui doit apparaître dans un commandement apparaît si le joueur qui le possède a une base aérienne non isolée avec une capacité de 1 ou plus dans le commandement. Un PRA qui doit arriver dans un commandement arrive si le joueur qui le possède a une base aérienne (isolée ou non) avec une capacité de 1 ou plus dans le commandement. Une fois que tous les PRA d'un joueur sont apparus ou arrivés dans son commandement, ils sont ajoutés en un total de PRA.

Les joueurs utilisent des PRA pour remplacer des unités aériennes éliminées et pour réparer des unités aériennes abattues.

Un joueur peut accumuler des PRA non dépensés d'un tour sur l'autre. Par contre, si un joueur a des PRA non dépensés à la fin d'un cycle aérien, il accumule jusqu'à 10% de ces PRA (fractions arrondies au supérieur) pour les utiliser pendant le prochain cycle aérien et perd les PRA restant. Par exemple, si le joueur Allié a encore 11 PRA à la fin d'un cycle, il accumule 2 PRA pour les utiliser lors du prochain cycle et perd les 9 autres.

1. Remplacement. Un joueur peut dépenser deux PRA pour remplacer une unité aérienne de la case unités aériennes éliminées. Placez l'unité aérienne remplacée sur la carte pendant la phase initiale, en tant qu'unité aérienne active dans une base 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 réparée sur la carte pendant la phase initiale, en tant qu'unité aérienne active dans une base amie non isolée avec une capacité de 1 ou plus.

D. Conversions.

Les OB spécifient quand une unité aérienne doit être convertie en une autre unité aérienne. Le joueur doit convertir une unité aérienne pendant la phase initiale du tour où la conversion est indiquée, si possible. Pour être convertie, l'unité aérienne peut être active ou inactive et localisée dans une base aérienne non isolée avec une capacité de 1 ou plus. Retirez l'unité aérienne originale du jeu et placez la nouvelle unité aérienne à la place. Si il n'est pas possible de convertir l'unité aérienne au tour spécifié, elle doit être convertie lors de la première phase initiale où cela est possible. Les unités aériennes retirées du jeu par la conversion sont hors jeu ; elles ne sont pas éliminées et ne peuvent pas être remplacées.

E. Retraits.

Les OB ordonnent parfois aux joueurs de retirer des unités aériennes du jeu. Retirez toute unité aérienne qui remplit les conditions 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 aucune unité aérienne abattue n'est disponible, retirez une unité aérienne éliminée. Si une unité aérienne éliminée est retirée, le possesseur doit dépenser suffisamment de PRA pour la remplacer.

En dépensant les PRA demandés plus haut, le joueur doit les dépenser avant de dépenser des PRA pour faire autre chose. Si un joueur n'a pas suffisamment de PRA, il note ses obligations en PRA. Lorsqu'il recevra de nouveaux PRA, il devra les dépenser pour remplir ses obligations.

F. Transferts.

Les OB indiquent occasionnellement le transfert d'unités aériennes d'un commandement à un autre. Traitez les transferts comme suit :

- Si le joueur contrôle les deux commandements d'où doit provenir et arriver l'unité aérienne en transfert, ignorez l'indication de l'OB (Selon la Règle 3F, un joueur peut utiliser les forces des commandements sous son contrôle comme il le désire).
- Si le joueur contrôle le commandement d'où provient l'unité aérienne en transfert mais pas le commandement où elle doit être transférée, retirez l'unité aérienne indiquée.
- Si le joueur ne contrôle pas le commandement d'où provient l'unité aérienne en transfert et qu'il contrôle le commandement où elle est transférée, recevez l'unité aérienne indiquée en renfort.

Règle 26 — La Guerre Aérienne Stratégique

Cette règle n'est pas utilisée dans *War in the Desert*.

Règle 27 — Introduction aux Règles Navales

A. Unités Navales

Seul le joueur Allié a des unités navales dans le jeu. Elles sont présentées sur le Tableau d'Identification des Unités.

Les deux joueurs ont une capacité de transport naval composée de points de transport naval (PTN), qui peuvent transporter des éléments de cargaison (selon la Règle 27B2 plus bas), et des points de transport naval amphibie (PTNA), que certaines unités terrestres peuvent utiliser pour faire des débarquements amphibies. Lorsqu'un élément de cargaison se déplace par le moyen de PTN, il est traité comme si il était sur une unité navale réelle, un transport naval, pour toutes les règles, à partir du moment où il embarque jusqu'à ce qu'il débarque. *Note* : Pour des questions pratiques, les règles suivantes se réfèrent aux « transports navals ». Gardez en tête que cela signifie un élément de cargaison transporté par des PTN.

Il y a quatre catégories d'unités navales dans le jeu : les task Forces (TF), les groupes de porteurs (CG), les flottilles de rivière (RF) et les transports navals.

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.

Un RF a une force de 1, qui est sa capacité de cargaison et sa force de dommages. Notez que les RF dans *War in the Desert* n'ont pas de force d'artillerie de soutien pour le combat terrestre.

Les TF, CG, et RF ont des forces AA séparées, imprimées sur les pions.

Un transport naval a une force égale au nombre de PTN utilisés pour transporter un élément de cargaison ; cette force est sa capacité de cargaison et sa force de dommages. Un transport naval, quel que soit le nombre de PTN utilisés, a une force AA de 1 si il est de l'Axe, ou de 2 si il est Allié.

2. Empilement. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités navales pouvant s'empiler dans un hex.

3. Dommages. Chaque coup au but de bombardement sur un TF, CG ou RF fait un point de dégât à l'unité navale. Utilisez les marqueurs de coups pour indiquer les dégâts sur les unités navales. Chaque point de dégât sur une unité navale réduit sa force globale de 1. Par exemple, un TF avec une force imprimée de 4 a subi 2 points de dégâts. Elle n'a donc plus qu'une force de 2 pour le soutien d'artillerie navale.

Un TF, CG ou RF est coulé lorsqu'il a subi un nombre de points de dégâts au moins égal à sa force de dommages. Lorsqu'elle est coulée, retirez l'unité navale du jeu. Lorsqu'une RF est coulée, la cargaison transportée est également éliminée.

Chaque point de dégât sur un transport naval élimine 1 PTN et 1 RE de cargaison.

4. Disponibilité des Task Forces. Il y a un task force Allié disponible pour être utilisé dans le jeu. Ce task force est normalement gardé hors carte dans la case de la Royal Navy disponible sur le Tableau de Jeu Allié (et il est engagé dans des opérations navales qui ne sont pas représentées directement dans le jeu). Le joueur Allié peut activer ce TF pour fournir du soutien d'artillerie navale (Règle 33) à des

unités Alliées en attaque. Lorsqu'il est activé, le joueur Allié le place dans n'importe quel port Allié dans le commandement du Moyen Orient ou d'Afrique du Nord. Une fois activé, il reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit désactivé, ce qui se produit de la façon suivante :

- Immédiatement après avoir fourni du soutien d'artillerie navale pendant une phase de combat.
- A la fin du tour de joueur Allié, si il n'a pas fourni de soutien d'artillerie navale pendant qu'il était activé.

Lorsque le TF est désactivé, retirez le simplement de la carte (où qu'il soit) et placez le dans la case Royal Navy disponible sur le Tableau de Jeu Allié.

Le joueur Allié peut activer le TF une fois par trimestre (Jan I – Mar II, Apr I – Jun II, Jul I – Sep II, Oct I – Dec II) sans pénalité en points de victoire. Ensuite, à chaque fois que le TF est activé pendant un trimestre, cela coûte 1 point de victoire au joueur Allié.

5. Porte-Avions et Avions Transportés. Les unités aériennes avec un code C (uniquement) peuvent se baser sur des CG. Un CG non endommagé à une capacité de base aérienne de 3 ; 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 à cause des dégâts, éliminez immédiatement les unités aériennes dépassant la capacité du CG ; déterminez aléatoirement les unités aériennes éliminées.

B. Concepts.

1. Zones Maritimes. Selon la Règle 3E5, il y a quatre zones maritimes dans le jeu : l'Océan Atlantique, la Mer Rouge, le Golfe Persique et la Mer Méditerranée, qui est elle-même divisée en Méditerranée Ouest, Tyrrhénienne, Egée, Méditerranée Centrale, et Méditerranée Est.

2. Cargaison. Les RF et PTN (mais pas les TF ou les CG) peuvent être utilisés pour transporter des unités terrestres, des points de ressources, des pas de ravitaillement d'attaque, des points de ravitaillement général, et des points de remplacement. Les PNTA peuvent transporter des unités non motorisées, des points de ressources, et des points de ravitaillement général ; ils ne peuvent pas transporter des unités c/m ou de l'artillerie, des pas de ravitaillement d'attaque ou des points de remplacement. Les PTN (mais pas les PTNA) peuvent transporter des PMR.

Le transport de la cargaison est basé sur sa taille en RE ; la taille en RE des unités de cavalerie et c/m est doublée pour les règles de transport naval.

Un élément de cargaison signifie une unité terrestre (de n'importe quelle taille), ou un pion point de ressources (de n'importe quelle taille), ou un pion de ravitaillement d'attaque (1 ou 2 pas), ou un pion représentant des points de ravitaillement général (de n'importe quelle taille), ou un point de remplacement.

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. *Exemple :* Une unité navale dans l'hex 19A :2914 ne peut pas se déplacer directement dans l'hex 19A :3013 à cause du côté d'hex de terre entre les deux hexs. De même, une unité navale dans l'hex 19A :2613 ne peut pas bouger en 19A :2613-2714-2814 à cause de la terre en 19A :2714. *Note :* Si une unité navale s'arrête ou fait une pause dans un hex comme 19A :2714, qui bloque sont mouvement naval dans certaines directions, gardez une trace

« de quel côté » de l'hex se trouve l'unité navale. (Il y a très peu de ce genre d'hexs sur la carte).

Pour les règles navales, un hex ou côté d'hex est adjacent à un autre hex ou côté d'hex si il existe une route maritime entre les deux hexs ou côtés d'hexs.

C. Activités Navales.

Les activités navales se déroulent de la façon suivante pendant chaque tour de joueur :

1. Phase de Mouvement. En tant que partie de la phase de mouvement, le joueur en phase peut déplacer des unités navales, embarquer et débarquer de la cargaison, et faire des débarquements amphibies.

2. Phase de Combat. En tant que partie de la phase de combat, le joueur Allié (uniquement) peut allouer du soutien d'artillerie navale à des unités Alliées qui attaquent.

3. Phase d'Exploitation. En tant que partie de la phase d'exploitation, le joueur en phase peut déplacer des unités navales, et embarquer ou débarquer de la cargaison (Il ne peut pas faire de débarquements amphibies pendant cette phase).

Règle 28 — Mouvement Naval.

A. Général.

Un joueur déplace ses unités navales pendant les phases de mouvement et d'exploitation de son tour de joueur. Un joueur ne peut pas déplacer ses unités navales pendant un tour de joueur ennemi.

Les unités navales se déplacent en dépensant des points de mouvement. Une unité navale en phase a les capacités de mouvement suivantes pendant la phase de mouvement ou d'exploitation :

- 120 PM pour les TF et CG.
- 90 PM pour les RF et les cargaisons utilisant des PTN.
- 60 PM pour les cargaison utilisant des PTNA .

Les unités navales dépensent des PM pour entrer dans des hexs adjacents ou traverser des côtés d'hexs :

- 1 PM pour entrer dans un hex de mer.
- 2 PM pour entrer dans un hex côtier.
- 1 PM pour entrer dans un côté d'hex de rivière.

Un hex côtier est un hex contenant de la terre et de la mer. La présence d'unités navales dans un hex côtier n'empêche pas les unités terrestres ennemies d'entrer dans cet hex, et les unités navales peuvent entrer dans des hexs côtiers occupés par des unités ennemies.

Certaines unités navales ne peuvent pas se déplacer sur des côtés d'hexs de rivière (voir la section B plus bas). Un côté d'hex de rivière est n'importe quel côté d'hex avec une rivière majeure, un canal ou un lac. (Placez l'unité navale se déplaçant sur un côté d'hex de rivière dans un des hexs adjacent au côté d'hex).

Une unité navale ne peut se déplacer que dans des hexs de mer, côtiers, ou de rivière. Elle ne peut pas entrer dans un hex d'eau restreinte. Une unité navale doit se déplacer en utilisant une route maritime (selon la Règle 27B3). Une RF est encore plus restreinte, car elle ne peut se déplacer que sur des côtés d'hexs de rivière ou des hexs côtiers ; elle ne peut pas se déplacer dans des hexs de mer.

Une unité navale ne peut pas se déplacer à travers un détroit à moins que les hexs des deux côtés du détroit soient

amis. Par exemple, si les hexs 19A :3212 et 19A :3313 sont ennemis, une unité navale dans l'hex 19A :3211 ne peut pas se déplacer en 19A :3211-3212-3213, à cause du détroit sur le côté d'hex 19A :3212/3213.

A cause des défenses côtières qui ne sont pas directement représentées dans le jeu, les unités navales ne peuvent pas entrer dans un hex contenant un port standard ou majeur ennemi.

B. Mouvement de Rivière.

Diverses unités navales peuvent se déplacer sur des côtés d'hexs de rivière. Par contre une unité navale ne peut pas entrer sur un côté d'hex de rivière si il y a une unité ennemie soutenue dans n'importe quel hex adjacent au côté d'hex.

Si une unité ennemie soutenue entre dans un hex adjacent à un côté d'hex contenant une unité navale ennemie, l'unité navale doit immédiatement se déplacer dans n'importe quel hex de rivière ou côtier adjacent où elle peut entrer (selon la Règle 17B3). Si aucun de ces hexs n'existent, l'unité navale est coulée.

1. Flottes de Rivière. Les RF peuvent se déplacer le long des côtés d'hexs de rivière.

2. Le Canal de Suez. N'importe quelle unité navale peut se déplacer sur les côtés d'hexs de rivière du canal de Suez (Règle 3E1).

3. Ports Intérieurs. (Note : Le système de rivière Tigre-Euphrate n'est pas en jeu dans la plupart des scénarios. N'utilisez pas cette règle à moins de jouer un scénario avec le commandement du Proche Orient). Le système de rivière Tigre-Euphrate à plusieurs ports intérieurs. Les transports navals (mais pas les TF ou les CG) peuvent se déplacer sur les côtés d'hexs de rivière entre la côte et les ports intérieurs. Un transport naval ne peut pas aller plus en amont que le premier côté d'hex de rivière en amont adjacent au port intérieur. *Exemple :* Un transport naval est dans le Golfe Persique. Il peut remonter la Shatt al Arab jusqu'à Basra et continuer la Shatt al Arab et le Tigre jusqu'à Kut-al-Imara, mais ne peut pas aller plus en amont à partir de Kut-al-Imara.

Règle 29 — Combat Naval

Comme un seul camp possède des unités navales, il n'y a pas de combat naval dans *War in the Desert*.

Règle 30 — Ports et Plages

A. 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 trois types de ports : mineur, standard, et majeur. Chaque type de port à une capacité en RE, qui est le nombre de RE de cargaison qui peut embarquer/débarquer pendant un tour de joueur. Les capacités des ports sont données sur le Résumé des Ports.

2. Dommages. Les ports peuvent être endommagés à cause du 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 certain nombre de points de dégâts, comme indiqué sur le Résumé des Ports.

3. Embarcadère Artificiel. Tout port marqué du symbole d'embarcadère artificiel est un embarcadère artificiel. Chaque point de dégât sur un port avec un embarcadère artificiel réduit sa capacité de 2 RE et non de 1.

4. Embarcadère Naturel Solide. Le port de Tobruch (18A :4817) a un embarcadère naturel solide comme indiqué par le symbole d'embarcadère naturel solide. Chaque point de dégâts sur ce port réduit sa capacité de 1/2RE et non de 1.

5. Ports Intérieurs. Il y a plusieurs ports intérieurs, qui sont indiqués par le symbole de port et qui apparaissent sur les rivières et les canaux. Ils fonctionnent comme les autres ports, sauf que les unités navales doivent utiliser le mouvement de rivière (Règle 28B) pour les atteindre.

6. Ports de Rivière. Chaque ville (selon la Règle 3E2) qui 1) est dans un hex adjacent à un côté d'hex de rivière et 2) qui n'est pas marquée d'un symbole de port est un port de rivière. Les ports de rivières sont des ports mineurs (selon la section 1 plus haut). Seules les flottes de rivière peuvent embarquer/débarquer de la cargaison dans des ports de rivière.

B. Plages.

Un hex côtier de n'importe quel type de terrain, sauf de montagne ou de marais salant 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 transport naval pendant ses phases de mouvement et d'exploitation, pour déplacer de la cargaison (selon la Règle 27B2 : unités terrestres, points de ressources, pas de ravitaillement d'attaque, points de ravitaillement général, et points de remplacement) entre des ports ou des plages amis. Certaines restrictions s'appliquent :

- Les unités non c/m ne peuvent pas embarquer (mais peuvent débarquer) pendant la phase d'exploitation.
- Les points de remplacement peuvent embarquer et débarquer uniquement dans des ports amis qui sont des terminaux de ravitaillement.

Les joueurs transportent leur cargaison en utilisant les flottes de rivière, les PTN et les PTNA.

Une RF peut se déplacer avant et après le transport d'une cargaison si elles a les PM pour le faire.

Lorsqu'elle est embarquée, une unité terrestre perd sa ZDC si elle en a une. Une unité terrestre n'a aucune restriction

spéciale lors du tour de joueur où elle débarque d'un transport naval. Par exemple, une unité transportée jusqu'à un port pendant une étape de mouvement naval peut se déplacer (si il lui reste des PM) pendant la phase de mouvement, attaquer pendant la phase de combat, et se déplacer (si elle est c/m) pendant la phase d'exploitation.

Un point de ressource, un pas de ravitaillement d'attaque, ou un point de ravitaillement général peut être déplacé par PMR, par voie ferrée, ou par transport aérien après avoir débarqué.

A. PTN.

1. Axe. Le joueur de l'Axe a 3 PTN. Ces PTN peuvent être utilisés n'importe où en Mer Méditerranée.

2. Allié. Le joueur Allié a deux ensembles de PTN.

- *Méditerranée Ouest* : 10 PTN, qui peuvent être utilisés en Mer Méditerranée Centrale, Mer Méditerranée Ouest, et Océan Atlantique.

- *Méditerranée Est* : 10 PTN, qui peuvent être utilisés en Mer Méditerranée Centrale, en Mer Méditerranée Est, Mer Rouge, Golfe Persique, Canal de Suez, et dans les ports intérieurs sur les rivières du commandement du Moyen Orient.

3. Utilisation. Lorsqu'un joueur désire utiliser des PTN, ses PTN sont disponibles dans n'importe quel port ami dans la zone où peuvent être utilisés les PTN. Une fois qu'un PTN a débarqué une cargaison dans un port, il ne peut plus être utilisé pendant le tour de joueur. *Exemple* : Le joueur de l'Axe désire transporter une cargaison de 1 RE de Tripoli à Bengasi (ce sont deux ports en Libye). Pendant sa phase de mouvement, il embarque la cargaison à Tripoli, en utilisant un PTN, puis fait un « transport naval » (la cargaison et son PTN, qui sont traités comme une seule unité) bougent en mer jusqu'à Bengasi, où la cargaison est débarquée. Le PTN est dépensé pour ce tour de joueur, et ne peut plus être utilisé avant le prochain tour de joueur. Notez qu'un joueur n'a pas besoin de noter la localisation des PTN d'un tour sur l'autre – dans l'exemple précédent, le PTN envoyé à Bengasi pourrait être utilisé quelque part ailleurs pendant le prochain tour de joueur de l'Axe.

Tous les PTN doivent atteindre un port et débarquer leur cargaison avant la fin de leur tour de joueur. Un joueur ne peut pas utiliser le transport naval de façon à ce qu'il lui reste des PTN en mer à la fin de son tour de joueur.

4. Pertes de PTN. Les joueurs peuvent perdre des PTN au cours du jeu, par exemple en se les faisant couler pendant qu'ils transportent de la cargaison. Les joueurs doivent noter (sur un morceau de papier) leurs capacités en PTN. Les PTN coulés peuvent être remplacés selon la Règle 35D.

5. Renforts. Les unités, pas de ravitaillement d'attaque, et les points de remplacement d'infanterie et blindés entrant en jeu en renforts doivent généralement être amenés dans des ports sur carte depuis des ports hors carte pour pouvoir être utilisés, comme expliqué dans la Règle 40. A leur tour d'apparition (uniquement), ces éléments ont leurs propres PTN (suffisamment pour les transporter) et n'utilisent pas les PTN sur carte du joueur (sections A1 et A2 plus haut).

Certains renforts ont leurs propres PTNA, comme expliqué plus loin dans les règles. Les PTNA peuvent transporter des unités non motorisées ; ils ne peuvent pas transporter des unités c/m ou de l'artillerie.

B. Coûts de Transport.

Une unité terrestre doit dépenser des PM pour être transportée :

- 1 PM (2 PM si c/m) pour embarquer depuis un port.
- 1 PM (2 PM si c/m) pour débarquer dans un port.
- La moitié des PM (la moitié de la capacité de mouvement de l'unité) pour embarquer depuis une plage.
- La moitié des PM (la moitié de la capacité de mouvement de l'unité) pour débarquer sur une plage amie.
- Tous les PM restants (tous les PM qui pourraient rester à l'unité) pour débarquer sur une plage ennemie.

Une unité non c/m peut débarquer (mais pas embarquer) pendant la phase d'exploitation. Ignorez les coûts en PM dans ce cas.

C. Plages.

En général, seule la cargaison utilisant des PTNA peut embarquer ou débarquer sur une plage. (Les exceptions sont données plus loin dans les règles).

Une cargaison ne peut pas embarquer ou débarquer sur une plage pendant une condition maritime de tempête (les conditions maritimes sont expliquées dans la Règle 36C).

D. Supériorité Navale Alliée.

A cause de la supériorité navale Alliée en Méditerranée, les transports navals de l'Axe dans beaucoup de régions sont sujets à interférence. Vérifiez chaque transport naval pour une interférence éventuelle.

- La première fois où elle entre dans un hex ou traverse un côté d'hex dans une zone sujette à interférence pendant une phase de mouvement ou d'exploitation, ou
- Au début de la phase d'exploitation, si elle est dans un hex sujet à interférence à ce moment.

Un transport naval ne peut faire de vérification d'interférence plus d'une fois par phase de mouvement ou d'exploitation.

Pour vérifier l'interférence possible d'un transport naval, le joueur Allié lance deux dés et consulte la Table Navale ; le résultat se trouve à l'intersection du jet de dés et du statut naval approprié.

— : **Pas d'Effet.** Le transport naval n'est pas affecté par la supériorité navale Alliée.

X : **Affecté.** Le transport naval est affecté par la supériorité navale Alliée. Testez immédiatement chaque élément de cargaison de l'unité navale pour une éventuelle interférence.

Si le transport naval est affecté par la supériorité navale Alliée, vérifiez immédiatement les résultats de l'interférence. Le joueur Allié lance un dé et consulte la Table de Résultat de Transport, le résultat est à l'intersection du jet de dé et du type de cargaison transportée.

NE:**Pas d'Effet.** L'élément de cargaison et les PTN qui le transportent ne sont pas affectés.

R :**Retour.** L'élément de cargaison et les PTN qui le transportent sont renvoyés d'où ils viennent ; ils retournent immédiatement dans leur port d'embarquement et l'élément de cargaison débarque. (Prenez simplement l'élément affecté et placez le dans le port où il a embarqué, il n'y a pas de mouvement réel ni de dépense de PM navals). L'élément de cargaison ne peut plus embarquer pendant ce tour de

joueur, et, si c'est une unité terrestre, elle ne peut plus dépenser de PM, bouger, ou attaquer pendant le reste du tour de joueur.

H :Demi Elimination. La moitié (arrondie au supérieur) des éléments de ressources/ravitaillement formant la cargaison est éliminée, et les PTN qui les transportent sont coulés. Par exemple, un transport naval de 6 PTN transportant un pion de ravitaillement d'attaque de 2 pas perdrait 1 pas de ravitaillement d'attaque et 3 PTN.

E :Éliminé. L'élément de cargaison entier est éliminé, et tous les PTN qui le transportent sont coulés.

Exemple : Un transport naval de l'Axe d'1 PTN transportant un bataillon de chars Italien qui prend la mer est sujet à l'interférence navale Alliée. Pour cet exemple, le statut naval est de 4 ; donc la colonne 4 est utilisée sur la Table Navale. Le joueur Allié consulte la Table Navale, et obtient un 8, ce qui signifie ce que le transport naval de l'Axe est affecté par l'interférence navale Alliée. Il consulte ensuite la Table de Résultat des Transports. Un jet de dé de 2 indique que le transport est renvoyé ; le bataillon retourne à son port d'embarquement et ne peut plus bouger ni attaquer pour le reste du tour de joueur de l'Axe.

1. Mer Méditerranée Centrale. Le transport naval de l'Axe en Mer Méditerranée Centrale est sujet à l'interférence à cause des forces anti navires de Malte qui ne sont pas directement représentées dans le jeu. Le statut de Malte représente la puissance de la force anti navires Alliée. Utilisez le statut de Malte quand vous utilisez la Table Navale. Si le joueur de l'Axe possède Valletta (Port de Malte) alors le statut de Malte est automatiquement 15. Malte est couverte en détail dans la Règle 39.

A cause de la faible distance des routes de transport, le transport naval de l'Axe entre les Ports de Sardaigne et de Sicile et les ports de Bizerte (25A :3408), Tunis (25A :3610), et Pantelleria (25A :4311) sont plus sûres que toutes les autres routes. Le joueur de l'Axe peut, par conséquent, déclarer qu'un transport naval suit une de ces routes. Lorsque cette déclaration est faite, le transport naval peut embarquer et débarquer de la cargaison uniquement dans ces ports et ne peut dépenser des PM que pour se déplacer entre ces ports. Pour déterminer le statut naval à utiliser pour ces transports, ajoutez 5 au statut de Malte. Par exemple, si le statut de Malte est 6, alors le statut naval sera 11 pour un transport de l'Axe vers Tunis.

2. Mer Méditerranée Est. Le joueur de l'Axe ne peut pas faire de transport naval en Mer Méditerranée Est avant que la Crête et les Iles Egée ne soient possédées par l'Axe (au tour Jun I 41). A partir de ce tour, le joueur de l'Axe peut faire des transports navals dans cette région. Les transports navals de l'Axe dans cette région sont soumis à l'interférence Alliée à cause de la présence de la Royal Navy. Le statut utilisé dépend du nombre de ports possédés par les Alliés : Alexandrie, Haifa, et tous les ports de Chypre.

- 0 si le joueur Allié possède les trois.
- 3 si le joueur Allié en possède deux.
- 5 si le joueur Allié en possède un.
- 12 si le joueur Allié n'en possède aucun.

3. Mer Méditerranée Ouest. Le transport naval de l'Axe dans la Mer Méditerranée Ouest est sujet à l'interférence Alliée à cause de la présence de la Royal Navy. Les statuts suivants sont utilisés :

- 0 si le joueur Allié possède Gibraltar ou n'importe quel port majeur en Algérie.
- 12 si le joueur Allié ne possède ni Gibraltar ni n'importe quel port majeur en Algérie.

4. Ailleurs. Le transport naval de l'Axe dans les Mers Egée et Tyrrhénienne n'est pas sujet à l'interférence Alliée.

E. Forces Anti Navires de l'Axe.

Le transport naval Allié dans les 15 hexs d'un port ou d'une base aérienne de l'Axe des Iles Méditerranéennes Centrales est sujet à l'interférence à cause des forces anti navires de l'Axe qui ne sont pas directement représentées dans le jeu. Les ports et les aéroports de l'Axe avec une capacité de 0 sont ignorés pour cette règle. Cette interférence est résolue comme expliqué dans la section D plus haut, sauf que c'est le joueur de l'Axe, et pas le joueur Allié qui vérifie et résout l'interférence. Les statuts navals suivants sont appliqués :

- 9 si le statut de Malte est inférieur à 12.
- 6 si le statut de Malte est de 12 ou plus.

