# CATACLYSM

## A SECOND WORLD WAR

**traduit par JOËL TREMBLAY**

# CATACLYSM
# À SECOND WORLD WAR

## 1.5 Négociations

Les joueurs peuvent librement négocier à la table à tout moment, tant que le déroulement du jeu n'est pas indûment perturbé. Toutefois, les accords conclus ne sont pas contraignants et ne peuvent pas changer directement l'état du jeu (c.-à-d. ne pas faire d'opérations de change ou de prêt). Ils ne peuvent pas échanger des ressources, des unités, du contrôle des zones, etc.

## 1.6 Fin du jeu

Le jeu se termine immédiatement lorsqu'une ou plusieurs des conditions suivantes s'appliquent :

- Tous les pouvoirs d'une idéologie se sont rendus (5.5.4).
- Une idéologie a causé la capitulation de deux puissances.
(c.-à-d. qu'il y a deux marqueurs de reddition sur la carte politique).
- Le statut de guerre est au stade guerre global et aucune puissance n'est belligérante. (5.6.3).

Si la partie n'est pas terminée par ces conditions :
le jeu se termine alors lorsque le dernier tour de jeu désigné par le scénario est terminé;
ou à la fin du tour indiqué par le marqueur Global War (5.6.5) le plus tardif de ces deux dates étant retenu.
***Note de conception :*** *Même si un scénario complet typique se termine en 1945-46, si la guerre mondiale commence en retard, le jeu est prolongé pour s'adapter aux combats.*
À la fin de la partie, passez immédiatement au pointage (1.7.1) pour déterminer l'idéologie gagnante.

## 1.7 Comment gagner

Dans la plupart des scénarios, le gagnant est déterminé par l'idéologie qui a le plus grand nombre de points de victoire à la fin du jeu.

## 1.7.1 Pointage

Une puissance marque des points de victoire pour le contrôle d'un terrain ou d'une zone mixte. Chaque puissance a deux marqueurs de victoire (positif/négatif et +10/+20) utilisés pour enregistrer les points de victoire dès qu'ils sont gagnés ou perdus. Elle a aussi des marqueurs de victoire idéologique pour suivre le total de chaque idéologie. Les marqueurs sur la piste de la victoire doivent toujours refléter la situation actuelle de la carte. Le total des points de victoire d'une puissance à un moment donné est égal aux nombres de ses cubes dans les zones de la carte (2.4.1), moins le nombre de cubes d'autres couleurs (ennemis) dans sa zone nationale de départ ou les zones de colonies (y compris les cubes des puissances de sa propre idéologie). Le score d'une puissance peut être négatif. Une puissance inactive (due à la reddition, 5.5.4) est toujours comptée pour marquer des points.
***Note de conception :*** *La notation est facile. Il suffit de compter le nombre de vos cubes sur la carte, puis soustrayez le nombre de cubes neutres ou de d'autres nations dans vos territoires nationaux et dans vos zones de colonies.*

## 1.7.2 Détermination du gagnant

À la fin du jeu, additionnez les points de victoires de toutes puissances dans chaque idéologie; l'idéologie avec le plus haut total gagne. Le décompte peut être suivi pendant la partie avec le marqueur de points de victoire idéologiques. Si une ou plusieurs idéologies sont à égalité pour le total le plus élevé, les communistes gagnent s'ils sont une des idéologies à égalité;sinon, les fascistes gagnent.
***Note de conception:*** *Si deux joueurs contrôlent des pouvoirs dans l'idéologie gagnante, ils peuvent comparer leurs scores pour déterminer qui "a gagné le plus.*

