Churchill

La Lutte des Trois Grands pour la Paix

Règles du jeu

Traduit par Guelor et Olivier mail :guelor@leclubegelatineux.com

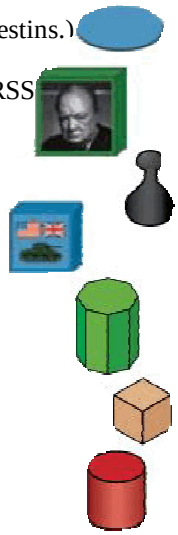
1.0 Introduction

Churchill est un jeu pour un à trois joueurs où vous êtes l'un des « Trois Grands »: Churchill (Royaume-Uni), Roosevelt (Etats-Unis), ou Staline (USSR). Le but du jeu est de modifier la fin de la Seconde Guerre mondiale à l'avantage de votre nation. Ce n'est pas un jeu où les joueurs sont mis en concurrence, Churchill est un jeu de «coopétition» où à la fois vous coopérez et rivalisez avec vos adversaires. Ce n'est pas un wargame en soi, mais une lutte politique entre alliés pour façonner le monde d'après-guerre. Si vous êtes trop agressif, vous pourrez briser l'alliance et créer un monde d'après-guerre plus dangereux. Le gagnant du jeu est le joueur qui pourra le mieux imposer sa vision stratégique de la paix.

Note au lecteur: Le déroulement du jeu et les instructions de base sont contenus dans la section des concepts clés (3.0) et la séquence de jeu (4.0). Les procédures détaillées sont traitées plus loin, mais le but est de communiquer les règles de base du jeu à travers les concepts et séquences de jeu principaux, donc lisez cette section attentivement avant de poursuivre sur le reste du livret de règles. La mise en place du jeu est décrite au chapitre 9.

2.0 Matériels

1	Plateau
1	livret de règles
3	aides de jeu
1	planche de pion
90	pions en plastique translucides (30 de chaque, vert, bleu, rouge, pour les réseaux clandestins.)
3	gros blocs de bois (1 de chaque, vert, bleu, rouge)
5	jetons (3 noirs pour les enjeux mondiaux, 1 rouge pour le réseau d'espionnage de l'URSS Pour la Bombe –A des USA)
7	Blocs de bois moyen (2 verts, 3 bleus, 2 rouges pour indiquer les Fronts)
4	Cylindres octogonaux (2 verts et 2 bleus pour le contrôle des Théâtres d'Opérations)
14	petits cubes de bois (6 noirs pour l'armée allemande, 4 kakis pour l'armée Japonaise, 3 gris pour la flotte de l'axe, 1 marron pour l'armée Italienne.)
45	Cylindres (15 de chaque verts, bleu, et rouges pour les Alignements Politiques)
6	dés à 6 faces (3 verts, 3 rouges, 3 bleus)
1	dé à 10 faces (notez que le 0 sera traité comme un 10 dans ce jeu)
30	cartes conférences
4	cartes leaders
21	cartes pour le deck du staff US (Roosevelt sur le dos)
21	cartes pour le deck du staff USSR (Staline sur le dos)
21	cartes pour le deck du staff UK (Churchill sur le dos)
1	planche d'autocollants (pour mettre sur les blocs Leaders et Fronts)



3.0 Concepts clés

3.1 Vue d'ensemble

Churchill est joué en série de Conférences. Chacun des trois scénarios (débutant, tournoi, et campagne) se compose d'un certain nombre de Conférences (trois, cinq, dix, respectivement), tous les scénarios se terminant après la dixième Conférence ou lorsque l'Axe se rend. Lors d'une Conférence, vous incarnez l'un des « Trois Grands » (Churchill, Roosevelt, Staline) et votre personnel (staff) (sept cartes de staff chacun, par conférence) où vous désignez, avancez, et débattez sur des enjeux. Après la dernière carte de staff jouée, les joueurs déterminent qui a gagné la Conférence, puis réalisent chaque enjeu de la Conférence, évolution de la situation politique et militaire sur la carte. La Conférence se termine par l'avancée des forces militaires alliées, appelés Fronts, le long de leur piste Front vers l'Allemagne et le Japon. Lorsque les deux forces de l'Axe, Allemagne et Japon ont cédé, la guerre est finie, et les joueurs effectuent un décompte final des points de victoire (PV) pour déterminer le gagnant du jeu.

3.2 Le plateau

La carte du monde est divisée en deux pistes séparées : La piste de Conférence et la piste Militaire.

3.21 La piste de Conférence : c'est là où la plupart des interactions se produisent entre joueurs et représente une table de Conférence circulaire. Le milieu de cette piste est le «centre de la table» ou «l'espace zéro». Rayonnant à partir du centre de la table il y a les pistes nationales, associées à chaque joueur et reliées à la chaise de leur leader, avec des cases numérotées de une à six.

Les enjeux vont commencer au centre de la table et de se déplacer vers votre chaise ou celle de vos alliés. À la fin de la Conférence, vous gagnez tous les enjeux de votre côté de la table ou dans votre siège. (Les enjeux sont aussi gagnés s'ils sont avancés tout le long de la piste jusqu'à un siège de leader.) La piste de score en haut de la piste de Conférence peut être utilisée (en option) pour garder le score en cours de jeu. Chaque joueur doit utiliser deux de ses marqueurs d'Alignement Politique pour désigner leur score en termes de points x10 et x1.
Par exemple, le score de 21 sera représenté avec un marqueur dans la case 2 de la piste de x10 et un dans la case 1 de la piste x1.

3.22 La piste Militaire est divisée en deux théâtres, Europe et Pacifique. Au centre du Théâtre européen se trouve l'Allemagne et dans celui du Pacifique c'est le Japon. L'Allemagne et le Japon sont appelés les puissances de l'Axe. Un certain nombre de pistes Fronts, divisées en cases, sont en spirale vers les puissances de l'Axe. La case finale sur chaque piste (à l'exception du Front Méditerranée) est l'une des puissances de l'Axe. Chaque piste de Front a un marqueur Front spécifique (US, URSS, UK) associé. Pendant la phase de Guerre chaque front doit tenter d'avancer vers une puissance de l'Axe. La case que le marqueur tentera d'atteindre lors de cette conférence est appelée la case d'entrée. Quand un ou plusieurs marqueurs entrent dans une case force de l'Axe, elle se rend. La reddition des deux puissances de l'Axe met fin au jeu, et la victoire est déterminée.

3.23 Des pays et des colonies sont adjacents à différentes cases de pistes de Front mais n'y entre jamais un marqueur Front. Basés sur les enjeux de la conférence ainsi que les activités des services secrets de chaque joueur, les Réseaux Clandestins et les marqueurs d'Alignement Politique sont placés dans les pays et les colonies pour montrer quelles nations alliées possèdent une influence politique. Cette influence se traduira en PV pour déterminer le gagnant du jeu.

Les 5 colonies sont Siam, Indes Orientales Néerlandaises, Vietnam, Laos/Cambodge, Malaisie. Les autres cases sont des pays.

3.24 Une autre partie de la carte Militaire est la piste d'état de la bombe atomique, qui est avancé par l'enjeu de la recherche sur la Bombe-A, menant à son déploiement potentiel contre le Japon. La piste offre également des possibilités à l'USSR de voler la technologie pour leur propre programme d'armes atomiques.

Note sur l'orthographe: je choisis d'utiliser l'orthographe des Pays utilisé à cette période dans les transcriptions de conférences. Dans certains cas, ceux-ci diffèrent d'orthographes modernes.

3.25 La carte Militaire a un Front Arctique. Ce Front n'a pas de piste pour les offensives militaires, mais des marqueurs de soutiens navals peuvent être déployés ici. Le Front de l'Arctique contient des cases pour la Norvège et la Finlande, où les Réseaux Clandestins et les marqueurs d'Alignement politique peuvent être placés si les conditions appropriées sont réunies.

3.26 La carte Militaire a deux emplacements circulaires où des marqueurs sont placés pour montrer qui des US ou de l'UK a le contrôle sur la direction des opérations.

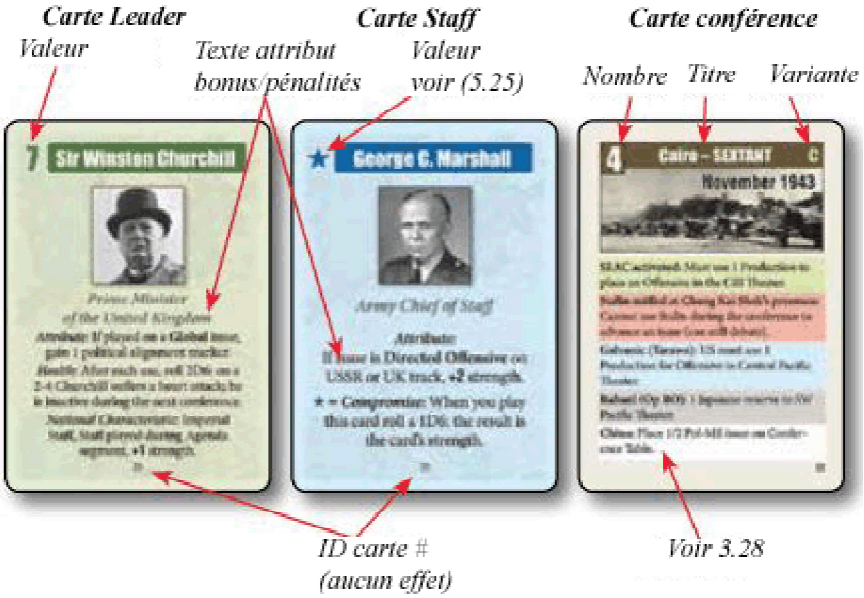
3.27 Descriptions des marqueurs

Les marqueurs de soutiens offensifs ont un côté x1 et x2. Traitez-les comme de la monnaie; ce qui est important, c'est que la valeur totale du soutien offensif reste inchangée si des échanges sont faits

Les marqueurs navals ont un côté x1 et x3. Traitez-les comme de la monnaie; ce qui est important, c'est que la valeur totale du soutien naval reste inchangée si des échanges sont faits

Les marqueurs enjeux ont un emplacement sur la piste Conférence pour les garder organisés et visibles pendant le segment ordre du tour.

Chaque joueur a son propre set de pions production et mémo. Il n'y a pas de règles en soi sur la façon de les utiliser, mais nous avons constaté que retourner un marqueur de production une fois qu'il est engagé est utile. Il y a également des marqueurs pour désigner le statut actif ou inactif de votre chef, qui consiste à déplacer votre pion de chef entre ses emplacements actifs et inactifs sur la piste de conférence



3.28 Les cartes

Il y a 3 types de carte dans Churchill. Leaders, Staff et Conférences. Les Cartes Leaders sont traitées dans la section 3.31 et les cartes du personnel sont traitées dans la section 3.33. Une carte de Conférence est révélée au début de chaque Conférence. Chaque carte de Conférence a des bandes de couleur indiquant quel joueur ou situation de jeu elles impactent.

Vert : Churchill

Rouge : Staline

Bleu : Roosevelt

Gris : Situation Militaire

Blanc : Réseaux clandestins et Alignement Politique

Chaque instruction décrit ce qui doit être fait. A cause de la grosse quantité d'information qui est utilisée et la place limitée sur les cartes, quelques abréviations sont utilisées.

1. Quand une carte se réfère à un marqueur Offensive ou Naval, cela signifie qu'il faut placer un marqueur support offensif ou naval respectivement.

2. Quand une carte se réfère à la production, cela signifie l'engagement d'un marqueur / compteur production pendant le segment de la production.

3. Les cartes demandent souvent qu'un enjeu soit placé sur la table de conférence, ramassez alors l'enjeu et placez le au centre de la table de conférence. Les enjeux sont spécifiés par leur titre comme lorsqu'une carte demande de placer une Directed Offensive, cela fait référence au marqueur d'enjeu « Directed Offensive ».

3.3 Généralités sur les Personnalités et les enjeux

3.31 Leaders

Dans le jeu, vous êtes l'un des trois dirigeants alliés et la nation qu'il représente. Vous pouvez être Churchill et le Royaume-Uni (UK), Roosevelt et les États-Unis (US) (plus tard dans le jeu, Truman), ou Staline et l'Union des Républiques socialistes soviétiques (USSR). Les cartes de Leader contiennent leurs capacités spéciales, des pénalités pour leur utilisation, et leur caractéristique nationale.

Lors d'une conférence un chef est soit actif (et en mesure d'influencer la conférence une fois) ou inactif (ayant déjà été utilisé). Utiliser votre carte de leader implique toujours de se défausser d'une carte de votre choix de staff et d'utiliser la valeur de votre chef et capacité spéciale à la place

En raison de problèmes de santé ou des événements de carte de conférence, un leader peut avoir certaines restrictions sur la façon dont il emploie sa capacité une fois par conférence. De même, les dirigeants peuvent être utilisés pour gagner des égalités lors de la conférence; voir pour cela la procédure de bris d'égalité (4.5).