A cause de certains facteurs qui ne sont pas représentés dans le jeu, une flottille de rivière Alliée ne peut pas entrer dans un hex sujet à l'interférence anti navires de l'Axe.

Règle 32 — Opérations Spéciales

Les deux joueurs peuvent planifier et exécuter des opérations spéciales :

- Le joueur de l'Axe peut planifier et exécuter des débarquements aéroportés.
- Le joueur de l'Axe peut planifier et exécuter des débarquements amphibies sur Malte.
- Le joueur Allié peut planifier et exécuter des débarquements aéroportés et amphibies en Afrique du nord Française.

A. Débarquements Amphibies.

Les règles générales pour les débarquements amphibies sont présentées dans cette section. Les différences entre les débarquements amphibies Alliés et de l'Axe sont indiquées dans les sections individuelles sur leurs opérations spéciales (plus bas).

Le joueur en phase peut faire des débarquements amphibies pendant ses phases de mouvement, en utilisant ses PTNA pour débarquer de la cargaison sur des plages ennemies. En général, les règles du transport naval (Règle 31) sont utilisées, avec les restrictions suivantes pour les débarquements amphibies :

- Les débarquements amphibies ne peuvent avoir lieu que pendant la phase de mouvement ; ils ne peuvent pas avoir lieu pendant la phase d'exploitation.
- Les débarquements amphibies ne peuvent pas avoir lieu quand la condition maritime est tempête.
- Seuls des PTNA peuvent être utilisés pour transporter de la cargaison faisant un débarquement amphibie.

Une unité qui fait un débarquement amphibie est affectée de plusieurs façons. Pour le reste du tour de joueur où une unité fait un débarquement amphibie :

- Elle perd sa ZDC si elle en avait une.

- Une unité de marine ou de commando de marine a sa force de combat réduite de moitié. Toute autre unité de combat a sa force de combat divisée par quatre.
- En plus des effets précédents, une unité débarquant pendant une condition maritime 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.
- A cause du soutien d'artillerie navale de forces qui ne sont pas directement représentées dans le jeu, une unité est automatiquement soutenue.

Les unités peuvent faire des débarquements amphibies dans un hex occupé par l'ennemi. Dans ce cas, le débordement et le combat dans l'hex sont résolus comme un combat ou un débordement causé par un débarquement aéroporté dans un hex occupé par l'ennemi (Règles 24B2 et 24B3).

B. Opérations Spéciales de l'Axe.

Le joueur de l'Axe peut faire des opérations spéciales en utilisant (uniquement) des unités des réserves de forces spéciales Allemandes ou Italiennes.

1. Planification. Toutes les opérations aéroportées et amphibies utilisant des forces spéciales de l'Axe doivent être planifiées à l'avance. La planification consiste à écrire en secret le tour d'entrée et l'hex d'invasion pour chaque unité impliquée dans une opération spéciale. La planification se fait pendant la phase initiale de l'Axe. Les unités disponibles pour les opérations spéciales ne sont pas obligées d'entrer pendant le même tour ni même d'envahir le même hex. La planification pour l'invasion d'une unité doit être faite au moins 5 tours à l'avance. Par exemple, la planification d'un parachutage en Sep I 41 ne doit pas être faite après Jun II 41. *Note :* Pour les opérations aéroportées utilisant des forces spéciales, cette planification remplace la planification requise par le Règle 24C.

Le joueur de l'Axe peut annuler un plan pendant sa phase initiale à n'importe quel tour et y compris la phase initiale du tour où l'opération doit se dérouler.

Une unité ne peut avoir plus d'une opération planifiée à la fois. Une nouvelle opération spéciale peut être planifiée seulement si l'opération précédente a été annulée. *Exemple :* Le joueur de l'Axe a planifié un parachutage d'un régiment sur Nicosia (Chypre) en Sep II 41. En Aug I 41, il annule ce plan. Il peut maintenant planifier une nouvelle opération pour cette unité, mais, à cause de l'obligation de planification 5 tours à l'avance, l'unité ne pourra pas exécuter le nouveau plan avant Oct II 41.

2. Forces Spéciales. Le joueur de l'Axe peut utiliser des forces de ses réserves de forces spéciales pour les opérations spéciales. Le joueur de l'Axe doit dépenser un certain nombre de points de victoire par élément pour pouvoir l'utiliser. Le coût d'un élément est payé uniquement si l'élément est utilisé dans une opération spéciale. Si un élément est planifié pour être utilisé dans une opération spéciale et que le plan est annulé, alors le coût n'est pas payé.

Une unité terrestre ou aérienne utilisée dans une opération spéciale doit être retirée du jeu pendant la phase initiale de l'Axe au cinquième tour suivant son entrée en jeu. Elle est simplement retirée de la carte. Si elle est éliminée, le joueur de l'Axe doit payer une pénalité en points de victoire égale à son coût d'utilisation en opération spéciale.

Toutes les unités impliquées dans une opération spéciale sont en ravitaillement général et d'attaque lors de leur tour d'entrée.

a. Allemands. Il y a deux groupes de forces spéciales Allemandes : un pour 1941 et un autre pour 1942. A cause de leur utilisation pour l'invasion de la Crête au printemps 1941, les forces de 1941 ne peuvent pas entrer en jeu après Sep I 41. (La planification pour ces unités peut être faite avant cette date). Si les forces de 1941 ne sont pas utilisées, les forces de 1942 sont utilisables à partir de Jan I 42 jusqu'à Sep II 42 (donc le dernier tour où une opération spéciale peut commencer est Sep II 42). Si les forces de 1941 sont utilisées, les forces de 1942 ne sont utilisables que de Apr I 42 à Sep II 42.

Note : Certaines de ces forces apparaissent dans les groupes de 1941 et 1942. Il est possible pour une telle unité d'être éliminée dans une opération de 1942. Elle est toujours disponible pour le groupe de 1942, car l'unité est supposée avoir été reformée en Europe pendant ce temps là

b. Italiens. Les forces spéciales Italiennes ne sont disponibles qu'en 1942 et la planification pour ces forces ne peut pas commencer avant 1942. Ces forces sont disponibles uniquement pour l'invasion de Malte ; aucune autre opération ne peut être planifiée pour elles.

Note : Les forces spéciales Italiennes n'ont pas suffisamment de transports aériens pour parachuter toutes les forces aéroportées Italiennes en un seul tour. Si le joueur de l'Axe souhaite le faire, il devra acquérir des transports aériens supplémentaires d'unité aérienne façon ou d'une autre, comme appeler les transports des forces spéciales Allemandes.

3. Invasion Amphibie de Malte par les Italiens. Les forces Italiennes peuvent tenter une invasion amphibie de Malte, à laquelle n'importe quelle unité non aéroportée des forces spéciales Italienne peut participer. Le joueur de l'Axe planifie un hex d'invasion (voir plus haut), en choisissant n'importe quel hex de Malte. Divisez les unités qui participent en deux vagues : une première vague contenant jusqu'à 4 ½ RE d'unités terrestres et une deuxième vague contenant jusqu'à 7 RE d'unités terrestres et deux pas de ravitaillement d'attaque. Pendant le tour où l'invasion est tentée, le joueur de l'Axe peut utiliser 4 ½PTNA pour sa première vague et 13 PTN pour sa deuxième vague. Il ne peut pas, par contre, utiliser sa capacité régulière de 3 PTN pendant ce tour.

Pendant la phase de mouvement de l'Axe, déplacez la première vague jusqu'à l'hex d'invasion en utilisant les PTNA. (Selon la Règle 31D, n'oubliez pas de vérifier l'interférence navale Alliée). Les forces de la deuxième vague peuvent débarquer en utilisant les règles de transport naval régulier (débarquement dans un port et/ou une plage ami).

Les premières et secondes vagues incapables de débarquer sur Malte retournent en Europe et sont placées dans la case « disponible en Europe » du Tableau de Jeu de l'Axe. Tant que ces forces sont disponibles, le joueur de l'Axe peut les utiliser comme il l'entend, comme par exemple en utilisant ses PTN sur carte pour les transporter jusqu'à Malte (si possible) ou n'importe où ailleurs sur la carte.

C. Invasion Alliée de l'Afrique du Nord Française.

(Note : l'Afrique du Nord Française n'est pas en jeu dans certains scénarios. N'utilisez pas cette règle à moins de jouer un scénario avec l'Afrique du Nord Française en jeu).

Au tour Nov I 42, les renforts d'Afrique du Nord Française indiqués comme « arrive » ou « disponible » peuvent être utilisés pour l'invasion de l'Afrique du Nord Française. Pendant ce tour, le joueur Allié ne peut pas utiliser sa capacité de transport régulière en Méditerranée Ouest. A la place, pour ce tour, il a une capacité de 16.5 PTN et 17 PTNA. Pendant ce tour (uniquement), n'importe quelle cargaison utilisant des PTN de la Méditerranée Ouest peut débarquer sur une plage amie (mais notez que seules les cargaisons utilisant des PTNA peuvent débarquer sur des plages ennemies).

Le joueur Allié sépare ses forces d'invasion en six groupes :

- *Groupe d'Invasion Amphibie* : 17.5 RE d'unités terrestres non motorisées (y compris toutes les unités de commandos de marine), les 16 PTNA et 1.5 PTN.
- *Groupe de Réserve Flottante* : 1 RE d'unités terrestres non motorisées et 1 PTNA.
- *Groupe de Traîne Amphibie* : 15 RE de n'importe quelle cargaison et 16 PTN.
- *Groupe de Porteurs de Couverture* : Tous les groupes de porteurs et toutes les unités aériennes avec un code « C ».
- *Groupe d'Invasion Aéroportée* : Un bataillon de parachutistes et deux unités aériennes de type T.
- *Groupe de Renforts* : Toutes les unités terrestres et aériennes qui restent. Elles arrivent en renfort normal pendant le tour de joueur régulier Allié de Nov I 42.

1. Planification. Pendant la phase initiale Alliée du tour Nov I 42, le joueur Allié planifie ses débarquements amphibies et aéroportés pour l'invasion. Il choisit jusqu'à 5 ports en Afrique du Nord Française comme objectifs amphibies. N'importe quel port d'Afrique du Nord Française peut être choisi sauf ceux à portée des forces anti navires de l'Axe (Règle 31E). Au moins un des objectifs doit être un port du Maroc Français.

Pour chaque objectif, le joueur Allié alloue ensuite son groupe d'invasion amphibie et son groupe de traîne amphibie :

- Du groupe d'invasion amphibie, au moins 1 RE d'unités terrestres utilisant des PTNA doit être alloué.
- Du groupe de traîne amphibie, n'importe quel nombre (y compris aucun) de RE d'unités terrestres peut être alloué, mais il ne peut pas y avoir plus d'1 RE d'unités c/m alloué.
- Les unités terrestres allouées aux objectifs du Maroc Français doivent avoir une taille au moins égale à la garnison Alliée du Maroc Français (voir la Règle 37E1).

Le joueur Allié choisit un hex cible pour le parachutage en Afrique du Nord Française pour son groupe d'invasion aéroporté. Cet hex doit être dans les 17 hexs du bord nord de la carte 24A.

Le joueur Allié choisit ses objectifs et alloue ses forces secrètement. (une façon simple est d'écrire le nom ou le numéro de l'hex sur un morceau de papier et de placer les forces allouées à cet objectif sous le nom de celui-ci sur le morceau de papier. Bien sûr, ce papier ne devra pas être vu par le joueur de l'Axe).

2. Redéploiement de Vichy. Pendant la phase initiale du tour de joueur Allié de Nov I 42, le joueur de l'Axe a l'opportunité de redéployer certaines unités de Vichy en Afrique du Nord Française. Dans chaque colonie (Maroc Français, Algérie, Tunisie) en Afrique du Nord Française, le

joueur de l'Axe choisit une unité de Vichy de la colonie, lance un dé et consulte la Table de Succès. Sur n'importe quel résultat *Echec*, l'unité ne se redéploie pas ; sur un résultat *Succès*, le joueur de l'Axe peut immédiatement redéployer l'unité dans n'importe quel hex de terre dans cette colonie. (Elle ne peut pas se redéployer hors de sa colonie d'origine). Notez qu'un maximum de trois unités (une par colonie) ou un minimum de zéro peuvent se redéployer de cette façon.

3. Tour de Joueur d'Invasion Spécial de Nov I 42. Au début du tour de Nov I 42, un tour de joueur d'invasion Allié commence. Ce tour de joueur d'invasion consiste en une phase initiale, une phase de mouvement, et une phase de combat. A moins que le contraire ne soit précisé plus bas, ces phases sont identiques à celles d'un tour de joueur normal. Seules les forces Alliées à Gibraltar ou assignées à l'invasion, et les forces de Vichy en Afrique du Nord Française peuvent participer à ce tour de joueur d'invasion ; toutes les autres forces Alliées et de l'Axe sont ignorées pendant la durée du tour d'invasion. Dans ce tour d'invasion, toutes les forces d'invasion Alliées sont automatiquement en ravitaillement général et en ravitaillement d'attaque.

Phase Initiale :

- La condition maritime pour l'Océan Atlantique et la Mer Méditerranée pour le tour d'invasion spécial est calme (si une condition de houle ou de tempête a été obtenue au dé au début du tour, les Alliés prennent l'avantage d'une accalmie temporaire du mauvais temps). Les conditions météo au sol restent les mêmes que celles obtenues pendant la phase initiale de Nov I 42.
- Le joueur Allié peut placer à Gibraltar quelques (voire toutes) unités aériennes Alliées programmées pour arriver en Afrique du Nord en Nov I 42.
- Tant que le joueur Allié n'a pas encore envahi l'Afrique du Nord Française, le joueur de l'Axe ne contrôle encore aucune unité des forces de Vichy, et par conséquent, il ne peut assigner aucune unité aérienne de Vichy en PAC ou en patrouille de bombardement naval pendant cette phase.

Phase de Mouvement :

- Les forces de l'invasion amphibie, du groupe de traîne, des réserves flottantes, et des groupes de porteurs en couverture sont déployées dans n'importe quels hexs de l'Océan Atlantique sur les bords ouest ou nord de la carte 24A, dans les 7 hexs de 24A : 0101. Le joueur Allié déplace ensuite ses forces, avec les groupes d'invasion et de traîne se rendant dans les hexs objectifs assignés où dans n'importe quel hex côtier adjacent à leur hex objectif. Les groupes de porteurs et leurs unités aériennes associées peuvent terminer leur mouvement dans n'importe quel hex de mer choisi par le joueur Allié. Le joueur Allié peut déplacer son groupe de réserve flottante comme il l'entend.
- Au moment où la première unité navale Alliée entre dans un hex côtier d'Afrique du Nord Française, le joueur de l'Axe lance deux dés pour déterminer si les Français de Vichy détectent à temps l'approche de l'invasion pour répondre avec des frappes aériennes. Si le jet est 11 ou 12, les Français de Vichy sont capables de répondre : le joueur de l'Axe peut immédiatement assigner quelques unités (voire toutes) aériennes de Vichy en mission de patrouille de bombardement naval. A partir de ce moment, le joueur de l'Axe

contrôle toutes les forces de Vichy en Afrique du Nord Française.

- Les unités terrestres du groupe d'invasion amphibie peuvent faire des débarquements amphibies dans les hexs côtiers qu'elles occupent.
- Après que toutes les unités terrestres du groupe d'invasion amphibie aient débarqué, le joueur Allié peut tenter de prendre possession des ports dans les hexs possédés par Vichy dans lesquels il a fait un débarquement amphibie. Pour chaque port, il lance un dé, applique un modificateur de +3, et consulte la Table de Succès. Un résultat *Succès* signifie que la tentative a réussi et que le port est maintenant possédé par l'Allié ; tout résultat *Echec* signifie que la tentative a échoué et que le port reste possédé par Vichy.
- Après toutes les tentatives de prises de contrôle des ports, les unités terrestres du groupe de traîne peuvent maintenant débarquer dans un hex de port capturé (sous possession Alliée), dans la limite de la capacité du port, au choix du joueur Allié. Une unité débarquant de cette manière est traitée de la façon suivante :
 - Elle peut dépenser 1 PM pour le mouvement terrestre. Elle peut entrer dans un hex occupé par l'ennemi, si des unités Alliées sont déjà dans cet hex (par un débarquement aéroporté ou amphibie). Elle ne peut pas entrer dans un hex si le coût pour le faire est supérieur à 1 PM.
 - Pour les autres règles, une unité débarquant de cette manière est traitée comme si elle venait de faire un débarquement amphibie pendant le tour d'invasion spécial. *Exceptions* : La force d'attaque de l'unité n'est pas réduite de moitié à cause d'une condition maritime houleuse (si c'est le cas) ou de la présence de falaises côtières.

Les unités du groupe de traîne qui ne peuvent pas débarquer pendant cette phase restent en mer pendant le tour régulier Allié de Nov I 42.

- Notez que le groupe de réserves flottantes ne débarque pas pendant le tour d'invasion. Il peut faire un débarquement amphibie pendant le tour régulier Allié de Nov I 42, comme expliqué plus bas.
- Le groupe d'invasion aéroporté Allié fait une mission aérienne consistant en une mission de parachutage nocturne à portée étendue jusqu'à son hex cible. Il entre par le bord nord de la carte 24A, en dépensant son 52^e PM pour entrer dans le premier hex. Seules les unités aériennes engagées dans cette mission peuvent survoler les territoires neutres.

Phase de Combat :

- Les unités qui ont fait un débarquement aéroporté ou amphibie peuvent attaquer. Les unités Alliées qui ont débarqué dans un hex occupé par l'ennemi doivent attaquer, selon la Règle 24B5. Les unités Alliées qui n'ont pas débarqué dans un hex occupé par l'ennemi peuvent attaquer, mais n'y sont pas obligées.

4. Tour de Joueur Régulier Allié de Nov I 42. Après le tour d'invasion spécial Allié de Nov I 42, le tour régulier Allié commence avec la phase initiale Alliée. Certaines règles spéciales s'appliquent à ce tour de joueur :

- Toutes les forces Alliées en Afrique du Nord Française sont automatiquement en ravitaillement général.
- Pendant la phase de mouvement, le groupe de réserves flottantes Allié peut faire un débarquement amphibie dans n'importe quel port d'Afrique du Nord Française

hors de la portée des forces anti navires de l'Axe (Règle 31E), ou débarquer (selon les règles de transport naval) dans n'importe quel port Allié en Afrique du Nord Française.

- Seul un nombre limité d'unités Alliées en Afrique du Nord Française peut utiliser toute sa capacité de mouvement pendant la phase de mouvement. Le joueur Allié lance un dé au début de sa phase de mouvement ; le résultat est le nombre de RE Alliés en Afrique du Nord Française qui peuvent dépenser toute leur capacité de mouvement pendant cette phase. Toutes les autres unités Alliées en Afrique du Nord Française ont leur capacité de mouvement réduite de moitié pour cette phase.
- Les unités aériennes Alliées qui sont parties en mission pendant le tour spécial de Nov I 42 ne peuvent pas partir en mission pendant ce tour.
- Les unités de parachutistes Alliées peuvent se faire parachuter sans planification dans n'importe quelle colonie d'Afrique du Nord Française contenant déjà des forces Alliées.
- Les unités c/m Alliées qui ont fait un débarquement amphibie pendant le tour d'invasion spécial ne peuvent pas bouger pendant la phase d'exploitation.

5. Tour de Joueur Allié de Nov II 42. Seuls les ports capturés par les Alliés pendant le tour spécial de Nov I 42 peuvent être utilisés à plein rendement pendant le tour de joueur Allié de Nov II 42. Les ports capturés par les Alliés en Afrique du Nord Française pendant le tour de joueur régulier Allié de Nov I 42 ne peuvent être utilisés qu'à demi capacité pendant le tour de joueur Allié de Nov II 42. (*Note* : Les points de dégâts des bombardements ennemis réduisent encore plus cette capacité). *Exemple* : Pendant le tour d'invasion spécial, les Forces Alliées ont capturé Alger, un port majeur. Pendant le tour régulier Allié, la réserve flottante débarque et capture Bougie, un port standard. Pendant le tour de joueur Allié de Nov II 42, Alger peut être utilisé à plein rendement (12 RE) alors que Bougie ne peut être utilisé qu'à demi capacité (1.5 RE). Si les unités aériennes de l'Axe avaient bombardé Bougie après sa capture par les Alliés et obtenu 1 point de dégât, alors la capacité de Bougie aurait été de 1 RE en Nov II 42.

Règle 33 – Soutien d'Artillerie Navale

Le task force du joueur Allié peut être active (selon la Règle 27A4) et utilisé pour soutenir des unités terrestres amies en attaque grâce au soutien d'artillerie navale (SAN). Pendant une phase de combat, le TF peut fournir du SAN à un seul hex, si le TF est dans ou adjacent à l'hex attaqué.

Pendant la phase de combat, le TF est traité comme une unité d'artillerie de 1 RE pour les Règles 11 (soutien) et 14B (artillerie). Le TF à une force de SAN égale à sa force actuelle. La force de SAN est réduite de moitié si la condition maritime est houleuse, et divisée par quatre si la condition maritime est tempête. (Arrondissez les fractions à l'inférieur).

Le TF ne peut utiliser le SAN que pour soutenir des unités qui attaquent. La force de SAN est ignorée pour le calcul des pertes, et le TF n'est pas affecté par le résultat du combat terrestre.

Règle 34 – Règles Navales Spéciales

A. Eaux Protégées de l’Axe.

Tant qu’une unité navale de l’Axe se déplace dans des hexs côtiers amis en Mer Méditerranée Centrale, elle n’est pas soumise à l’interférence de la supériorité navale Alliée (Règle 31D).

Exemple : Un transport naval de l’Axe se déplaçant en Mer Méditerranée Centrale de Tripoli à Bengasi devrait normalement vérifier l’interférence navale Alliée après avoir embarqué sa cargaison et pris la mer à Tripoli. Par contre, tant que son mouvement est fait dans des hexs côtier amis en Méditerranée Centrale, l’interférence n’est pas vérifiée. Si il peut atteindre Bengasi en ne se déplaçant que dans des hexs côtiers amis, il ne sera pas du tout vérifié pendant la phase où il s’est déplacé.

Règle 35 – Renforts Navals

Au cours du jeu, le joueur Allié (uniquement) reçoit des renforts navals, retire des unités navales, et répare les task forces endommagés ou coulés. Les deux joueurs reçoivent des PTN de remplacement.

A. Renforts.

Le joueur Allié place ses renforts pendant la phase initiale de la façon suivante :

- *Arrive* : Placez l’unité navale (une flottille de rivière) dans n’importe quel port de rivière dans le commandement spécifié.
- *Disponible* : En Nov I 42, l’OB Allié donne divers groupes de porteurs (et des unités aériennes qui y sont basées) « disponibles ». Ces forces arrivent dans n’importe quels hexs d’Océan Atlantique sur les bords ouest ou nord de la carte 24A, dans les 7 hexs de 24A : 0101. Ces forces peuvent participer au tour d’invasion spécial Allié si l’Afrique du Nord Française est envahie (voir la Règle 32C). Notez que toutes ces forces « disponibles » sont retirées du jeu en Nov II 42.
- *Case Royal Navy Disponible* : Placez l’unité navale (un task force) dans la case contenant son nom sur le Tableau de Jeu Allié.

B. Retraits.

Lorsqu’un retrait est spécifié dans l’OB, retirez simplement l’unité navale indiquée de la carte ou de la case qu’elle occupe. L’unité navale est hors jeu jusqu’à la fin de la partie. Si l’unité navale est coulée, retirez la de son groupe de remplacement.

Notez qu’il n’y a pas de pénalité pour le retrait d’unités navales endommagées ou coulées (car le joueur Allié a déjà été pénalisé à cause du gain de points de victoire pour le joueur de l’Axe lorsqu’il endommage ou coules ces unités).

C. Réparation des Task Forces.

Les Alliés devaient maintenir une forte présence navale en Méditerranée, et devaient absorber les pertes subies par les forces Méditerranéennes (comme le transfert de capacités navales de la Méditerranée vers un autre théâtre). Donc,

pendant la phase initiale Alliée de chaque tour I, le joueur Allié répare ses task forces de la façon suivante :

- Si le task force est endommagé, retirez un point de dégât du task force. Par exemple, un TF de 4 points avec trois points de dégâts devrait retirer un point de dégât, ce qui lui en laisserait deux.
- Si le task force est coulé, placez le task force dans la case Royal Navy Disponible, avec un nombre de points de dégâts inférieur de 1 à sa force imprimée. Par exemple, un TF coulé de 4 points serait placé dans la case avec trois points de dégâts.

D. PTN de Remplacement.

Les deux camps devaient maintenir des capacités de transport naval en Méditerranée, et devaient absorber les pertes du mieux qu’ils pouvaient. Donc, un joueur pendant sa phase initiale de chaque tour I reçoit des PTN de remplacement, comme suit :

- Si le total de PTN sur carte de l’Axe est inférieur à 3, le joueur de l’Axe reçoit 1 PTN de remplacement. Le total de PTN sur carte de l’Axe ne peut jamais être supérieur à 3.
- Si le total de PTN sur carte Allié en Méditerranée Est est inférieur à 10, le joueur Allié reçoit jusqu’à 2 PTN de remplacement. De même, si le total de PTN sur carte Allié en Méditerranée Ouest est inférieur à 10, le joueur Allié reçoit jusqu’à 2 PTN. Chaque total de PTN Allié ne peut jamais dépasser 10.

Règles 36 – Météo

A. Définitions

1. Zones Météo. Il y a cinq zones météo utilisées dans ce jeu :

- La Zone C, qui est composée de tous les hexs encerclés ou sur la ligne météo C.
- La Zone D, qui est composée de tous les hexs encerclés ou sur la ligne météo D.
- La Zone E, qui est composée de tous les hexs sur ou au nord de la ligne E, jusqu’à la ligne D, mais à l’exclusion des hexs de la Zone G.
- La Zone F, qui est composée de tous les hexs au sud de la ligne météo E ; et, sur la carte 32, tous les hexs sur ou au nord de la ligne météo F, jusqu’à la ligne météo D.
- La Zone G, qui est composée de tous les hexs sur ou entourés par la ligne météo G.

2. Conditions Météo. Il y a cinq conditions météo possibles, de la plus clémente à la plus mauvaise : clair, pluie, gel, hiver et neige.

Les conditions de pluie, gel, hiver et neige sont appelées collectivement mauvais temps.

Les conditions de gel, hiver et neige sont appelées collectivement temps froid.

3. Tables Météo. Les règles de météo utilisent les tables suivantes :

- La Table Météo est divisée en sections, une pour chaque zone météo, qui sont utilisées pour déterminer les conditions météo des zones à chaque tour. La table contient aussi une section de condition maritime, qui est utilisée pour toutes les zones maritimes.

- Les feuilles de Conditions Météo et Conditions Maritimes sont utilisées pour indiquer le temps qu'il fait dans chaque zone et la condition maritime de chaque zone maritime. Pour chaque zone ou zone maritime, placez un marqueur dans la case correspondant à sa condition.

Note : Les tables météo sont conçues pour Grand Europa ; ignorez simplement les zones météo et zones maritimes qui ne sont pas présentes dans *War in the Desert*.

B. Conditions Météo.

Au début de chaque tour de jeu, le joueur Allié lance un dé pour déterminer la 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 41, 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, F et G.

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 de soutien d'artillerie navale des unités navales (Règle 33).
- La force de bombardement des unités aériennes qui bombardent des unités navales (Règle 20G).
- Le transport naval sur les pages (Règle 31B).
- Les débarquements amphibies (Règle 32a).

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 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.

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'un 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. 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.

Un côté d'hex non amélioré ne peut pas être amélioré dans le cadre de ce jeu.

3. 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.

Le génie peut améliorer les forteresses (Règle 14A1).