## 2.2 Zones

Les cartes sont divisées en trois types de zones représentant les différentes nations et masses d'eau au cours de l'histoire de l'humanité des années 1930 et 1940.
*Zone terrestre* - Les unités terrestres et aériennes peuvent entrer et occuper les territoires côtiers (7.1.1). Les unités navales peuvent entrer et occuper les terres côtières (2.2.1) (exemple : Benelux).
*Zone maritime* - toutes les unités peuvent entrer, mais l'occupation est généralement interdite (7.1.2) (exemple : Western Approaches).
*Zone mixte* – La terre et la mer sont combinées en une seule zone. Toutes les unités peuvent entrer et occuper (7.1.1). Le Danemark, Hokkaido, Java, la Nouvelle-Guinée, les Philippines et la Turquie sont les seules zones mixtes du jeu. Une unité sur la carte doit toujours être située dans un seul endroit spécifique de la région. Les zones sont adjacentes si elles partagent une zone non rouge ou si elles sont reliées par un connecteur de carte (2.3.6) ou par flèche blanche (2.2.7). Les unités se déplacent (7.2) d'une zone vers une zone adjacente. Les frontières rouge uni sont infranchissables et ne peuvent être franchies. Les zones séparées par des bordures rouges ne sont pas adjacentes. Celles qui sont en rouge pointillé sont traversables. Les zones ombrées de gris et sans nom ne sont pas en jeu et ne peuvent être pénétrées par aucune unité. **Exemple : La Turquie est une zone mixte, y compris les détroits. Elle est à proximité de trois zones maritimes (mer noire, mer Égée et Méditerranée orientale) et six zones terrestres (Caucase, Perse, Irak, Syrie, Grèce, Bulgarie).**

## 2.2.1 Zones côtières

Toutes les zones mixtes et toutes les zones terrestres adjacentes à au moins une zone maritime sont des zones côtières. Une unité en Égypte, dans la Ruhr, ou en Afrique du Sud peut bouger (7.2) ou faire un support (10.2) dans toute zone maritime adjacente si elle est éligible à le faire. Aucune unité ne peut utiliser le mouvement naval à travers (c.-à-d, dans et hors de) une de ces zones à moins qu'elle ne soit amie (1.1).
***Exemple** : Une unité britannique commençant en Égypte peut se déplacer vers la Méditerranée orientale ou la mer d'Oman. Toutefois, elle ne peut se déplacer qu'à travers l'Égypte, à partir de l'est de la Méditerranée à la mer d'Arabie, si l'Égypte est amicale.*

**-La Finlande, la Lombardie et l'Espagne** ont chacune deux côtes différentes qui ne sont pas reliées entre elles. La Finlande a une côte adjacente au golfe de Botnie et une autre adjacente à la mer de Barents. La Lombardie a une côte adjacente à la mer Adriatique et une adjacente à la mer Tyrrhénienne. L'Espagne a une côte adjacente aux approches occidentales et une autre adjacente de la Méditerranée occidentale. Une unité navale en Finlande, en Lombardie ou en Espagne doit être clairement située sur l'une des côtes spécifiques ; les mouvements navals sont directement interdits entre les deux côtes**.**

**-**Le Siam n'a qu'une seule côte, adjacente à celle du golfe du Siam. La partie de sa frontière côtière qui est rouge est infranchissable.

## 2.2.2 Ports et aérodromes

Une zone est un port si c'est une zone côtière (2.2.1) ou une zone maritime contenant une base navale (2.3.2).
Une zone est un terrain d'aviation s'il s'agit d'une zone terrestre ou mixte ou si elle est une zone maritime contenant une base aérienne (2.3.2).
Les ports et les aérodromes déterminent les zones qui peuvent être occupées par les unités navales et aériennes (7.1), respectivement.

## 2.2.3 Régions et colonies d'origine

Au début de 1933, une puissance contrôle toutes les terres et zones mixtes dans la couleur de ce pouvoir. Si une zone de la couleur d'une puissance a son nom dans un bloc de la même couleur que la puissance, c'est une zone nationale, sinon c'est une colonie. La capitale d'une puissance est sa région d'origine avec son nom en MAJUSCULES.

***Exemple** : Le Canada est une région du Royaume-Uni,*
*mais l'Inde est une colonie. Londres est la capitale du Royaume-Uni.*
*Note de conception : Oui, nous savons que ce n'est pas bien d'appeler une entité politique "colonies" alors qu'elle fait partie du Commonwealth ... mais c'est plus simple.*

Les zones de colonies ont les exceptions suivantes:

- Une puissance ennemie qui conquiert (10.9) une colonie ne gagne pas de drapeau ni ne provoquer d' essai de stabilité, à moins que la colonie renferme une ressource (2.3.8).

- Les colonies ne sont pas admissibles aux tentatives de diplomatie au cours de la procédure de reddition (5.5.4).