3.32 Caractéristique Nationale

Chaque joueur bénéficie d'un avantage différent appelé caractéristique nationale.

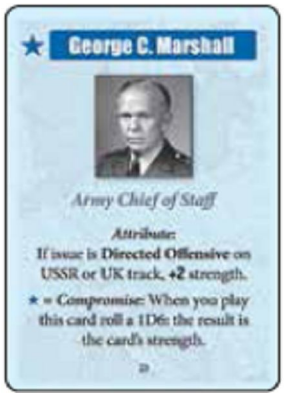
Churchill/UK (Imperial Staff) : Pendant le segment Ordre du jour chaque carte staff britannique a sa valeur imprimée modifiée par +1.

Roosevelt/US (Arsenal of Democracy): Dans toute situation d'égalité non rompue par une carte de leader, les États-Unis gagne l'égalité s'ils sont directement impliqués; si non impliqués, ils déterminent lequel des deux autres joueurs gagne cette égalité.

USSR (*Nyet*): Toute carte staff soviétique (à noter que Staline n'est pas une carte staff) utilisée dans un débat a +1 à sa valeur, en plus de ses autres attributs.

Un joueur ne peut jamais refuser d'utiliser un bonus de caractéristique nationale s'il est applicable.

3.33 cartes staff



Chaque joueur dispose d'un deck de 21 cartes staff. Chaque carte de staff représente un personnage historique avec une valeur et le texte décrivant les capacités spéciales ou les pénalités appliquées lorsque la carte est jouée lors d'une Conférence. Les cartes staff sont jouées lors de la réunion pour nommer, avancer, et débattre des enjeux (ou pour permettre de jouer votre carte de Leader).

Une carte de staff ne peut jamais être jouée pendant le segment de réunion pour moins que sa valeur totale, on ne peut ignorer ses attributs ou les refuser, y compris la capacité ou la pénalité spéciale applicable.

Chaque joueur a une carte chef d'état-major (chef du staff) dont la valeur est variable. En lieu et place de ce nombre, leurs cartes ont une étoile. Voir 5.25 pour plus d'informations.

3.34 Les enjeux

Les enjeux ont des marqueurs spécifiques qui comprennent diverses activités de jeu qui seront proposées pendant le segment d'Ordre du Jour, avancées et débattues au cours du segment de Réunion, et résolues au cours du segment de Décision. Les enjeux sont posés sur la table comme indiqué soit par un événement de carte de Conférence ou quand ils sont proposés par les joueurs au cours du segment Ordre du Jour.

4.0 Conférence séquence de jeu

Churchill est joué comme une série de Conférences. Chaque Conférence suit le même ensemble de procédures. Une Conférence comporte trois phases: la Conférence, la Guerre, et les phases post-mortem. Ces phases sont divisées en segments qui réglementent les activités des joueurs.

4.1 Détail d'une séquence de jeu

Phase Conférence

- **1.** Segment ordre du jour
- **2.** Segment Réunion
- **3.** Segment Décision
  - **1.** Placement des « Directed Offensive »
  - **2.** Détermination des Enjeux Conditionnels
  - **3.** Production
  - **4.** Répartition de Production
  - **5.** Commandement des Théâtres d'Opérations.
  - **6.** Recherche sur la Bombe A
  - **7.** Global Issue (Enjeu Mondial)

Phase guerre

- **1.** Segment des Réseaux Clandestins
- **2.** Segment Alignement Politique
- **3.** Segment militaire
  - **a** Placement des renforts de l'Axe
  - **b** Avancés des Fronts

Phase post-Mortem

Explication d'une séquence de jeu

4.2 Phase Conférence

Une conférence (5.0) dispose de trois segments: Ordre du jour, Réunion, et Décision.

4.21 Segment Ordre du Jour : Au début du segment Ordre du Jour retournez la carte de Conférence du dessus et mettez immédiatement en œuvre les instructions de haut en bas. Les joueurs qui sont appelés à faire une activité de production ou sur un Théâtre en particulier lors d'une future phase de la Conférence, devraient placer un marqueur de production à l'emplacement spécifié comme mémo. Certaines Conférences mettront un ou deux enjeux spécifiques au centre de la table de Conférence.

Ensuite chaque joueur pioche sept cartes du staff. Chaque joueur joue simultanément une carte staff face vers le bas, puis la révèle. Aucune capacité ou pénalité spéciales n'est utilisée lors de la phase d'Ordre du Jour. La seule modification de la valeur de la carte du staff autorisée, au cours de cette phase, est la valeur +1 pour la caractéristique nationale du Royaume-Uni.

La carte de plus haute valeur sélectionne un enjeu disponible et le place sur sa piste dans la case qui correspond à la différence entre la valeur de la carte gagnante et la valeur de la plus faible des cartes jouées par les autres joueurs. Ensuite, chaque joueur à son tour, à partir de la gauche du joueur qui a remporté le segment ordre du jour, prend deux enjeux et les place au centre de la table de Conférence.

***NOTE DE JEU :** Il y a toujours un minimum de **sept** enjeux dans une conférence, avec les enjeux additionnels dus aux instructions de carte conférence.*

***EXEMPLE:** Roosevelt remporte le segment Ordre du Jour avec une carte de valeur 4. La carte à plus faible valeur 1 a été jouée par Staline; Roosevelt choisit un Global Issue et le place sur la piste nationale américaine case 3. Churchill (à la gauche de Roosevelt) prend maintenant deux enjeux disponibles et les place sur le centre de la table de conférence (case zéro). Puis Staline prend deux enjeux, et finalement Roosevelt choisit deux autres enjeux pour conclure le segment.*

4.22 Segment Réunion

Ceci est le cœur de la Conférence. En commençant par le joueur à la gauche de celui qui a remporté le segment Ordre du Jour, chaque joueur joue une carte de staff et avance un enjeu vers sa position (voir avancer un enjeu, 5.22). Toutes les activités du segment Réunion suivent la même procédure de base. Vous jouez une carte de staff et déplacez l'enjeu d'un certain nombre de cases correspondant à la valeur de la carte de staff, plus les textes bonus/pénalités, vers le siège de votre chef sur la table de Conférence. Quand un enjeu est avancé au-delà de la longueur de la piste, on dit qu'il est hors de la table, ainsi le joueur a gagné cet enjeu pour cette Conférence (voir 5.23).

Chaque fois qu'un enjeu est avancé, il peut être débattu par l'un des autres joueurs, avec le joueur de gauche ayant l'initiative pour débattre. Le joueur qui lance le débat suit la même procédure: jouer une carte de staff et déplacer l'enjeu d'un nombre de places égal à la valeur de la carte de staff, y compris bonus/pénalités spéciaux, vers son siège. (Gardez à l'esprit que la caractéristique nationale de l'USSR ajoute +1 à la valeur d'une carte du staff utilisée dans un débat.) Si aucun joueur ne débat l'enjeu, le jeu se déroule dans le sens horaire pour le joueur suivant. Le jeu continue de cette manière jusqu'à ce que tous les joueurs aient utilisé la totalité de leurs sept cartes de staff. *Important: Lorsque vous utilisez votre leader pour faire avancer un enjeu, vous ne pouvez être débattu que par un autre leader actif.*

Un joueur qui, lors de sa dernière occasion a joué une carte pour faire avancer un enjeu, en débattant l'enjeu d'un autre joueur peut, au cours de sa prochaine occasion de faire avancer un enjeu, décider à la place de passer; cela évite d'avoir une main épuisée avant celle des autres. Cette occasion de passer ne peut être conservée pour une utilisation ultérieure, et un joueur ne reçoit qu'une seule possibilité de passer, qu'il ait débattu une ou deux fois avant sa prochaine occasion d'avancer un enjeu.

4.23 Segment Décision

A l'issue du segment de Réunion chaque joueur compte le nombre d'enjeux qu'ils ont gagné. Un enjeu est gagné s'il réside soit sur le siège du joueur (hors de la table) soit sur sa piste nationale. Le joueur qui a remporté le plus d'enjeux remporte la Conférence et reçoit un marqueur de victoire de Conférence. En cas d'égalité suivre la procédure pour départager les égalités (4.5).

Le segment décision est divisé en sept activités réalisées dans cet ordre:

1. Placement des « Directed Offensive »
2. Détermination des Enjeux conditionnels
3. Production
4. Répartition de Production
5. Commandement des Théâtres d'Opérations.
6. Recherche sur la Bombe A
7. Global Issue (Enjeu Mondial)

Pour chaque activité, démarrer avec le joueur à la gauche de celui qui a gagné la Conférence. Ce joueur termine toutes ses actions pour cette activité avant que le jeu ne passe au joueur suivant. Une fois que tous les joueurs ont terminé, le jeu passe à la prochaine activité jusqu'à ce que toutes les sept aient été achevées.

4.23.1 Placement des « Directed Offensive »

Chaque joueur qui a remporté un enjeu de « Directed Offensive » (6.7) doit maintenant placer cet enjeu sur une case d'entrée d'un Front sur la carte, indépendamment de qui contrôle ce Front.

4.23.2 Enjeux Conditionnels

Les « Second Front » et « USSR Declares War on Japan » sont des enjeux conditionnels. Ils sont nécessaires pour l'un à la réalisation du D-Day (i.e., pour permettre au front de l'ouest de tenter de progresser en Normandie et au-delà) et pour l'autre pour permettre au Front d'Extrême-Orient d'avancer en Mandchourie et au-delà. Ce sont des succès s'ils finissent la Conférence au centre de la table. Sinon, ils ne prennent pas effet, cependant ils comptent comme un enjeu gagné pour celui qui a cet enjeu sur sa piste ou son siège.

NOTE DE CONCEPTION: Gagner un enjeu conditionnel signifie s'opposer à l'ouverture du deuxième front ou à la participation soviétique dans la guerre en Asie. Churchill dans l'essentiel a retardé le D-Day pour justifier sa stratégie méditerranéenne. Staline a seulement accepté de déclarer la guerre au Japon après que l'Allemagne ait capitulée. Il y a des avantages pour les joueurs à suivre ces tendances historiques.

4.23.3 Production

Chaque joueur reçoit simultanément une quantité de base de marqueurs de production (six US, quatre UK , trois USSR) plus les bonus fournis par la carte de la Conférence, les enjeux de production gagnés, la situation du Théâtre de l'Arctique, et l'enjeu « Strategic Materials ». Pour chaque enjeu de production gagné par un joueur, qui appartient à un autre joueur, prendre un marqueur de production à ce joueur.

EXEMPLE: *Staline a remporté les deux enjeux de production américaine, et prend deux marqueurs de production au joueur américain. Le joueur américain a remporté un enjeu de Production au Royaume-Uni, et en prend un au joueur Churchill.*

4.23.4 Répartition de la production

Chaque joueur à son tour affecte sa production, suivant un ordre de priorité obligatoire.
Une fois que les engagements obligatoires ont été remplis, si un joueur a des marqueurs de production restants, il peut les affecter à la situation politico-militaire (Pol-Mil), à la recherche sur la Bombe-A, ou une activité plus commune, comme l'achat de soutiens offensifs ou navals pour permettre au Fronts de mieux avancer.

Un joueur ne peut jamais refuser d'utiliser un marqueur de production disponible ou un bonus de commandement et doit allouer des marqueurs de production jusqu'à ce qu'ils soient tous utilisés. Un joueur a terminé une fois qu'il a alloué toute sa production. (Voir 6.4, Répartition de la production, pour plus de détails.)

4.23.5 Commandement des Théâtres d'Opérations

Le titulaire de chacun des théâtres de commandement (États-Unis ou Royaume-Uni) gagne un soutien offensif / naval. Si l'un ou les deux enjeux « Theater Leadership » (Europe et Pacifique) ont été inclus dans cette conférence, le(s) joueur(s) qui a (ont) remporté ces enjeux recevra deux bonus soutiens offensifs /navals et déterminera (ont) qui des US ou de l'UK commandera ce théâtre d'opération (voir 6.9, pour plus de détails).

4.23.6 Enjeu sur la recherche de la Bombe-A

Si l'enjeu « A Bomb Research» a été inclus dans cette Conférence, le joueur qui a remporté cet enjeu lance un dé à six faces, modifié par la répartition de production afin de déterminer si le pion bombe-A des États-Unis est avancé vers la case Trinity. Si Staline (URSS) a remporté cet enjeu le pion soviétique Bombe-A avance également (aucun jet de dé) d'une case vers la case Trinity (voir 6.10, pour plus de détails).