C. Zones Hors Carte.

Il y a plusieurs zones hors carte sur les Tableaux de Jeu :

- Le joueur Allié utilise la zone hors carte Grecque pour placer ses forces Alliées en Grèce (selon les Règles 40A1 et 40A3).
- Le joueur de l'Axe utilise la zone hors carte d'Europe Métropolitaine pour placer ses renforts en Europe. Pendant n'importe quelle phase initiale de l'Axe, les forces dans cette zone peuvent être placées dans n'importe quelle base aérienne ou port des Iles Méditerranéennes Centrales, ou, à partir de Jun I 41, dans n'importe quel port ou aéroport des Iles Egée. Les forces de l'Axe peuvent entrer en jeu en utilisant le transport naval, Placez ces forces avec leur transport naval ayant déjà dépensé 10 PM dans n'importe quel hex de mer du bord nord de la carte 18A, ou dans n'importe quel hex de mer à l'est de la Sardaigne sur le bord nord de la carte 25A. Les unités aériennes de l'Axe peuvent entrer en jeu à partir de la zone en dépensant 10 PM et en étant placées dans n'importe quel hex du bord nord de la carte 18A, ou dans n'importe quel hex à l'est de la Sardaigne sur le bord nord de la carte 25A.
- La zone hors carte d'Afrique de l'Ouest Française est utilisée pour placer les points de remplacements qui peuvent être transférés vers l'Afrique du Nord Française (selon l'OB et la Règle 40B1).
- Les zones hors carte Irlandaises sont utilisées pour placer les forces de l'Iran. A cause de considérations militaires hors de l'intérêt de ce jeu, ces forces ne peuvent pas quitter ces zones.

Les unités dans une zone hors carte sont en ravitaillement général et ne sont pas isolées. De plus, traitez une zone hors carte comme une base aérienne avec une capacité égale au nombre d'unités aériennes qui s'y trouvent.

D. Garnisons de l'Axe.

1. Libye. Dans certains scénarios, l'ordre de bataille de l'Axe indique certaines unités comme étant assignées à la garnison de Tripolitaine ou de Cyrénaï que. Ces unités sont gardées hors de la carte, dans la case de garnison de Tripolitaine ou Cyrénaï que (selon le cas) sur le Tableau de Jeu de l'Axe, jusqu'à ce qu'elles soient relâchées de la garnison.

Les unités de la garnison de Cyrénaï que sont relâchées pendant la première phase initiale de l'Axe dans laquelle au

moins une unité Alliée se trouve dans les 6 hexs de Tobruch (18A :4817).

Les unités de la garnison de Tripolitaine sont relâchées pendant la première phase initiale de l'Axe dans laquelle au moins une unité Alliée se trouve dans les 12 hexs de Tripoli (18A :0121) ou de Nalut (25A :4032). (Certaines unités dans cette garnison sont aussi relâchées comme indiqué dans l'OB de l'Axe).

Une fois la garnison de Tripolitaine ou de Cyrénaï que relâchée, elle le reste jusqu'à la fin du jeu.

Lorsque des unités sont relâchées d'une garnison, placez les dans les hexs indiqués dans l'OB. Si l'hex de placement est possédé par l'ennemi, éliminez l'unité.

Spécial : Dans les scénarios où la carte 25A n'est pas utilisée, les unités de la garnison de Tripolitaine qui devaient être placées sur la carte 25A sont placées à Tripoli.

2. Villes Hostiles. Certaines villes (définies plus bas) sont hostiles à l'Axe. Lorsque le joueur de l'Axe trace une ligne de ravitaillement (pour le ravitaillement, Règle 12, ou l'isolement, Règle 3G), il ne peut pas tracer cette ligne dans ou à travers une ville hostile à moins que la ville ne contienne un nombre minimum de RE d'infanterie, de cavalerie, d'infanterie motorisée, ou d'unités blindées de l'Axe, comme suit :

- 2 RE pour chaque hex de ville majeure en Egypte.
- 1 RE pour chaque hex de ville point en Palestine.

E. Règles Spéciales Alliées.

1. Garnisons. Le joueur Allié doit maintenir des garnisons dans certaines régions si il les contrôle ou perdre des points de victoire pour ne pas l'avoir fait. (Pour cette règle, le joueur Allié contrôle une région si il possède chaque ville de cette région). Une garnison est composée d'un certains nombre de RE d'unités et peut aussi demander des QG, des pas de ravitaillement d'attaque, des unités aériennes et des flottilles de rivière. A moins que le contraire ne soit précisé plus bas, seules des unités d'infanterie, de cavalerie, d'infanterie motorisée, ou des unités blindées peuvent faire partie de la garnison. Une unité en garnison dans une région peut se trouver dans n'importe quel hex de cette région. Les garnisons Alliées sont vérifiées à chaque phase initiale.

Les régions qui doivent être garnisonnées, et leurs obligations en garnisons, sont indiquées dans le Tableau des Garnisons Alliées.

L'ordre de bataille Allié oblige certaines unités de renfort à entrer dans certaines garnisons pendant la partie. Tant que la garnison doit être maintenue, le joueur Allié doit inclure les unités indiquées dans la garnison spécifiée. Par exemple, tant que le joueur Allié possède au moins une ville dans le Commandement du Moyen Orient, il doit garder le 1x 0-1-6 RR Eng X MEF (Emp) dans la garnison du Moyen Orient après son arrivée (Aug I 41). Une unité obligée d'être en garnison *compte* dans le total de RE de garnison.

Le joueur Allié à des obligations de garnisons séparées pour les forces Américaines, Britanniques, et Françaises. Le joueur Allié peut utiliser des unités d'une force pour aider à remplir les obligations de garnisons d'une autre force, mais de telles unités ne comptent que pour la moitié de leur taille en RE pour l'obligation de garnison. Par exemple une garnison Française de 1 RE est demandée au Levant après sa reddition aux Alliés. 2 RE d'unités Britanniques peuvent remplir cette obligation au lieu du RE d'unités Françaises.

Notez que (la plupart) des forces Alliées en garnison sont laissées sur la carte, et que le joueur Allié contrôle ces forces comme les autres forces Alliées.

a. Levées Assyriennes. (*Note* : L'Irak n'est pas en jeu dans la plupart des scénarios, n'utilisez pas cette règle à moins de joueur un scénario contenant le Commandement du Proche Orient). Une partie du traité Britannique en Irak demandait que les Britanniques maintiennent deux unités de levées Assyriennes (et Kurdes) pour garder les bases aériennes de Habbaniya et Shaibah : les deux bataillons d'infanterie Britanniques Coloniaux avec les Id 1 As et 2 As.

Chacune de ces unités est en ravitaillement général si elle est dans ou peut tracer une ligne de ravitaillement terrestre jusqu'à Habbaniya (22A : 2828) ou Shaibah (22A : 4314), et si l'hex vers lequel elle trace son ravitaillement n'a jamais été possédé par l'ennemi.

Ces unités peuvent être comptées dans l'obligation de garnison Britannique du Moyen Orient.

Pour aider le joueur Allié à garder une trace de ces unités, le Tableau de Jeu Allié contient une case pour la garnison de Habbaniya et de Shaibah, et les deux unités peuvent être placées dans ces cases plutôt que sur la carte. Pour toutes les règles du jeu, les unités dans ces cases sont traitées comme si elles étaient dans les hexs correspondants.

2. Surprise. Au tour Dec I 40, le joueur Allié fait un tour d'attaque surprise avant que le tour de joueur Allié régulier de Dec I 40 ne soit joué. Le tour d'attaque surprise est composé d'une phase initiale, d'une phase de mouvement, et d'une phase de combat. Ces phases et leurs activités sont identiques à celles d'un tour de joueur régulier, avec les exceptions suivantes :

- Seules les unités terrestres Alliées indiquées dans l'OB Allié comme faisant partie des « forces de l'opération compas » peuvent bouger ou attaquer.
- Seules les unités aériennes Alliées sur des bases aériennes en Egypte peuvent partir en mission.
- Le task force Allié peut être activé, se déplacer, et fournir du SAN.
- Toutes les autres forces Alliées sont ignorées pendant toute la durée du tour d'attaque surprise.
- Les unités aériennes de l'Axe ne peuvent pas partir en mission.
- En Egypte et en Libye, les unités qui ont des ZDC ont des ZDC réduites pendant toute la durée du tour d'attaque surprise.

Après le tour de joueur d'attaque surprise, le tour de joueur Allié régulier de Dec I 40 commence, avec la phase initiale Alliée. A cause des préparatifs de l'attaque surprise et d'autres facteurs, pendant le tour de joueur régulier Allié de Dec I 40, le joueur Allié a une capacité de zéro sur le réseau ferroviaire du Moyen Orient et une capacité de transport naval de zéro pour la Méditerranée Est.

3. Forces du Raid. Une fois que le joueur Allié reçoit la capacité de raid Allié (soit Nov I 41 ou Mar I 42, selon l'OB Allié), il peut tenter de faire un raid sur une base aérienne de l'Axe une fois par mois. Le joueur Allié peut faire un raid sur n'importe quelle base aérienne qui :

- Ne contient pas d'unité de l'Axe avec une force de défense supérieure à 0.
- peut tracer une ligne de ravitaillement inférieure ou égale à 50 hexs depuis la base aérienne jusqu'à un terminal de ravitaillement Allié. En traçant cette ligne, ignorez les ZDC ennemies.

Résolvez le raid pendant la phase initiale Alliée. Le joueur Allié choisi une base aérienne éligible, lance un dé, et consulte la Table de Succès. Un résultat *Echec* indique que le raid est raté et il n'y a aucun effet. Un résultat *Succès* indique que la base aérienne (et les unités qui s'y trouvent) sont affectées comme si un point de dégât de bombardement avait été obtenu sur cet hex (voir la Règle 20G2a).

4. Inexpérience Américaine.

a. Désorganisation du Haut Commandement. Les divisions Américaines entrent en jeu dispersées avec leurs éléments non soutenus et leurs QG. Au départ, ces éléments ne peuvent pas s'assembler en divisions. Pendant chaque phase initiale Alliée à partir de Jan I 43, le joueur Allié lance un dé ; si il obtient un 6, alors le joueur Allié peut commencer à assembler et disperser ses divisions Américaines. Au premier tour, une division Américaine peut s'assembler ou se disperser librement ; et à chaque tour suivant, le nombre de divisions pouvant s'assembler ou se disperser est augmenté de 1. *Exemple* : Le joueur Allié obtient un 6 pour la première fois en Mar I 43. Donc le nombre de divisions Américaines pouvant s'assembler ou se disperser est : 1 en Mar I, 2 en Mar II, 3 en Apr I, etc.

b. Problèmes Tactiques. Une fois par partie, le joueur de l'Axe peut déclarer une de ses attaques contre un hex contenant des unités Américaines (seules ou empilées avec d'autres unités Alliées) en prenant l'avantage des problèmes tactiques Américains. Cette annonce doit être faite avant la résolution de l'attaque ; l'attaque reçoit alors un modificateur de +2, en plus de tous les autres modificateurs.

c. Transferts des Pilotes. Lorsqu'une unité aérienne Américaine de type T fait une mission de parachutage, le dé de désorganisation est modifié par -2, en plus des autres modificateurs de désorganisation.

F. Forces de Défense Intrinsèque.

A cause de forces défensives non représentées dans le jeu, les unités Alliées ne peuvent pas entrer ni attaquer des hexs possédés par l'Axe dans les Iles Méditerranéennes Centrales ou les Iles Egée.

Règle 38 – Nations

Note : Les marqueurs de capitale des nations neutres fournis dans le jeu (et indiqués dans les ordres de bataille) ne sont pas utilisés dans ce jeu ; ils sont fournis pour être utilisés avec *Grand Europa*.

A. Règles Communes.

1. Réaction. Les unités aériennes et terrestres de certaines nations neutres sont testées lorsque certains événements se produisent, comme une pénétration de l'Axe en Egypte ou en Irak (comme expliqué plus bas). Lorsque les conditions pour une réaction sont enclenchées, le joueur de l'Axe lance un dé pour chaque unité aérienne et terrestre de la nation neutre qui réagit et consulte la Table de Succès. Les résultats sont :

- *S* : L'unité terrestre ou aérienne est contrôlée par le joueur de l'Axe et est considérée comme une unité de l'Axe jusqu'à la fin de la partie.
- *F* : L'unité terrestre ou aérienne est démobilisée : éliminez la. Si la nation neutre rejoint un camp, traitez les forces démobilisées comme des forces éliminées loyales à ce camp.

- *F** : L'unité terrestre ou aérienne est loyale à son gouvernement.

Les forces neutres qui ne font pas de test de réaction sont toujours loyales à leur gouvernement.

2. Entrée en Guerre. Certaines nations neutres ou régions peuvent entrer en guerre et rejoindre un camp ou l'autre. Lorsqu'un neutre rejoint un camp, les forces qui lui sont loyales sont contrôlées par le joueur de ce camp jusqu'à la fin de la partie. (Notez que les unités aériennes loyales démobilisées peuvent ensuite retourner en jeu par l'intermédiaire du remplacement).

3. Statut des Forces. Lorsqu'une nation neutre rejoint un camp, testez et résolvez les conditions suivantes dans le territoire du neutre :

- Si les ex-unités neutres occupent le même hex que des unités maintenant adverses, le joueur avec la force de défense imprimée la plus faible doit immédiatement retraiter ses unités de l'hex. Suivez les règles standard de retraite (Règle 9F1) sauf que toutes les ZDC des ex-unités neutres et des unités adverses sont ignorées. (Par exemple, si des unités Egyptiennes et Alliées occupent un hex lorsque les forces Egyptiennes rejoignent l'Axe, alors les ZDC Egyptiennes et Alliées sont ignorées, mais pas les ZDC de l'Axe non Egyptiennes). Si les deux camps ont les mêmes forces de défense imprimées, les ex-unités neutres restent dans l'hex et les unités adverses doivent retraiter.

Les unités AA de position ne peuvent pas retraiter et sont éliminées si elles sont obligées de le faire. Les éléments de ressources/ravitaillement ne peuvent pas retraiter et peuvent être détruits ou capturés par l'ennemi (Règle 12H).

- Une fois que les unités ont retraité, testez les bases aériennes dans le territoire neutre. Les unités aériennes dans des bases aériennes qui sont possédées par l'ennemi doivent tenter de s'enfuir (Règle 17B).

4. Reddition. Après l'entrée en guerre, certaines ex-nations ou régions neutres peuvent se rendre, comme expliqué plus bas. Lorsqu'un neutre se rend, éliminez immédiatement toutes ses forces loyales. Un neutre qui se rend perd tous les remplacements accumulés et ne reçoit plus de renforts.

La reddition d'un ex-neutre n'affecte que ses propres forces, et les autres forces peuvent opérer dans la nation ou la région qui s'est rendue. Par exemple, si l'Iran rejoint l'Axe et se rend ensuite, les forces Iraniennes sont éliminées mais les Alliés et les autres forces de l'Axe peuvent opérer en Iran.

B. Egypte.

1. Neutralité. L'Egypte est neutre. Par contre, à cause des droits du traité Britannique, traitez l'Egypte comme un territoire possédé par l'Allié ; les forces Alliées peuvent opérer en Egypte, peuvent utiliser l'AA intrinsèque Egyptien, et peuvent utiliser les flottilles de rivière Egyptiennes, tout cela sans violer la neutralité Egyptienne. (Notez que c'est la situation au début de Dec I 40 : il y a des forces Alliées et de l'Axe en Egypte, et l'Egypte est neutre). Tant que l'Egypte est neutre, les forces Egyptiennes sont complètement ignorées.

2. Réaction. Les droits du traité Britannique limitaient l'indépendance et la souveraineté de l'Egypte, ce qui causait un fort sentiment anti Britannique dans diverses factions

Egyptiennes. Donc, testez la réaction Egyptienne (selon A1 ci-dessus) la première fois où ceci se produit : Une unité de l'Axe est adjacente à n'importe quelle ville dans le Delta, et l'unité de l'Axe peut tracer une Ligne de Ravitaillement jusqu'à un terminal de ravitaillement de l'Axe.

Une fois que toutes les unités terrestres et aériennes Egyptiennes ont été testées, le joueur Allié détermine le statut du gouvernement Egyptien :

- Si aucune unité terrestre ou aérienne Egyptienne ne devient pro-Axe, le gouvernement Egyptien et les Britanniques gardent le contrôle de la situation en Egypte. L'Egypte déclare la guerre à l'Axe et rejoint les Alliés (selon la section A2 ci-dessus). Une fois en guerre, l'Egypte se rend si l'Axe possède toutes les villes du Delta.
- Si n'importe quelle unité terrestre ou aérienne Egyptienne ne devient pro-Axe pendant le test de réaction, les Alliés se méfient des intentions Egyptiennes et suspendent le fonctionnement du gouvernement Egyptien. Toutes les forces Egyptiennes loyales sont éliminées. L'Egypte reste neutre jusqu'à la fin de la partie et ne reçoit plus les remplacements indiqués dans l'OB.

3. Zone Opérationnelle. Les forces Egyptiennes ne peuvent pas quitter volontairement l'Egypte. Si une unité terrestre, aérienne ou navale Egyptienne est forcée de le faire quelle qu'en soit la raison, elle est éliminée. Notez que ceci s'applique à l'utilisation Alliée des flottilles de rivière Egyptiennes pendant que l'Egypte est neutre.

C. Iran

Note : L'Iran n'est pas en jeu dans la plupart des scénarios. N'utilisez pas cette règle à moins de jouer un scénario avec le Commandement un Proche Orient en jeu.

1. Neutralité. L'Iran est neutre. A cause d'une influence Allemande considérable en Iran, les forces de l'Axe peuvent entrer et opérer en Iran sans violer la neutralité Iranienne. Les forces Alliées ne peuvent pas entrer en Iran sans violer la neutralité Iranienne ; si des forces Alliées le font, alors l'Iran déclare la guerre aux Alliés et rejoint l'Axe, avec le joueur de l'Axe contrôlant les unités Iraniennes.

2. Intervention Alliée. Après l'invasion Allemande de l'URSS en été 1941, les gouvernements Soviétique et Britannique décidèrent de repousser l'influence Allemande en Iran par la force des armes. Pour les règles du jeu, le joueur Allié est obligé d'envahir l'Iran. Il ne peut pas envahir l'Iran avant Aug I 41. Il subit une pénalité en points de victoire si il n'a pas envahi l'Iran avant Oct I 41.

L'Union Soviétique envahit l'Iran en même temps que les Alliés. Comme il n'y a pas d'unités Soviétiques dans le jeu, les effets de l'invasion Soviétique sont les suivants :

- Toutes les unités Iraniennes au nord de la ligne météo D sont retirées du jeu (et ne pourront pas y retourner par l'intermédiaire du remplacement).
- Des unités Iraniennes ayant commencé à Téhéran, une seule unité Iranienne peut quitter la ville (le reste devant rester sur place et garder la capitale).

3. Reddition. Une fois en guerre, l'Iran peut se rendre. Le joueur Allié teste la reddition de l'Iran à chaque phase initiale de l'Axe où il y a des unités Alliées en Iran. Le joueur Allié

lance le dé et consulte la Table de Succès (modifiez le résultat comme indiqué). Les résultats sont :

- *S* : L'Irak se rend.
- *F ou F** : L'Irak ne se rend pas.

4. Zone Opérationnelle. Les forces Iraniennes ne peuvent pas volontairement quitter l'Irak. Si une unité terrestre ou aérienne Iranienne est forcée de le faire, quelle qu'en soit la raison, elle est éliminée.

D. Irak.

Note : L'Irak n'est pas en jeu dans la plupart des scénarios. N'utilisez pas cette règle à moins de jouer un scénario avec le Commandement un Proche Orient en jeu.

1. Neutralité. L'Irak est neutre. Par contre, à cause des droits du traité Britannique, traitez l'Irak comme un territoire possédé par l'Allié. Les forces Alliées peuvent opérer en Irak et utiliser la capacité ferroviaire Irakienne, sans violer la neutralité de l'Irak. Tant qu'elles sont neutres, les forces Irakiennes sont complètement ignorées.

Au début de la partie, le gouvernement Irakien est pro-Britannique. Si des forces de l'Axe entrent en Irak pendant qu'un gouvernement pro-Britannique est au pouvoir, l'Irak déclare la guerre à l'Axe et rejoint les Alliés ; le joueur Allié contrôlant les forces Irakiennes loyales. Une fois en guerre, l'Irak se rend si l'Axe gagne la possession de tous les hexs de villes partielles et de villes point.

2. Réaction. Un sentiment anti-Britannique considérable existait dans diverses factions Irakiennes. Testez la réaction Irakienne (selon la section A1 ci-dessus) lorsqu'une unité terrestre de l'Axe entre pour la première fois dans n'importe quel hex d'Irak.

3. Coup. De Jan I 41 à Jun II 41, il peut se produire un *coup d'état* de l'Axe en Irak. A chaque phase initiale de l'Axe où l'Irak est neutre et qu'un gouvernement pro-Britannique est au pouvoir, alors le joueur de l'Axe teste si le coup se produit. Le joueur de l'Axe lance deux dés et consulta la Table de Coup Irakien. Les résultats sont :

- *Coup* : Le coup se produit.
- *Pas de Coup* : Le coup ne se produit pas.

Un coup ne peut se produire qu'une seule fois par partie. Si le coup ne se produit pas avant Jul I 41, il ne peut pas du tout se produire. (Il est supposé que l'arrivée des forces Alliées en Jul I 41 stabilise la situation en faveur des Britanniques).

Si un coup se produit, alors un gouvernement pro-Axe contrôle l'Irak. Excepté les hexs déjà occupé par des unités Alliées, le territoire de l'Irak n'est plus possédé par les Alliés mais par l'Axe. Le joueur Allié ne peut plus utiliser la capacité ferroviaire Irakienne. Par contre, à cause de la confusion en Irak après le coup, le joueur Allié peut utiliser les ports Irakiens non sécurisés. Un port Irakien est non sécurisé jusqu'à ce qu'une unité Irakienne entre pour la première fois dans l'hex du port.

Les forces Irakiennes sont contrôlées par le joueur de l'Axe ; le joueur de l'Axe peut les déplacer et attaquer avec elles à partir du tour suivant celui où s'est produit le coup. Par contre, l'Irak ne rejoint pas l'Axe avant qu'une unité terrestre de l'Axe avec une force de défense supérieure à 0 entre pour la première fois dans n'importe quel hex de ville en Irak.

Lorsqu'un gouvernement pro-Axe contrôle l'Irak mais que l'Irak n'a pas encore rejoint l'Axe, les unités de l'Irak sont indécises. Une unité indécise a sa force de combat réduite de moitié. *Exception* : Les unités Irakiennes ne sont plus indécises immédiatement après qu'un des événements suivant se soit produit :

- Une attaque impliquant des unités Irakiennes a éliminé (y compris avec un résultat EX ou HX) au moins une unité Alliée avec une force de défense supérieure à 0.
- Des unités Irakiennes gagnent la possession de Habbaniya (22A :2828).
- Des unités Irakiennes gagnent la possession de Shaibah (22A :4314).

Le coup s'effondre et l'Irak se rend si le joueur Allié gagne la possession de Bagdad (22A :2825). Le territoire de l'Irak, sauf les hexs occupés par des unités terrestres ou des unités aériennes de l'Axe ou dans des ZDC incontestées de l'Axe, devient Allié.

4. Zone Opérationnelle. Les forces Irakiennes ne peuvent pas quitter volontairement l'Irak. Si une unité terrestre ou aérienne Irakienne est forcée de le faire quelle qu'en soit la raison, elle est éliminée.

E. Koweït.

Le Koweït est neutre. Par contre, à cause des droits du traité Britannique, traitez le Koweït comme un territoire possédé par l'Allié.

F. Transjordanie.

La Transjordanie est neutre. Par contre, à cause des droits du traité Britannique, traitez la Transjordanie comme un territoire possédé par l'Allié.

Si au début d'une phase initiale Alliée n'importe quelle force de l'Axe est présente en Transjordanie, la Transjordanie déclare la guerre à l'Axe et rejoint les Alliés. Une fois en guerre, la Transjordanie est conquise si l'Axe gagne la possession d'Amman (19A :4807). (Notez que les unités aériennes de l'Axe peuvent opérer en Transjordanie, par exemple en faisant un transfert, ou même en bombardant des hexs transjordaniens, sans provoquer de déclaration de guerre, du moment qu'aucune unité aérienne de l'Axe ne se trouve en Transjordanie au début d'une phase initiale Alliée).

G. Turquie.

Note : Les forces turques ne sont pas en jeu dans la plupart des scénarios. N'utilisez pas cette règle à moins de jouer un scénario contenant le commandement du proche orient.

1. Intervention Limitée. La Turquie est neutre. Selon certaines circonstances, la Turquie peut intervenir et déployer une force expéditionnaire pour « sécuriser » certaines régions proches de la Turquie. Le joueur de l'Axe teste l'intervention Turquie pendant chaque phase initiale de l'Axe si, depuis au moins deux phases initiales de l'Axe consécutives, au moins 10 RE d'unités Allemandes et/ou Italiennes sont à l'est du Canal de Suez, non isolées et en ravitaillement général. *Exemple* : Pendant la phase de mouvement d'Aug I 42, 10 RE d'unités Allemandes traversent le Canal de Suez et opèrent à l'est du canal. En supposant que les RE restent à l'est du Canal non isolées et en ravitaillement général lors de chaque phase initiale suivante de l'Axe, le joueur de l'Axe commence à tester l'intervention Turquie en Sep I 42. (Notez que la règle ne nécessite que les RE soient à l'est du Canal de Suez – par

exemple, des RE ayant volé jusqu'en Syrie et ayant réussi à rester non isolées et en ravitaillement général, comptent).

Pour tester l'intervention, le joueur de l'Axe lance deux dés et consulte la Table d'Intervention Limitée Turque. Les résultats sont :

- **Axe** : Une intervention limitée pro-Axe se produit. La Turquie est toujours officiellement neutre, et les forces non Turques ne peuvent pas entrer ou attaquer un hex de la Turquie elle-même. Le joueur de l'Axe contrôle la force d'intervention Turque, et les hexs hors de Turquie dont les unités Turques gagnent la possession sont possédés par le joueur de l'Axe.

A chaque tour, à partir du tour suivant celui de l'intervention, jusqu'à un pas de ravitaillement d'attaque de l'Axe provenant de la Zone d'Europe Métropolitaine peut être placé dans n'importe quel hex de voie ferrée en Turquie.

- **Aucune** : Aucune intervention ne se produit. La Turquie reste strictement neutre.
- **Alliée** : Une intervention limitée pro-Allié se produit. La Turquie est toujours officiellement neutre, et les forces non Turques ne peuvent pas entrer ou attaquer un hex de la Turquie elle-même. Le joueur Allié contrôle la force d'intervention Turque, et les hexs hors de Turquie dont les unités Turques gagnent la possession sont possédés par le joueur Allié.

Dans le premier tour de joueur où un joueur peut déplacer des forces Turques, les unités Turques ne peuvent pas attaquer ou déborder des unités ennemies, et les unités aériennes Turques ne peuvent faire que des missions de transfert.

2. Zone Opérationnelle. Lors de l'Intervention, les forces Turques peuvent opérer dans des hexs hors de la Turquie (y entrer et attaquer) qui sont dans les 10 hexs de n'importe quel hex de Turquie. Par contre, les forces Turques peuvent aussi opérer en Turquie, mais aucune autre force (des deux camps) ne le peut.

H. France de Vichy.

La France de Vichy contrôle deux régions sur la carte : le Levant et l'Afrique du Nord Française. La France de Vichy et ses colonies sont neutres, et les régions de Vichy sur carte ne sont contrôlées par aucun joueur. En général, les forces d'un joueur ne peuvent pas entrer dans une région de Vichy tant qu'elle est neutre. *Exception* : l'Axe peut faire pression sur la France de Vichy en permettant aux forces de l'Axe d'entrer au Levant.

Chacun des joueur peut délibérément violer la neutralité d'une région de Vichy, en l'annonçant lorsque ses forces entrent dans la région.

Si les Alliés violent la neutralité d'une région de Vichy, alors le joueur de l'Axe ne gagne le contrôle des forces et du territoire que de cette région et ne possède que le territoire de Vichy de cette région (excepté le territoire déjà possédé par l'Allié). Les forces de l'Axe non-Vichy, par contre, ne peuvent pas opérer dans le territoire de cette région à moins que le joueur de l'Axe ne gagne le privilège de la faire par la France de Vichy (comme expliqué dans les sections H1 et H2 plus bas). Notez que la violation Alliée d'une des régions de Vichy n'a aucun effet sur l'autre région. Par exemple, le joueur Allié peut envahir et conquérir le Levant, et l'Afrique du Nord Française reste neutre.