- Les pouvoirs démocratiques ne peuvent pas collecter des ressources auprès de la colonie pendant que l'événement **STATU QUO** est en vigueur (12.2). Une colonie qui n'est plus contrôlée par son pouvoir d'origine est un pays (2.2.5) pour tous les besoins du jeu. Si la puissance d'origine reprend le contrôle, elle reprend son statut de colonie.

***Note de conception :** L'importance stratégique du canal de Suez pour l'économie marchande du Royaume-Uni était telle que tout acte de prise de contrôle de l'Égypte et du canal de Suez aurait été considéré comme un acte de guerre contre le Royaume-Uni. À cette fin, nous avons traité l'Égypte comme une colonie dans le jeu, même si techniquement ce n'était pas le cas.*

## 2.2.4 Contrôle de zone

Une puissance contrôle ses zones nationales et de colonies ne contenant pas de cube ennemi ou neutre. Une puissance contrôle également toutes zones contenant au moins un de ses propres cubes. Une puissance qui s'est rendue (5.5.4) ne contrôle jamais aucune zone. Les zones terrestres (y compris la partie terrestre des zones mixtes) sont soit contrôlées par une seule puissance, soit incontrôlée.
Les zones maritimes (y compris la partie maritime d'une zone mixte) ne sont jamais contrôlées par aucun pouvoir. La propriété d'une base (2.3.2.2) dans une zone ne permet pas de contrôler cette zone.
Le contrôle d'une zone est important pour la notation (1.7.1), la collecte de ressources (4.4.2), et le déploiement d'unités (8.4). Le contrôle de zone peut changer en raison des événements de crises (3.7.4), de la diplomatie (6.3)ou d'une conquête militaire (10.9). Lorsque le contrôle d'une zone change, retirez tous les cubes, les marqueurs d'aide, les marqueurs d'influences et les marqueurs d'offensive et tous les marqueurs de guerre civile de la région. Une puissance qui prend le contrôle d'une zone qui n'est pas imprimée dans sa couleur y place son cube (deux cubes si c'est une capitale). Ajuster les points de victoire pour chaque cube ajouté ou retiré (1.7.1). Les unités qui ne sont plus admissibles à occuper la zone doivent
battre immédiatement en retraite (10.10).

## 2.2.5 Pays

Les terres ou les zones mixtes qui ne sont pas des zones de résidence ou de colonie
sont des pays. Un pays est contrôlé si une puissance y possède un cube (2.4.1), sinon elle est incontrôlée. Un pays est en garnison s'il contient l'unité terrestre d'une puissance,
sinon il n'est pas en garnison. La présence d'une armée mineure ou d'une unité non terrestre ne compte pas. Tout pays non contrôlé ne peut être en garnison.

***Exemple** : L'Allemagne a un cube en Roumanie, mais la seule unité qu'il y a en Roumaniel est l'armée mineur roumaine. Alors, la Roumanie est un pays contrôlé,non occupé en garnison.*

## 2.2.6 Chine

La Chine (colorée en orange) n'est pas une puissance : elle se compose de plusieurs territoires indépendants. Notez que la Mandchourie est une région distincte et n'est pas une partie de la Chine. Une règle spéciale s'applique à la Chine concernant  la Guerre civile (11.4).

## 2.2.7 Zones hors carte

Les zones suivantes sont des zones hors carte :

- Mer de Barents (zone maritime).
- Afrique du Sud (zone terrestre côtière).
- Mer d'Oman (zone maritime).

Une zone hors carte représente un territoire qui n'entre pas sur la carte sans distorsion sévère, mais est par ailleurs traitée normalement en terme de jeu. Les flèches blanches indiquent les zones adjacentes à une case hors carte. Les zones hors carte adjacentes à au moins une mer ou zone mixte sont des zones côtières.

## 2.2.8 Régions éloignées

Les régions suivantes sont des régions éloignées :

- Californie
- Canada
- Afrique du Sud
- Oural
- Washington DC

Une région éloignée peut seulement être pénétrée par les unités appartenant à la puissance de la région du contrôleur. Un nombre illimité de ses unités peuvent occuper ce territoire. (exception : Boite de délai 2.3.5). Les autres puissances ne peuvent jamais prendre le contrôle d'une zone éloignée, par n'importe quel moyen. Une région éloignée peut devenir un pays (avec un cube neutre) si sa puissance se rend (5.5.4).