4.23.7 Enjeux Mondiaux

Si l'enjeu « Global issue » a été inclus dans cette Conférence, le joueur qui a remporté l'enjeu déplace un de ses deux marqueurs Enjeux Mondiaux vers sa position, si possible. Un joueur ne peut pas choisir d'éviter de déplacer un marqueur vers sa position s'il a gagné l'enjeu. Si les deux marqueurs sont déjà dans la position à l'avantage d'un joueur, on ne fait rien. (Voir 6.11, Enjeux Mondiaux, pour plus de détails.)

4.3 Phase de Guerre

La phase de guerre est composée de trois segments : Clandestin, Politique et Militaire.

4.31 Segment Clandestin : Les joueurs prennent leurs tours pour placer l'ensemble de leurs Réseaux Clandestins un à la fois. Le joueur avec le plus grand nombre de marqueurs Réseaux Clandestins se place en premier, suivi par le joueur avec le deuxième plus grand nombre, suivi par le troisième joueur.

Chaque joueur reçoit automatiquement un Réseau Clandestin pour ses activités de services secrets. Des réseaux clandestins supplémentaires peuvent être obtenus au moyen de la conférence, du chef, et des cartes de staff et de répartition de la production sur les enjeux politico-militaires gagnés.

Les nouveaux Réseaux Clandestins sont soit placés dans des pays ne disposant pas de réseaux appartenant à d'autres joueurs ou sont dépensés sur une base d'un-pour-un pour éliminer les réseaux existants d'un autre joueur. Un seul joueur peut avoir des Réseaux Clandestins dans un pays ou une colonie à la fois et jusqu'à deux au maximum.

4.32 Segment Politique : Les joueurs se relaient pour placer tous leurs repères d'Alignement Politique un à la fois. Comme avec les Réseaux Clandestins précédemment, le joueur avec le plus grand nombre de marqueurs d'Alignement Politique se place en premier, suivi par le joueur avec le deuxième plus grand nombre, suivi par le troisième joueur.

Les joueurs gagnent des marqueurs d'Alignement Politique par le biais de la conférence, le chef, et des cartes de staff et de répartition de la production sur les enjeux politico-militaires gagnés.

De nouveaux marqueurs d'Alignement Politique sont soit placés dans des pays avec aucun marqueur d'Alignement Politique appartenant à d'autres joueurs ou sont dépensés sur la base d'un-pour-un (ou deux-pour-un, en fonction de l'état actuel de l'enjeu mondial; voir 6.11) pour enlever un marqueur d'Alignement Politique d'un autre joueur. Pour placer ou supprimer un marqueur d'Alignement Politique, le joueur actif doit avoir un Réseau Clandestin dans ce pays ou cette colonie. Un pays ou une colonie ne peut avoir qu'un seul marqueur d'Alignement Politique. **Remarque:** les positions des Enjeux Mondiaux peuvent restreindre où et comment les marqueurs d'Alignement Politique peuvent être placés.

En raison de l'enlèvement et du placement de Réseaux Clandestins, un pays ou une colonie peut tout à fait avoir un Réseau Clandestin d'un joueur et un marqueur d'Alignement Politique d'un autre. Cette condition peut persister indéfiniment et le joueur qui possède le marqueur Alignement Politique va marquer les PV pour cet endroit à la fin de la partie.

4.33 Segment Militaire

Le segment Militaire est divisé en deux, le déploiement des renforts de l'Axe et l'avancé du Front.

1. Le déploiement des renforts de l'Axe utilise des priorités de déploiement pour envoyer des renforts ennemis pour combattre dans divers fronts. Il existe deux types de renforts de l'Axe, la marine et l'armée. Chaque renfort naval déployé élimine un soutien naval allié. Chaque renfort d'armée déployé efficacement annule un marqueur de soutien offensif ou, si aucun n'est présent, prévient dans la mesure du possible l'avancée du Front**.**

2. Après le déploiement des renforts de l'Axe, chaque front doit tenter d'avancer en lançant un dé à dix faces. Pour les Fronts avec une force inférieure à 10, avancez d'une case si le jet de dé est inférieur ou égal à la force du Front. Pour les Fronts avec une force de 10 ou plus ils auront la possibilité d'avancer de deux cases (voir 7.74). Après que tous les Fronts éligibles ont tenté d'avancer, la conférence est close. (Voir Post Mortem phase, 8.0)

4.4 Comment gagner

A l'issue de la dixième Conférence - n'importe quelle Conférence si les deux puissances de l'Axe se sont rendues, le jeu est terminé, et le gagnant est déterminé. Tous les joueurs déterminent leur score final de PV (9.4).

Il y a trois situations de fin de jeu :

4.41 Condition 1 : Si les deux puissances de l'Axe se sont rendues et que l'écart de points entre le score le plus élevé et le score le plus bas est de 15 ou moins, le joueur avec le plus de PV gagne la partie.

4.42 Condition 2 : Si les deux puissances de l'Axe se sont rendues et que l'écart de points entre le score le plus élevé et le score le plus bas est supérieur à 15 points, alors suivez cette procédure. Lancez un dé à six faces et ajouter 15 (la nouvelle valeur sera de 16 à 21). Si la différence entre le score le plus élevé et le plus faible est égal ou inférieur à cette nouvelle valeur, le joueur avec le plus haut score gagne. Si la différence entre le score le plus élevé et le plus faible est supérieur à cette nouvelle valeur, le joueur avec le deuxième score le plus élevé remporte la partie.

NOTE DE JEU: *Si vous faites le calcul, vous remarquerez que si la différence de score initiale est de 22 ou plus alors le joueur avec le deuxième meilleur score gagnera le jeu.*

Score de Tournoi : Si l'écart de points entre le score le plus haut et le plus bas est de 15 points ou plus, le joueur avec le deuxième score le plus haut gagne.

4.43 Condition 3 : Si une puissance de l'Axe n'a pas cédée, chaque joueur lance un dé à six faces et modifie leur score en conséquence**:**

- Le joueur avec le plus haut score soustrait la valeur du jet de dé de son score.
- Le joueur avec le deuxième plus haut score soustrait la moitié de la valeur du jet de dé (arrondi au supérieur) de son score.
- Le joueur avec le score le plus bas ajoute la valeur du jet de dé à son score.

En cas d'égalité, premièrement, chaque joueur soustrait la valeur d'un dé à six faces. En cas de nouvelle égalité, chaque joueur ajoute la valeur d'un dé à six faces à leur jet de dé. Le joueur avec le score le plus élevé, après cet ajustement, remporte la partie. Si le score final est une égalité, suivez la procédure pour la victoire finale ci-dessous pour départager les égalités (voir 4.44).

NOTE DE CONCEPTION: Les joueurs doivent gagner le jeu dans une structure d'alliance. Un joueur au style de jeu "tout pour la victoire" peut entraîner un fort gain de points, mais pourrait conduire vos alliés dans un pacte contre vous dans la paix à venir; c'est pourquoi le deuxième score gagne en condition 2, car il devient le leader d'une coalition de deux forces contre la nation la plus puissante. La Condition 3 devrait être considérée comme une défaite pour l'alliance, mais annonce un accord potentiel, avec l'ancienne puissance de l'Axe coupée de son allié, dans la paix à venir ; mais là encore les dirigeants prennent une diminution de PV avant le décompte final. Pour gagner la paix vous aurez à jouer un jeu subtil et coopératif afin de marquer un score proche des autres ou subir le chaos mondial qui a suivi, où la nation qui aura l'avantage après-guerre est difficile à prédire.

4.44 Victoire finale, départager les égalités : Dans le cas où il y aurait égalité pour le plus de points de victoire, après les ajustements, les priorités finales pour départager le jeu sont ci dessous. La première condition à rompre l'égalité fait que l'on ignore les conditions suivantes.

1. Si les Etats-Unis sont à égalité pour la victoire et possède la bombe atomique (i.e., la piste A-Bomb recherche est sur Trinity), Roosevelt / Truman gagne.

2. Si l'USSR est à égalité pour la victoire et son bloc Front de l'est est le seul occupant en Allemagne, Staline gagne.

3. Sinon, Churchill gagne, même si Churchill n'était pas en tête pour l'égalité.

4.5 Procédure pour départager les égalités

Le texte ci dessous est utilisé pour toutes les situations de bris d'égalité, sauf pour déterminer le gagnant du jeu:

4.51 Pendant le Segment Ordre du Jour si deux ou trois cartes staff ont la même valeur finale (rappelez vous que le Royaume-Uni a un bonus de caractéristique nationale de +1), en commençant par Staline et en continuant à sa gauche, un joueur peut décider d'utiliser son leader actif pour briser l'égalité. Le premier leader à le faire rompt l'égalité, et aucun autre leader ne peut changer le résultat. Dans le cas où un joueur utilise son leader pour briser une égalité dans laquelle il n'est pas impliqué, il choisit qui remporte cette égalité.

4.52 Au cours du segment de Décision si deux joueurs ou plus ont remporté le même nombre d'enjeux, en commençant par Staline et en continuant à sa gauche, un joueur peut décider d'utiliser son leader actif pour briser l'égalité. Le premier leader à le faire rompt l'égalité, et aucun autre leader ne peut changer le résultat. Dans le cas où un joueur utilise son leader pour briser une égalité dans laquelle il n'est pas impliqué, il choisit qui remporte cette égalité.
Notez que dans les deux situations, le leader qui brise une égalité sera inactif pour le reste de la conférence.

4.53 Si aucun joueur n'utilise son leader pour départager une égalité comme ci-dessus, alors reportez-vous à la caractéristique nationale des Etats-Unis (Arsenal of Democracy): si les États-Unis sont impliqués dans l'égalité, ils la gagnent; si les US ne sont pas impliqués, ils décident lequel des deux autres joueurs gagne l'égalité.

4.6 Five Mississippi*

Le jeu peut être fastidieux si les joueurs réfléchissent trop longtemps sur le placement de chaque marqueur. Si cela commence à se produire, compter cinq secondes à voix haute, si le joueur fautif n'a pas encore joué, le joueur à sa gauche place le marqueur pour lui.
** Les américains utilisent le mot Mississippi entre chaque chiffre pour un décompte car il faut à peu près une seconde pour le prononcer.*

4.7 Négociations

Il n'y a pas de phase ou de procédure de négociations formelles. Toutes les conversations doivent être effectuées en présence des autres joueurs. Aucune négociation ou conversation secrète n'est autorisées pendant le jeu. Aucun accord ou conversation ne peut lier les joueurs. Seules leurs actions les engagent au cours de la partie. Note de jeu: Menacer ou négocier avec vos alliés est recommandé, mais pas obligatoire.

STOP !

À ce stade, vous connaissez les règles et les concepts de base pour jouer à Churchill. Ce qui suit sont les procédures et les règles détaillées. Elles ont été organisées de cette manière afin que les procédures soient plus faciles à retrouver pendant le jeu.

5.0 Procédure de la conférence

5.1 Segment Ordre du Jour

5.11 Carte Conférence

Révélez la prochaine carte Conférence sur le deck et mettez en œuvre ses instructions, dans l'ordre indiqué sur la carte.

Si un joueur est appelé à faire une activité de production sur un théâtre en particulier lors d'une future phase de la conférence, il doit placer un marqueur de production à l'emplacement spécifié comme un mémo.

5.12 Table politico-militaire (Pol-Mil)

Si le texte de la carte de Conférence indique un effet d'Alignement Politique ou de Réseaux Clandestins, lancez le dé le nombre de fois requis sur la table Pol-Mil (ci-dessous) pour sélectionner les colonies / pays touchés. Lancez deux dés à six faces, 1er (rouges) et 2e (en bleu). Le 1er dé (rouge) indique la ligne de la table, le 2ème dé (bleu) indique la colonne. Le résultat est le pays ou la colonie affecté. Les résultats sur le tableau Pol-Mil ne sont pas affectés par les statuts Global Issue (enjeux mondiaux) ou les conditions du Front Arctique.

Si la carte de conférence demande à plus d'un joueur de placer des Réseaux Clandestins et / ou des marqueurs d'Alignement Politique, le joueur à la gauche du joueur qui a remporté la précédente conférence place les siens en premier puis procédez dans le sens horaire. Au cours de la première conférence du jeu le sens horaire se fait à partir de Churchill: Churchill, Staline, Roosevelt.

Lorsque des Réseaux Clandestins ou des marqueurs d'Alignement Politique sont placés par la table Pol-Mil:

- Si l'emplacement contient déjà un Réseau Clandestin adverse, à la place enlevez ce Réseau Clandestin et défaussez celui qui devait être placé.
- Si l'emplacement contient déjà des Réseaux Clandestins appartenant à ce joueur, défaussez ceux qui feraient dépasser la limite de deux marqueurs par emplacement.
- Un marqueur d'Alignement Politique ne peut pas être mis en place si l'emplacement ne contient pas déjà un Réseau Clandestin appartenant à ce joueur; ne pas faire de nouveau jet, ceci est une occasion perdue.
- Si l'emplacement contient un de vos Réseaux Clandestins et le marqueur Alignement Politique d'un adversaire, retirez le marqueur Alignement Politique de l'adversaire et défausser celui qui devait être placé.
- Si le même emplacement est obtenu par un joueur plus d'une fois suivez les procédures précédentes de manière séquentielle pour les possibilités supplémentaires.