Si l'Axe viole la neutralité d'une région de Vichy ou occupe la France de Vichy Métropolitaine (voir plus bas), alors les événements suivants se produisent :

- Toutes les régions de Vichy neutres rejoignent immédiatement les Alliés. Le joueur Allié gagne le contrôle de toutes les forces de Vichy dans ces régions et gagne la possession de tout le territoire de Vichy dans ces régions (excepté le territoire déjà possédé par le joueur de l'Axe).
- Toutes les forces de Vichy contrôlées par le joueur de l'Axe se rendent immédiatement : éliminez ces forces. Par exemple, si le joueur Allié a envahit le Levant et y combattait toujours des forces de Vichy lorsque le joueur de l'Axe envahit l'Afrique du Nord Française, alors les forces de Vichy du Levant se rendent aux Alliés.

Les forces de Vichy dans une région ne peuvent opérer que dans cette région et ne peuvent pas entrer dans un hex hors de cette région.

1. Le Levant. Le joueur de l'Axe peut recevoir des privilèges spéciaux au Levant, par la Table du Levant de Vichy. Si le joueur de l'Axe n'a pas violé la neutralité de n'importe quelle région de Vichy, il peut utiliser la table :

- A n'importe quel tour à partir de Apr I 41 jusqu'à la fin de 1941.
- A n'importe quel tour si le joueur Allié a violé la neutralité du Levant, et les forces de Vichy au Levant ne se sont pas rendues (voir plus bas).

La Table du Levant de Vichy est utilisée pour résoudre les tentatives de pression sur la France de Vichy pour donner aux forces de l'Axe le privilège d'entrer et d'opérer au Levant sans violer la neutralité de la région. A chaque phase initiale de l'Axe où le joueur de l'Axe peut utiliser la table, le joueur de l'Axe peut (mais n'y est pas obligé) faire une telle tentative. Pour cela, il lance deux dés et consulte la Table du Levant de Vichy. Les résultats sont :

- **Total** : Les unités aériennes et terrestres de l'Axe peuvent opérer librement dans et hors du Levant. Le joueur de l'Axe peut utiliser les ports du Levant (pour débarquer de la cargaison par exemple) et les bases aériennes (pour y baser des unités aériennes par exemple).
- **Air** : Les unités aériennes de l'Axe peuvent être basées et opérer depuis des bases aériennes au Levant. Le joueur de l'Axe peut utiliser les bases aériennes du Levant.
- **Transit** : Les unités aériennes de l'Axe peuvent utiliser les bases aériennes du Levant qui sont hors des zones de patrouilles des chasseurs Alliés. Les unités aériennes de l'Axe ne peuvent utiliser ces bases que pour faire des missions de transfert régulières. Par contre, elles ne peuvent pas terminer une opération aérienne dans ces bases, et doivent continuer leur transfert jusqu'à des bases hors du Levant.
- **Pas d'Effet** : La France de Vichy ne donne aucun droit pour ce tour.

Une fois que le joueur de l'Axe reçoit un autre résultat que Pas d'Effet, il ne peut plus utiliser la Table du Levant de Vichy pour les tours suivants. Notez qu'aucun des résultats de la table ne donne au joueur de l'Axe le contrôle des forces de Vichy, du ravitaillement, de la capacité ferroviaire, ou l'utilisation des terminaux de ravitaillement du Levant.

Une fois que le joueur de l'Axe reçoit un résultat autre que Pas d'Effet, il ne peut pas violer la neutralité d'une région de Vichy tant qu'il a des forces ou des éléments de

ravitaillement/ressources présents au Levant. Le joueur de l'Axe peut renoncer à ses privilèges si il n'a aucune forces de l'Axe au Levant, et peut ensuite violer la neutralité des régions de Vichy. Une fois qu'il a renoncé à ses privilèges, le joueur de l'Axe ne peut pas les récupérer, même si il ne viole pas la neutralité des régions de Vichy.

Le joueur de l'Axe gagne le contrôle des forces de Vichy au Levant si le joueur Allié viole la neutralité du Levant. Par contre, le joueur de l'Axe ne peut pas faire opérer des forces de l'Axe non Vichy au Levant sauf ce qui est autorisé par la Table du Levant de Vichy. Par exemple, si le joueur Allié envahit le Levant et que le joueur de l'Axe n'a que le privilège air, le joueur de l'Axe peut faire opérer ses unités aériennes Allemandes ou Italiennes depuis les bases aériennes du Levant mais ne peut pas envoyer d'unités terrestres Allemandes ou Italiennes au Levant.

Si le joueur de l'Axe viole la neutralité du Levant, le joueur Allié gagne le contrôle des forces de Vichy qui s'y trouvent, ainsi que le territoire de Vichy (sauf celui possédé par l'Axe), et, contrairement au joueur de l'Axe, il peut y faire opérer des forces Alliées sans utiliser la Table du Levant de Vichy.

Une fois la neutralité du Levant violée, les forces de Vichy du Levant se rendent si le joueur ennemi possède toutes les villes point et majeures du Levant au début de sa phase initiale. Lorsque ces forces se rendent, toutes les unités aériennes et terrestres de Vichy au Levant sont retirées du jeu, ces forces sont éliminées.

Notez que lorsque les forces Alliées peuvent entrer au Levant, le joueur Allié doit y maintenir des garnisons (selon la Règle 37E1).

2. Afrique du Nord Française. (*Note* : l'Afrique du Nord Française n'est pas en jeu dans beaucoup de scénarios. N'utilisez pas cette règle à moins de jouer un scénario avec l'Afrique du Nord Française).

Le joueur de l'Axe peut violer la neutralité de l'Afrique du Nord Française. A cause de considération non traitées dans le jeu, l'Axe ne peut pas violer la neutralité de l'Afrique du Nord Française avant Jan I 42 ou après Oct II 42.

Si l'Axe viole la neutralité de l'Afrique du Nord Française, alors les règles suivantes s'appliquent :

- 1) Tout renfort Allié indiqué comme arrivant en Egypte peut arriver à la place en Afrique du Nord. (Ils arrivent comme des renforts Nord Africains réguliers, selon la Règle 40A).
- 2) Le joueur Allié peut ensuite faire, ou abandonner ses débarquements aéroportés et amphibies en Afrique du Nord Française. Si il abandonne les débarquements, il ne reçoit pas le tour d'invasion spécial Allié de Nov I 42 et ses forces d'invasion de Nov I 42 arrivent à la place en renforts régulier en Afrique du Nord Française. Si il fait quand même ses débarquements, modifiez la Règle 32C comme suit :
 - Il n'y a pas de redéploiement de Vichy.
 - Seules les forces Alliées comme indiquées dans la Règle 32C peuvent participer au tour d'invasion spécial Allié de Nov I 42 ou utiliser les capacités spéciales de transport naval de la Méditerranée Ouest pendant le tour de joueur Allié régulier de Nov I 42.
 - Ignorez les références aux unités aériennes de Vichy non éligibles pour être assignées en PCA ou patrouille navale, et les références demandant aux Français de Vichy de détecter l'invasion. A la

place, utilisez les procédures et règles standards pour les patrouilles navales et PCA.

- Le joueur Allié ne peut pas tenter de prendre les ports. Notez que le groupe de traîne amphibie Allié restera automatiquement en mer pendant le tour d'invasion spécial.

Les Alliés peuvent violer la neutralité de l'Afrique du Nord Française en Nov I 42, uniquement. Ils doivent le faire si l'Afrique du Nord Française n'a pas encore rejoint les Alliés avant Nov I 42.

Si les Alliés violent la neutralité de l'Afrique du Nord Française, les forces de Vichy résistent aux Alliés : le joueur Allié doit traiter les forces de Vichy comme des forces ennemies, et le joueur de l'Axe contrôle ces forces tant qu'elles sont hostiles aux Alliés. Par contre, la réaction de la France de Vichy à l'invasion Alliée doit être testée à divers moment, et la réaction influencera le statut des forces de Vichy en Afrique du Nord Française.

Quelle que soit la réaction de Vichy la France de Vichy donne à l'Axe tous les privilèges en Afrique du Nord Française si les Alliés violent la neutralité de la région. Les unités aériennes et terrestres de l'Axe peuvent opérer librement dans et depuis l'Afrique du Nord Française. Le joueur de l'Axe peut utiliser les ports d'Afrique du Nord Française (pour y débarquer de la cargaison par exemple) et les bases aériennes (pour y bases des unités aériennes de l'Axe par exemple).

a. Résistance Locale. Si les Alliés violent la neutralité de l'Afrique du Nord Française, testez la résistance des forces de Vichy pendant la phase de combat du tour d'invasion spécial Allié de Nov I 42. Pour chaque attaque, une fois que le joueur Allié a annoncé l'attaque et les forces attaquantes, le joueur de l'Axe lance un dé et consulte la Table de Succès. Les résultats sont :

- *F** : *Pas de Résistance* : Les forces de Vichy dans l'hex n'offrent aucune résistance et retraitent automatiquement. Traitez l'attaque comme ayant obtenu un résultat DR. Suivez les règles standard de retraite (Règle 9F1) sauf que toutes les ZDC des unités Alliées et des unités du camp adverse sont ignorées.

- *F* : *Demi Résistance* : Les forces de Vichy dans l'hex résistent partiellement ; leur force de défense est réduite de moitié pour ce combat.

- *S* : *Résistance Totale* : Les forces de Vichy dans l'hex résistent totalement ; leurs forces de défenses ne sont pas modifiées par cette règle.

Une fois la réaction locale déterminée, le joueur Allié peut choisir de résoudre l'attaque ou de l'annuler. Si l'attaque est annulée, les forces allouées à cette attaque ne peuvent pas en faire une autre pendant la phase de combat. *Exception* : Les unités Alliées dans le même hex (suite à un débarquement aéroporté ou amphibie) que des unités de Vichy résistant totalement ou partiellement ne peuvent pas annuler leur attaque.

b. Réaction de Vichy. Si les Alliés violent la neutralité de l'Afrique du Nord Française, testez la réaction globale de Vichy à l'invasion Alliée pendant la phase initiale Alliée du tour régulier Allié de Nov I 42. Le joueur Allié lance deux dés et consulte la Table de Réaction de Vichy. Les résultats sont :

- *NB* : *Non-Belligérant* : Toutes les forces de Vichy sont non-belligérantes jusqu'au début de la prochaine phase initiale Alliée. A chaque phase initiale Alliée suivante, testez la situation dans chaque colonie d'Afrique du Nord Française (Maroc, Algérie, Tunisie) séparément.

Si il y a plus de RE d'unités Alliées dans la colonie que de RE d'unités Allemandes et Italiennes, les Français de Vichy de la colonie rejoignent les Alliés. Les forces de Vichy peuvent opérer normalement, sauf qu'elles ne peuvent pas entrer ou attaquer dans une colonie qui n'a pas encore rejoint les Alliés. Tant que les RE d'unités Alliées ne dépassent pas les RE des unités Allemandes et Italiennes, les forces de Vichy de la colonie restent non-belligérantes. Les effets de la non-belligérance sont décrits plus bas.

Une fois que les forces non-belligérantes de Vichy des trois colonies ont rejoint les Alliés, l'Afrique du Nord Française a entièrement rejoint les Alliés.

Lorsque l'Afrique du Nord Française rejoint les Alliés, l'Afrique de l'Est et de l'Ouest Françaises rejoignent également les Alliés.

- **SD : AutoDéfense :** Les forces de Vichy résistent aux Alliés mais ne rejoignent pas totalement l'Axe. Elles sont traitées comme des forces ennemies par le joueur Allié et comme non-belligérantes par le joueur de l'Axe. Lors de la prochaine phase initiale Allié, le joueur Allié teste de nouveau la réaction de Vichy, en consultant la Table de Réaction de Vichy. (Notez qu'à chaque tour de jeu après le tour d'invasion initial, un modificateur de -3 est utilisé, en plus de toutes les autres modifications).
- **AX : Axe :** L'Afrique du Nord Française résiste aux Alliés et rejoint l'Axe. Le joueur de l'Axe contrôle toutes les forces de Vichy de la région.

Traitez les forces de Vichy et le territoire non-belligérant comme n'étant ni ami ni ennemi du (ou des) joueur(s) concerné(s). Les forces non-belligérantes ne peuvent pas bouger volontairement. Les forces Alliées et de l'Axe peuvent ignorer librement les ZDC non-belligérantes et entrer dans des hexs contenant des forces non-belligérantes, qui sont ignorées pour le calcul de l'empilement. Les forces Alliées et de l'Axe peuvent entrer librement dans le territoire non-belligérant, et un joueur gagne la possession du territoire non-belligérant selon la Règle 3D. Le territoire déjà possédé par un camp lorsque l'Afrique du Nord Française devient non-belligérante reste possédé par ce camp. A cause de la France de Vichy donnant tous les privilèges à l'Axe, le territoire non-belligérant qui n'est possédé par aucun joueur peut être utilisé par les forces de l'Axe. Par exemple, des unités de l'Axe peuvent débarquer par transport naval dans des ports non-belligérant qui ne sont pas possédés par l'Axe et les unités aériennes de l'Axe peuvent utiliser les bases aériennes non-belligérantes qui ne sont pas possédées par l'Axe.

Tant que les forces de Vichy dans une région sont non-belligérantes, les forces de l'Axe et Alliées peuvent utiliser le mouvement administratif (Règle 6B) uniquement dans les hexs sous possession amie.

Lorsque les forces de Vichy non-belligérantes perdent leur statut de non-belligérance, testez le statut des forces (selon la section A3 plus haut) pour des unités ennemies occupant le même hex, et pour des unités aériennes dans des bases aériennes ennemies.

c. Désarmement des Unités de Vichy. Lorsqu'une unité de l'Axe entre dans un hex contenant des forces de Vichy non-belligérantes, le joueur de l'Axe peut (mais n'y est pas obligé) tenter de désarmer les forces de Vichy dans cet hex. Pour chaque tentative, il lance un dé et consulte la Table de Succès.

- **S : Succès :** Les forces de Vichy dans l'hex sont désarmées. Les unités terrestres et aériennes sont retirées du jeu et sont éliminées. Les éléments de

ressources/ravitaillement de Vichy sont capturés (et immédiatement utilisables) par l'Axe.

- **F : Echec :** Les forces de Vichy dans l'hex tentent de s'enfuir, et sont déplacées par le joueur Allié. Les unités aériennes de Vichy s'enfuient selon la règle de fuite des unités aériennes (Règle 17B), et volent jusqu'à une base aérienne non possédée par l'Axe. Les unités terrestres et les éléments de ressources/ravitaillement de Vichy retraitent immédiatement de 3 hexs. Ils ne peuvent pas retraiter à travers des ZDC de l'Axe. Ils ne peuvent pas retraiter dans ou à travers des hexs occupés par des unités de l'Axe. Ils doivent terminer leur retraites dans un hex qui ne soit pas dans une ZDC de l'Axe. Si il n'existe aucune route de retraite, alors les unités terrestres et les éléments de ressources/ravitaillement sont désarmés (comme avec un Succès ci-dessus).

d. Restrictions sur le Réseau Ferroviaire. Le réseau ferroviaire d'Afrique du Nord Française est désorganisé après une violation de la neutralité de la région. Bien que chaque joueur puisse gagner de la capacité ferroviaire sur ce réseau par la capture des gares de triage et/ou si l'Afrique du Nord rejoint son camp, cette capacité ne peut pas être totalement utilisée au départ. Au tour d'invasion et au tour suivant, la capacité ferroviaire utilisable par les deux joueurs est automatiquement 0 RE. Ensuite, la capacité ferroviaire utilisable pour chaque joueur augmente de 1 RE par tour de jeu jusqu'à ce que la capacité utilisable soit égale à la capacité normalement disponible pour le joueur.

e. Reddition. Une fois l'Afrique du Nord Française envahie, les forces de Vichy se rendent si le joueur ennemi (qui peut ne pas être le joueur qui a commencé l'invasion) possède toutes les villes partielles et villes point en Afrique du Nord Française au début de sa phase initiale. Lorsque ces forces se rendent, toutes les unités terrestres et aériennes en Afrique du Nord Française sont retirées du jeu ; ces forces sont considérées éliminées.

3. France de Vichy Métropolitaine. Si n'importe quelle région sur carte de la France de Vichy voit sa neutralité violée, la France de Vichy Métropolitaine (hors carte) peut envoyer des PRA (Points de Remplacements Aériens) à ses forces loyales – les forces résistant à l'envahisseur. La France de Vichy génère un maximum de 2 PRA au début d'un cycle aérien, et donc pas plus de 2 PRA ne peuvent arriver sur la carte depuis la France de Vichy. Pour plus de détails, voir l'ordre de bataille de la France de Vichy.

L'Axe occupe la France de Vichy sous les conditions suivantes :

- Si le joueur de l'Axe viole la neutralité de n'importe quelle région de Vichy, l'Axe occupe la France de Vichy Métropolitaine dès que la violation de neutralité se produit.
- Si les forces de Vichy de n'importe quelle colonie d'Afrique du Nord Française rejoignent les Alliés (voir la section H2 plus haut), l'Axe peut occuper la France de Vichy Métropolitaine. A partir du tour de jeu suivant le tour dans lequel la première colonie à rejoint les Alliés, le joueur de l'Axe lance un dé et consulte la Table de Succès. Un résultat *Succès* signifie que l'Axe occupe la France de Vichy Métropolitaine. Un résultat *Echec* signifie que l'Axe n'occupe pas la France de Vichy Métropolitaine ce tour ci.

Lorsque l'Axe occupe la France de Vichy Métropolitaine, les PRA de Vichy ne sont plus disponibles. De plus, les forces

de Vichy peuvent rejoindre les Alliés ou se rendre, comme expliqué plus haut.

I. Autres Neutres.

L'Espagne et le Portugal sont neutres et aucune force ne peut y pénétrer. *Exceptions* : 1) La force d'invasion Alliée ignore le territoire neutre pour son entrée ; voir la Règle 32C. 2) les unités aériennes et navales des deux camps peuvent opérer librement dans le détroit de Gibraltar (hexs 24A: 2009 et 2010).

L'Arabie Saoudite et la Zone Neutre sont neutres, mais les forces des deux camps peuvent y entrer sans pénalité.

L'Union Soviétique est initialement neutre, et rejoint automatiquement les Alliés en Jun II 41. A cause de considérations politiques et militaires non traitées dans ce jeu, aucune force d'aucun joueur ne peut entrer en territoire Soviétique (qu'elle soit neutre ou Alliée).

Règle 39 – Malte

Le joueur de l'Axe peut bombarder Malte pour diminuer l'interférence Alliée avec la marine de l'Axe en Méditerranée Centrale (Règle 31D1). Ceci est représenté dans le jeu en permettant aux unités aériennes de l'Axe de faire des missions de bombardement portuaire contre le port de Valletta (18A : 0407) à Malte. Réolvez cette mission selon les règles standard, avec deux exceptions :

- Lors de la résolution du tir AA contre les unités aériennes en bombardement, décalez la colonne de force AA sur la Table de Tir AA de deux colonnes vers la gauche. Par exemple, si la force AA totale est 5, alors la colonne 2 est utilisée.
- Au lieu de réduire la capacité du port, chaque point de dégât augmente le statut de Malte de un. Le statut de Malte ne peut jamais dépasser 15.

Le joueur Allié reçoit des points de réparation de Malte, comme indiqué dans l'OB Allié. Le joueur Allié dépense les points de réparation pendant sa phase initiale. Un point de réparation peut :

- Réduire le statut de Malte de 1, ou
- Réparer un point de dégât de la capacité portuaire de Valletta, ou
- Réparer deux points de dégât de n'importe quelle base aérienne de Malte.

Pendant la phase initiale, le joueur Allié peut dépenser du ravitaillement à Malte pour faire des réparations. Pour chaque pas de ravitaillement d'attaque dépensé, le joueur Allié reçoit un point de réparation.

Une unité du génie de construction doit être présente à Valletta pour que les points de réparation puissent être utilisés. L'unité de construction ne peut pas bouger, dépenser des PM, ni utiliser ses capacités de constructions régulières pendant un tour de joueur Allié où un point de réparation de Malte est utilisé. (Notez que, selon l'OB Allié, une unité du génie de construction (0-4 Cons X MC) est présente à Malte).

Les Britanniques étaient bien conscients que l'Axe pouvait lancer une invasion de Malte aéroportée ou amphibie à tout moment, et il s'y étaient préparés. Pour représenter cette préparation, pendant la phase initiale de l'Axe de n'importe quel tour ou le joueur de l'Axe a programmé (et n'a pas annulé) un débarquement aéroporté ou amphibie sur Malte, il doit annoncer qu'il envahit Malte. En se basant sur cette information, le joueur Allié peut choisir d'utiliser des points de ravitaillement général à Malte (et peut dépenser des pas de

ravitaillement d'attaque pour générer du ravitaillement général à Malte) pour placer les unités qui s'y trouvent en ravitaillement général.

Valletta est un terminal de ravitaillement limité, ce n'est pas une source de ravitaillement général ou de points de ravitaillement général, et ne compte pas comme un terminal de ravitaillement pour le calcul des points de victoire. Les forces Alliées peuvent utiliser Valletta comme un terminal de ravitaillement pour les règles d'isolement (Règle 3G) et pour les activités de renforts/remplacements comme les améliorations et les remplacements (Règle 40).

Règle 40 – Renforts et Remplacements Terrestres

Pendant le déroulement de la partie, chaque joueur reçoit des renforts et des remplacements ; il peut mobiliser, convertir, réorganiser, améliorer ou disperser des unités ; et est obligé de transférer ou retirer des unités. Les joueurs reçoivent les renforts et le remplacement pendant la phase initiale.

Si une unité entre en jeu (en renfort ou remplacement) dans une ville non ravitaillée, alors le statut de ravitaillement de l'unité est le même que celui de la ville. Par exemple, si Tobruch est non ravitaillée depuis 3 tours et qu'un remplacement y apparaît, alors l'unité en est à son troisième tour de non ravitaillement.

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 ignorés, sauf pour les règles de dispersion. *Note* : Les renforts, remplacements, et activités de réparation navales et aériennes sont couverts dans les Règles 25 et 35.

A. Renforts.

Les joueurs reçoivent des renforts au cours de la partie, comme indiqué dans les ordres de bataille. Les renforts d'un joueur sont placés sur la carte pendant sa phase initiale. Les renforts peuvent être placés dans n'importe quel hex ami ; ces hexs peuvent se trouver en ZDC ennemie.

A moins que le contraire ne soit spécifié, les renforts qui sont incapables d'entrer en jeu voient leur apparition retardée jusqu'à ce qu'ils soient capables d'entrer en jeu.

Note : Diverses règles de renforts se réfèrent à des points de remplacement (PR) ou à d'autres concepts de remplacement. Ils sont expliqués en détail dans la Règle 40B.

1. Concepts. Les OB utilisent les termes et définitions générales suivants :

- Les *Renforts* peuvent être spécifiés par commandement, pays et ville. Lorsqu'une ville spécifique est indiquée, placez les renforts dans cette ville. Sinon, placez les renforts dans n'importe quelle ville amie, ou dans n'importe quel terminal de ravitaillement utilisable par cette force dans le commandement ou le pays spécifié.
- *Arrive* indique des forces (Alliées uniquement) qui entrent en jeu depuis une région hors carte ou qui sont transférées dans ce commandement depuis un autre commandement (qui peut être ou non sur la carte). Au tour (uniquement) où elles sont reçues en renfort, ces forces peuvent arriver en utilisant le transport naval, chaque élément de cargaison ayant ses propres PTN

pour le transporter. Placez les unités qui arrivent en mer, déjà embarquées, comme suit :

- Placez les arrivants pour le Commandement du Moyen Orient dans n'importe quel hex de la mer rouge sur le bord est de la carte 19A.
 - Placez les arrivants des Commandements d'Afrique du Nord ou de Gibraltar dans n'importe quel hex de l'Océan Atlantique sur les bords nord ou ouest de la carte 24A, dans les 7 hexs de 24A : 0101.
 - Placez les arrivants du Commandement de Malte comme les arrivants du Moyen Orient ou de Gibraltar, au choix du joueur Allié.
 - Placez les arrivants du Commandement du Proche Orient dans n'importe quel hex de mer du Golfe Persique sur le bord sud de la carte 22A.
- **Retour** : Identique à une arrivée, sauf qu'un pion précédemment retiré du jeu est réutilisé.
 - **Formation/Terminé** : Certaines unités nécessitent énormément de temps pour être formées, équipées, et entraînées et passent donc par une procédure en deux étapes lorsqu'elles apparaissent en renforts. Initialement, une unité est indiquée en « formation » dans un commandement. A ce moment, placez là dans la case « formation » de ce commandement. Lorsque l'OB indique que l'unité est « terminée », retirez la de la case « formation » et recevez la en renforts. Si un joueur perd la possession de toutes les villes d'un commandement, alors toutes les unités dans la case formation de ce commandement sont éliminées. Notez que certaines unités en formation doivent d'abord arriver (voir ci-dessus) avant d'être placées dans les cases de formations appropriées (elles sont indiquées comme « Arrive : Formation » dans les OB).
 - **Conversion** indique qu'une (ou plusieurs) unité(s) sont converties en une autre unité (ou unités). Le joueur doit convertir une unité dans la phase initiale du tour où la conversion est indiquée, si possible. Pour être convertie, une unité doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un terminal de ravitaillement utilisable par sa force, et ne doit pas être dans une ZDC ennemie. Retirez l'unité originale du jeu et placez la nouvelle unité à sa place. Si il n'est pas possible de convertir une unité lorsque c'est indiqué, elle doit être convertie pendant la première phase initiale où la conversion est possible. Les unités retirées du jeu par la conversion sont hors jeu ; elles ne sont pas éliminées et ne peuvent pas être remplacées. *Note* : Lorsque deux unités ou plus sont impliquées dans une conversion, ces unités doivent être empilées ensemble.
 - **Réorganisation** : Une réorganisation marche comme une conversion, sauf que le possesseur de l'unité peut la réorganiser dans n'importe laquelle de ses phases initiales à partir du moment où la réorganisation est indiquée. (Les conversions sont obligatoires et les réorganisations optionnelles).
 - **Amélioration** : Une amélioration marche comme une conversion, sauf que le possesseur de l'unité doit dépenser des PR (comme indiqué dans l'OB) lorsque l'unité est améliorée. Ces PR doivent être dépensés au terminal de ravitaillement vers lequel a été tracée la ligne de ravitaillement. Le joueur peut améliorer une unité dans n'importe laquelle de ses phases initiales à partir du moment où l'amélioration est indiquée.

- **Dissolution** : La dissolution marche comme une conversion, sauf que le possesseur de l'unité reçoit des PR (comme indiqué dans l'OB) lorsque l'unité est dissoute. Placez ces PR dans le terminal de ravitaillement vers lequel la ligne de ravitaillement a été tracée. Ces PR ne peuvent pas être utilisés au tour où ils sont générés mais peuvent être utilisés plus tard.
- **Addition** : Ajoutez l'unité indiquée dans la réserve de remplacement ou la case de garnison spécifiée.
- **Relâchez** : Relâchez l'unité indiquée de la case de garnison spécifiée et recevez la en renforts dans n'importe quelle ville amie de la région de la garnison.
- **Retirez** : Retirez l'unité indiquée de la réserve de remplacement ou de la case de dispersion spécifiée. Si le retrait se fait dans une réserve de remplacement et qu'il n'y a pas l'unité nécessaire dans la réserve, alors retardez cette action jusqu'à ce qu'il y ait la bonne unité dans la réserve. Si le retrait se fait dans une case de dispersion, faites-le lorsque l'assemblage indiqué dans l'OB est fait pour la première fois.
- **Transfert** : Indique que des forces sont transférées vers un autre commandement. Si le transfert se fait vers un commandement que le joueur ne contrôle pas, il doit transférer les forces indiquées. Si le transfert se fait vers un commandement contrôlé par le joueur, il ignore le transfert – le joueur dispose comme il l'entend des forces dans les commandements qu'il contrôle. N'importe quelle unité de la taille, type et force indiqués peut être transférée. Si possible, l'unité transférée ne doit pas être isolée. Si aucune unité sur carte ne peut être transférée, alors une unité éliminée est retirée de la réserve de remplacement ; le joueur perd ensuite un nombre de PR (selon la section B1 plus bas) égal au coût de remplacement de l'unité. Si le joueur n'a pas suffisamment de PR (des types corrects) pour payer ce coût, alors le joueur doit maintenir un déficit jusqu'à ce qu'il ait des PR disponibles. Retirez simplement l'unité transférée de la carte ou de la réserve de remplacement ; elle est hors jeu. (Elle n'est pas éliminée).
Exception : Les unités Alliées transférées en Grèce sont placées dans la zone hors carte de la Grèce.
- **Retrait** : Indique que des unités doivent être retirées du jeu. Un retrait marche comme un transfert vers un commandement non contrôlé par le joueur.
- **Disponible pour l'Assemblage** : Placez les unités indiquées dans les cases de dispersion appropriées sur le Tableau de Jeu du joueur.
- **Autre** : Suivez les instructions de l'OB pour l'apparition de renforts spéciaux.