***Note de conception :*** *Les unités ennemies ne peuvent pas entrer à distance et sont donc à l'abri des attaques.*

## 2.3.1 Terrain accidenté

Les terrains accidentés, représentés sur les cartes par un effet de texture, reflètent la difficulté ou le côté montagneux du terrain. Cela a pour effet d'annuler la supériorité blindée et donne au défenseur
*un +1 à son score de combat (10.4).*

## 2.3.2 Bases

Certaines zones maritimes ont des symboles de base imprimé, représentant les installations sur des masses terrestres trop petites pour compter comme une zone.

Les bases commencent le jeu soit par un pouvoir spécifique. (indiqué par une rondelle) ou sans propriété (pas de rondelle). La propriété d'une base peut changer en raison d'une capture de base. (9.4.2), mais les bases ne sont jamais créées ou détruites (exception : bases britanniques spéciales, 2.3.3).

IMPORTANT : La propriété d'une base ne fournit pas le contrôle de la zone maritime dans laquelle se trouve la base. Les zones maritimes ne sont jamais contrôlées ; une base permet simplement aux unités d'occuper une zone maritime.

***Note de conception:*** *Les bases ne sont pas des emplacements distincts. Ils sont simplement des symboles / marqueurs qui permettent aux unités de rester dans les zones normalement interdites.*

Il existe deux types de base : les bases aériennes et les bases navales. Une base aérienne (symbole d'aérodrome) fait de cette zone un aérodrome. Cela permet à une unité aérienne amie d'occuper sa zone, et alors que belligérantes permet a une armée de l'air stratégique amicale à d'occuper chaque zone maritime adjacente (7.1.2).

Une base navale (symbole d'ancre) fait de sa zone un port. Cela permet à une unité navale amie d'occuper sa zone. Si elle devient belligérante, une unité navale amie peut occuper chaque zone maritime adjacente (7.1.2). Une unité belligérante sous-marine peut occuper une zone maritime à deux zones maritimes de distance d'une base navale.

***Note de conception :*** *Chaque base navale comprend également une base aérienne. Base.*

La présence d'une unité logistique (7.1.4) augmente les limites d'occupations d'une zone avec une base.

## 2.3.3 Bases britanniques spéciales

Dans certains scénarios, le Royaume-Uni a des bases navales dans les pays tels que Guangdong, Java et en Espagne. Ces bases n'assurent pas le contrôle du pays, mais permettent de positionner des unités dans ces bases (5.1). Comme les autres bases navales, elles permettent aux unités admissibles d'occuper le pays (et les zones adjacentes si belligérantes) , tant que le pays associé reste incontrôlé.

***Note de conception :*** *Ces bases représentent Hong Kong, Sarawaak et Gibraltar, respectivement. Gibraltar est sur la côte sud de l'Espagne (2.2.1). Contrairement à de nombreux jeux de la Seconde Guerre mondiale, Gibraltar ne limite pas les déplacements de l'ennemi entre l'océan Atlantique et la mer Méditerranée.* Les bases britanniques spéciales ne peuvent pas être capturées, mais sont au contraire retirées du jeu si une opération de capture de base est réussie contre cette zone (9.4.2). Si une autre puissance démocrate prend le contrôle d'un pays avec une base britannique spéciale, la limite normale d'occupation (7.1) s'applique toujours - ces bases permettent simplement à des unités amies du Royaume-Uni d'occuper la zone même s'ils ne sont pas alliés entre eux. Si un pays avec une base britannique spéciale est attaqué, ignorez toutes les unités britanniques dans la zone si le Royaume-Uni n'est pas à guerre avec la puissance attaquante (l'attaque compte toujours comme une provocation due à l'intérêt britannique, 5.2.3). Si un adversaire prend le contrôle du pays, enlever la base et toutes les unités amies qui s'y trouvent doivent immédiatement retraiter (10.10).