Lorsque des marqueurs de Réseaux Clandestins ou d'Alignement Politique sont éliminés par la table Pol-Mil, le résultat est l'emplacement où le marqueur Réseau Clandestin ou d'Alignement Politique est à enlever ou à supprimer, sur la base des instructions de la carte de la Conférence.

Pol-Mil Table

1er Dé \ 2ème Dé	1	2	3	4	5	6
1	France	Netherlands	Belgium	Denamark	Czechoslovakia	Norway
2	Finland	Austria	Hungary	Yugoslavia	Greece	Baltic States
3	Poland	Rumania	Bulgaria	Siam	Dutch East Indies	Malaya
4	Vietnam	Cambodia/Laos	Persia	Middle East	Poland	France
5	Austria	Greece	Siam	Bulgaria	Rumania	Cambodia/Laos
6	Yugoslavia	Czechoslovakia	Malaya	Vietnam	Middle East	Persia

5.13 Pré-Conférence

Sauf indications contraires, placez le marqueur leader de chaque joueur dans son siège de Conférence à l'emplacement actif.

Si le numéro de la Conférence est impair (1,3,5, etc.), chaque joueur mélange son paquet de 21 cartes staff (moins toutes les cartes qui pourraient avoir été enlevées du deck en raison d'un décès) et tire sept cartes. Si le numéro de la conférence est pair, chaque joueur tire sept cartes dans son deck restant sans mélanger.

Les joueurs choisissent et jouent simultanément une carte staff (pas un Leader) face cachée. *Ignorer tous les attributs ou malus des cartes du staff durant le segment de l'ordre du jour*. Le joueur qui a joué la carte avec la valeur la plus élevée remporte le segment Ordre du Jour et va commencer la sélection de l'Ordre du Jour. Si la carte chef d'état-major (5.25) est révélée, déterminez sa valeur par un dé à six faces d'abord. Toutes les égalités sont traitées par la procédure normale de départage (voir 4.5).

Caractéristique nationale UK Impérial Staff : Pour le Segment Ordre du Jour, la valeur de la carte de staff du Royaume-Uni est augmenté de 1.

5.14 Sélection de l'Ordre du Jour

Le joueur qui a remporté le segment Ordre du Jour sélectionne un enjeu qui n'est pas déjà sur la Table et le met sur sa piste de la Table de Conférence sur la case qui correspond à la différence entre la valeur de sa carte jouée et la carte de plus faible valeur jouée. Si la différence est égale à zéro, placez l'enjeu au centre de la Table.

Ensuite, chacun des trois joueurs, en commençant par le joueur à sa gauche et dans le sens horaire, sélectionne une paire d'enjeux et les place sur la case centrale. Ces sept enjeux, plus tous ceux déjà mis sur la Table, par exemple, par la carte de la Conférence, constituent l'ordre du jour de la Conférence.

5.2 Segment Réunion

5.21 Vue d'ensemble

Chaque joueur à son tour, en commençant par le joueur à la gauche de celui qui a remporté le segment Ordre du Jour puis dans le sens horaire, joue une carte de staff pour faire avancer un enjeu de son côté de la Table. Les deux autres joueurs ont alors la possibilité de débattre de cet enjeu afin de déplacer l'enjeu vers le centre et vers leur côté de la table. Cette séquence se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes du staff aient été jouées.

5.22 Avancer un enjeu

À son tour un joueur joue une carte staff de sa main. Le joueur sélectionne n'importe lequel des enjeux non capturés (voir 5.23) sur la Table et le déplace d'un nombre de cases égales à la valeur de la carte staff, modifiée éventuellement par les attributs de la carte. Ce joueur doit également mettre en œuvre les autres attributs sur la carte staff.

NOTE DE JEU: Vous ne pouvez jamais jouer une carte de staff au cours du Segment de Réunion pour moins que sa valeur totale, y compris ses attributs et les bonus des caractéristiques nationales, à moins que le texte de la carte de staff ne dise le contraire (par exemple, Harry Hopkins).

Si l'enjeu est sélectionné au centre ou sur la piste du joueur actif, déplacez-le d'un nombre de cases vers la chaise de conférence de son chef. Si l'enjeu est sélectionné sur la piste d'un autre joueur, le joueur doit le déplacer vers la case centrale, avant de le déplacer le long de sa propre piste. (Si la valeur modifiée de la carte du staff est assez grande, il peut se déplacer à la fois le long de sa piste et celle de son adversaire).
Quand un enjeu conditionnel (Second Front or USSR Declares War on Japan) est avancé ou débattu et entre dans le centre de la Table de Conférence, le joueur qui avance / débat cet enjeu conditionnel peut exceptionnellement finir ce déplacement dans le centre de la Table. Cette option doit être exercée immédiatement.

Le segment de Réunion se termine lorsque toutes les cartes de staff ont été jouées. Si un joueur a plus d'une carte restante, il joue ses cartes dans l'ordre jusqu'à ce qu'il n'en ait plus.

NOTE DE CONCEPTION: *Les Conférences qui empêchent des chefs particuliers de faire progresser un enjeu signifient qu'ils n'étaient pas là ou qu'ils ont étés en sous-effectif pendant la Conférence.*

EXEMPLE 1: *Churchill joue une carte de staff de valeur 3 dont l'attribut donne un bonus de +1 pour les enjeux de production. Churchill choisit une question Pol-Mil sur la case zéro et le déplace sur sa piste nationale (vers son côté de la Table de Conférence) à l'espace 3. S'il avait choisi un enjeu de production, il l'aurait déplacé à l'espace 4 en raison de la prime d'attribut de carte de staff.*

EXEMPLE 2: *Le marqueur production britannique est sur l'espace soviétique 2. Churchill joue la même carte de valeur 3 avec le bonus de production et déplace le marqueur de production britannique sur la case 2 de sa piste. La méthode exacte est de déplacer le marqueur de production UK de la case soviétique 2 à la case zéro dépensant deux des quatre mouvements, puis il est déplacé de deux cases vers Churchill.*

5.23 Capturer un Enjeu

Si le fait d'avancer un enjeu l'amène à le déplacer sur la case du leader d'un joueur (septième case de la piste), avant d'être déplacé, les autres joueurs ont d'abords une chance de débattre de cet enjeu. Si personne ne choisit de le faire, l'enjeu est capturé (Le leader se l'est approprié).

Si l'enjeu est débattu, comparez les valeurs modifiées de la carte de staff utilisée pour faire avancer l'enjeu et la carte de staff utilisée pour en débattre. Déplacez l'enjeu d'un nombre de cases égal à la différence. Le mouvement est vers le siège du joueur qui le fait avancer si la valeur de sa carte de staff était plus grande; il est vers le centre si la valeur de la carte de staff du joueur qui débat était plus grande. Si l'enjeu est déplacé sur ou au-delà de la case de leader, l'enjeu est capturé.

Un enjeu capturé n'est plus disponible pour être avancé ou débattu pour le reste de cette Conférence.

NOTE DE JEU: *Une autre façon de voir la chose est d'imaginer que la piste va au-delà du siège à huit, neuf, dix, cases ou plus et un enjeu est seulement capturé s'il reste, après les débats, sur ou au-delà de la septième case .*

EXEMPLE: *L'enjeu l'URSS Directed Offensive est dans la case 5 des États-Unis et les US joue une carte de Staff de valeur 4 pour faire avancer cet enjeu sur le siège de Roosevelt. Les Soviétiques déclarent qu'ils veulent débattre de la question et jouent une carte de valeur 2 avec un bonus de +1 pour la caractéristique nationale soviétique. La différence entre la valeur des États-Unis 4 et la valeur URSS 3 est un pour les Etats-Unis, de sorte que l'enjeu se déplace d'une case vers Roosevelt dans la case 6 des États-Unis. L'enjeu n'a pas été capturé.*

5.24 Débattre d'un Enjeu

Quand un joueur avance un enjeu, les deux autres joueurs, en commençant à la gauche du joueur qui le fait progresser, peuvent débattre de cet enjeu en jouant une carte de staff pour le faire revenir vers leur côté de la Table. Le joueur qui a avancé l'enjeu aura déjà déplacé le marqueur. Le joueur qui lance le débat le déplace ensuite comme s'il progresse (voir 5.22) en appliquant les attributs de sa carte de staff.

URSS caractéristique nationale, «Nyet»: Les cartes Staff URSS (hors Staline, car il n'est pas une carte staff) utilisées dans un débat ont leur valeur augmenté de 1.

NOTE DE JEU : *Si Stalin Paranoia est en vigueur (voir carte Leader de Staline), cette augmentation de valeur, se fait après la réduction dû à Stalin Paranoia; c.à.d., une carte de staff d'une valeur de 1 aura une valeur de 2 à un débat sous Stalin Paranoia.*

Chaque avancée d'enjeu ne peut être débattue que par un seul joueur, et les débats ne peuvent pas être «contre-débattus». Si un enjeu a été avancé par une carte de Leader, l'enjeu ne peut être débattu que par une autre carte de leader.

Exception pour Staline: Si la carte leader Staline est utilisée pour faire avancer l'enjeu de la recherche sur la Bombe Atomique, l'enjeu ne peut être débattu par personne.

NOTE DE JEU : *Dans certaines circonstances, un joueur peut déplacer un enjeu sur le siège de son propre chef par l'intermédiaire d'un débat. Si ça arrive, l'enjeu est immédiatement capturé car il n'y a aucune possibilité de «contre-débat».*

Quand un joueur choisit de débattre un enjeu, il a la possibilité de passer son prochain tour de faire avancer un enjeu. Placez un marqueur Pass dans la pile de défausse du joueur jusqu'à son prochain tour pour rappel. Lorsque vient son tour, s'il choisit de ne pas exercer cette option, il ne peut pas la garder pour son prochain tour.

Même si un joueur a débattu à deux reprises depuis son dernier tour, il peut néanmoins gagner seulement une seule option de passer par tour.

NOTE DE CONCEPTION : *Débattre d'un enjeu simule les désaccords profonds qui se posent lors d'une conférence sur les enjeux clés tel que les frontières d'après-guerre (Alignement Politique), le soutien des partisans (Réseaux clandestins), et le calendrier pour le D-Day (Second Front). En freinant l'avance d'un enjeu vers votre allié, un joueur a, dans l'esprit, donné un argument plus fort, ou a réduit l'impact d'un argument.*

NOTE DE JEU : *Il devrait être évident que si le joueur US ou UK est directement à la gauche d'un joueur qui fait avancer un enjeu, ils peuvent tout aussi facilement attendre et faire progresser le même enjeu avec leur prochaine carte à jouer. La valeur principale du débat est quadruple. Tout d'abord, pour éviter la capture pure*

et simple d'un enjeu; deuxièmement les Soviétiques obtiennent une augmentation de 1 quand ils débattent; troisièmement, le joueur qui est à deux sièges plus loin crée une dynamique où le joueur situé juste à gauche peut maintenir la question plus près du centre de la table, et enfin ça offre à un joueur la possibilité pour un double mouvement avec la perte d'une cartes.

5.25 Chef des cartes Staff

Chaque côté a une carte chef d'état-major (Brooke, Marshall, Joukov) dont la valeur est variable. Chaque fois qu'une carte chef d'état-major est jouée, sa valeur est égale à un jet de dé à six faces. Cette valeur est ensuite augmentée ou diminuée par les modificateurs applicables. Un joueur doit jouer son chef d'état-major avant de déterminer sa valeur, mais, s'il doit faire avancer un enjeu, il n'a pas à choisir lequel jusqu'à la détermination de sa valeur.

NOTE DE CONCEPTION : *Les Chefs d'état-major ont tenus des positions de pouvoir, mais ont été souvent contraints par leur patron (le leader), qui n'est pas toujours été d'accord avec eux. De plus, il était politiquement astucieux d'éviter de discuter trop durement d'un enjeu au risque de porter préjudice à une future coopération avec leurs homologues étrangers. Pour simuler les subtilités d'un chef d'état-major, son impact varie de conférence en conférence et est tout simplement déterminé par un jet de dé aléatoire.*

5.26 Utiliser les leaders pour avancer ou débattre d'un enjeu

Si son leader est actif pour cette conférence, un joueur peut avancer ou débattre d'un enjeu avec sa carte de leader. Pour ce faire, il défausse une de ses cartes de staff et utilise la valeur de la carte de leader et ses attributs à la place. Attributs, bonus ou malus de la carte du staff défaussée ne sont pas appliqués. Un joueur ne peut utiliser son leader qu'une fois par Conférence. Une fois utilisé, déplacez-le vers la position inactive.