2. Renforts de l'Axe. L'OB de l'Axe est divisé en commandements et forces. En général, les renforts apparaissent comme expliqué dans la section A1 ci-dessus, avec les additions suivantes :

- **Disponible en Europe** : Ces renforts sont placés dans la zone de l'Europe Métropolitaine ou dans n'importe quel port des Iles Méditerranéennes Centrales Italiennes. A partir du tour de Jun I 41, ces renforts peuvent aussi être placés dans n'importe quel port des Iles Egée. Lors de leur tour d'apparition (uniquement), les renforts que le joueur de l'Axe désire déplacer par transport naval disposent de leurs propres PTN

(suffisamment pour les transporter) et n'utilisent pas les PTN sur carte du joueur.

- *Forces Disponibles* : Les forces de l'Axe indiquées comme disponibles pour les opérations spéciales sont gardées hors carte dans la case des forces disponibles pour une opération spéciale, jusqu'à ce qu'elles soient activées pendant une phase initiale de l'Axe. Placez les unités activées pour une opération aéroportée dans n'importe quelle base aérienne dans les Iles Méditerranéennes Centrales Italiennes ou les Iles Egée. Placez les unités activées pour une opération amphibie dans la zone de l'Europe Métropolitaine.
- *Si Pas d'Opération Spéciale Allemande en 1942* : L'unité spécifiée n'est pas reçue en renforts et n'importe quelle unité de parachutistes Allemands de la réserve des forces spéciales de 1942 a été utilisée pour une opération spéciale en 1942.
- *Si Pas d'Opération Spéciale Italienne en 1942* : Certaines unités Italiennes sont indiquées à la fois en renforts standards et comme faisant partie des forces spéciales Italiennes de 1942. Une telle unité n'est pas reçue en renfort standard si elle ou une partie de sa division mère a été utilisée pour une opération spéciale en 1942.

3. Renforts Alliés.

L'OB Allié est divisé en commandements et forces. En général les renforts apparaissent comme expliqué dans la section A1 plus haut, avec les additions suivantes :

- *Forces Alliées Evacuant la Grèce* : Pendant la phase initiale Alliée du tour de Jun I 41, le joueur Allié détermine l'effet de la campagne des Balkans sur ses forces envoyées en Grèce. Pour chaque unité terrestre et aérienne dans la zone hors carte de Grèce, le joueur Allié lance un dé et consulte la Table de Succès. Pour les unités terrestres, un résultat *Succès* signifie que l'unité arrive (selon la section A1 ci-dessus) dans n'importe quel port possédé par l'Allié dans le commandement du Moyen Orient. N'importe quel résultat *Echec* signifie que l'unité est éliminée et est placée dans la réserve de remplacement du Moyen Orient. Pour les unités aériennes, un résultat *Succès* signifie que l'unité est placée inactive dans n'importe quelle base aérienne possédée par l'Allié dans le commandement du Moyen Orient avec une capacité d'au moins 1. Un résultat « F » *Echec* signifie que l'unité est placée dans la case des unités abattues sur le Tableau de Jeu Allié. Un résultat « F* » *Echec* signifie que l'unité est placée dans la case des unités aériennes éliminées du Tableau de Jeu.
- *Si Pas de Coup Irakien* : Ignorez ces activités de renforts si il n'y a pas eu de coup d'état en Irak (Règle 38D).

4. Renforts Conditionnels. Chaque joueur peut recevoir des renforts conditionnels. Une joueur reçoit un renfort conditionnel pendant sa phase initiale où il remplit pour la première fois les conditions d'apparition de ce renfort. Ces renforts et leurs conditions d'arrivée sont indiqués dans les OB des joueurs.

B. Remplacements

Les deux joueurs reçoivent des points de remplacements (PR) pendant la partie. Ces PR s'accumulent dans les terminaux de ravitaillement. La plupart des PR Alliés et de l'Axe arrivent depuis une zone hors carte et doivent être amenés aux terminaux de ravitaillement sur la carte. Les joueurs peuvent déplacer les PR d'un terminal à un autre en utilisant le mouvement ferroviaire, le transport aérien, ou le transport naval. Les PR accumulés dans les terminaux de ravitaillement peuvent être utilisés pour remplacer (ramener en jeu) des unités précédemment éliminées et pour reconstruire des cadres (les ramener à pleine puissance).

Lorsqu'une division qui peut se disperser est éliminée, placez les éléments dispersés dans la réserve de remplacement. Si la division peut se disperser en un QG et unités non divisionnaires non soutenues, dispersez là de cette façon en la plaçant dans la réserve de remplacement.

1. Production. Les points de remplacements et les pas de ravitaillement d'attaque sont appelés collectivement production. Les joueurs reçoivent et utilisent leur production pendant leurs phases initiales. La production inutilisée peut être accumulée pour les touts ultérieurs. Les Tableaux de Remplacements sur la dernière page des livrets d'OB indiquent toutes les productions reçues par les forces au cours du jeu.

Les joueurs reçoivent leur production au tour I de chaque mois. Un joueur reçoit sa production pendant sa phase initiale de la façon suivante :

- La production de l'Axe « disponible en Europe » est reçue comme dans la section A2 ci-dessus.
- La production Alliée qui « arrive » est reçue selon la section A1 ci-dessus. Le Tableau de Remplacement Allié indique les commandements dans lesquels arrivent les pas de ravitaillement d'attaque. Le joueur Allié annonce dans quel commandement arrivent ses points de remplacements lorsqu'il reçoit sa production.
- Recevez la production de la France de Vichy si l'Afrique du Nord Française résiste aux Alliés et rejoint l'Axe. Les pas de ravitaillement d'attaque de la France de Vichy apparaissent comme des renforts « disponibles en Europe » ; ils apparaissent par tranche de .5 pas ; accumulez simplement les .5 pas dans la case de l'Europe jusqu'à ce qu'un pas entier soit disponible. Vichy reçoit des PR d'infanterie Africains de la France de Vichy dans n'importe quel terminal de ravitaillement en Afrique du Nord Française. Recevez les PR d'infanterie des Colonies de la France de Vichy dans la zone hors carte de l'Afrique de l'Ouest Française. Les PR de cette zone peuvent être transférés en Afrique du Nord Française : A chaque phase initiale pour chacun de ces PR, lancez un dé et consultez la Table de Succès. Un résultat *Succès* signifie que le PR arrive dans n'importe quel terminal de ravitaillement en Afrique du Nord Française ; n'importe quel résultat *Echec* signifie que le PR reste dans la zone.
- Recevez la production Turque dans n'importe quels terminaux de ravitaillement en Turquie, mais seulement si la Turquie est intervenue (c-à-d si la Force Expéditionnaire Turque est entrée en jeu).
- Dans le cadre de ce jeu, l'Égypte, l'Iran, l'Irak et la Transjordanie ne reçoivent pas de production.

2. Réserves de Remplacements. Les deux joueurs ont des réserves de remplacements pour chaque commandement qu'ils contrôlent. Lorsqu'une unité est éliminée, placez-la dans la réserve de remplacements de son commandement. Une unité ne peut être remplacée que dans le commandement de sa réserve de remplacement. Par exemple, une unité dans la réserve de remplacements du Moyen-Orient ne peut pas être remplacée dans la réserve de remplacements du commandement de Malte. Les ordres de bataille peuvent aussi spécifier que certaines unités de renforts soient ajoutées ou retirées des réserves de remplacements des joueurs.

Le joueur en phase peut transférer des unités entre les réserves de remplacements des commandements qu'il contrôle. Une unité peut être transférée entre des réserves de remplacements tant qu'une ligne de ravitaillement (de n'importe quelle longueur) peut être tracée depuis un terminal de ravitaillement utilisable par la force de l'unité du commandement d'origine jusqu'à un terminal de ravitaillement utilisable par la force de l'unité dans le commandement de destination. De tels transferts se produisent pendant la phase initiale, après que toutes les autres activités de remplacements aient été effectuées.

3. Points de Remplacements. Les joueurs reçoivent des points de remplacements (PR), qui sont utilisés pour remplacer les unités éliminées et pour ramener les cadres endommagés à pleine puissance.

Chaque point de remplacements remplace un point de force d'attaque d'une unité. (Par exemple, une unité avec une force d'attaque de 2 nécessiterait 2 PR). Les exceptions sont :

- Une unité avec une force d'attaque de 0 voit son coût de remplacement basé sur sa force de défense. Une unité avec une force de combat de 0 est remplacée au coût de 1 PR.
- Un pion de transport est remplacé au coût de 3 PR par RE de capacité. (Par exemple, un pion de transport de 2 RE coûterait 6 PR).
- Une division qui ne peut pas se disperser est remplacée au coût de 1 PR en plus de son coût régulier. (Par exemple, une division d'infanterie Italienne 3-6 éliminée et qui ne peut pas se disperser, serait remplacée au coût de 4 PR).
- L'AA de position est remplacée au coût de ½PR par point de force AA.

Les unités remplacées apparaissent dans le terminal de ravitaillement où les PR ont été dépensés.

Chaque joueur reçoit des PR d'infanterie (inf) et blindés (arm). *Note* : Les termes infanterie et blindés sont utilisés pour des questions pratiques, car chaque type de PR représente bien plus que leur simple nom.

Les PR d'infanterie et blindés sont basés sur la nationalité, et les PR d'une nationalité ne peuvent pas être utilisés par une autre nationalité. Par exemple, les PR d'infanterie Allemands ne peuvent pas être utilisés pour remplacer des unités Italiennes. Par contre, les PR blindés peuvent être donnés en aide étrangère d'une nationalité à une autre, selon la section C2 plus bas.

Les PR blindés sont utilisés pour remplacer des unités des types suivants, sauf les QG de divisions : toutes les unités de blindés, blindés léger, et canons d'assaut. Par exemple un régiment de panzers Allemand 5-3-10 est une unité blindée et nécessiterait 5 PR blindés.

Un mélange de PR blindés et d'infanterie est utilisé pour remplacer les unités des types suivants, sauf les QG de divisions : toutes les unités mécanisées et mixtes. Le

remplacement d'une telle unité coûte 1 PR blindé et le reste en PR d'infanterie. Par exemple, un régiment de panzergrenadier 3-10 de la Luftwaffe est une unité mécanisée et nécessiterait 1 PR blindé et 2 PR d'infanterie.

Toutes les autres unités, y compris les QG de division et les unités AA de position, et tous les pions de transport utilisent des PR d'infanterie.

Les PR peuvent être utilisés pour ramener une unité cadre à pleine puissance. Le coût est égal à la pleine puissance moins la force du cadre. (Par exemple une division d'infanterie 7-8 sur son côté cadre coûterait 4 RP inf). Pour être reconstruit, un cadre doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'au terminal de ravitaillement contenant les PR à utiliser, et ne doit pas être en ZDC ennemie.

Certaines divisions qui peuvent se disperser nécessitent un mélange de PR blindés et d'infanterie. Pour une telle division, examinez les éléments non divisionnaires (ignorez le QG de division). En vous basant sur la taille en RE de ces unités, calculez le pourcentage de la division utilisant des PR blindés et d'infanterie. (Pour une unité utilisant un mélange de PR blindés et inf, comptez la moitié des RE en blindé et l'autre moitié en infanterie). Dépensez les PR comme indiqué dans la proportion pour reconstruire le cadre. *Exemple* : Une panzer division Allemande 9-10 avec un cadre 4-8 coûterait 5 PR pour ramener le cadre à pleine puissance. Cette division se disperse en un régiment de panzer et un régiment d'infanterie motorisée – 50% des RE utilisent des PR blindés, et 50% de l'inf. Donc 2 ½PR blindés et 2 ½PR inf sont nécessaires pour reconstruire le cadre à pleine puissance.

Les remplacements de l'infanterie de l'Empire Britannique sont restreints par des considérations de nationalité :

- Les unités Australiennes utilisent des PR inf Australiens.
- Les unités Néo-Zélandaises utilisent des PR inf Néo-Zélandais.
- Les unités Sud Africaine utilisent des PR inf Sud Africains.
- Les unités de l'Armée Indienne utilisent des PR inf Indiens et peuvent utiliser des PR inf Britanniques : Les PR inf Britanniques peuvent être utilisés jusqu'au tiers (mais pas plus) du coût en PR d'une unité de l'Armée Indienne. Par exemple, une brigade d'infanterie 2-8 de l'Armée Indienne peut être remplacée soit en utilisant 2 PR inf Indiens ou 1.5 PR inf Indiens et .5 PR inf Britanniques.
- Les unités des Forces de l'Etat Indien utilisent des PR inf Indiens.
- Toutes les autres forces Britanniques (Armée Britannique, Marine Royale, Coloniaux, et Empire) utilisent des PR inf Britanniques.

Les remplacements de l'infanterie Françaises sont restreints par des considérations sur les forces :

- Les unités Métropolitaines et de Français Libres peuvent utiliser n'importe quels PR in Français (Français Libres, Métropolitains, Africains, ou Coloniaux).
- Les unités Africaines peuvent utiliser les PR inf Métropolitains ou Africains, mais au moins la moitié des PR doivent être Africains.
- Les unités de Coloniaux et de la Légion Etrangère peuvent utiliser des PR inf Métropolitains ou Coloniaux, mais au moins la moitié des PR doivent être Coloniaux.

4. Récupération. Un joueur peut récupérer des unités terrestres de ses réserves de remplacements. Une unité récupérée est retirée du jeu et ne peut plus être remplacée : en retour, le joueur reçoit des PR pour l'unité récupérée. Les distinctions de nationalités sont prises en compte pour la récupération. Par exemple, des unités récupérées Australiennes ne donnent que des PR Australiens. Les unités récupérées donnent des PR de la façon suivante :

- Les unités Allemandes, Britanniques, Américaines et Français Libres donnent un nombre de PR égal à la moitié du coût de remplacement de l'unité récupérée.
- Les unités Italiennes, Egyptiennes, Iraniennes, Irakiennes, Turques et de la France de Vichy donnent un nombre de PR égal à ¼ du coût de remplacement de l'unité récupérée.

Par exemple, un régiment mécanisé Allemand 3-10 (coût de remplacement 1 PR blindé et 2 PR inf) donnerait ½ PR blindé et 1 PR inf si il était récupéré.

Placez les PR gagnés par la récupération dans n'importe quels terminaux de ravitaillement dans le commandement où ont été récupérées les unités. Ces PR ne peuvent pas être utilisés pendant le tour où ils ont été générés, mais peuvent être utilisés ensuite.

5. Unités Fragiles. Certaines unités ne peuvent pas être remplacées avec les ressources disponibles sur la carte. Les joueurs ne peuvent pas remplacer les unités suivantes :

- N'importe quelle unité de commando.
- N'importe quelle unité parachutable.
- N'importe quelle unité Italienne CCNN ou Coloniale.

C. Considérations Spéciales.

1. Dissolution. Les joueurs peuvent volontairement dissoudre leurs unités, en recevant des PR en échange. Les joueurs peuvent dissoudre n'importe quelles unités. Un joueur peut dissoudre ses unités pendant sa phase initiale, et recevoir le coût en PR de l'unité. Pour le reste, cela fonctionne comme la « dissolution » dans la section A1 plus haut.

2. Aide Etrangère. Pendant la phase initiale d'un joueur, celui-ci peut donner des PR blindés d'une force à une autre. Un PR blindé ne peut pas être utilisé dans la phase initiale où il a été transféré, mais peut être utilisé ensuite.

En général, un joueur peut donner des PR blindés de n'importe quelle force à n'importe quelle autre force qu'il contrôle. Par contre, le joueur de l'Axe ne peut pas donner de PR blindés Italiens à une autre force de l'Axe.

Règle 41 – Préparation du Jeu

Assemblez les cartes selon le scénario joué (voir la section B plus bas). La campagne Western Desert nécessite les cartes 18A et 19A ; le scénario Opération Torch nécessite les cartes 24A et 25A ; et la Grande Campagne War in the Desert nécessite les cartes 18A, 19A, 20A, 21A, 22A, 24A, 25A et 32. (Notez que la carte partielle 3C n'est pas utilisée dans *War in the Desert* ; elle est fournie pour que les joueurs conçoivent leurs propres scénarios). Voici les instructions spécifiques pour le placement des cartes :

- Recouvrez la carte 24A avec la carte 25A, avec 25A : 0101 par dessus 24A : 5101 et 25A : 0135 par dessus 24A : 5135.

- Recouvrez la carte 25A avec la carte 18A, avec 18A : 0101 par dessus 25A : 5108 et 18A : 0135 par dessus 25A : 5135.
- Recouvrez la carte 18A avec la carte 19A, avec 19A : 0101 par dessus 18A : 5101 et 19A : 0135 par dessus 18A : 5135.
- Recouvrez la carte 19A avec la carte 20A, avec 20A : 0101 par dessus 19A : 5101 et 20A : 0135 par dessus 19A : 5105. Notez que la carte 20A recouvre la carte 19A avec un angle de 60 degrés.
- Recouvrez la carte 20A avec la carte 21A, avec 21A : 0133 par dessus 20A : 0101 et 21A : 5133 par dessus 20A : 5101.
- Recouvrez la carte 21A avec la carte 22A, avec 22A : 2733 par dessus 21A : 4912 et 22A : 2722 par dessus 21A : 4901.
- Recouvrez la carte 32 avec les cartes 21A et 22A, avec 32 : 2533 par dessus 21A : 4901 et 22A : 2722 ; et 32 : 2512 par dessus 22A : 2701 ; et 32 : 0133 par dessus 21A : 2501.

Lorsque toutes les cartes sont utilisées, la surface de jeu couvre une grande zone un peu irrégulière. Les joueurs qui manquent un peu de place peuvent séparer les cartes en trois groupes : le groupe « Torch » avec les cartes 24A et 25A, le groupe « Western Desert » avec les cartes 18A et 19A, et le groupe « Proche Orient » avec les cartes 20A, 21A, 22A et 32. La plupart du jeu se déroule sur les cartes de chaque groupe, et les pions pourront être transférés entre les groupes lorsque l'occasion se présentera.

A. Déploiement Initial.

Les ordres de bataille donne les forces initiales et leurs déploiement pour les deux camps. Triez les pions selon les besoins.

Les joueurs déploient leurs forces et préparent la partie dans l'ordre suivant :

- Le joueur de l'Axe déploie toutes les forces indiquées dans les sections des forces initiales des OB de l'Axe, Iraniens, Irakiens et Français de Vichy.
- Le joueur Allié déploie toutes les forces indiquées dans les sections des forces initiales des OB Alliés et Egyptiens.

Voir les scénarios (ci-dessous) pour les instructions spécifiques aux scénarios.

B. Scénarios.

Dans les scénarios suivants, chaque joueur contrôlera un ou plusieurs commandements. Les ordres de bataille spécifient les forces et les diverses conditions de chaque commandement. En jouant un scénario, ignorez les références des OB aux commandements non contrôlés par les joueurs.

1. Campagne Western Desert. Ce scénario couvre la campagne du Moyen Orient (particulièrement en Egypte et Libye) ; tout en ignorant l'Afrique du Nord Française et le Proche Orient. Le scénario commence par la phase initiale Alliée du tour de Dec I 40 et se termine à la fin du tour de Jan II 43 ou lorsqu'un camp se rend (voir la Règle 42).

a. Conditions de Départ. N'utilisez que les cartes 18A et 19A (le groupe « Western Desert »). Utilisez les forces initiales de Dec I 40 et les renforts à partir de Dec I 40.

Notez les conditions suivantes sur les cartes (utilisez des marqueurs de tête de voie et/ou de tête de route) :

- La plus au sud des deux lignes de transport de Matruh (19A : 1218) à Tobruch (18A : 4817) n'existe pas (ce n'est ni une route, ni une voie ferrée).
- La ligne de transport de Suez (19A : 3718) à Aqaba (19A : 4817) n'existe pas (en réalité, c'est une piste à cette époque).
- La ligne de transport de Maan (19A : 5014) à Aqaba (19A : 4817) est une route, pas une voie ferrée.
- La ligne de transport de Haifa (19A : 4305) à Tripoli (20A : 4005) est une route, pas une voie ferrée.

Le joueur Allié contrôle les commandements du Moyen Orient et de Malte. Au début du scénario, il possède tous les hexs de Malte, Chypre, Palestine, Transjordanie, et Egypte sauf les hexs en Egypte occupés par des unités de l'Axe ou dans des ZDC de l'Axe. Il commence avec une capacité de PTN sur carte de 10 pour la Méditerranée Est ; il ne peut pas utiliser de capacité de PTN sur carte pour la Méditerranée Ouest dans ce scénario.

A partir de Nov I 42, le joueur Allié ne reçoit que des PRA et des PR d'Europe, mais pas de renforts terrestres ou aériens. Les PRA reçus sont égaux à ceux donnés dans la section « Disponibles en Europe » moins ceux de la section « Opération Torch (uniquement) ». Par exemple, en Nov 42, il y aurait $10 - 6 = 4$ PRA.

Le joueur de l'Axe contrôle le commandement Med/Afrique du Nord. Au début du scénario, il possède la zone d'Europe Métropolitaine, tous les hexs des Iles Méditerranéennes Centrales Italiennes et de Libye, et tous les hexs d'Egypte occupés par des unités de l'Axe ou dans des ZDC de l'Axe. Il commence avec une capacité de PTN sur carte de 3 PTN.

La météo au tour de Dec I 40 est pluie dans la zone E et clair dans la zone F.

b. Conditions Spéciales. De Dec I 40 à May II 41 le joueur Allié a un contrôle partiel du commandement de la Grèce : Pendant cette période il possède les Iles Egée Grecques et peut y baser des unités aériennes (et les envoyer en mission). A partir du tour de Jun I 41, tous les hexs des Iles Egée Grecques sont possédés par l'Axe.

Pour ce scénario, le Levant est considéré comme faisant partie du Commandement Med/Nord Africain au début du scénario. Le joueur Allié peut envahir le Levant (et perdre 1 PV par tour où il ne le fait pas dès que l'Axe est autorisé à y pénétrer), ensuite il fait partie du Commandement Allié du Moyen Orient.

L'intervention Turque (Règle 38G1) n'est pas autorisée dans ce scénario.

A cause du manque de confiance Italien, les règles spéciales suivantes s'appliquent pendant les tours de joueurs Alliés de Dec I 40 et de l'Axe de Dec I 40 :

- Les unités aériennes dans des bases aériennes en Libye ne deviennent pas automatiquement actives selon la Règle 16C1. A la place, le joueur de l'Axe doit lancer un dé pour chaque unité aérienne qui devrait normalement devenir active ; sur un résultat de 1 à 3, l'unité devient active, sur un résultat de 4 à 6 elle reste inactive.
- Aucune unité Italienne ne peut démolir de port, détruire une ligne de transport, ni endommager la capacité d'une base aérienne.
- Les unités Italiennes qui sont isolées sont démoralisées. Une unité démoralisée a sa force d'attaque, de défense, et sa capacité de mouvement réduite de moitié.
- Les unités Italiennes qui étaient isolées lorsqu'elles ont été éliminées en combat sont traitées comme si elles

avaient été éliminées et récupérées (Règle 40B), et le joueur de l'Axe ne reçoit pas de PR pour cela.

- Le joueur de l'Axe ne peut pas utiliser sa capacité de PTN sur carte, ne peut pas récupérer les unités Italiennes dans la réserve de remplacements, et ne peut pas dépenser de PRA pour réparer ou remplacer les unités aériennes Italiennes.

Le joueur de l'Axe n'a pas le contrôle total des unités Italiennes en Tripolitaine au début du jeu. Lors du placements des unités en Tripolitaine pendant le déploiement initial, placez un marqueur sur toutes les unités avec une capacité de mouvement supérieure à 0. Les unités ainsi marquées ne peuvent pas se déplacer (mais peuvent faire tout ce que les règles autorisent). Pendant chaque phase initiale à partir de Dec II 40, le joueur de l'Axe peut retirer un marqueur d'une unité (de son choix) et récupère ainsi le contrôle total de cette unité.

Le joueur de l'Axe gagne immédiatement le contrôle total des unités Italiennes en Tripolitaine pendant la première phase initiale de l'Axe où au moins une unité Alliée se trouve dans les 12 hexs de Tripoli (18A : 0121) ou Nalut (25A : 4032). Retirez tous les marqueurs des unités dès que ceci se produit. *Note* : Dans les scénarios où la carte 25A n'est pas utilisée, les unités devant être placées en Tripolitaine sur la carte 25A sont placées à Tripoli.

c. Conditions de Victoire. Voir la Règle 42.

2. Scénario Opération Torch. Ce scénario couvre la campagne en Afrique du Nord Française, tout en ignorant le Moyen Orient et le Proche Orient. Ce scénario commence par la phase initiale du tour de Nov I 42 et se termine à la fin du tour de Jun II 43 ou lorsqu'un camp se rend (voir la Règle 42).

a. Conditions de Départ. N'utilisez que les cartes 24A et 25A (le groupe « Torch »). Utilisez les forces initiales de Nov I 42 et les renforts à partir de Nov I 42. Notez que les renforts du scénario Opération Torch sont indiqués par une astérisque dans les ordres de bataille ; n'utilisez pas d'autres renforts dans ce scénario.

Le joueur Allié contrôle les Commandements de Gibraltar et d'Afrique du Nord. Au début du scénario, il possède l'hex de Gibraltar et la zone hors carte des aéroports de Lybie.

Le joueur de l'Axe contrôle le Commandement Med/Afrique du Nord. Au début du scénario, il possède la zone d'Europe Métropolitaine et tous les hexs des Iles Méditerranéennes Centrales Italiennes et toute la Libye apparaissant sur la carte 25A. Il commence avec une capacité de PTN sur carte de 3 PTN.

b. Conditions Spéciales. Certains (jusqu'à tous) renforts aériens Alliés indiqués comme « Arrivant du Moyen Orient » peuvent être placés dans la zone hors carte des aéroports de Libye. Placez les renforts terrestres de l'Axe indiqués comme « Apparaissant en Libye » de la façon suivante :

- Les unités et les éléments de ressources/ ravitaillement entrent en jeu sur le bord est de la carte 25 en Libye. Ces renforts sont placés à côté de la carte 25 pendant la phase initiale et entrent en jeu pendant la Phase de Mouvement en payant le coût de mouvement standard pour le premier hex traversé.
- Les unités aériennes apparaissent dans n'importe quelle base aérienne sous possession amie en Libye.

Les renforts de l'Axe indiqués comme « Apparaissant en Sicile » apparaissent dans n'importe quelle base aérienne sous possession amie en Sicile.

Aucune unité de l' Axe des réserves des forces spéciales ne peut être utilisée pour des opérations spéciales dans ce scénario.

La décision de Rommel de retraiter et d' abandonner a été faite en dehors du contexte du scénario Torch. Donc, en Jan I 43 (le tour où les forces de Rommel qui retraitent entrent sur la carte), aucune unité terrestre de l' Axe ne peut terminer sa phase de mouvement ou d' exploitation en Lybie sur ou à l' est de la colonne 25 : 4900. Pendant tous les tours suivants, aucune unité terrestre de l' Axe ne peut entrer, passer à travers, ou tracer une Ligne de Ravitaillement dans aucun des hexs de cette région.