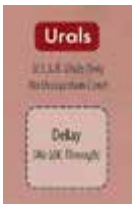
## 2.3.4 Flèches de passage

Une flèche noire relie deux zones divisées par un détroit ou un autre corps étroit de de l'eau. Les zones sont adjacentes à toutes fins utiles. Attaquer à travers un détroit donne au défenseur+1 à leur score de combat (10.4). Une flèche noire permet également un mouvement naval, entre un mélange zone mixte et une zone côtière adjacente (7.2.2). Une flèche bleue croisée avec des icônes d'avion indique deux terrains non adjacents ou zones mixtes qui peuvent permettre des opérations aériennes. Les zones sont adjacentes pour le mouvement (7.2.3) et le soutien (10.2) des unités aériennes seulement.

***Exemple*** *: Le Siam n'est pas adjacent au golfe du Bengale pour les raisons suivantes la frontière rouge infranchissable, mais les forces aériennes peuvent voler depuis Java au Siam de l'autre côté de la frontière infranchissable grâce au flèche de croisement bleu.*

.

## 2.3.5 Boîtes de délai




Les zones suivantes contiennent une **DELAY BOXES** :

- Californie
- Afrique du Sud
- Oural

Les unités en mouvement doivent s'arrêter lorsqu'elles entrent dans une zone avec uneCase de délai et ne peuvent plus bouger pendant cette action.Placez temporairement de telles unités dans la boîte de délai

comme aide mémoire à la fin de l'action, déplacez-les dans la zone de destination.Une ligne de communication (4.3) ne peut être tracée que vers
ou hors d'une zone avec une boîte de retard, pas à travers.

## 2.3.6 Connecteurs de carte

Un connecteur de carte relie deux zones sur des cartes différentes
cartes. Les zones qui partagent un connecteur de carte sont adjacentes à toutes fins utiles. Une carte peut être traversé par la terre et par l'air s'il est équipé d'un connecteur est un cercle blanc, par mouvement naval s'il s'agit d'un bleu clair ou les deux si moitié blanche et moitié bleue.
Chaque connecteur possède une lettre d'identification :

- À : Relie Washington DC (Europe) et la Californie (Pacifique).
- B : Relie l'Oural (Europe) et la Sibérie (Pacifique).
- C : Connecte la Perse (Europe) et l'Inde (Pacifique).
- D : Relie la mer d'Arabie (Europe) et l'océan indien(Pacifique).

## 2.3.7 Résistance

Chaque pays a une valeur de résistance comprise entre zéros à deux, représentés par le nombre d'icônes poings rouges dans le pays. Si un pays n'a pas d'icônes de résistance, sa résistance est nulle. Les zones contenant un cube neutre (2.4.5) ont toujours une résistance de 1. Lorsque nécessaire, il faut soustraire la valeur de résistance d'un pays du résultat d'une tentative d'influence diplomatique à son encontre (6.3).La résistance ne s'applique pas lors d'une opportunité diplomatique (5.7).

## 2.3.8 Ressources

Les puissances collectent les ressources pendant la production (4.4.2) et les convertissent en constructions ou en offensives.Il existe quatre types de ressources :

- Les ressources naturelles sont la valeur par défaut, n'ayant pas des règles spéciales supplémentaires.

- Les ressources industrielles fournissent l'engagement offensif (6.4.2) et offensif de guerre (4.7). Ils servent également de sites de production (2.3.9).
- Les ressources limitées sont représentées par des marqueurs avec un nom de zone. Ils sont collectés une fois puis retirés du jeu (4.4). Une ressource limitée peut être naturelle ou industrielle.

- Les ressources spéciales sont des marqueurs (mais ne sont pas limité), l'Union soviétique met en œuvre ce qui suit et fonctionnent comme des ressources industrielles (12.3.1).

## 2.3.9 Sites de production

Un site de production est une zone nationale détenue par sa puissance d'origine qui contient une ressource industrielle (exception :les ressources limitées ne font pas d'une zone un site de production), même si elle est endommagée par un bombardement stratégique (9.5.2). Zones contenant des ressources soviétiques spéciales sont également produites (12.3).
***Exemple** : La Lombardie est un site de production pour l'Italie. Si le*
*les ressources limitées de Rome sont en jeu, cela ne fait pas de Rome un site de production pour l'Italie.*
***Exemple** : Si Paris est conquise par les Allemands, le site de production ne produit pour*
*aucune puissance, puisqu'elle n'est pas contrôlée par son propriétaire d'origine (c.-à-d. la France).*
*Un site de production agit comme un point d'origine lorsque sa puissance*
*place des unités nouvellement construites (3.7) ou trace une ligne de communication (4.3).*