NOTE DE JEU*: Au cours de certaines Conférences la carte Leader d'un joueur en particulier ne permet pas d'avancer un enjeu. Cette incapacité ne l'empêche pas de débattre d'un enjeu ou de départager les égalités, mais il ne peut pas engager le processus en avançant un enjeu.*

EXEMPLE *: L'enjeu « A Bomb Research » est sur la case zéro, Churchill et Staline sont inactifs en raison d'une utilisation antérieure. Roosevelt se défausse d'une carte et annonce qu'il utilise sa carte de Leader pour sa valeur 7. Puisque le leader ne peut être débattu par une carte du personnel, Roosevelt déplace l'enjeu « ABomb Research » de son côté de la table pour capturer l'enjeu. Puis Roosevelt doit faire un jet de dé de santé (comme indiqué sur sa carte), ce dernier survit. Déplacez le marqueur de Roosevelt sur la position inactive de son siège.*

5.27 Conclure le Segment Réunion

Après que la dernière carte de staff ai été jouée, le segment de réunion est terminé. Chaque joueur gagne maintenant les enjeux sur sa piste et les place sur le siège de son leader. Si « Second Front », « URSS Declares War on Japan », ou « Strategic Matérial » sont dans la case centrale, leurs effets seront mis en œuvre selon des règles spéciales dans le segment de décision (voir 6.21, 6.22 et 6.3, respectivement). Tous les autres enjeux dans la case centrale ne sont remportés par personne et mis de côté sans effet.

Le joueur qui a remporté le plus d'enjeux remporte la conférence. Les enjeux conditionnels gagnés (c.-à-d pas dans la case au centre) sont pris en compte dans ce total. En cas d'égalité utilisez la procédure de départage des égalités pour déterminer le gagnant (4.5). Le vainqueur de la conférence reçoit un marqueur de victoire de Conférence.

NOTE DE JEU: *Une des raisons de ne pas utiliser votre carte de leader pendant les Segments Ordre du jour et Réunion est de gagner les situations d'égalité à l'approche de la fin d'une conférence.*

6.0 Segment Décision

Le segment de Décision est divisé en sept activités consécutives, au cours de laquelle chaque joueur va mettre en œuvre les enjeux gagnés pendant le Segment de Réunion. Pour les activités dans lesquelles plusieurs joueurs doivent agir, commencez par le joueur à la gauche du vainqueur de la Conférence et procédez dans le sens horaire.

1. Placement des Directed Offensive (6.1)
2. Détermination des Enjeux Conditionnels (6.2)
3. Production (6.3)
4. Répartition de la Production (6.4-6.8)
5. Commandement des théâtres d'Opérations.(6.9)
6. Recherche sur la bombe A (A Bomb Research) (6.10)
7. Global Issue (enjeu mondial) (6.11)

6.1 Placez les Directed Offensive

Chaque joueur doit placer tous les enjeux « Directed Offensive » gagnés sur une case d'entrée de Front. Le Front choisi ne doit pas appartenir à joueur en particulier. L'ordre de placement commence par le joueur à la gauche du gagnant de la Conférence et se poursuit dans le sens horaire.

NOTE DE JEU: Les « Directed Offensive » permettront plus tard de déterminer où les joueurs devront allouer des marqueurs de production (voir 6.4)

6.2 Enjeux conditionnels

Il ya deux enjeux conditionnels: Second Front et « USSR declare War on Japan ». Un enjeu conditionnel peut être gagné comme tout autre enjeu, mais il ne prend effet que s'il a terminé la Conférence sur la case au centre de la Table de Conférence.

6.21 Second Front

Le « Second front » est disponible uniquement jusqu'à ce que le front de l'Ouest pénètre dans la case Normandie, après quoi il est retiré du jeu.

Le front de l'Ouest ne peut pas tenter d'entrer dans la case Normandie sauf si l'enjeu « Second Front » a fini dans le centre de la Table au cours de cette Conférence. Si celui ci n'entre pas dans la case Normandie avec succès pendant le Segment Guerre de cette Conférence, l'enjeu « Second Front » doit de nouveau être sélectionné et finir dans le centre de la table pour que le Front puisse à nouveau tenter d'y entrer lors d'une Conférence ultérieure.

NOTE DE CONCEPTION: *Considérez un premier échec du D-Day comme une représentation de Dieppe.*

NOTE DE JEU*: Le Royaume-Uni gagne des PV si le Front Méditerranéen pénètre en Italie Centrale avant le jour J, il peut donc y avoir un intérêt à retarder le D-Day. Les Soviétiques ont le plus gros de l'armée Allemande qui s'oppose à eux, de sorte que leur motivation est de mettre la pression pour soutenir un début de D-Day rapidement en vue, de détourner des troupes sur le front occidental. Le moment ou le D-Day se produira dépend de l'interaction des joueurs, et même s'il peut se produire au cours de la Conférence de Londres (Juin 1944), les circonstances peuvent l'accélérer ou le retarder.*

6.22 URSS déclare la Guerre au Japon

L'enjeu « USSR Declares War on Japan » est disponible seulement jusqu'à ce que le front soviétique de l'Extrême-Orient pénètre dans la case de Mandchourie, après quoi il est retiré du jeu.

Le Front d'Extrême Orient ne peut pas entrer dans la case de la Mandchourie, sauf si l'enjeu a fini dans le centre de la Table lors de cette Conférence. Si le Front n'entre pas sur la case Mandchourie avec succès au cours du Segment de Guerre de cette Conférence, l'enjeu « USSR Declares War on Japan » doit être à nouveau sélectionné et finir dans le centre de la Table pour que le Front puisse à nouveau tenter d'y entrer au cours d'une Conférence ultérieure.

NOTE DE CONCEPTION: *Un succès de « USSR Declares War on Japan » qui ne se traduit pas en terme de jeu par une avancée du Front d'Extrême Orient en Mandchourie représente la période de temps incertaine entre le moment où Staline a accepté de déclarer la guerre et le lancement des hostilités en Extrême-Orient.*

6.3 Production

6.31 Base de valeurs de Production

Les joueurs reçoivent un nombre de base de marqueurs de production à chaque Conférence:

6.32 Marqueurs Additionnels de Production

Chaque joueur gagne des marqueurs de production additionnels de la manière suivante :

Pour chaque enjeu de production d'un joueur qui est remporté par un autre joueur, le joueur gagnant reçoit un marqueur de production du joueur concerné. Si un joueur a gagné son propre enjeu de production, il n'y a aucun effet.

Si l'enjeu « Strategic Materials » finit la conférence dans la case centrale, les trois joueurs reçoivent leur marqueur de production « Strategic Matérial». S'il a été remporté par un joueur en particulier, lui seul reçoit son marqueur « Strategic Materials ».

L'URSS gagne un marqueur de production supplémentaire si la case du Théâtre de l'Arctique contient trois marqueurs navals ou plus.

L'URSS peut également gagner un marqueur de production grâce au Convoi de Mourmansk attribué par la carte de Conférence en cours.

***EXEMPLE**: Roosevelt remporte l'enjeu de la production des États-Unis c'est une mesure défensive pour garder le contrôle de sa production. Cela compte comme un enjeu remporté lors de la Conférence et empêche un autre joueur de prendre un marqueur de production américain.*

6.4 Affectation d'un marqueur de Production

Lorsque tous les joueurs ont reçu leurs marqueurs de production, chaque joueur à son tour affecte ses marqueurs de production ; une fois tous les marqueurs de production attribués, le jeu passe au joueur suivant.

Les joueurs doivent allouer la totalité de leurs marqueurs productions, y compris les bonus, et ils doivent être attribués suivant les priorités :

1. Affectations exigées par la carte de Conférence en cours (voir 6.6)
2. Directed Offensive (deux marqueurs de production chacun (voir 6.7)

Après que ces deux priorités ont été réalisées, un joueur peut librement allouer ses marqueurs de production restants pour placer des marqueurs de soutiens offensifs ou navals (6.5), activer les enjeux politico-militaires (6.8) et gagner des modificateurs pour la recherche sur la bombe A (6.10).

En plus de l'affectation des marqueurs de production, à leur tour, les joueurs placent également les marqueurs de soutiens offensifs et navals acquis grâce au commandement des Théâtres d'Opérations. (6.9).

6.5 Support Militaire

Un marqueur de production permet d'obtenir un marqueur de soutien offensif ou naval. Placez chaque soutien offensif obtenu de cette manière dans la case d'entrée d'un Front. Placez chaque marqueur de soutien naval dans la case d'un Théâtre. Un joueur peut placer des marqueurs de soutiens offensif s ou navals dans plusieurs Fronts / Théâtres.

Une case de Théâtre ne peut jamais avoir plus de cinq marqueurs navals au total. Une case d'entrée terre ou amphibie peut contenir un nombre illimité de marqueurs de soutiens d'offensifs.

6.6 Affectation de Production des cartes de Conférence

De nombreuses Conférences exigent qu'un ou plusieurs marqueurs de production soient dépensés dans certains Théâtres d'Opérations du plateau. Ceci est la plus haute priorité pour l'attribution de la production.

***NOTE DE JEU:** Pour mémoire, un joueur peut placer un de ses marqueurs de production à l'endroit indiqué lorsque la carte Conférence est initialement tirée.*

6.7 Directed Offensive

Pendant le segment militaire chaque front doit essayer d'avancer vers les puissances de l'Axe. Un marqueur Directed Offensive peut être placé dans n'importe quelle case d'entrée pour vous assurer qu'il reçoit une offensive « prioritaire ».

UK

US

USSR

Chaque enjeu Directed Offensive nécessite que le propriétaire du drapeau (par exemple, le marqueur représenté UK Directive Offensive) alloue des marqueurs de production et place ainsi deux marqueurs de soutiens offensifs ou de soutiens navals.

Les marqueurs Directed Offensive présents sur une case terrestre ne peuvent recevoir que des marqueurs de soutiens offensifs.

Les marqueurs Directed Offensive présents sur une case amphibie ne peuvent recevoir que des marqueurs de soutiens navals jusqu'à ce qu'il y ait trois marqueurs de soutiens navals dans le Théâtre (cinq, si la case d'entrée est la Normandie), les soutiens offensifs sont attribués par la suite.

Un joueur doit allouer totalement ses marqueurs de production tant qu'il a des Directed Offensive, y compris s'il ne peut, si nécessaire, y satisfaire que partiellement. Si un joueur n'a pas suffisamment de marqueurs de production pour satisfaire l'ensemble de ses Directed Offensive, il peut choisir ceux qu'il alloue en premier, laissant le reste non réalisé ou partiellement réalisé sans aucune pénalité.

***NOTE DE CONCEPTION**: Placer une Directed Offensive URSS en face d'un Front US simule que les États-Unis obtiennent des Soviétiques l'acceptation de renoncer à l'aide militaire pour permettre l'invasion de la France. Rappelez-vous que si l'Allemagne et le Japon ne capitulent pas ensemble, la situation peut devenir un peu chaotique et potentiellement imprévisible, donc un certain niveau de coopération et de coercition est parfois nécessaire pour vaincre l'Axe.*

***EXEMPLE:** Avec l'enjeu Second Front dans le centre de la table, Staline a décidé de placer la Directed Offensive Américaine en France afin de réduire à l'avenir le nombre de réserves allemandes alloués au Théâtre de l'Est (en faisant que les Alliés débarquent en Normandie). Il y a quatre marqueurs de soutiens navals dans la case Théâtre Occidental. En raison de l'exigence pour le jour J d'avoir cinq marqueurs de soutien navals, les Etats-Unis répondent à la directed Offensive avec deux marqueurs de production et place un marqueur naval dans la boîte de théâtre Occidental, pour atteindre le minimum de cinq unités navales pour le D-Day, et un marqueur support offensif en Normandie.*

6.8 Activation des enjeux Pol-Mil

Les joueurs peuvent activer les enjeux politico-militaires (Pol-Mil) gagnés pour recevoir des marqueurs d'Alignement Politique et des marqueurs Réseaux Clandestins, qui seront placés durant le segment de Guerre (7.1, 7.3). Un enjeu Pol-Mill qui n'est pas activé n'a aucun effet.

6.81 Chaque enjeu Pol-Mil est marqué avec X / Y et peut être activé par l'attribution spécifique d'un marqueur de production. Lorsqu'il est activé, le joueur reçoit X marqueurs Alignement Politique et Y Réseaux Clandestins.

6.9 Commandement des Théâtres (d'Opérations)

Il y a deux Théâtres à commander, l'Europe et le Pacifique. Chacun peut être contrôlé soit par les Etats-Unis soit par le Royaume-Uni, et le contrôle peut changer plusieurs fois au cours du jeu. Utilisez les cylindres octogonaux américains et britanniques pour désigner qui le contrôle.