Les renforts Alliés indiqués comme « Arrivant du Moyen Orient » entrent en jeu de la façon suivante :

- Les unités et les éléments de ressources/ ravitaillement entrent sur le bord est de la carte 25, en Lybie. Ces renforts sont placés à côté de la carte 25 pendant la phase initiale et entrent en jeu pendant la Phase de Mouvement en payant le coût de mouvement standard pour le premier hex traversé. En Jan II 43 (uniquement), les unités terrestres (uniquement) indiquées comme « arrivant du Moyen Orient » arrivent comme décrit ci-dessus. Par contre, chacune de ces unités a déjà dépensé 5 PM avant d' entrer en jeu. Par exemple, une unité entrant à Tripoli (25 : 5128) dépense son 6^e PM pour entrer dans l' hex.
- Les unités aériennes arrivent dans des bases aériennes amies en Lybie ou dans les bases aériennes Libyennes hors carte (voir plus bas).

Les unités aériennes Alliées peuvent utiliser les bases aériennes Libyennes hors carte, en entrant/sortant de la carte dans les 7 hexs de Tripoli pour cela. Les bases aériennes sont divisées en deux groupes. Un groupe avec une capacité totale de 9 est situé à 16 hexs du bord de la carte ; l' autre groupe, avec une capacité illimitée, est situé à 30 hexs du bord de la carte. Les unités aériennes entrant sur la carte doivent d' abord dépenser un nombre de PM égal à la distance hors carte pour entrer dans le premier hex. Les unités aériennes sortant de la carte doivent au moins avoir un nombre de PM égal à la distance hors carte lorsqu' elles quittent la carte. Par exemple, une unité aérienne entrant sur la carte depuis le groupe à une distance de 16 hexs dépense son 16^e PM pour entrer sur la carte.

La capacité des Forces de Raid Allié (37E3) ne peut pas être utilisée avant Feb I 43.

A cause de la présence des forces arrières de l' Axe en Lybie, les forces Alliées ne peuvent pas entrer, opérer, ni tracer de ligne de ravitaillement en Lybie avant Jan II 43.

Si les joueurs n' ont pas lu les règles relatives à l' Afrique du Nord, ils devraient lire les Règles 32C (Invasion Alliée de l' Afrique du Nord Française) et 38H2 (Afrique du Nord Française).

c. Conditions de Victoire. Voir la Règle 42.

3. Grande Campagne War in the Desert. Ce scénario couvre la campagne complète, au Moyen Orient, Proche Orient, et en Afrique du Nord Française. Ce scénario est le même que la Campagne Western Desert sauf :

- Utilisez les trois groupes de cartes (cartes 18A, 19A, 20A, 21A, 22A, 24A, 25A et 32).
- Le joueur Allié contrôle aussi les Commandements de Gibraltar, d' Afrique du Nord, et du Proche Orient et possède tous les hexs de Gibraltar, Koweï t, et Irak. Il peut utiliser la capacité PTN sur carte de la Méditerranée Ouest, qui est de 10 PTN.

- Le joueur de l' Axe contrôle aussi le Commandement du Proche Orient.
- Si les joueurs n' ont pas lu les règles relatives au Proche Orient, ils devraient revoir les Règles 28B3 (Ports Intérieurs), 37E1a (Levés Assyriennes), 38C (Iran), 38D (Irak), et 38G (Turquie). Si les joueurs n' ont pas lu les règles relatives à l' Afrique du Nord, ils devraient revoir les Règles 32C (Invasion Alliée de l' Afrique du Nord Française) et 38H2 (Afrique du Nord Française).

Notez les conditions suivantes sur les cartes (utilisez les marqueurs de tête de voie et/ou tête de route) :

- La ligne de transport de Zenjan (32 : 0922) à Mianeh (32 : 0525) est une route, pas une voie ferrée.
- La ligne de transport de Mianeh (32 : 0525) à Maragheh (32 : 0629) n' existe pas, ce n' est ni une route, ni une voie ferrée.
- La ligne de transport de Maragheh (32 : 0629) est une route, pas une voie ferrée.
- La ligne de transport de Samman (32 : 1404) à 32 : 1000 est une route, pas une voie ferrée.
- La ligne de transport de Qum (32 : 2013) à 32 : 2510 est une route, pas une voie ferrée.
- La ligne de transport de Basra (22A : 4313) à 22A : 4011 n' existe pas, ce n' est ni une route, ni une voie ferrée.
- La ligne de transport de Baqubah (21A : 4802) à Kutal- Imara (22A : 3220) est une route, pas une voie ferrée.
- La ligne de transport de Zubair (22A : 4413) à Umm Qsar (22A : 4513) est une route, pas une voie ferrée.

4. La Campagne d' Afrique du Nord. Ce scénario couvre la campagne au Moyen Orient et en Afrique du Nord Française, tout en ignorant le Proche Orient. Ce scénario est le même que la Campagne Western Desert sauf :

- Ce scénario se termine à la fin du tour de Jun II 43, ou lorsqu' une reddition de théâtre se produit (Règle 42).
- Utilisez les cartes 18A, 19A, 24A et 25A (les groupes « Western Desert » et « Torch »).
- Le joueur Allié contrôle aussi les Commandements de Gibraltar et d' Afrique du Nord. Il peut utiliser la capacité de PTN sur carte de la Méditerranée Ouest, qui commence à 10 PTN.
- Si les joueurs n' ont pas lu les règles relatives à l' Afrique du Nord, ils devraient lire les Règles 32C (Invasion Alliée de l' Afrique du Nord Française) et 38H2 (Afrique du Nord Française).

5. La Campagne du Moyen Orient. Ce scénario couvre la campagne du Moyen Orient, tout en ignorant l' Afrique du Nord Française. Ce scénario est le même que la campagne Western Desert, sauf :

- Utilisez les cartes 18A, 19A, 20A, 21A, 22A et 32 (les groupes de cartes « Western Desert » et « Proche Orient »).
- Le joueur Allié contrôle aussi le Commandement du Proche Orient et possède tous les hexs de Gibraltar, Koweï t et Irak.
- A partir de Nov I 42, le joueur Allié ne reçoit que des PRA et des PR d' Europe, mais pas de renforts terrestres ou aériens. Les PRA reçus sont égaux à ceux donnés dans la section « Disponibles en Europe » moins ceux de la section « Opération Torch ».

(uniquement) ». Par exemple, en Nov 42, il y aurait 10 – 6 = 4 PRA.

- Le joueur de l’Axe contrôle aussi le Commandement du Proche Orient.
- Utilisez les modifications de lignes de transport de la Grande Campagne Western Desert.
- Si les joueurs n’ont pas lu les règles relatives au Proche Orient, ils devraient revoir les Règles 28B3 (Ports Intérieurs), 37E1a (Levées Assyriennes), 38C (Iran), 38D (Irak), et 38G (Turquie).

Règle 42 – Victoire

La partie s’arrête immédiatement si un camp est forcé de se rendre dans le théâtre de guerre représenté sur les cartes. Une reddition de théâtre se produit si au début de n’importe quelle phase initiale, le joueur en phase n’a plus de terminaux de ravitaillement dans les commandements suivants (pour les divers scénarios, ignorez les commandements non contrôlés par le joueur) :

- *Axe* : Med/Afrique du Nord et Proche Orient.
- *Allié* : Afrique du Nord, Moyen Orient, et Proche Orient.

Toutes les forces du camp qui se rendent dans les commandements indiqués sont éliminées.

Si une reddition de théâtre ne se produit pas, le jeu se poursuit jusqu’à la fin du scénario joué (voir la Règle 41B). Une fois la partie terminée, la victoire est déterminée.

Les conditions de victoire jugent le joueur qui a gagné la partie. Au cours du jeu, les deux joueurs gagneront des points de victoire (PV). Le Tableau de Victoire donne les gains de PV pour chaque scénario. Le tableau indique aussi les niveaux de victoire, qui sont utilisés pour chaque scénario.

Des PV sont gagnés à la fin de chaque période de six mois : à la fin de chaque tour de Jan II et Jul II. En plus, des PV sont gagnés à la fin de la partie, selon les événements. Certains PV sont gagnés immédiatement après qu’un événement spécial se soit produit. (Notez que certains gains de PV sont spécifiques aux joueurs, et ne donnent des PV qu’à ce joueur).

Des PV sont gagnés pour le contrôle du territoire, la capture d’objectifs, les pertes ennemies, les PR amis accumulés, et les événements:

- **Contrôle du Territoire** : Gagnez des PV pour le contrôle du territoire à la fin de chaque période de six mois. Un joueur contrôle un territoire si pendant *n’importe quelle* phase initiale amie dans la période de six mois, toutes les villes et ports du territoire sont possédés par le joueur. Notez que les deux joueurs peuvent recevoir des PV pour le même territoire pendant la même période de six mois.

La première période de six mois (qui se termine en Jan II 41) ne fait que quatre tours. Pendant cette période, donnez les PV au joueur de l’Axe pour les territoires indiqués seulement si il les contrôle à la fin de Jan II 41.

Tant que l’Iran à rejoint l’Axe mais ne s’est pas rendue, donnez des PV au joueur de l’Axe pour le contrôle de l’Iran seulement si une unité Allemande ou Italienne a gagné la possession du terminal de ravitaillement Iranien à n’importe quel moment avant la fin de la période. Notez que cette condition est 1) en plus de la possession normale de toutes les villes et ports d’Iran, mais 2) ne s’applique pas si l’Iran se rend.

De même, tant que l’Irak a rejoint l’Axe mais ne s’est pas rendue, donne des PV au joueur de l’Axe pour le contrôle de l’Irak seulement si une unité Allemande ou Italienne possède le terminal de ravitaillement de l’Irak à n’importe quel moment avant la fin de la période. Notez que cette condition est 1) en plus de la possession normale de toutes les villes et ports d’Irak, mais 2) ne s’applique pas si l’Irak se rend.

Si l’Irak a un gouvernement pro-Axe mais n’a pas rejoint l’Axe, ne donnez pas de PV au joueur de l’Axe pour le contrôle de l’Irak.

Si la partie se termine avant la fin d’une période de six mois (par le moyen d’une reddition de théâtre), alors gagnez les PV de période à ce moment.

- **Capture d’Objectifs**. Les PV pour le contrôle d’un objectif par un joueur sont gagnés lorsque le joueur le contrôle (voir ci-dessus) pour la première fois. Si il perd le contrôle d’un objectif puis le regagne ultérieurement, les PV ne sont pas gagnés à nouveau.

- **Pertes Ennemies et PR Amis Accumulés**. Les PV pour les pertes ennemies et les PR amis accumulés ne sont gagnés qu’à la fin de la partie.

Ne comptez pas les forces Egyptiennes, Iraniennes, Irakiennes, ou Turques pour le calcul de ces PV.

Comptez les forces des Français de Vichy au Levant et les Français d’Afrique du Nord séparément pour ce calcul de PV, en vous basant sur le camp qu’a rejoint ces forces. *Note* : Si les Alliés envahissent l’Afrique du Nord Française et que les Français de Vichy les rejoignent contre l’Axe alors toutes les pertes des Français de Vichy Nord Africains donnent des PV au joueur de l’Axe, y compris les pertes causées par l’invasion Alliée.

- **Evénements**. Des PV sont gagnés si des événements se produisent :

A chaque tour où un gouvernement pro-Axe est au pouvoir en Irak :

Ceci ce produit selon la Règle 38D.

A chaque tour à partir d’Oct I 41 où les Alliés n’ont pas envahi l’Iran ; à chaque tour où les Alliés ont envahi l’Iran et l’Iran ne s’est pas rendue ; et reddition de l’Iran : Ces événements se produisent selon la Règle 38C.

A chaque fois qu’un terminal de ravitaillement ennemi est capturé : Les PV sont gagnés immédiatement après que l’hex contenant le terminal de ravitaillement est possédé par une unité amie.

A chaque tour où un élément manque dans une garnison : Les PV sont gagnés pendant chaque phase initiale Alliée.

Chaque point de harcèlement naval : Les PV sont gagnés à chaque fois qu’une mission de bombardement naval de harcèlement obtient un coup au but (selon la Règle 20G1c).

Pas de reddition de l’Axe : Les PV sont gagnés à la fin de la partie si il n’y a pas eu de reddition de théâtre de l’Axe.

Forces Australiennes placées en position précaire : Les PV sont gagnés pendant chaque phase initiale de l’Axe pour cela (voir la Règle Avancée 43D2).

Chaque unité Grecque ou Yougoslave éliminée : Les PV sont gagnés immédiatement après que l’unité ait été éliminée (voir la Règle Avancée 44J1).

- **Activation des Forces d'Opérations Spéciales des Réserves Disponibles.** Les PV sont gagnés lorsque les unités sont activées.
- **Autre.** A la fin de chaque période de six mois, les PV sont gagnés pour toutes les autres conditions indiquées sur le Tableau de Victoire.

A la fin de la partie, calculez le total de PV pour chaque joueur. Comparez le total Allié au total de l'Axe, et exprimez le résultat sous la forme d'un rapport. Consultez la Table des Niveaux de Victoire pour déterminer le niveau de victoire de ce rapport. Les niveaux de victoire sont :

- **Nul :** Aucun joueur ne gagne.
- **Victoire Marginale :** Le joueur gagne avec une victoire marginale.
- **Victoire Substantielle :** Le joueur gagne avec une victoire substantielle.
- **Victoire Décisive :** Le joueur gagne avec une victoire décisive.

Règle 43 – Règles Avancées

Les règles suivantes couvrent certains mécanismes de jeu plus en détail que ce qui a été présenté dans les règles précédentes. Les joueurs qui débutent dans le système ne devraient pas utiliser ces règles, elles ne devraient être utilisées que par des joueurs expérimentés.

A. Retraites et Débordements.

Pendant la phase de combat, une unité ou une pile obligée de retraire suite à un résultat de combat (Règle 9F1) peut retraire dans un hex occupé par l'ennemi si elle est capable de déborder l'hex (Règle 13). Le rapport de débordement est calculé normalement, mais le coût en points de mouvement est ignoré. Les effets des ZDC ennemies sur les retraits sont appliqués avant que le rapport de débordement ne soit calculé. *Exemple :* une pile de deux divisions Italiennes 5-8 est attaquée et un résultat DR est obtenu. La pile est encerclée mais un des hexs adjacent est occupé par un régiment Britannique 2-8 non soutenu, et aucune ZDC Alliée n'est exercée dans cet hex. Donc, les divisions peuvent retraire dans cet hex, en débordant le régiment. Si une ZDC Alliée était exercée dans cet hex, les divisions auraient du être réduites en cadres 2-8 d'abord et seraient donc trop faibles pour déborder le régiment.

B. Tir Anti Aérien.

1. Réduction de l'Harassement. Les unités en phase peuvent utiliser leurs forces AA pour réduire les effets de l'harassement ennemi pendant les phases de mouvement et d'exploitation. Pour le tir AA, les unités doivent commencer ou entrer dans l'hex de l'harassement, et y terminer leur mouvement pour la phase. Il ne peut y avoir qu'une seule attaque AA par hex et par phase de mouvement. Seules les unités c/m peuvent tirer pendant la phase d'exploitation. Les unités AA de position, les unités navales et l'AA intrinsèque ne peuvent pas tirer en utilisant cette règle.

Pour chaque tir AA, le joueur qui tire lance deux dés, et ajoute la force AA des unités éligibles au résultat du jet, pour déterminer si le harassement dans l'hex est affecté. Les résultats sont :

- 12 ou moins : pas d'effet.
- 13 – 18 : Ignorez un point de harassement dans l'hex pour le reste de la phase en cours.

- 19 ou plus : Ignorez tous les points de harassement dans l'hex pour le reste de la phase en cours.

Notez que le résultat de ce tir AA n'affecte aucune unité aérienne, mais simplement les points de harassement.

Exemple : Pendant une phase de mouvement, des unités en phase avec une force AA de 4 tentent de réduire l'harassement dans un hex contenant deux points de harassement. Le joueur en phase obtient 10 aux dés et ajoute 4 (la force AA) et obtient un résultat de 14, ce qui annule un des deux points de harassement dans l'hex pour le reste de la 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 base aérienne ou une ville possédée par l'ennemi, une unité amie doit occuper l'hex.

Seule, une unité d'une taille de $\frac{1}{2}$ RE ne peut pas gagner la possession permanente d'un hex. Lorsqu'une telle unité entre dans un hex que le joueur ne possède pas, l'unité possède l'hex tant qu'elle y reste ; lorsqu'elle quitte l'hex, la possession revient au statut précédent (soit possédé par l'ennemi, soit neutre, selon les cas). Il faut au moins 1 RE d'unités (y compris par exemple, deux bataillons agissant ensembles) ou une ZDC incontestée pour gagner la possession permanente d'un hex.

2. Construction Ferroviaire. En plus de la voie ferrée Matruh – Tobruch (voir la Règle 7A7), d'autres voies ferrées peuvent être construites au cours d'une partie. En général, ces lignes sont construites de la même manière que la ligne Matruh – Tobruch (Règle 7A7) ; les exceptions (si il y en a) sont les suivantes :

- La voie ferrée de Haifa (19A : 4305) à Tripoli (20A : 4005) peut être construite. La tête de voie ne peut être avancé (à partir de Haifa) au tour I de chaque tour impair (Jan I, Mar I, May I, etc.). Au lieu de l'obligation de dépense de 3 PM par une unité de construction de 1 RE, la construction de cette ligne nécessite la présence de 3 RE d'unités de construction Alliées dans la garnison du Levant. Les Alliés doivent commencer la construction de cette Voie Ferrée lorsque le Levant se rend ou rejoint les Alliés, mais pas avant Dec I 41.

Pour des questions de simplicité, ces 3 RE font partie de la garnison du Levant, mais peuvent causer une perte de PV au joueur allié de façon incorrecte en mi-1941 à cause d'un manque général de troupes du génie à ce moment. La solution est de séparer les troupes du génie de la garnison du Levant.

Dans la section Levant du Tableau de Garnison Allié, dans la ligne indiquant « lorsque le Levant se rend ou rejoint les Alliés », ne tenez pas compte de l'obligation des 3 RE de génie Britannique. (La garnison nécessite seulement 6 RE d'infanterie Britannique, et 1 RE d'infanterie Française).

Dans la section du Levant du tableau, ajoutez une ligne : « Lorsque la Voie Ferrée haifa-Tripoli commence », et cette garnison demande 3 RE de génie Britannique.

- La voie ferrée de Maan (19A : 5014) à Aqaba (19A : 4817), de Baqubah (21A : 4802) à Kut-al-Imara (22A : 3220), de Zubair (22A : 4413) à Umm Qsar (22A :

4513), et de Basra (22A : 4313) à 22A : 4011, peut être construite.

- Les voies ferrées Iraniennes imprimées sur la carte mais indiquées comme n'étant pas construites dans les instructions des scénarios peuvent être construites. L'Iran a une capacité inhérente à construire un hex de voie ferrée au tour I de chaque mois impair (Jan, Mar, May, Jul, Sep, Nov) jusqu'à ce qu'elle se rende. A cause du mauvais management Iranien et à l'interférence Soviétique, la voie ferrée de Mianeh (32 : 0525) à Tabriz (32 : 0229) ne peut pas être construite dans le cadre de ce jeu.

Toutes les voies ferrées en Iran imprimées sur la carte comme étant des lignes à haut volume mais sont traitées comme des lignes à bas volume jusqu'à ce que le réseau ferroviaire Iranien soit rénové. Une fois que l'Iran s'est rendue, les Alliés (en utilisant les capacités du génie civil Américain non représenté dans le jeu) peuvent rénover le réseau ferroviaire Iranien. Une fois que les Alliés possèdent toutes les gares de triage Iraniennes pendant un total de 24 tours, le réseau est rénové.

3. Construction de Routes. La piste de Suez (19A : 3718) à Aqaba (19A : 4817) peut être améliorée en route. Une unité de construction peut améliorer la piste en route en dépensant 2 PM par hex de route (en plus du coût d'entrée dans l'hex). En plus, un point de ressources doit être dépensé (de la manière spécifiée pour la dépense des points de ressources dans la Règle 14A1) lorsque l'amélioration commence.

4. Lignes de Ravitaillement. La longueur de l'élément terrestre d'une ligne de ravitaillement n'est pas toujours de 7 hexs. A la place, elle varie selon les conditions météo, comme indiqué dans le Résumé des Lignes de Ravitaillement.

Chaque hex de montagne, marais boisé, route boisée, sable et marais compte pour 2 hexs pour le tracé de la ligne de ravitaillement terrestre. Lors du tracé d'une ligne de ravitaillement à travers un côté d'hex de détroit, le côté d'hex lui-même compte pour 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.

5. Ravitaillement d'Attaque. A chaque phase de combat, le joueur en phase peut avoir une unité d'une taille de 1 RE ou moins qui attaque sans dépenser de pas de ravitaillement d'attaque, si l'unité peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'au pas de ravitaillement d'attaque et si le pas de ravitaillement d'attaque ne fournit pas de ravitaillement d'attaque à une autre unité pendant cette phase de combat. Une joueur ne peut utiliser cette capacité qu'une seule fois par phase de combat (et pas une fois par pion de ravitaillement).

6. Pertes de PMR. Lorsqu'un terminal de ravitaillement d'un joueur est capturé par l'ennemi, ce joueur perd 1/5 de ses PMR (fractions arrondies à l'inférieur). La moitié de cette perte (de nouveau arrondie à l'inférieur) est capturée par le joueur ennemi et ajouté à son total de PMR au début de son prochain tour de joueur. Les pertes et gains de PMR s'appliquent à la réserve de PMR du commandement où se trouve le terminal de ravitaillement. *Exemple :* le total de PMR pour le Commandement du Moyen Orient Allié est 35. Le joueur de l'Axe capture Alexandrie, un terminal de ravitaillement Allié dans le commandement. Le joueur Allié perd 7 PMR de sa capacité en PMR du Moyen Orient (ce qui

lui laisse 28 PMR) et le joueur de l'Axe gagne 3 PMR au début de son prochain tour de joueur.

7. Bases Aériennes.

a. Construction Incrémentielle. Les unités de construction peuvent construire des aéroports temporaires de façon incrémentielle. Si l'unité dépense 2 PM (4 PM pour un terrain autre que clair ou colline), un aéroport temporaire avec 2 points de dégâts est placé dans l'hex. Si l'unité dépense 4 PM (8 PM dans un terrain autre que clair ou colline), un aéroport avec un point de dégât est placé dans l'hex. Ces points de dégâts pourront être réparés pendant les tours suivants.

b. Maintenance Légère des Aéroports Temporaires. Grâce aux conditions météo sèches et favorables qui prévalaient généralement dans les zones F et G, les unités de construction n'ont pas à maintenir les aéroports temporaires dans des hexs de terrains clairs dans les zones météo F et G. Une fois construit, l'aéroport reste dans l'hex même si il n'y a plus d'unité de construction dans cet hex. Par contre, des conditions néfastes peuvent affecter occasionnellement les aéroports temporaires non maintenus :

- A la fin de chaque période de six mois (à la fin de Jan II et Jul II, comme pour les conditions de victoire), pour chaque aéroport temporaire non maintenu à ce moment, lancez un dé et consultez la Table de Succès. Un résultat *Succès* n'a aucun effet. Un résultat « F » *Echec* signifie que l'aéroport prend un point de dégât. Un résultat « F* » *Echec* signifie que l'aéroport prend deux points de dégâts.
- Si il a neigé dans une zone météo G, chaque aéroport temporaire non maintenu dans cette zone prend immédiatement trois points de dégâts.

Contrairement aux autres aéroports temporaires, un aéroport avec une maintenance légère n'est *pas* immédiatement détruit lorsqu'une unité ennemie gagne la possession de l'hex. A la place, chaque camp peut capturer et utiliser l'aéroport.

c. Bases Aériennes Non Préparées. Beaucoup de bases aériennes au Maroc Français et en Algérie n'étaient pas préparées à gérer pleinement les opérations aériennes pendant la saison des pluies. Pour représenter cela, lorsque l'Afrique du Nord Française entre en guerre de n'importe quelle façon (comme en ayant sa neutralité violée), marquez les bases aériennes dans la zone météo E au Maroc Français et en Algérie avec des points de « non préparation » (utilisez n'importe quel marqueur pour cela, du moment que vous puissiez distinguer les dégâts réguliers). Marquez les bases aériennes de la façon suivante :

- Un point par hex contenant des bases aériennes avec une capacité totale non endommagée de 3 ou moins.
- Deux points par hex contenant des bases aériennes avec une capacité totale non endommagée de 4 ou plus.
- *Exception :* Aucun points pour l'hex contenant Port Lyautey (15A :1417). (La base aérienne était totalement préparée).

Les points de non préparation deviennent immédiatement des dégâts réguliers à la première fois où la météo dans la zone E est pluie. *Exemple :* 1) L'Afrique du Nord Française entre en guerre en Nov I 42, pendant un tour de temps clair. En Dec I 42, la météo dans la zone est pluie, et les points de non préparation deviennent des points de dégâts réguliers à ce moment. 2) L'Afrique du Nord Française entre en guerre en Nov I 42, pendant un tour de pluie. Comme le temps est déjà pluie, les points de non préparation deviennent

immédiatement des points de dégâts réguliers et sont indiqués sur la carte.

Les points de non préparation peuvent être réparés comme des dégâts réguliers. (Notez que ceci permet aux unités de construction de réparer ou « préparer » ces bases aériennes pour la saison des pluies une fois que l'Afrique du Nord entre en guerre).

8. Réduction de la Méditerranée Centrale. Tant que la Crète est possédée par les Alliés, la zone de mer au sud de la Crète sur la carte 18A et sur où à l'est de la colonne 18A : 43xx fait partie de la Mer Méditerranée Est, et pas de la Méditerranée Centrale. Lorsque la Crète passe aux mains de l'Axe (Jun I 41), la zone ci-dessus fait alors partie de la Méditerranée Centrale.

9. Mouvement Naval de Nuit. Pendant chaque phase de mouvement et d'exploitation, les unités navales peuvent faire une partie de leur mouvement de nuit. Dans une phase, une unité navale peut dépenser jusqu'à un tiers de ses PM disponibles pour la phase pour faire un mouvement de nuit. Ces PM doivent être dépensés par tranches de 10 PM continus. De plus, lorsqu'une tranche de 10 PM est dépensée pour un mouvement de nuit, une seconde tranche de 10 PM ne peut pas être dépensée pour le mouvement de nuit avant d'avoir dépensé au moins 20 PM pour le mouvement de jour.

Le mouvement de nuit affecte les unités navales comme suit :

- Les unités aériennes ne peuvent pas faire de missions de patrouilles navales de nuit.
- Les débarquements amphibies ne peuvent pas être faits de nuit.

10. Transport Naval et Bombardement. Lors du transport d'une cargaison en mer, ne révélez pas au joueur ennemie ce qu'est la cargaison ni combien de PTN sont impliqués pour son transport, jusqu'à ce qu'elle débarque. Notez que ceci causera souvent une incertitude au joueur ennemie sur la cargaison lorsqu'il décidera de lancer ses opérations aéronavales.

11. Garnisons Alliées. Le joueur Allié peut compter des unités (des types et nationalités appropriées) dans ses zones de réserves de remplacements et de formations comme faisant partie de certaines garnisons. Comptez la taille en RE normalement pour les unités dans les cases de formations, mais ne comptez qu'un tiers de la taille en RE des unités dans les réserves de remplacements pour le calcul de la garnison. Par exemple, trois brigades d'infanterie dans une réserve de remplacements compteraient comme 1 RE pour la garnison.

Les unités dans les zones de remplacements / formations du Moyen Orient peuvent être utilisées pour les garnisons de Palestine et du Levant. Les unités dans la réserve de remplacement du Proche Orient peuvent être utilisées pour la garnison du Proche Orient. Les unités dans la réserve de remplacements d'Afrique du Nord peuvent être utilisées pour les garnisons du Maroc Français et de l'Afrique du Nord Française.

12. Soutien Aérien Minimal. Les Règles 20G2b, soutien terrestre, et 20G2c, soutien aérien défensif, limitent le nombre d'unités aériennes pouvant participer au soutien d'un camp au nombre de RE non artillerie de ce camp impliqués dans le combat. Par exemple, seules 3 unités aériennes peuvent soutenir un combat si il y a 3 régiments d'infanterie et un

bataillon de chars pour un total de 3 1/2 RE en attaque. Notez qu'avec cette règle de base, si un camp n'a que 1/2 RE de présent, aucune unité aérienne ne pourrait soutenir ce camp. En réalité, un certain soutien aérien est possible. Donc, si un camp n'a que 1/2 RE non artillerie de présent dans un combat, une unité aérienne peut fournir du ST ou du SAD à ce camp. Par contre, la force de bombardement maximum qui peut être allouée à ce combat dans ce cas est limitée à 1 point de force de bombardement. Après avoir calculé la force de bombardement modifiée selon les règles de bombardement, ignorez tous les points de bombardement au-delà de 1. Par exemple, si une unité aérienne avec une force de bombardement tactique de 3 soutien en SAD un bataillon dans un hex de terrain clair, sa force de bombardement modifiée serait 1.5, mais seulement 1 point de ces 1.5 points de bombardement pourrait être utilisé. Si l'unité aérienne avait eu une force de bombardement tactique de 1, alors elle aurait fourni (après réduction due au SAD) sa force entière modifiée de 0.5.

Exemple : Un bataillon de char Italien 1-6 et un régiment d'artillerie motorisée 1-8 sont attaqués, et un Ju87B Italien (force de bombardement tactique de 4) fait un SAD dans l'hex. Il n'y a que 1/2 RE de non artillerie en défense dans l'hex. Le Ju87B peut fournir du SAD dans l'hex, mais ne peut fournir que 1 point de bombardement.

D. Coopération Alliée.

1. Limites Inter-Alliées. Pour cette règle, les forces Alliées sont divisées en trois contingents : Américains, Français et Britanniques. Le contingent Américain est composé de toutes les forces Américaines. Le contingent Français est composé de toutes les forces Françaises. Le contingent Britannique est composé de toutes les autres forces Alliées. (Les forces sont expliquées dans la Règle 3B2). Dans n'importe quel commandement contenant plus de 10 RE (en comptant 1 RE par unité aérienne) de chaque contingent, les règles suivantes s'appliquent :

- Les unités d'un contingent ne peuvent pas fournir de soutien (selon la Règle 11) aux unités des autres contingents.
- Les unités aériennes d'un contingent ne peuvent pas faire de mission de soutien au sol offensif ou défensif pour soutenir des unités d'autres contingents.
- Les unités Américaines et Françaises ne peuvent pas utiliser les pions de transport Britanniques.
- Si des unités de plus d'un contingent participent à une attaque, soustrayez 1 au dé de résolution du combat. Notez que ce modificateur est toujours -1, même si tous les contingents attaquent ensembles.

2. Restrictions sur l'Empire Britannique et le Commonwealth.

a. Armées Indiennes et Britanniques. Une division de l'Armée Britannique peut être assemblée avec une unité non divisionnaire de l'Armée Indienne à la place d'une unité non divisionnaire de l'Armée Britannique. Une division de l'Armée Indienne peut être assemblée avec une unité non divisionnaire de l'Armée Britannique à la place d'une unité non divisionnaire de l'Armée Indienne.

b. Australiens. Lorsqu'au moins un tiers des RE Australiens ont été dans la réserve de remplacements (à n'importe quel moment), le joueur Allié doit faire face à une pénalité lorsque les unités Australiennes sont en position précaire. Pour les règles du jeu, une unité Australienne est en

position précaire si elle est isolée pendant une phase initiale de l'Axe. Le joueur Allié perd ½point de victoire pour chaque RE Australien en position précaire.

c. Afrique du Sud. Les unités Sud Africaines ne peuvent opérer que dans les commandements du Moyen Orient et d'Afrique du Nord. Les unités Sud Africaines ne peuvent pas être récupérées.

E. Aqaba en tant que Base Logistique Alliée.

Si l'unité 0-2-6 Hv AA X MNDBO 2 (RM) est présente à Aqaba (19A : 4817) pendant n'importe quelle phase initiale Alliée, le joueur Allié peut déclarer qu'Aqaba est une base logistique Alliée. Cette déclaration a quatre effets :

- Aqaba est maintenant un port majeur. Placez un marqueur d'amélioration de port dans l'hex pour représenter ce fait.
- Aqaba est maintenant un terminal de ravitaillement Allié.
- Chaque hex de Voie Ferrée non construit de Aqaba à Maan (19A : 5014) est immédiatement construit, si l'hex est possédé par les Alliés et en ravitaillement général. Les hexs incapables d'être construits de cette manière devront être construits plus tard, selon la règle 43C2.
- Retournez l'unité 0-2-6 Hv AA X MNDBO 2 (RM) sur son côté 0-2-0 Hv AA X. (elle ne peut pas récupérer son côté 0-2-6 dans le cadre de ce jeu).

F. Unités Aériennes et Malte.

La position éloignée de Malte des bases aériennes Alliées posait des problèmes pour y maintenir des unités aériennes à courte portée. Pour les règles suivantes, le concept du tracé d'une route de transfert aérien est utilisé. Le joueur Allié peut tracer une route de transfert aérien jusqu'à Malte si, pour l'unité aérienne impliquée, il peut faire voler l'unité en mission de transfert (avec une autorisation de nombre de sauts illimité) depuis n'importe quel terminal de ravitaillement Allié jusqu'à Malte. Les règles suivantes représentent l'éloignement de Malte à propos des unités aériennes :

- Lorsqu'une unité aérienne doit arriver en renforts à Malte, elle doit arriver par transport naval si le joueur Allié ne peut pas tracer de route de transfert aérien jusqu'à Malte. Dans ce cas, l'unité aérienne arrive par transport naval en tant que cargaison de 1 RE, et arrive comme si une unité terrestre arrivait à Malte. En débarquant, elle devient immédiatement active dans n'importe quelle base aérienne de Malte.
- Lorsqu'une unité aérienne basée à Malte est abattue ou éliminée, elle est placée dans la case générale des unités aériennes Alliées abattues ou éliminées seulement si une route de transfert aérien jusqu'à Malte peut être tracée pour cette unité aérienne. Si la route ne peut pas être tracée, elle est placée dans la case des unités aériennes abattues ou éliminées de Malte. Pour réparer ou remplacer une unité aérienne d'une de ces cases, le joueur Allié doit amener des PRA par bateau jusqu'à Malte. Dans ce cas, un PRA peut être amené par transport naval avec une cargaison de 1 RE. En débarquant à Malte, il peut être dépensé dans n'importe quelle phase initiale Alliée suivante pour remplacement ou réparation aérien à Malte.

Les PRA accumulés à Malte sont soumis aux règles régulières sur l'accumulation à la fin des cycles aériens (Règle 25C). Par exemple, si le joueur Allié a 11 PRA à la fin d'un cycle, dont 3 à Malte, il ne peut toujours garder que 2 PRA à utiliser pour le prochain cycle aérien. (Il peut, mais n'est pas obligé, garder ces 2 PRA à Malte).

Si tous les ports et aéroports de Malte sont possédés par l'Axe, le joueur Allié perd les PRA accumulés à Malte et toutes ses unités aériennes à Malte dans les cases abattues et éliminées sont définitivement éliminées (elles ne peuvent pas être remplacées dans le cadre de ce jeu).

Règle 44 – Règles Optionnelles

Les règles suivantes sont optionnelles et devraient être utilisées avec l'accord des deux joueurs. *Suggestion* : Choisissez les règles optionnelles à utiliser avant de choisir les camps.

Note : Certaines de ces règles optionnelles sont des règles standards, avancées ou optionnelles d'autres jeux *Europa*, et sont données ici pour l'intérêt général et pour que les joueurs expérimentés puissent les apprécier. Certaines de ces règles ont un impact extrêmement limité sur le jeu, et les titres de ces règles sont entre parenthèses pour l'indiquer.

A. Terrain.

1. Ponts. Une route ou une Voie Ferrée traversant un côté d'hex de rivière est un pont. Un joueur possède un pont si il possède les deux hexs adjacents au côté d'hex du pont ou si il a été le dernier dans ce cas. Les ponts peuvent être démolis.

Les unités aériennes peuvent détruire un pont en le bombardant (ceci 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 possédé ou non par l'ennemi. Les unités aériennes en mission peuvent être interceptées par des intercepteurs ennemis capables de voler jusqu'à l'hex cible. Pendant l'étape de tir AA, le tir AA peut provenir d'un des deux hexs (mais pas les deux) adjacents 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 suffisent pour détruire un pont.

Une unité terrestre peut détruire un pont en dépensant 4 PM dans un des deux hexs adjacents au pont. Le pont doit être possédé par l'ennemi ou non possédé.

Un pont démolé ne peut plus être utilisé pour le mouvement d'aucune sorte, comme le mouvement routier, ferroviaire, admin, etc. Par exemple, une unité utilisant une route pour traverser une rivière et entrer dans un hex de bois paye normalement 1 PM ; elle devra 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 pénalités.

Une unité de construction peut réparer un pont démolé (ou un pont pas encore démolé mais qui a subi des dégâts). Un pont ne peut être réparé que si le joueur possède les deux hexs adjacents au pont. Réparer un pont sur une rivière non majeure coûte 4 PM. Réparer un pont sur une rivière majeure coûte 8 PM, 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 subi des dégâts mais n'est pas détruit est identique à la réparation d'un pont détruit, mais il n'y a pas à dépenser de point de ressources.

2. Voies Ferrées.

a. Augmentation Temporaire de Capacité. Un joueur peut dépenser des points de ressources pour augmenter temporairement sa capacité ferroviaire sur un réseau ferroviaire. Pour cela, il doit posséder au moins deux gares de triage connectées et non isolées sur le réseau, avec les points de ressources à dépenser dans n'importe laquelle de ces gares. (*Note* : Comme il n'y a qu'une seule gare de triage sur les réseaux ferroviaire de Tripolitaine et Cyrénaï que, les capacités de ces réseaux ne peuvent pas être augmentées de cette manière).

Le joueur dépense des points de ressources pendant sa phase de mouvement pour augmenter la capacité d'un réseau ferroviaire pour ce tour de joueur (uniquement). Il peut augmenter la capacité d'un maximum égal à la moitié de la capacité actuelle du réseau. Pour chaque point de ressources dépensé, la capacité est augmentée de 10 RE (ou fraction) pour ce tour de joueur.

Exemple : Le joueur Allié a une capacité de 16 RE sur le réseau ferroviaire du Moyen Orient. Il peut augmenter cette capacité d'un maximum de 8 RE, et fait cela en dépensant 1 point de ressources.

b. Construction de Capacité Permanente. Un joueur peut dépenser des points de ressources pour augmenter de façon permanente sa capacité sur un réseau ferroviaire. Pour cela, il doit posséder au moins deux gares de triage connectées et non isolées sur le réseau, avec les points de ressources à dépenser dans n'importe laquelle de ces gares. (*Note* : Comme il n'y a qu'une seule gare de triage sur les réseaux ferroviaire de Tripolitaine et Cyrénaï que, les capacités de ces réseaux ne peuvent pas être augmentées de cette manière).

Le joueur dépense des points de ressources pendant sa phase initiale. Pour 3 points de ressources dépensés, sa capacité sur le réseau est augmentée de 1 de façon permanente.

c. Prise de Notes. Assignez les augmentations permanentes des capacités ferroviaires dans les gares de triages spécifiques lors de leur construction. Notez les capacités ferroviaires et les gains ou pertes sur un morceau de papier.

B. Mécanismes Terrestres.

1. (Isolement). Les règles standard pour la détermination de l'isolement (Règle 3D) sont simples et couvrent de façon adéquate la plupart des situations. La règle suivante couvre cet aspect plus en détail et demande plus d'efforts et de temps à utiliser.

Lorsque l'isolement est vérifié, une unité ou un hex est isolé si une ligne de communication (LDC) ne peut pas être tracée jusqu'à un hex depuis lequel peut être tracée une Ligne de Ravitaillement jusqu'à un terminal de ravitaillement utilisable par la force de cette unité. Une LDC peut faire jusqu'à 14 hexs de long (quelle que soit la météo) et est tracée comme une Ligne de Ravitaillement terrestre.

2. Considérations sur le Ravitaillement.

a. (Elimination due au Manque de Ravitaillement). Pendant chaque phase initiale à partir du quatrième tour de non ravitaillement général, l'unité est testée pour l'élimination si elle est à la fois isolée et non ravitaillée à ce moment. (Elle n'a pas besoin d'avoir été isolée pendant les tours précédents). Pour chaque unité, lancez un dé et modifiez le résultat de la façon suivante:

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

-1 pendant un tour de gel, hiver ou neige. (Ce modificateur n'est pas utilisé si l'unité est dans un hex de ville majeure ou de forteresse améliorée).

Utilisez le résultat modifié et consultez la Table de Succès:

- Un résultat *Succès* signifie que l'unité a survécu et reste en jeu.
- Un résultat *Echec* signifie que l'unité est éliminée.

Note : Les renforts apparaissant dans une ville qui est isolée et non ravitaillée depuis au moins quatre tours ne vérifient pas si elles sont éliminées lors du tour de joueur où elles arrivent.

b. Capture de PMR. Lorsqu'un joueur capture un pas de ravitaillement d'attaque ennemi (en obtenant 5 ou 6, selon la Règle 12H), le joueur ennemi perd automatiquement un PMR de sa réserve de PMR dans le commandement où s'est déroulée la capture. (Si le pas de ravitaillement d'attaque est éliminé au lieu d'être capturé, aucun PMR n'est perdu). Lorsqu'un pas de ravitaillement d'attaque est capturé, le joueur qui le capturé teste si le PMR est capturé ou éliminé : lancez un dé et consultez la Table de Succès ; un résultat *Succès* signifie que le PMR est capturé ; au début du prochain tour de joueur du joueur qui l'a capturé, le PMR est ajouté au total de PMR du commandement où il a été capturé. Un résultat *Echec* signifie que le PMR est éliminé.

c. Portage par les Unités Terrestres. Une unité terrestre peut transporter un nombre d'éléments de ressources/ravitaillement égal à deux fois sa taille en RE (ex : une division peut transporter 6 points de ressources). Par contre, aucune unité ne peut transporter de pas de ravitaillement d'attaque ; seuls les points de ravitaillement général et de ressources peuvent être transportés.

Une unité transportant des éléments de ressources/ravitaillement jusqu'à sa taille en RE voit sa capacité de mouvement réduite de 1 PM. Une unité transportant des éléments de ressources/ravitaillement au-delà de sa taille en RE voit sa capacité de mouvement réduite de 2 PM. Doublez ces pénalités en PM si l'unité est c/m. Lorsqu'une capacité de mouvement doit être réduite de moitié, ces PM sont d'abord déduits. Notez qu'une unité peut transporter des éléments de ressources/ravitaillement et utiliser le mouvement admin.

Lors de la retraite, les unités peuvent transporter des éléments de ressources/ravitaillement jusqu'à leur capacité maximale.

d. (Récupération des Points de Ressources). Un joueur peut récupérer des points de ressources en démontant les forts et les aéroports permanents. Il faut un tour à une unité (deux tours par mauvais temps) pour démonter un fort ou un aéroport permanent. (Démonter un tel élément est identique à la construction, en commençant et finissant dans la phase initiale. Voir la Règle 14A1). Pour trois éléments démontés, le joueur reçoit un point de ressources. Le point de ressources est reçu en renforts le tour suivant le démontage du troisième élément, et il est placé dans n'importe quelle ville amie non isolée.

C. Unités Terrestres.

1. 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 devrait pas être réduite en attaquant la même fortification (selon le Tableau des Effets des Fortifications).

2. (Génie Ferroviaire). Une unité du génie ferroviaire peut réparer une Voie Ferrée de la même façon qu'une unité du génie de construction. De plus, une unité du génie

ferroviaire peut changer l'écartement d'une Voie Ferrée, en la faisant passer d'un écartement à un autre. Pour changer l'écartement d'un hex de Voie Ferrée, l'unité du génie ferroviaire doit être ravitaillée et doit dépenser 1 PM (2 PM par mauvais temps) dans l'hex. Si la Voie Ferrée est détruite, elle doit d'abord être réparée avant de changer son écartement.

Une unité du génie ferroviaire n'a pas d'autres capacités de construction.

3. Commandos. A part les unités de commando de Marine Alliés, toutes les unités de commandos peuvent tenter de quitter ou de se déplacer à travers les ZDC ennemies sans payer le coût de mouvement des ZDC. A chaque fois qu'une telle unité quitte 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 paye le coût normal pour quitter l'hex ; si elle n'a pas suffisamment de PM pour payer ce coût alors elle doit terminer son mouvement dans l'hex qu'elle occupe.

Une unité de commando éligible peut tenter de retraiter à travers des 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 à cause de la retraite à travers une ZDC ennemie.

Une unité de commando éligible peut tenter d'aider d'autres unités dans l'hex à retraiter à travers des ZDC ennemies. L'unité de commando doit d'abord réussir à retraiter dans un hex occupé par des unités amies, et chaque unité à aider doit retraiter dans le même hex. Consultez la Table de Succès. Si la tentative réussit, l'unité retraite jusqu'à l'hex en ignorant les ZDC ennemies. Si la tentative échoue, l'unité subit les effets réguliers des ZDC. *Exemple :* Des unités Alliées attaquent un hex occupé par l'Allemand depuis cinq hex adjacents. Le sixième hex est occupé par des unités Allemandes et est dans une ZDC Alliée. L'hex attaqué contient une unité de commando et trois régiments de parachutistes 2-5. 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. Un régiment de parachutistes réussit également et retraite avec sa force de 2-5. Les deux autres régiments de parachutistes échouent et sont éliminés à cause de la retraite à travers une ZDC ennemie.

D. Options Navales.

1. Bombardement des Ports. Le joueur Allié peut utiliser la Flotte Méditerranéenne Britannique principale pour bombarder les ports possédés par l'Axe qui sont dans des hexs côtiers adjacents à la Mer Méditerranée. Bien que la flotte ne soit pas directement représentée dans le jeu, ceci est résolu de la façon suivante :

Le joueur Allié peut appeler la flotte pour cette tâche une fois par trimestre (Jan I – Mar II, Apr I – Jun II, Jul I – Sep II, Oct I – Dec II) pendant n'importe quelle phase de mouvement ou d'exploitation du trimestre. Résolez le bombardement portuaire de la façon suivante :

- Le joueur Allié annonce le port qu'il va bombarder, lance un dé et soustrait 3 du résultat. Les résultats obtenus sont :
 - 0 ou moins : Pas d'effet.
 - 1 : 1 point de dégâts.
 - 2 : 2 points de dégâts.
 - 3 : 3 points de dégâts.
- Le joueur de l'Axe détermine ensuite les dommages que ses défenses navales, si il y en a, infligent à la flotte. Il lance un dé et soustrait 3 (pour la première

fois où les Alliés bombardent un port) ou 1 (pour n'importe quel bombardement après le premier) du résultat obtenu. Le résultat est le nombre de points de victoires immédiatement gagnés par le joueur de l'Axe pour les dommages infligés à la flotte Britannique.

2. Blocus des Ports. Le joueur Allié peut tenter de bloquer un port de l'Axe en sabordant un vaisseau de combat (HMS *Barham*) dans la rade du port. Bien que ce vaisseau (et sa force d'escorte) ne soit pas directement représenté dans le jeu, ceci est résolu de la façon suivante :

Une fois par partie, pendant n'importe quelle phase de mouvement ou d'exploitation, le joueur Allié peut tenter de bloquer un port de l'Axe. Résolez la tentative comme suit :

- Le joueur Allié annonce le port qu'il tente de bloquer, lance un dé et ajoute 3 au résultat. Le résultat final est le nombre de points de dégâts infligés au port.
- Ensuite, le joueur de l'Axe lance un dé et ajoute 3 au résultat obtenu. Le résultat final est le nombre de points de victoire immédiatement gagnés par le joueur de l'Axe pour : 1) les dommages infligés à la force d'escorte du *Barham* par les défenses navales, et 2) la valeur de propagande dérivant du fait du désespoir apparent des Alliés pour sacrifier un bateau de cette manière.

3. Débarquements Amphibies. En plus des débarquements amphibies possibles de la Règle 32 (Malte pour le joueur de l'Axe et l'Afrique du Nord Française pour le joueur Allié), les deux camps avaient des forces disponibles capables de faire des débarquements amphibies en utilisant des PTN (pour les Alliés, plusieurs commando de bataillons de marine ; pour l'Axe un seul bataillon de marine Italien). Cette option explore les effets de permettre à ces unités de faire des débarquements amphibies supplémentaires. Si cette option est utilisée, les joueurs peuvent planifier et exécuter des débarquements amphibies (selon la Règle 32A) en utilisant leurs unités de marine et de commandos de marine sans être limités par les opérations données dans les Règles 32B et C.

En général, un débarquement amphibie n'est planifié qu'un seul tour à l'avance, en utilisant la Règle 24C. Par contre, à cause de l'inexpérience Alliée des débarquements amphibies et le besoin de coordonner l'utilisation de ressources souvent rares, tout débarquement amphibie Allié programmé pour se dérouler au tour de Jul I 42 ou avant doit être planifié trois tours à l'avance.

A cause des défenses côtières qui ne sont pas directement représentées dans le jeu, les débarquements amphibies utilisant ces unités ne peuvent pas être faits dans des hexs possédés par l'ennemi contenant un port majeur ou standard.

A cause de considérations militaires non représentées dans le jeu, le joueur Allié est limité dans sa capacité à faire des débarquements amphibies dans les hexs côtiers de la Méditerranée Centrale. Pendant la phase initiale d'un tour où un tel débarquement est programmé, le joueur Allié doit annuler le débarquement si une ligne de communication ne peut être tracée depuis l'hex de débarquement jusqu'à n'importe quelle unité Alliée en ravitaillement général. Pour cette ligne de communication (uniquement), ignorez la présence d'unités de l'Axe et de leurs ZDC.

4. (Flottes de Rivières Utilisées en Ferries). Une flottille de rivière peut fonctionner comme un ferry, en permettant au joueur qui la possède de traiter un côté d'hex de lac comme un côté d'hex de rivière pour le ravitaillement, le

mouvement terrestre, et le combat terrestre. Pour servir de ferry, un flottille de rivière (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 flottille, le joueur doit indiquer sur quel côté d'hex se trouve le ferry.

Tant que la flottille est présente, des 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 ce tour de joueur. Notez que pendant le tour du joueur ennemi, ceci permettra à des unités amies de retraiter à travers ce côté d'hex si elles sont obligées de retraiter. Si la flottille est éliminée pour n'importe quelle raison, le joueur perd immédiatement la capacité de ferry.

E. Réserve Stratégique Britannique.

Pendant l'hiver 1940/41, l'Angleterre voulait construire une réserve stratégique au Centre pour des opérations possibles dans divers endroits, comme l'invasion de l'île de Rhodes tenue par les Italiens, la défense de la Grèce, ou le renforcement de la Turquie si l'Axe envahissait ce pays.

Pour refléter cette situation, de Dec I 40 à la fin de Mar I 41, le joueur Allié doit maintenir une réserve stratégique tant qu'il n'y a pas d'unités de l'Axe dans les 7 hexs du delta. La réserve stratégique doit contenir 8 RE d'unités Britanniques, dont 6 RE d'unités d'infanterie et 2 RE de QG de division. N'importe quelles unités du Delta, de Palestine et dans la case de formation du Moyen Orient peuvent compter dans cette réserve. Les forces assignées à cette réserve peuvent aussi être comptées dans les garnisons, selon les cas. Par exemple, une brigade d'infanterie en Palestine peut faire partie de la réserve et de la garnison de Palestine.

Vérifiez la réserve stratégique à chaque phase initiale de Dec I 40 à fin Mar I 41. Pour chaque RE manquant à la réserve, le joueur Allié perd 1 PV.

F. Pas d'Expédition en Grèce.

Bien que l'envoi de troupes Alliées en Grèce était politiquement pratique pour les Britanniques, c'était plutôt stupide militairement – le nombre de troupes envoyé signifiait que les Britanniques seraient plus faibles quelque part ailleurs au Moyen et Proche Orient, alors que les troupes en Grèce seraient insuffisantes pour battre une invasion majeure Allemande du pays. Cette règle explore les effets sur le jeu si les Britanniques n'avaient pas envoyé une force majeure en Grèce.

Les forces Alliées déployées en Grèce au début de la partie sont les seules forces Alliées obligées de se trouver là ; ignorez toutes les références des ordres de bataille pour les transferts ou arrivées depuis le commandement Grec. La capacité de transport naval en Méditerranée Est n'est pas réduite en Mar II 41, Apr II 41, ou Jun I 41. Les forces Alliées évacuent la Grèce en May I 41 au lieu de Jun I 41, selon la procédure de la Règle 40A3. Le joueur Allié ne reçoit pas la brigade de montagnards Grec au cours du jeu ; ignorez toutes les références à cette unité dans l'OB Allié.

Le joueur de l'Axe gagne la possession de la zone hors carte de Grèce et tous les hexs des Îles Egée Grecs en May I 41 au lieu de Jun I 41. Le joueur de l'Axe reçoit les renforts aériens Allemands de Jun I 41 en May I 41 à la place. Les renforts conditionnels des Forces d'Opérations Spéciales Allemandes de 1941 sont utilisables à partir de Jun I 41 au lieu de Sep I 41.

Le joueur de l'Axe reçoit immédiatement 25 points de victoire. (Ceci est le coût en PV, dans *War in the Desert*, pour la prise de la Crête avec peu ou pas de pertes des forces aéroportées et montagnards d'élite Allemandes).

G. Libye d'Abord.

Le joueur Allié peut annuler le transfert de la 4^e Division Indienne vers la campagne d'Afrique de l'Est pour la garder en opération sur la carte. Donc, ignorez le transfert du Moyen Orient vers l'Afrique de l'Est pour les unités suivantes en Jan I 41 : 1x 8 Inf XX HQ 4 (Ind) et 3x 2-8 Inf X 5, 7, 11 (Ind).

Par contre, la campagne Britannique en Afrique de l'Est serait indiscutablement prolongée dans ce cas. Donc, retardez l'arrivée au Moyen Orient des unités suivantes provenant de l'Afrique de l'Est : 1) Jun II 41 : 1x 2-8 Inf X 9 (Ind) et 1x 2-8 Inf X 2 (SA) et 2) Jul I 41 : 1x 8 Inf XX HQ 5 (Ind), 2x 2-8 Inf X 10, 29 (Ind) et 1x 2-8 Inf X 1 (SA). Lancez un dé par unité et ajoutez 2 à chaque résultat ; le résultat final est le nombre de tours de retard pour l'unité.

H. Afrique du Nord d'Abord.

Certains suggèrent que le meilleur cours des opérations pour les Britanniques aurait été de repousser promptement l'Axe hors d'Afrique du Nord en 1941, si ça avait été possible. L'Afrique de l'Est était isolée de l'Axe et devrait se flétrir comme la vigne lorsque les Britanniques voudraient la prendre. Défendre la Grèce était sans espoir, car à tout lieu à ce moment il n'y avait pas de mer entre l'Armée Britannique et le gros de l'Armée Allemande, ce qui était une mauvaise nouvelle pour les Britanniques. L'Axe pouvait renforcer l'Afrique du Nord, mais ce n'était pas facile, et donc l'Afrique du Nord représentait la meilleure chance pour une victoire majeure en 1941. Cette règle explore les possibilités que les Britanniques se soient d'abord concentrés sur l'Afrique du Nord.

Utilisez les Règles Optionnelles 44F (Pas d'Expédition en Grèce) et 44G (Libye d'Abord). Par contre, ignorez le retard des troupes de la Règle 44G. A la place, utilisez ce qui suit :

- Les forces Sud Africaines sont utilisées pour contenir et éventuellement conquérir l'Afrique de l'Est Italienne. Tous les renforts et remplacements Sud Africains de 1941 pour le commandement du Moyen Orient sont retardés d'une année entière. Par exemple, la 2^e brigade d'infanterie Sud Africaine qui doit arriver en Jun II 41 arrivera en fait en Jun II 42.
- La 5^e division Indienne est précipitée au Moyen Orient depuis l'Afrique de l'Est pour renforcer l'offensive. En Dec I 40, les unités suivantes arrivent au Moyen Orient : 1x 8 Inf XX HQ 5 (Ind) et 3x 2-8 Inf X 9, 10, 29 (Ind). Ignorez les arrivées de Jul I et II de ces unités.
- Les Britanniques accélèrent le renfort de l'Afrique du Nord depuis l'Angleterre. En Dec II 40, les unités suivantes arrivent au Moyen Orient : 1x 2-10 SG X 2 et 2x 3-2-10 Arm X 1, 3. Ignorez l'arrivée de ces renforts en Jan I 41. En Jan I 41, cette unité supplémentaire arrive au Moyen Orient : 1x 2-1-6 Tank II 4RT. Ignorez l'arrivée de cette unité en Apr I 41. En Jan II 41, ces unités supplémentaires suivantes arrivent au Moyen Orient : 1x 8 Inf XX HQ 50 et 3x 2-8 Inf X 69, 150, 151. Ignorez l'arrivée de ces unités en Jun II et Jul II 41. Finalement, deux pas de ravitaillement d'attaque arrivent au Moyen Orient lors des tours suivants : Dec II 40 et Jan II 41.