6.91 Bonus de commandement des théâtres

Les États-Unis et le Royaume-Uni reçoivent un marqueur de soutien offensif ou un marqueur de soutien naval pour chaque Théâtre où ils possèdent un jeton de contrôle. Cette récompense est indépendante du gain de l'enjeu « Theater Leadership ». Le camp qui a gagné un enjeu « Theater Leadership » peut être ou non le même camp qui reçoit ce bonus.

Au début du jeu en campagne, Churchill contrôle le Théâtre Européen, et Roosevelt contrôle le Théâtre du Pacifique. Si l'enjeu de « Theater Leadership » n'est pas gagné lors d'une Conférence, le chef actuel du Théâtre reste inchangé.

6.92 Gagner un enjeu de Commandement de Théâtre d'Opérations

Un joueur qui a remporté un enjeu "Theater Leadership" détermine qui des Etats-Unis ou du Royaume-Uni devient leader sur ce Théâtre; le joueur qui a remporté l'enjeu reçoit également deux marqueurs de soutiens offensifs / navals pouvant être utilisés sur ce Théâtre.

Si un joueur a remporté les deux enjeux "Theater leadership" dans la même Conférence, il reçoit un bonus supplémentaire de deux marqueurs de soutiens offensifs / navals qui peuvent être utilisés dans n'importe quel Théâtre.

L'URSS ne peut jamais commander un des Théâtres, mais peut gagner l'enjeu et obtenir à la fois les deux marqueurs offensifs/navals bonus et la possibilité de déterminer qui va commander le Théâtre.

***NOTE DE JEU**: Oui, si Staline gagne l'enjeu, il indique qui des Etats-Unis ou du Royaume-Uni obtient le commandement du Théâtre.*

***NOTE DE CONCEPTION**: L'attribution de marqueurs de soutiens offensifs et navals pour le commandement ne représente pas une nouvelle production, mais la capacité à établir des priorités et à concentrer des moyens répartis sur le Théâtre au travers de divers commandements subordonnés.*

***NOTE DE JEU**: Les enjeux « Theater Leadership »(Europe et Pacifique) sont un moyen efficace d'acquérir un soutien militaire et sont par conséquent souvent débattus en Conférence.*

***NOTE DE CONCEPTION**: L'enjeu « Theater Leadership » représente l'intensité des débats autour des priorités telles qu'engager un front large selon Eisenhower contre la stratégie d'avance limité de Montgomery. Lorsque les deux enjeux «Theater Leadership » sont débattus, ils peuvent aussi représenter un réexamen de priorité tel que «l'Europe d'abord». L'utilisation fréquente de ces enjeux ne représente pas nécessairement un changement de personne, mais une discussion sérieuse pouvant amener à soulager Eisenhower et à le remplacer par Marshall ou Brooke.*

***EXEMPLE:** Roosevelt a le contrôle du commandement du Théâtre du Pacifique, mais vient de gagner l'enjeu. Roosevelt ne renonce pas au commandement et gagne deux marqueurs de soutiens offensifs/navals pour avoir remporté l'enjeu du commandement du Pacifique et un soutien offensif ou naval pour le Commandement du Pacifique. Tous les trois marqueurs doivent être placés dans le Théâtre du Pacifique.*

Puisque l'enjeu « USSR Declares War on Japan » a terminé la conférence au centre de la table à la fin de cette Conférence, le Front soviétique d'Extrême-Orient doit tenter d'avancer en Mandchourie et au-delà. Roosevelt décide de répondre à l'une des conditions de reddition de l'Empereur en plaçant les trois marqueurs de soutiens offensifs sur la case de Mandchourie pour aider Staline à obtenir la défaite du Japon, qu'il le veuille ou non.

6.10 Recherche sur la Bombe A

Si l'enjeu « A-Bomb Research » a été remporté, lancez un dé à six faces et appliquez les modificateurs (6.10.2). Sur un résultat de 4-6 avancez le marqueur US A-Bomb d'une case vers la case Trinity.
Une fois que le marqueur US pénètre dans la case finale de la piste de la bombe A les États-Unis et le Royaume-Uni ont la bombe atomique, ce qui a différentes implications sur la capitulation du Japon (7.82) et les PVs.

6.10.1 Le Réseau d'Espionnage de Manhattan

Si Staline gagne l'enjeu, en plus du jet de dé ci-dessus, il avance automatiquement, sans jet de dé, le marqueur d'espionnage soviétique du projet Manhattan d'une case sur la piste de la bombe atomique.

***NOTE DE JEU**: Le marqueur d'espionnage soviétique Projet Manhattan ne peut aller au-delà du marqueur actuel A-Bomb, car il représente le vol de technologie et non du matériel réel. Le marqueur de la bombe atomique représente la progression de l'ingénierie sur la construction d'une bombe.*

6.10.2 Modificateur de l'Enjeu sur la recherche de la Bombe A

Tout joueur peut allouer des marqueurs de production pour un modificateur de +1 par marqueur de production au jet de dé pour faire avancer la recherche sur la Bombe A.

***NOTE DE JEU**: La dépense de trois marqueurs de production (+3 au modificateur de dé) fera avancer automatiquement la recherche sur la Bombe A.*

6.11 Enjeux Mondiaux

***NOTE DE CONCEPTION**: Sur l'ensemble des conférences, il y eu un certain nombre d'enjeux mondiaux qui portaient directement sur la structure du monde d'après-guerre et qui ont été débattus et discutés depuis les jours sombres de l'expansion de l'Axe jusqu'à la conférence finale. Le "naughty document" de Churchill (parfois aussi appelée la «naughty note») était un accord entre Churchill et Staline pour créer, dans les faits, des sphères d'influence en Europe, ce qui a rendu les Américains furieux et a ébranlé la paix après guerre.*

Chaque joueur a deux Enjeux Mondiaux qu'il débat métaphoriquement bilatéralement avec l'un des autres joueurs, comme représenté par les connexions Enjeux Mondiaux sur la table de conférence. Le jeton pour chacun des trois Enjeux mondiaux est soit dans le centre (neutre) soit dans la position à l'avantage d'un joueur. Le mouvement d'un jeton d'Enjeu mondial à partir de sa case neutre modifie certaines des règles pour placer des marqueurs d'Alignement Politique, *mais n'a aucun effet sur les réseaux clandestins*.

IMPORTANT! Dans tous les cas, un texte de la carte de la Conférence qui exige le placement ou la suppression d'un marqueur d'Alignement Politique a la priorité sur toutes les restrictions d'Enjeux Mondiaux. Les restrictions d'Enjeux Mondiaux resteront en vigueur pour toutes les autres situations.

Un joueur qui gagne un enjeu « Global » déplace un de ses deux jetons d'Enjeux Mondiaux vers lui-même, soit à partir de la position neutre de départ vers son avantage ou à partir de l'avantage de son adversaire vers son avantage. Une fois qu'un jeton d'Enjeu mondial quitte l'emplacement neutre, il ne rentre plus dans cet endroit et est donc dans la position à l'avantage d'un joueur ou de l'autre.

***NOTE DE JEU**: Si chaque emplacement Enjeux Mondiaux est à l'avantage d'un joueur et qu'il a remporté l'enjeu « Global », il ne bouge pas et il n'y a aucun avantage supplémentaire. Un joueur dans cette situation protége ses positions d'Enjeux Mondiaux.*

Les Enjeux Mondiaux et leurs effets correspondants sont :

1. Churchill-Roosevelt: Le débat entre Indépendance et Colonialisme.

- **Neutre**: Aucun marqueur d'Alignement Politique ne peut être placé dans les colonies.
- **Indépendance**: Tous les joueurs peuvent placer ou supprimer des marqueurs d'Alignement Politique dans les Colonies sans restriction.
- **Colonialisme**: Seul le Royaume-Uni peut placer ou supprimer des marqueurs d'Alignement Politique dans les Colonies. Les cinq Colonies sont Siam, Indes néerlandaises, Vietnam, Laos / Cambodge et Malaisie.

2. Churchill-Staline: Le débat entre une Europe libre et Sphères d'Influence.

- Neutre: Aucun marqueur d'Alignement Politique ne peut être placé dans les pays connectés aux pistes occidentale ou orientale.
- Europe Libre: Tous les joueurs peuvent placer ou supprimer des marqueurs d'Alignement Politique dans tous les pays sans restriction.
- Sphères d'Influence: Seul l'URSS peut placer ou supprimer des marqueurs d'Alignement Politique dans les Etats baltes, la Pologne, la Roumanie, la Bulgarie et la Finlande. Seul le Royaume-Uni et les États-Unis peuvent placer ou supprimer des marqueurs d'Alignement Politique en France, en Belgique et aux Pays-Bas. Tous les autres pays sont sans restriction.

3. Roosevelt-Staline : Le débat entre les Nations Unies et les Cadres Communistes.

- **Neutre:** Il coûte un marqueur d'Alignement Politique pour éliminer le marqueur Alignement Politique d'un adversaire.
- **UN:** Il coûte deux marqueurs Alignement Politique pour éliminer le marqueur Alignement Politique d'un adversaire n'importe où.
- **Cadres Communistes:** Il coûte deux marqueurs Alignement Politique pour retirer un marqueur Alignement Politique soviétique dans les pays suivants: les États baltes, la Pologne, la Roumanie, la Bulgarie, la Finlande, et n'importe quelle Colonie. Il coûte un marqueur d'Alignement Politique pour éliminer le marqueur Alignement Politique d'un adversaire dans toutes les autres situations.

***NOTE DE JEU:** Ces règles ont la priorité et prévalent à la formulation sur le plateau, qui ne sont qu'un résumé dus à l'espace et sont conçus comme un mémoire.*

***NOTE DE JEU:** Rappelez-vous qu'un enjeu mondial n'affecte seulement que le placement de marqueurs d'Alignement Politique; il n'affecte jamais le placement de Réseaux Clandestins.*

7.0 Phase de Guerre

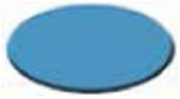
La phase de Guerre est composée de 3 segments :

1. Segment des Réseaux Clandestins (7.1)
2. Segment d'Alignement Politique (7.3)
3. Segment Militaire
    a. Placement des renforts de l'Axe (7.6)
    b. Avancé du Front (7.7)

7.1 Segment des Réseaux Clandestins

Chaque joueur reçoit un Réseau Clandestin, en plus des Réseaux Clandestins et des marqueurs d'Alignement Politique acquis grâce aux textes de cartes staff, des cartes de Conférence, et l'activation des enjeux « Pol-Mil » dans le segment de Décision.

***NOTE DE JEU** : Cela représente les directions d'opérations secrètes de chaque pays (ex : OSS)*



Le joueur avec le plus grand nombre de Réseaux Clandestins place tous ses marqueurs, suivi par le joueur avec le deuxième plus grand nombre de marqueurs Réseaux Clandestins, suivi par le joueur restant. S'il y a une égalité, la caractéristique nationale du joueur américain lui permet de déterminer qui joue ensuite.

***NOTE DE JEU**: Bien qu'il y ait un avantage à jouer dernier, vous pouvez placer deux Réseaux Clandestins dans un pays ou une colonie, créant une certaine résistance contre les coups futurs.*

***EXEMPLE**: Staline a cinq Réseaux Clandestins, Churchill en a trois et Roosevelt un. Staline pose l'ensemble de ses Réseaux Clandestins, suivis par Churchill et enfin Roosevelt.*

7.11 Placement des Réseaux Clandestins

Les Réseaux Clandestins sont placés dans des cases de pays ou de colonies. Un pays ou une colonie ne peut avoir plus de deux Réseaux Clandestins présents (au total), et ils ne peuvent être que d'une seule et même nation.

Les Réseaux Clandestins et les marqueurs d'Alignement Politique peuvent être placés dans un pays ou une colonie, même si le marqueur Front n'est pas encore arrivé à la case de la piste associée, et ils peuvent continuer à être mis même après la capitulation de l'Allemagne ou du Japon.

7.12 Enlèvement des Réseaux Clandestins

Si un pays ou une colonie possède déjà un Réseau Clandestin d'un adversaire, un joueur peut défausser un de ses propres Réseaux Clandestins non joués pour enlever le Réseau Clandestin de l'adversaire.

***NOTE DE CONCEPTION**: La suppression de Réseaux Clandestins d'un joueur adverse ne doit pas toujours être considérée comme une confrontation militaire entre deux factions opposées, bien que cela se produisit en Yougoslavie et en Grèce. Parfois, la suppression d'un Réseau Clandestin représente une manipulation politique de la situation, comme ce qui est arrivé en Pologne lorsque l'encouragement soviétique a amené l'armée Polonaise à se soulever contre les Allemands à Varsovie, puis fut abandonnée, tandis que les forces soviétiques attendaient les Allemands pour éliminer l'opposition de l'ouest.*

7.13 Effet du Front sur les Réseaux Clandestins

On appelle la position où se trouve un marqueur de Front la « Première Ligne ». Tous les pays ou colonies connectés à cet espace sont dits « en première ligne ». Lorsqu'un front avance vers un pays de l'Axe au-delà de cet espace, toutes les cases de pays ou colonies connectés à cette case de Front sont désormais « derrière le front ».