En concentrant ces forces si tôt en Afrique du Nord, les Britanniques avaient relevé le défi. Churchill serait très impatient si ses généraux échouaient à conquérir rapidement l'Afrique du Nord. Donc, à la fin de chaque période de six mois à partir de la période Feb I – Jul II, le joueur Allié perd 40 points de victoire si le joueur de l'Axe a encore au moins un terminal de ravitaillement en Afrique à ce moment.

I. Utilisation de la Tunisie par l'Axe.

Si l'Axe avait été capable d'utiliser les ports en Tunisie, la navigation vers l'Afrique aurait été beaucoup plus sûre, grâce à la courte distance entre le nord de la Tunisie et la Sicile. Cette règle explore les effets sur le jeu si l'Axe avait gagné l'utilisation des ports Tunisiens. (Il est supposé que la France de Vichy a donné des privilèges à l'Axe en Tunisie en échange de considérations hors du cadre de ce jeu, comme la simplification de restrictions sur l'armistice avec la France de Vichy Métropolitaine). Si cette option est utilisée, les règles suivantes s'appliquent :

La France de Vichy donne à l'Axe l'accès aux eaux et installations de Tunisie. Le joueur de l'Axe peut utiliser les ports de Tunisie à plein rendement, peut déplacer les unités de l'Axe et les éléments de ressources/ravitaillement en territoire Tunisien, peut utiliser jusqu'à 4 RE de capacité ferroviaire en Afrique du Nord Française par tour, et il peut utiliser les bases aériennes en Tunisie pour les missions de transfert régulières (uniquement). Le transport navale de l'Axe bougeant dans les hexs côtiers Tunisiens traitent ces hexs comme si ils étaient possédés par l'Axe pour la règle de supériorité navale Allié (Règle 31D). Le joueur de l'Axe n'a pas d'autres privilèges en Afrique du Nord Française en dehors de la Tunisie.

Tant que le joueur de l'Axe a des privilèges en Tunisie, il ne peut violer la neutralité d'aucune région de Vichy. Le joueur de l'Axe peut renoncer à ses privilèges si il n'y a aucune force de l'Axe ou éléments de ressources/ravitaillement en Tunisie, il peut ensuite violer la neutralité des régions de Vichy. Une fois qu'il a renoncé à ses privilèges, le joueur de l'Axe ne peut pas les récupérer, même si il ne viole pas la neutralité des régions de Vichy.

J. Considérations Alliées Spéciales.

1. Unités Grecques et Yougoslaves. Les gouvernements Grecs et Yougoslave en exil n'étaient pas très chaud pour risquer leurs forces embryonnaires au combat. (Historiquement ces forces ont passé la plupart de la campagne en réserve dans le Delta, sauf pendant une brève période à El Alamein en 1942). Pour refléter cela, le joueur Allié perd 1 point de victoire à chaque fois qu'une unité Grecque ou Yougoslave est éliminée.

2. Français de Louisiane. Le bataillon Américain II/156 était composé de soldats de Louisiane parlant français, et fut utilisé historiquement pour aider la garnison d'Afrique du Nord Française. Cette unité voit par conséquent sa taille en RE doublée pour le calcul des garnisons dans n'importe quelle région Française (Afrique du Nord Française ou Levant).

K. Options d'Ordre de Bataille.

Notez que les ordres de bataille Alliés et de l'Axe contiennent de nombreuses options.

L. Transport des Avions à Malte.

La Règle Avancée 43F couvre la position éloignée de Malte. En plus de cette règle, les chasseurs qui y sont basés ont aussi atteint Malte en porte-avions, qui sont arrivés près de l'île, puis les avions ont volé jusqu'à leur base. Pour simuler ceci, autorisez au joueur Allié une capacité de transport par porte-avions jusqu'à Malte de la façon suivante.

1. Porte-Avions. Les unités aériennes suivantes peuvent utiliser un porte-avions :

- Les unités aériennes de type F sans code C.
- Les PRA à utiliser pour les unités aériennes de type F dans les cases éliminées ou abattues du Commandement de Malte.

Le transport par porte-avions est identique au transport naval, sauf que la cargaison ne peut pas débarquer dans un port. A la place, le joueur Allié peut arrêter le transport de l'unité ou du PRA à n'importe quel endroit à portée de sa destination, de la façon suivante :

- *Unités Aériennes :* La destination d'une unité aérienne utilisant un porte-avions est n'importe quelle base aérienne sous possession amie. L'unité engage une opération aérienne et vole en mission de transfert jusqu'à la base.

- *PRA :* La destination d'un PRA utilisant un porte-avions est n'importe quelle base aérienne sous possession Allié dans le commandement de Malte. Un PRA a une portée égale à la portée de transfert de l'unité aérienne de type F avec la plus basse capacité de mbt imprimée qui se trouve dans la case éliminée ou abattue du commandement de Malte. Par exemple, si un hurri 1 (capacité de mouvement de 8) est dans une de ces cases, alors le PRA en transfert vers Malte aurait une portée de 24. Le PRA arrive automatiquement à destination et peut être utilisée de la même façon qu'un PRA arrivant par transport naval (voir la Règle 43F).

2. Limites des Porte-Avions. Le joueur Allié peut utiliser le transport par porte-avions pour un maximum de deux unités aériennes/PRA par tour de jeu.

3. Disponibilité des Porte-Avions. Le joueur Allié peut utiliser le transport par porte-avions pour un maximum de trois unités aériennes/PRA par trimestre (Jan I – Mar II, Apr I – Jun II, Jul I – Sep II, Oct I – Dec II) sans pénalité en points de victoire. Ensuite, à chaque fois qu'une unité aérienne/PRA utilise un porte-avions, le joueur Allié perd un point de victoire.

4. Dégâts des Porte-Avions. Si une unité aérienne ou un PRA est coulé pendant qu'il était transporté par un porte-avions, alors, pour les règles de victoire, l'Axe est considéré comme ayant obtenu un point de dégâts sur un groupe de porteurs Allié. (Notez que selon le Tableau des Points de Victoire, le joueur de l'Axe reçoit un PV pour chaque point de dégâts sur un groupe de porteurs Allié).

M. Renforts Alliés.

Pour les scénarios dans lesquels le joueur Allié contrôle le commandement du Moyen Orient mais pas le commandement du Proche Orient (41B1, la campagne Western Desert, et 41B4, la campagne d'Afrique du Nord) : les renforts terrestres Alliés pour le Moyen Orient indiqués comme « arrivant du Proche Orient » peuvent arriver dans n'importe quel hex sous possession Allié en Transjordanie ou au Levant sur les bords

nord ou est de la carte 19A. (Ces renforts peuvent aussi arriver comme expliqué dans la Règle 40).

Appendice A – Lignes de Transport

Les joueurs concevant leurs propres scénarios devraient remarquer que beaucoup des lignes de transport représentées dans *War in the Desert* ont été construites pendant la guerre et n'existaient pas pendant la période de leur scénario. Les informations suivantes décrivent la situation historique.

1. Afrique du Nord. La ligne de transport de Colomb-Béchar (24A : 3030) à Abadla (24A : 2733) est une route jusqu'à ce que la Voie Ferrée soit construite. Les Français ont terminé la ligne en Apr 40 (mais elle n'a apparemment pas été ouverte au trafic avant Oct 41).

2. Moyen Orient. La ligne de transport de Matruh (19A : 1218) à Tobruch (18A : 4817) est construite de la façon indiquée dans les règles.

La ligne de transport de Maan (19A : 5014) à Aqaba (19A : 4817) est une route jusqu'à ce que la Voie Ferrée soit construite. Historiquement, elle n'a pas été construite pendant la guerre, mais les plans du contingent Britannique demandaient sa construction si les événements le nécessitaient (si l'Axe atteignait le Canal de Suez). Les Britanniques avaient fait la topographie de la ligne, fait la plupart du travail de remblais et accumulé le matériel nécessaire pour la terminer. Le plan demandait que la ligne soit terminée deux mois après le début de sa construction.

La ligne de transport de Haifa (19A : 4305) à Tripoli (20A : 4005) est une route jusqu'à ce que la Voie Ferrée soit terminée. La ligne a été terminée par le génie de l'Empire Britannique le 20 Décembre 1942.

La ligne de transport dans les hexs 19A : 0419, 0519, et 0618 est une piste jusqu'à ce qu'elle soit améliorée au statut de route. Le génie Italien à fini cela en Décembre 1940.

La ligne de transport de Suez (19A : 3718) à Aqaba (19A : 4817) est une piste pendant toute la durée de la guerre. Les plans du contingent Britannique demandaient son amélioration au statut de route, d'une façon identique à la Voie Ferrée Maan-Aqaba.

3. Proche Orient. La ligne de transport de Erzincan (21A : 1619) à Erzurum (21A : 1614) est initialement en écartement métrique. Le génie Turque l'a passée à l'écartement standard fin Octobre 1939).

La ligne de transport de Diyarbekir (21A : 2619) à Siirt (21A : 2613) est une route jusqu'à ce que la Voie Ferrée soit terminée. La construction de cette ligne a commencé en Juin 1940, a atteint 2614 en Décembre 1940 ; où elle a été suspendue jusqu'à fin 1942, pour être ensuite prolongée jusqu'à Siirt.

La ligne de transport de Elazig (21A : 2222) à Tatvan (21A : 2411) est une route jusqu'à ce que la Voie Ferrée soit terminée. La construction a commencé en Septembre 1941 et a atteint Tatvan en Février 1943 ; ensuite le ferry ferroviaire s'est ouvert jusqu'à Van (21A : 2407).

La ligne de transport de Batumi (21A : 0712) à Rize (21A : 0916) est une piste pendant toute la durée de la guerre. Bien qu'elle n'ait pas été améliorée au statut de route, elle l'aurait pu si les opérations actives dans la région l'avaient nécessité.

La ligne de transport de 21A : 3909 à Mosul (21A : 3509) est une route jusqu'à ce que la Voie Ferrée soit construite. La ligne était en construction en Septembre 1939 et a été terminée en Mai 1940, puis ouverte au trafic en Juillet 1940.

La ligne de transport de Kut-al-Imara (22A : 3220) à Baqubah (21A : 4802) est une route jusqu'à ce que la Voie Ferrée soit construite. La construction a commencé en Février 1942 et a été terminée en Décembre 1942 (cette ligne existait pendant la première guerre mondiale, puis a été démontée entre les deux guerres, et reconstruite sur le même tracé).

La ligne de transport de Zubair (22A : 4413) à Umm Qsar (22A : 4513) est une route jusqu'à ce que la Voie Ferrée soit construite. Elle a été construite entre Novembre 1941 et Février 1942.

La ligne de transport de 22A : 4011 à Basra (22A : 4313) n'existe pas avant que la Voie Ferrée ne soit construite. La construction a été entreprise après l'occupation Anglo-Soviétique de l'Iran et a été terminée en Mars 1942. (en fait, il n'y avait qu'un ferry qui traversait Shatt-al-Arab jusqu'à mi 1943, ensuite un pont a été construit).

La ligne de transport de Kasvin (32 : 1217) à Mianeh (32 : 0525) est une route jusqu'à ce que la Voie Ferrée soit construite. Le service ferroviaire Iranien a terminé la ligne vers Kasvin en Septembre 1939 et a atteint Zenjan (32 : 0922) en Octobre 1940. La construction s'est arrêtée pendant l'occupation jusqu'à mi 1942 ; la ligne a atteint Mianey fin 1942.

La ligne de transport de Mianeh (32 : 0525) à Maragheh (32 : 0629) n'existe pas jusqu'à ce que la Voie Ferrée soit construite. Le service ferroviaire Iranien avait commencé la construction d'une Voie Ferrée directe entre Mianeh et Tabriz (en suivant la route) début 1943, malgré les objections des experts ferroviaires Américains (qui préconisaient une ligne Mianeh – Maragheh – Tabriz). La construction a stoppé lorsque l'énorme nombre de ponts à construire a été déterminé. La construction a été abandonnée lorsque les Soviétiques ont disputés les intérêts Alliés pour faire rejoindre la ligne au réseau ferroviaire Transcaucasien (à la place, les Soviétiques voulaient une liaison à l'est de la mer Caspienne).

La ligne de transport de Magarheh (32 : 0629) à Tabriz (32 : 0229) est une route jusqu'à ce que la Voie Ferrée soit construite. Voir le paragraphe précédent pour la situation historique.

La ligne de transport de 32 : 1608 à 32 : 1000 est une route jusqu'à ce que la Voie Ferrée soit construite. La construction a été entreprise en Septembre 1939 ; elle a été menée jusqu'à Samnan (32 : 1404) en Décembre 1940, puis à Shahrud (hors carte, vers l'est) fin 1941. Après l'occupation Anglo-Soviétique de l'Iran, le travail s'est arrêté pendant un an ; puis a recommencé en 1943 et la ligne a atteint Meshed en 1944.

La ligne de transport de Qum (32 : 2013) à 32 : 2510 est une route jusqu'à ce que la Voie Ferrée soit construite. La construction avait été planifiée mais n'a pas été faite pendant la guerre à cause de l'occupation Anglo-Soviétique de l'Iran. La ligne aurait dû s'étendre jusqu'à Zahidan (hors carte, et elle aurait probablement du rejoindre Kerman). La construction a commencé après la guerre, mais même aujourd'hui la ligne n'atteint pas Zahidan, bien que des plans récents en fassent la demande pour rejoindre le Pakistan.

La ligne de transport allant du nord de Bandar-e-Pahlevi (32 : 0519) à la frontière Soviétique (hors carte vers le nord) est une piste jusqu'à ce qu'elle soit améliorée en route. Les Soviétiques ont amélioré cette piste en 1942.

Appendice B – Marqueurs

1. Marqueurs de Ligne de Transport. Comme expliqué dans l'appendice A, les lignes de transport en Afrique du Nord et au Moyen Orient ont subi des changements considérables au cours de la guerre. Un ensemble de marqueurs de lignes de

transport est inclus dans le jeu pour aider les joueurs à indiquer la situation. Les joueurs doivent les utiliser de la façon suivante :

- Placez un marqueur de *Tête de Voie* (voir le Tableau d'Identification des Unités) sur une Voie Ferrée qui est indiquée sur la carte, à l'endroit où la route et la Voie Ferrée se rencontrent. Par exemple, utilisez un marqueur de tête de voie pour montrer la fin de la ligne Matruh-Tobruch.
- Placez un marqueur de *Tête de Route* sur une route représentée sur la carte, pour indiquer où s'arrête la route.
- Placez un marqueur de *Changement de Route à Voie Ferrée* sur une Voie Ferrée indiquée sur la carte, pour représenter l'endroit où la Voie Ferrée se change en route.
- Placez un marqueur de *Changement de Route à Piste* sur une route représentée sur la carte, pour indiquer l'endroit où la route se change en piste.
- Placez un marqueur de *Changement d'Ecartement* sur une Voie Ferrée indiquée sur la carte, pour représenter l'endroit où change l'écartement de la voie.

2. Marqueurs de Points de Remplacements. Les PR d'infanterie et blindés arrivent souvent en jeu par transport naval, et les PR d'infanterie peuvent arriver par transport aérien. Bien que dans la plupart des cas ces activités devraient être faciles à suivre, un ensemble de marqueurs est fourni dans le cas où les joueurs voudraient marquer des PR en particulier. Pour marquer un PR, utilisez un marqueur de nationalité pour indiquer la nationalité, un marqueur de type pour indiquer le type, et un marqueur de statut pour indiquer le nombre de PR.

Les marqueurs de nationalités sont : Aus : Australiens, Br : Britanniques, Can : Canadiens, Col : Coloniaux Britanniques, CS : Tchécoslovaques, Emp : Empire Britannique, Fr : Français/Français de Vichy, Ger : Allemands, Gk : Grecs, Ind : Armée Indienne, ISF : Forces de l'Etat Indien, It : Italiens, NZ : Néo-Zélandais, Pol : Polonais, SA : Sud-Africains, Yugo : Yougoslaves, US : Américains. Les marqueurs de nationalités peuvent être utilisés pour autre chose. (Notez qu'il y a des marqueurs de nationalités pour des nations qui ne reçoivent pas de PR dans le jeu).

Les marqueurs de types sont : air : PRA, arm : PR blindés, inf : PR infanterie. (Notez que seuls les PR blindés et infanterie sont déplacés par transport naval ou aérien).

TABLEAU DE VICTOIRE

War in the Desert

Gains en Points de Victoire

Joueur de l'Axe	Joueur Allié
Contrôle du Territoire (à la fin de chaque période de 6 mois) : +30 pour le contrôle de la Cyrénaïque +20 pour le contrôle de l'Irak +30 pour le contrôle de l'Iran +10 pour le contrôle de n'importe quelle ville du Delta OU +50 pour le contrôle du Delta	Contrôle du Territoire (à la fin de chaque période de 6 mois) : +30 pour le contrôle de la Cyrénaïque +5 pour le contrôle de n'importe quelle ville (y compris une ville point) OU +20 pour le contrôle de la Tripolitaine
Capture d'Objectifs (Lorsque l'événement se produit pour la première fois) : +20 pour la capture de Malte +15 pour la capture de Chypre +10 pour la capture du Levant +10 pour la capture de la Palestine +25 pour la capture de Gibraltar +30 pour la capture de l'Afrique du Nord Française	Pertes Ennemies et Points de Remplacements Amis Accumulés (forces Egyptiennes, Iraniennes, Irakiennes et Turques non comptées) (à la fin de la partie) : +1 par RE dans les réserves de remplacements ennemis +3 par RE ennemi récupéré ou dissout x2 ci-dessus pour les unités de commandos et aéroportées +2 par unité aérienne ennemie dans la case des unités aériennes éliminées +1 par unité aérienne ennemie dans la case des unités aériennes abattues +1 pour deux points de remplacements amis accumulés +1 par PRA ami accumulé
Activation ou Perte des Forces des Opérations Spéciales des Réserves Disponibles (lorsque l'événement se produit) : -3 par régiment Allemand parachutable -2 par RE Italien -3 par pas de ravitaillement d'attaque -1 par unité aérienne de type T de l'Axe	Evénements (lorsque ils se produisent) : -1 à chaque tour où l'Axe a des privilèges au Levant et que les Alliés n'ont pas violé la neutralité du Levant -1 à chaque tour où un gouvernement pro-Axe est au pouvoir en Irak -3 à chaque tour à partir de Oct I 41 si les Alliés n'ont pas envahi l'Iran -1 à chaque tour après que les Alliés aient envahi l'Iran et que l'Iran ne s'est pas rendue +5 reddition de l'Iran +5 à chaque fois qu'un terminal de ravitaillement de l'Axe est capturé -1 à chaque tour où un élément (RE de forces terrestres, QG divisionnaire, pas de ravitaillement d'attaque, flottille de rivière ou unité aérienne) manque dans une garnison (-1 par élément et par tour) +1 par point de harcèlement naval (4 par tour maximum) +1 pour chaque PTN ennemi coulé -1 à chaque fois que le TF Allié est activé pendant un trimestre, après la première activation du trimestre -Var. pour les forces Australiennes placées en position précaire (Règle Avancée 43D2) (-0.5 PV par RE et par tour) -1 pour chaque unité Grecque ou Yougoslave éliminée (Règle Optionnelle 44J1)
Pertes Ennemies et Points de Remplacements Amis Accumulés (forces Egyptiennes, Iraniennes, Irakiennes et Turques non comptées) (à la fin de la partie) : +1 par RE dans les réserves de remplacements ennemis +3 par RE ennemi récupéré ou dissout x2 ci-dessus pour les unités de commandos et aéroportées +2 par unité aérienne ennemie dans la case des unités aériennes éliminées +1 par unité aérienne ennemie dans la case des unités aériennes abattues +1 pour deux points de remplacements amis accumulés +1 par PRA ami accumulé	Autre (à la fin de chaque période de 6 mois) : -5 après que l'URSS ait rejoint les Alliés si il n'y a pas de terminal de ravitaillement Allié dans le Commandement du Proche Orient -1 à chaque tour par RE manquant à la réserve stratégique (Règle Optionnelle 44E) -40 si l'option Afrique du Nord d'Abord est utilisée (Règle Optionnelle 44H)
Evénements (lorsque ils se produisent) : +5 à chaque fois qu'un terminal de ravitaillement Allié est capturé +1 par point de harcèlement naval (4 par tour maximum) +1 par point de dégât sur un TF ou CG ennemi +10 par tour à partir de Jan I 43 si il n'y a pas de reddition de théâtre de l'Axe +200 si pas de reddition de l'Axe à la fin de la partie +25 si pas d'expédition Allié en Grèce (Règle opt. 44F) +Var. pour l'endommagement de la flotte Allié par bombardement portuaire ou blocage d'un port (règles optionnelles 44D1 et D2)	Note : Var : Variable (voir la règle appropriée)

Niveaux de Victoire

Rapport de PV	Niveau de Victoire
4 : 1 ou moins	Victoire Décisive Allié
Au moins 2 : 1, moins de 4 : 1	Victoire Substantielle Allié
Au moins 1,5 : 1, moins de 2 : 1	Victoire Marginale Allié
Au moins 1 : 1, moins de 1,5 : 1	Match Nul
Au moins 1 : 1,5, moins de 1 : 1	Victoire Marginale de l'Axe
Au moins 1 : 3, moins de 1 : 1,5	Victoire Substantielle de l'Axe
Moins de 1 : 3	Victoire Décisive de l'Axe

SEQUENCE DE JEU DETAILLEE

Ce qui suit est une liste des activités qui se déroulent au cours du jeu. Dans chaque phase, les activités sont numérotées dans l'ordre où elles devraient être résolues. Les activités dans le même numéro peuvent être résolues dans n'importe quel ordre. Certaines activités ne sont applicables qu'à un seul camp. Les sections de règles se rapportant aux activités sont indiquées entre parenthèses. Les activités d'une règle optionnelle sont indiquées en italique ; ignorez les à moins d'utiliser la règle optionnelle appropriée.

Début du Tour de Jeu

- 1 Détermination de la météo (36).

Phase Initiale

- 1 Test de la reddition de l'Iran (38C).
Test d'un coup d'état Irakien (possible Jan I – Jun II 41) (38D).
Test de l'intervention Turque (38G).
Résolution de la tentative de pression de l'Axe sur la France de Vichy à propos du Levant (38H1).
Test pour la réaction de Vichy à partir de Nov I 42 jusqu'à ce que l'Afrique du Nord Française rejoigne l'Axe ou les Alliés (38H2b).
Déclaration d'Aqaba en tant que base logistique Alliée (43E).
- 2 Test de l'isolement (3G et 44B1) et du ravitaillement (12, 44B2a) des unités et des hexs.
- 3 Activez les garnisons de l'Axe éligibles (37D1).
- 4 Activités de renforts/remplacements (25, 35, 40).
Le joueur Allié peut appeler des unités aériennes anti-navires (23H).
- 5 *Construction des capacités des réseaux ferroviaire (44A2).*
Avancez les têtes de voies (7A7, 43C2).
Construction des forts, amélioration des forteresses, construction des aéroports permanents (14A1).
Dépense des points de réparation de Malte pour la réparation (39).
Démontage des forts et aéroports permanents (44B2d).
- 6 Diverses unités aériennes deviennent actives (16B/C).
Conversion du ravitaillement d'attaque en points de ressources (12F).
Conversion du ravitaillement d'attaque en points de réparation de Malte (39).
- 7 Les unités aériennes dépassant la capacité des bases aériennes deviennent inactives (16C, 17A).
- 8 Utilisation de la capacité de raid Allié (37E3).
- 9 Opérations de patrouilles aériennes de combat (20E).
Opérations aériennes de harcèlement (20G2d).
Assignations des unités aériennes en patrouille navale (20G2h).
- 10 Planification des opérations aéroportées (24C).
Planification des opérations amphibies (32B1, 32C1).

Phase de Mouvement

- 1 *Résolution des bombardements portuaires et blocage de port (44F1, 44F2).*
- 2 Déplacez les unités, y compris par mouvement admin, routier et ferroviaire (6, 7).
Faites les débordements (13).
Déplacez les unités navales (28).
Embarquez et débarquez la cargaison (30, 31).
Augmentation temporaire de la capacité des réseaux ferroviaire (44A2a) et démolition des ponts (44A1).
Désarmez les unités de Vichy (38H2c).
Améliorez les pistes en routes (43C3).
Utilisez les capacités de construction des unités (14A1).
Tir AA contre le harcèlement (43B1).
Résolution du bombardement aérien des unités navales (10G2g/h).
Résolution de l'interférence de la supériorité navale Alliée (31D) et des forces anti-navires de l'Axe (31E).
Débarquements amphibies (32A).
- 3 Assemblez les unités dispersées (15).
A tout moment de la Phase de Mouvement :
Faites les missions aériennes appropriées (16C, 16D, 20).
Résolution des débarquements aéroportés (24).
Dispersion des unités (15).

Phase de Combat

- 1 Testez l'isolement des unités et des hexs (3G et 44B1).
- 2 Missions de soutien aérien défensif (20G2c).

- 3 Missions de soutien terrestre (20G2b).
- 4 Résolution des combats hex par hex (9, beaucoup d'autres règles).
Testez la résistance locale de Vichy (Nov I 42 uniquement (38H2a)).

Phase d'Exploitation

- Comme la phase de mouvement, sauf que:
- Seules les unités c/m peuvent bouger.
 - Le mouvement ferroviaire ne peut pas être utilisé.
 - Les capacités des réseaux ferroviaire ne peuvent pas être augmentées temporairement.
 - Les capacités de construction des unités ne peuvent pas être utilisées.
 - On ne peut pas faire de débarquements amphibies (32).

Fin de Chaque Tour de Jeu de Jan II et Jul II

- Gains de points de victoire de Jan II et Jul II (42).
Testez les aéroports temporaires non maintenus (43C7b).

Fin de la Partie

- Gains de points de victoire (42).

Au Moment Approprié

- Ouvrez des terminaux de ravitaillement (12C1).
Résolution de la fuite des unités aériennes (17B).
Abandon des aéroports de capacité 0 (17D).
Destruction des éléments de ressources/ravitaillement (12H).
Capture de capacité ferroviaire (7A5a).
Capture des éléments de ressources/ravitaillement (12H, 43C6 et 44B2b).
Test de la réaction Egyptienne lorsque une unité de l'Axe est adjacente à une ville du Delta pour la première fois (38B).
Test de la réaction Irakienne lorsqu'une unité terrestre de l'Axe entre en Irak pour la première fois (38D).
Gains de points de victoire selon des événements spécifiques (42).

Lorsqu'une Opération Aérienne est Engagée (16D)

- 1 Etape de Mouvement de la Mission : faites voler la mission jusqu'à l'hex cible de l'opération; faites voler les missions d'escorte (18, 20).
Faites voler les missions de patrouilles d'attaque (20D).
- 2 Etape de Mouvement d'Interception: Faites voler les missions 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).
- 5 Etape de Résolution de Mission: Résolvez les missions de transport et de bombardement (20F/G).
- 6 Etape de Retour: les unités aériennes retournent à la base et sont retournées sur leur côté inactif (16B).

Note : Tour d'Invasion Spécial Allié de Nov I 42:

Le tour d'invasion spécial Allié diffère dans certains cas de la séquence précédente. Référez vous à la Règle 32C3 pour la séquence détaillée du tour d'invasion spécial Allié de Nov I 42.