Lorsque l'avance d'un Front des États-Unis ou du Royaume-Uni met de nouveaux pays ou colonies avec des Réseaux Soviétiques Clandestins « derrière le front », un Réseau Clandestin Soviétique est retiré de chaque pays / colonie nouvellement éligible. Cela se produit seulement une fois par pays /colonie.

Lorsque l'avance du Front soviétique met de nouveaux pays ou colonies avec des réseaux clandestins des États-Unis ou du Royaume-Uni « derrière le front », un Réseau Clandestin US/UK est retiré de chaque pays / colonie nouvellement éligible. Cela se produit seulement une fois par pays /colonie.

***NOTE DE JEU**: Ceci explique pourquoi il est parfois judicieux d'avoir deux Réseaux Clandestins présents dans un pays /colonie qui est susceptible de se trouver derrière le Front d'un adversaire à un moment donné au cours du jeu.*

***EXEMPLE:** Le Front soviétique avance de l'Ukraine à la Prusse. Les États-Unis et le Royaume-Uni retirent immédiatement l'un de leurs Réseaux Clandestins, si présent, dans chacune des cases Pays des Etats baltes, Pologne, Roumanie, et Bulgarie.*

***NOTE DE CONCEPTION**: C'est un grand avantage dans la guerre clandestine lorsque vous contrôlez le sol avec vos troupes. Telle est la situation qui prévalait en Europe de l'Est où les fronts soviétiques avançaient dans un pays et que le NKVD était capable de s'insérer et de prendre le contrôle de la situation.*

7.2 Coexistence des Réseaux Clandestins et des marqueurs d'Alignement Politique

Si un pays ou une colonie possède un marqueur d'Alignement Politique et que l'ensemble des Réseaux Clandestins du même bord sont enlevés et/ou remplacées par des Réseaux d'un autre joueur, le marqueur d'Alignement Politique n'est pas retiré. Il faut un marqueur d'Alignement Politique pour l'enlever, mais les bases d'un changement dans l'alignement sont désormais en place.

7.3 Alignement Politique

Chaque joueur possédant des marqueurs d'Alignement Politique les place dans des pays ou des colonies où il dispose de réseaux clandestins.

Les joueurs se relaient pour placer tous leurs marqueurs d'Alignement Politiques. Comme avec les Réseaux Clandestins précédemment, le joueur avec le plus grand nombre de marqueurs d'Alignement Politique à poser joue en premier, suivi par le joueur avec le deuxième plus grand nombre, suivi par le troisième joueur. Un joueur place tous ses marqueurs avant que le jeu ne passe au joueur suivant.

7.31 Placement des marqueurs d'Alignement Politique

Un joueur peut placer des marqueurs d'Alignement Politique dans un pays ou une colonie où il a au moins un Réseau Clandestin (y compris ceux qui sont placés ce tour). Ne retirez pas les réseaux clandestins en plaçant le marqueur d'Alignement Politique. Un pays ou une colonie ne peut jamais avoir plus d'un marqueur d'Alignement Politique.

***NOTE DE CONCEPTION:** les marqueurs d'Alignement Politique pour les cases devant le front représentent un gouvernement en exil ou un cadre communiste qui a gagné suffisamment d'influence pour diriger le pays après que ce dernier soit libéré.*

7.32 Enlever les Marqueur d'Alignement Politique

Dans un pays ou une colonie où un joueur a un Réseau Clandestin, il peut se défausser d'un (ou plus, selon les statuts d'enjeux mondiaux actuels; voir 6.11) de ses propres marqueurs d'Alignement Politique non joués, pour enlever le marqueur d'Alignement Politique d'un autre joueur (dans ce pays / colonie).

***EXEMPLE:** la Hongrie a un marqueur d'Alignement Politique USSR et un Réseau Clandestin du Royaume-Uni. Churchill peut utiliser un marqueur d'Alignement Politique pour éliminer le marqueur d'Alignement Politique USSR et s'il a un second disponible, il peut le placer en Hongrie.*

7.4 Théâtre Arctique

Le Théâtre de l'Arctique a une situation particulière en termes de conflits politiques. Le Théâtre de l'Arctique n'a pas de Front ou de piste de Front; les joueurs ne peuvent placer que des marqueurs de soutiens navals, pas de marqueurs de soutiens offensifs dans le Théâtre de l'Arctique.

Aucun marqueur d'Alignement Politique ou de Réseaux Clandestins ne peuvent être placés en Norvège ou en Finlande si le Théâtre de l'Arctique a moins de trois marqueurs de soutiens navals. S'il y a trois marqueurs ou plus de soutiens navals présents dans le Théâtre de l'Arctique, tous les joueurs peuvent jouer des Réseaux Clandestins et des marqueurs d'Alignement Politique en Norvège et en Finlande. Quand le théâtre de l'Arctique a trois marqueurs ou plus soutiens navals présents, l'URSS reçoit un marqueur de production supplémentaire au segment Décision.

Si il y a des Réseaux Clandestins et des marqueurs d'Alignement Politique en Norvège et/ou en Finlande et que le nombre de marqueurs de soutiens navals descend à moins de trois, les marqueurs présents ne sont pas affectés, mais aucun nouveau marqueur ne peut être placé ou enlevé jusqu'à ce que le Théâtre de l'Arctique ait à nouveau trois marqueurs (ou plus) soutiens naval présents.

7.5 Les Fronts

7.51 Chaque joueur dispose de marqueurs Fronts qu'il contrôle. Les États-Unis contrôlent les Fronts Ouest, le Pacifique du Sud Ouest et le Pacifique central. Le Royaume-Uni contrôle les Fronts Méditerranéen et de la CBI (Chine-Birmanie-Inde). Les Soviétiques contrôlent les fronts de l'Est et de l'Extrême-Orient. Personne ne contrôle la zone du Théâtre de l'Arctique.

7.52 Les Fronts se déplacent sur des pistes Fronts qui sont associés à une zone de Théâtre. Une case de piste Front peut être associée à un ensemble de pays et de colonies. Lorsqu'un Front avance il contrôle l'espace qu'il occupe et toutes les cases de Front entre son emplacement et sa zone de Théâtre. L'espace final sur chaque piste Front est soit l'Allemagne soit le Japon (à l'exception de la piste Front pour la Méditerranée).

7.53 Un marqueur Front est soit sur une piste Front soit dans une zone de Théâtre. (Dans ce dernier cas, il tentera d'avancer sur la piste Front à cette Conférence.) Pour avancer sur la piste Front dans une case de Front adjacente cela nécessite un jet de dé de campagne militaire réussi. Chaque Front doit exécuter un jet de dé de campagne par Conférence si permis, mais un marqueur Front ne peut tenter d'entrer dans une case amphibie à moins qu'il y ait au moins trois soutiens navals dans la zone de Théâtre associée (cinq pour la Normandie).

7.6 Placement des Renforts de l'Axe

Les cubes de réserve de l'axe sont placés en fonction des priorités décrites en 7.62 et 7.64. Un cube de réserve de l'Axe placé dans une zone de Théâtre supprime un soutien naval de la zone. Chaque réserve de l'Axe sur une case de piste Front supprime un soutien offensif ; s'il y a plus de cubes de réserve que de soutiens d'offensifs, il rend l'avance impossible.

7.61 Procédure

L'Allemagne (Europe) reçoit un maximum de huit réserves de l'Axe: six armées allemandes (noir), une armée italienne (brun foncé), et une de la marine (gris; représentant des U-boots).

Le Japon (Pacifique) reçoit un maximum de six réserves de l'Axe: quatre armées japonaises (kaki), et deux de la marines (gris, ci-après IJN, Imperial Japanese Navy).

Placez toutes les réserves de l'Axe dans les cases Allemagne et Japon, respectivement. En commençant par l'Europe, placez les réserves de l'Axe sur les pistes Front associées selon les priorités de placement. Placez les réserves pour satisfaire pleinement une priorité avant de passer à la prochaine priorité. Une fois que toutes les réserves se sont engagées, les priorités non satisfaites sont ignorées.

7.62 Europe

1. Si un Front tente d'entrer en Allemagne, deux armées allemandes restent en Allemagne. (Voir 7.72.4, pour plus de détails.)
2. Placer une armée allemande dans la case d'entrée soviétique du Front de l'Est (qui peut être l'Allemagne). Si les deux fronts Ouest et Est sont positionnées pour entrer en Allemagne, positionnez cette armée pour qu'elle indique clairement qu'elle ne s'opposera qu'au front de l'Est.
3. **Bataille de l'Atlantique**: Si le marqueur Front US n'a pas quitté la zone de Théâtre de l'Ouest, placez la réserve navale allemande dans la zone de Théâtre de l'Ouest et supprimez un marqueur de soutien naval à cet endroit.
4. **Horde de l'Est**: Si le Front américain n'a pas quitté la case UK / Bolero, placez quatre armées allemandes dans la case d'entrée du Front de l'Est (qui peut être l'Allemagne).
5. **Mur de l'Atlantique**: Si le front occidental est dans la case UK / Bolero, placez une armée allemande en Normandie.
6. Si la case Normandie a déjà été envahie, placez deux armées allemandes dans la case d'entrée du Front qui est le plus proche de l'Allemagne; si équidistant, une seule armée est placée dans la case d'entrée des deux fronts. (Remarque: le Front Méditerranéen n'est jamais choisi pour cette priorité.)
7. Placez l'armée italienne dans l'espace d'entrée du Front Méditerranéen.
8. Les armées restantes sont réparties de façon aléatoire entre les trois pistes de Fronts. Lancez un dé à six faces pour chaque armée: 1-2 occidentale; 3-4 Orient; 5 Méditerranée; 6 l'Arctique, si il y a des marqueurs

de soutiens navals à cet endroit alors supprimez un marqueur de soutien naval, sinon traiter un 6 comme un 5 et placez la en Méditerranée.

***NOTE DE JEU**: Dans le cas où l'Allemagne est sur le point d'être envahie à la fois par l'Ouest et le Front de l'Est se rappeler quelle réserve ira s'opposer à quel Front.*

7.63 Effondrement militaire Allemand

Certains événements dans le jeu entraîneront la suppression permanente des armées allemandes et italiennes.

- Reddition italienne: Supprimez définitivement l'armée italienne si le Front de la Méditerranée entre l'Italie du Sud.
- Les alliés remportent la bataille de l'Atlantique: Supprimez définitivement la marine allemande lorsque le front de l'Ouest pénètre dans la case Bolero.
- Supprimez définitivement une armée allemande lorsque le front occidental entre en Allemagne de l'Ouest.
- Supprimez définitivement une armée allemande lorsque le front de l'Est entre en Allemagne de l'Est.

7.64 Pacifique

1. Si un Front tente d'entrer au Japon, toutes les armées japonaises sont placées au Japon. (Voir 7.72.4, pour plus de détails.)
2. Si le Front USSR a quitté la zone du Théâtre de l'Extrême Orient, placez deux armées japonaises dans la case d'entrée du Front de l'Extrême Orient.
3. Si un Front tente d'entrer dans une case B29, placez une armée japonaise dans chacun de ces lieux en premier. S'il y a plusieurs de ces cases, l'ordre est: Pacifique Centre, Pacifique Sud-Ouest, CBI.
4. Lancez un dé à six faces. Sur un résultat de 1-2, placez une marine japonaise dans la zone de Théâtre d'un Front qui tente d'entrer dans une case amphibie et supprimez un marqueur de soutien naval à cet endroit. Si il y a un choix, le Pacifique central avant le Pacifique Sud-Ouest, avant la CBI. Sur un résultat de 3-6, aucun effet.
5. **Bataille de la Mer des Philippines et Golfe de Leyte**: Si la IJN a été placée dans la priorité 4, après que la IJN ait éliminé un marqueur de soutien naval, lancez un dé à six faces; sur un résultat de 1-4 la réserve navale japonaise est éliminée, sinon elle retourne au Japon.

***NOTE DE JEU**: Il ya deux IJN réserves navales, mais jamais plus d'une n'est utilisée la fois. Après que les deux IJN navals sont éliminées, ignorez les étapes 4 et 5.*

6. Toutes les armées restantes sont réparties de façon aléatoire entre le Pacifique central, Pacifique Sud-Ouest, et Pistes Fronts CBI. Lancez un dé à six faces pour chaque, placez l'armée dans la case d'entrée du Front: 1-2 Pacifique central, 3-4 Pacifique Sud-ouest, 5-6 CBI.

7.65 Effondrement Militaire Japonais

La destruction de l'armée du Guandong: Supprimez définitivement une réserve de l'armée japonaise lorsque le Front d'Extrême-Orient entre en Mandchourie.

7.7 Avancer un Front

7.71 Un front doit tenter de progresser à chaque Conférence. Un front avance avec succès sur un jet de dé à dix faces inférieur ou égal à la force du Front modifié. (Mais si la force modifiée du Front est de 10 ou plus, voir la procédure de percée, 7.74.) En cas de succès, le Front est déplacé vers l'Allemagne ou le Japon en le plaçant dans la case suivante sur la piste, connue comme case d'entrée. Un Front n'avance pas si le jet de dé est supérieur à la force modifiée. Un marqueur Front ne peut jamais revenir en arrière, il se déplace seulement vers l'avant.

7.72 Force d'avance d'un Front

Chaque marqueur Front a une force de base de deux et ajustée comme suit :

1. S'il y a moins de trois marqueurs navals dans une zone de Théâtre (cinq si Normandie) et que le Front tente de progresser dans une case d'entrée amphibie, l'avance du Front échoue automatiquement, et aucun jet de dé n'est fait.
2. Chaque soutien Offensif militaire dans la case d'entrée ajoute deux à la force du Front.
3. Chaque réserve de l'Axe soustrait deux à la force d'un Front.
4. Si plusieurs Fronts tentent d'avancer vers l'Allemagne ou le Japon, divisez les forces uniformément entre chaque Front, s'il y en a un nombre impair alors déterminez de façon aléatoire le dernier.

***EXEMPLE**: Le Front de l'Est soviétique est dans la case Ukraine. Trois marqueurs de soutiens offensifs sont en (Prusse) avec 2 Réserves de l'Armée allemande. La force du Front de l'Est est 4 (force du Front de 2 + 6 soutiens offensifs - 4 pour les 2 réserves de l'Armée allemande). Sur un jet de dé à dix faces de 4 ou moins le Front de l'Est avance en Prusse, sinon il ne bouge pas.*

***NOTE DE JEU:** Chaque réserve de l'Axe supprime essentiellement un marqueur de soutien offensif avant le jet du Front pour avancer; ce qui rend plus facile pour faire le calcul. Sinon, il suffit de retirer un marqueur de soutien offensif pour chaque réserve de l'armée de l'Axe déployée, puis calculer la force du Front.*

7.73 Exception pour l'avancée des Fronts

Il y a cinq exceptions à la règle générale selon laquelle un Front doit toujours tenter d'avancer:

1. Si un Front tente de progresser dans une case d'entrée amphibie et qu'il manque trois soutiens navals dans la zone de Théâtre (cinq pour la Normandie) le Front échoue automatiquement son avance.
2. Si un Front a une force modifiée de zéro ou moins, automatiquement il ne parvient pas à progresser.
3. **D-Day**: Le front Ouest ne peut avancer dans la case Normandie sauf si l'enjeu « Second Front » a fini au centre de la table à cette Conférence. (Il faut aussi cinq soutiens navals dans la zone de Théâtre, pour éviter la première exception ci-dessus.) Une fois que la Normandie a été envahie avec succès cette restriction est supprimée pour le reste du jeu.
4. **Extrême-Orient soviétique**: Le front soviétique d'Extrême-Orient ne peut avancer dans la case Mandchourie à moins que l'enjeu « USSR Déclares War on Japan » termine au centre de la table à cette Conférence. Une fois que le Front d'Extrême-Orient est entré en Mandchourie cette restriction est supprimée pour le reste du jeu.
5. **L'Axe capitule** (7.8)

7.74 Percée

Si un Front a une force modifiée de 10 ou plus et que le jet d'avance du Front modifié est un 10 ou plus, une percée se produit et le Front avance de deux cases, tant que la deuxième case est une case de terre, pas une case amphibie; sinon, il avance d'une seule case.

Pour chaque point d'une force du front modifié supérieur à 10, le Front reçoit un modificateur à son jet de +1. Un Front très fort a une chance accrue de faire une percée.

***NOTE DE JEU**: Une fois que la force d'un Front est de 10 ou plus, il a une chance de progresser de 100%. Le modificateur de jet positif pour dépasser la force de 10 est simplement là pour augmenter les chances pour une potentielle double avance de case.*

7.75 Kamikazes

Dès qu'un Front entre dans une case Kamikaze (marquée sur la carte avec « Kamikaze ») enlevez un marqueur de soutien naval de la zone de Théâtre de ce Front.

Capitulation de l'Axe

Quand l'Allemagne ou le Japon capitule, aucun mouvement de Front ne se produit sur toute piste Front de ce Théâtre. Les placements des jetons Réseaux Clandestin et Alignement Politique ainsi que leur retrait ne sont pas affectés par la capitulation. Vérifiez la capitulation allemande d'abord, puis celle du japon.

7.81 Allemagne

L'Allemagne capitule lorsque les Fronts de l'Est et /ou de l'Ouest entrent dans la case Allemagne. Quand l'Allemagne se rend, distribuez les marqueurs technologies nazis. (Ils sont équivalents en tours de jeu, il n'est donc pas important de savoir qui obtient quoi):

- Si les deux Fronts entrent en Allemagne au cours de la même Conférence donner au trois joueurs l'un des marqueurs de technologie allemande.
- Si seulement le front de l'Ouest entre en Allemagne, donner au Etats-Unis et au Royaume-Uni un marqueur technologie allemande à chacun.
- Si seul le front de l'Est entre en Allemagne, l'USSR reçoit deux marqueurs de technologie allemande.

L'Italie capitule lorsque le Front Méditerranéen pénètre dans la case Sud de l'Italie. Que l'Italie ait ou n'ait pas cédé n'a aucun effet sur la fin du jeu, et le jeu peut se terminer sans reddition italienne.

7.82 Japon

Le Japon capitule si un Front pénètre dans la case du Japon. Le Japon va également se rendre si les Alliés réunissent les trois des conditions de reddition de l'Empereur.

Conditions de reddition de l'Empereur

a. L'Allemagne s'est rendue à cette Conférence ou à une Conférence précédente.

b. Le marqueur des États-Unis est dans la case Trinité sur la piste de la bombe A et un Front a pénétré une case B29.

c. Le Front Soviétique de L'Extrême-Orient est dans ou au-delà de la case Mandchourie.

Si les trois conditions sont remplies, le Japon capitule. Sinon, le Japon ne se ne rendra qu'en raison d'un Front qui pénètre dans le pays.

8.0 Conférence post mortem ou victoire des Alliés

Après que toutes les campagnes ont été résolues, retirez la carte de Conférence de la partie.

1. Si l'Allemagne et le Japon ont tous les deux capitulés, le jeu se termine; voir gagner le jeu (4.4).

2. Si c'est la conclusion de la dixième conférence (Potsdam), même sans la reddition de l'Allemagne et du Japon, le jeu est terminé; voir gagner le jeu (4.4).

3. Si ce n'était pas la dixième conférence et que l'Allemagne ou Japon ne s'est pas rendu, commencez la prochaine Conférence.

9.0 Scénarios

9.1 Les scénarios

Churchill a trois scénarios, didacticiel (trois Conférences) avec un temps de jeu environ 60-90 minutes, tournoi (cinq Conférences) avec un temps de jeu d'environ 2-3 heures, et la campagne (dix Conférences) avec un temps de jeu estimé de 4-5 heures.

9.2 Procédure de construction d'un deck Conférence

La première étape pour tous les scénarios est de construire le deck de Conférence. Il y a trois cartes différentes pour chacune des dix Conférences historiques. Basé sur le scénario qui va être joué, prendre les trois copies de toutes les Conférences en commençant par la Conférence 10 « Postdam-Terminal »et de façon aléatoire en choisir une, placez-la face vers le bas pour former le bas du deck, et placez les deux autres copies de « Posdam-Terminal » non examinée sur le côté. Aucun des joueurs ne doit savoir quelle carte a été sélectionnée. Ensuite, prendre la Conférence 9 et effectuez le même processus en plaçant la carte de la Conférence choisie au-dessus de la Conférence 10. Répétez cette procédure pour chaque Conférence incluse dans le scénario, créez ainsi un jeu de cartes de Conférence avec une copie de chaque Conférence dans la pile, puis continuez avec la mise en place.

EXEMPLE: *Dans le scénario de tournoi, choisir secrètement une des trois cartes de Conférence Terminal, puis continuer avec la Conférence 9, puis 8, etc. terminant avec Londres, Conférence 6. Ces cinq cartes de Conférence forment le deck de Conférences pour le jeu et les autres versions sont mises sur le côté sans les regarder.*

9.3 Victoire

A l'issue de la dixième Conférence ou d'une Conférence si les deux puissances de l'Axe se sont rendues, le jeu est terminé et le gagnant est déterminé. Lorsque le jeu prend fin tous les joueurs déterminent leur score final de VP. Voir 4.4 pour la façon de déterminer le score final.

9.4 Calcul des points de victoire

A. **3 PV** par pays ou colonie avec votre jeton d'Alignement Politique.
B. **1 PV** par pays sans jeton Alignement Politique où vous avez un Réseau Clandestin.
C. **5 PV** par enjeu mondial à votre avantage sur la piste.
D. **3 PV** par marqueur victoire de conférence gagné par l'US/UK
E. **5 PV** par marqueur de victoire de conférence gagné par l'USSR.

Colonies
F. **2 PV** pour l'UK par case colonie sans jeton Réseau Clandestin ou Alignement Politique.

Capitulation de l'Axe
G. **8 PV** par pays de l'Axe possédant un Front (les Fronts américains et britanniques donnent 8 points à la fois aux États-Unis et au Royaume-Uni).

Europe
H. **2 PV** pour l'UK si le Front est en Italie Centrale.
I. **3 PV** pour l'UK si le Front est en Italie du Nord.
J. **2 PV** pour l'US si le front UK est en Italie du Nord
K. **2 PV** pour l'UK si l'Italie centrale est envahie avant la Normandie (si pendant la même Conférence 0 VP).
L. **2 PV** pour l'US si la Normandie est envahie avant l'Italie Centrale (si pendant la même Conférence 0 VP).
M. **5 PV** pour l'USSR si l'Allemagne capitule et n'est pas occupée par un front US-UK (en + des 8 pour être dans la case Allemagne).
N. **5 PV** pour l'USSR et US/UK chacun s'ils ne parviennent pas en Allemagne, mais qu'ils atteignent respectivement l'Allemagne de l'Est ou l'Ouest.
O. **2 PV** pour l'USSR et US/UK chacun s'ils ne parviennent pas en Allemagne, mais atteignent la Prusse ou la Rhénanie respectivement.
P. **1 PV** par marqueur de technologie Allemande (reçu lorsque l'Allemagne capitule).

Pacifique
Q. **5 PV** pour l'US si le Japon capitule et qu'il n'est occupé par aucun front.
R. **3 PV** pour l'UK et l'URSS si le front SO Pacifique n'a pas pénétré dans la case des Philippines au cours du jeu (c.à.d., MacArthur l'a laissé pour compte).
S. **5 PV** pour l'UK et l'URSS si le Pacifique central ou SO est à plus d'une case du Japon que l'autre (US Rivalités inter services)
T. **5 PV** pour l'US si Okinawa est capturée.
U. **5 PV** pour l'US si Kyushu est capturée.
V. **5 PV** pour l'UK si Formosa est capturée.
W. **8 PV** pour l'URSS si la Corée est capturée.
X. **2PV** pour l'US si Iwo Jima est capturée

Bombe A
Y. **3 PV** pour l'USSR pour chaque case accomplie par le jeton du Réseau d'espions de Manhattan.
Z. **3 PV** pour l'US et l'UK si le jeton est dans la case Trinity bombe A.
AA. **3 PV** pour l'USSR si les US n'ont pas la bombe A (les US n'ont pas rallié la case Trinity sur la piste bombe A).

IMPORTANT ! *Certaines cases attribuent des PV à la fin du jeu si un front est à cet endroit. Un front score des points pour la case la plus éloignée vers laquelle il a avancé, ou dans un pays de l'Axe. Un joueur ne marque pas de points pour les cases à travers lesquelles le Front est passé, juste la dernière case dans laquelle il a avancé, y compris un pays de l'Axe.*

EXEMPLE 1*: Si le Front UK Méditerranéen termine le jeu dans le nord de l'Italie (condition I) ils reçoivent 3 PV et les US reçoivent 2 VP. Le Royaume-Uni ne marque pas de points pour l'Italie centrale (condition H).*

EXEMPLE 2*: Sur le front Est l'USSR a provoqué la capitulation de l'Allemagne en entrant dans la case Allemagne, l'USSR score 8 PV (condition G), mais ne marque pas de points pour les conditions N et O, avec la position du front Ouest déterminant la condition M.*