### 2.3.10 Terrain restreint

Un symbole de terrain restreint bloque les lignes de communication (4,3) qui traversent une telle zone, et réduit les limites d'occupation (7.1) dans la zone.
Le mouvement (7.2.1) n'est pas affecté par le terrain restreint.
Les effets d'un terrain restreint sont annulés par une unité amie.
Logistique (7.1.4).
***Exemple** : L'Afrique du Nord est un terrain à la fois hostile et restreint.*

## 2.4 Jetons et cubes

Chaque puissance dispose d'un jeu de jetons et de cubes en bois dans sa couleur. Le nombre de pions et les cubes ont une limite différente pour chaque nation ; vous ne pouvez pas en faire plus ou leur substituer d'autres morceaux si vous n'en avez plus. Les jetons d'infanterie et ressource beige sont neutres et n'appartiennent à aucune puissance.
Les pions sont divisés en unités et marqueurs. Les unités représentent les différentes forces militaires qu'une puissance utilise pour projeter sa force dans le monde entier. Les marqueurs représentent des concepts abstraits, de l'information sur l'état du jeu ou servant d'aide mémoire. Reportez-vous au Guide des jetons(section H du livret de jeu) pour une liste complète des types de jetons.

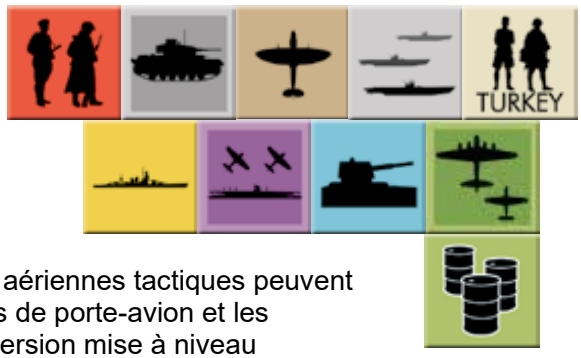
### 2.4.1 Cubes de puissance

Les cubes d'une puissance sont utilisés pour indiquer le contrôle d'une zone (2.2.4), des actions politiques ratées (5.4), des alliances (6.1), et les guerres (6.2). L'ensemble des cubes d'une puissance est toujours disponible pour l'utilisation.

### 2.4.2 Unités

Il y a plusieurs types d'unités dans Cataclysm, divisées en quatre classes, comme indiqué dans le Guide des pions.

- Une unité terrestre est une armée d'infanterie, un char d'assaut, forteresse ou armée mineure(2.4.4).
- une unité navale est une flotte de surface, porte-avion, ou pack sous-marin.
- Une unité aérienne est une force aérienne tactique ou une force aérienne stratégique.
- Une unité logistique ne se bat pas, mais fournit d'autres avantages (7.1.4).




Les armées d'infanterie, les flottes de surface et les forces aériennes tactiques peuvent être mis à niveau pour devenir: armées de chars, les flottes de porte-avion et les forces aériennes, respectivement (3.7.3). Une unité et sa version mise à niveau sont sur deux côtés du même compteur.
Lorsque les règles font référence à une armée, à une flotte ou à une force aérienne, ils se réfèrent à la fois aux versions régulières et aux versions améliorées de telles unités. Une version améliorée d'une unité conserve toujours les capacités de la non-mise à niveau correspondante version. La quantité des unités disponibles à une puissance à tout moment dans le jeu est ce qui se trouve dans la réserve de force (**AVAILABLE FORCE POOL**) (4.1.2).

### 2.4.3 Marqueurs de puissance

Les drapeaux d'une puissance (5.2), les offensives (8.1), les ressources (2.3.8), et les bases (2.3.2) sont conservés dans la case **AVAILABLE MARKERS** sur sa carte de statut lorsqu'ils ne sont pas utilisés. Ils ne comptent pas dans le calcul de la limite de la **AVAILABLE FORCE POOL(**4.1.2). Si un événement ou une

règle affirme de retourner un pion dans la réserve, faire bien attention de le mettre dans la bonne case de réserve. Notez que le symbole pouvoir des marqueurs de ressources sont sur le dos de ses marqueurs offensifs. Les marqueurs de mise à niveau d'une puissance (3.7.3) sont hors jeu jusqu'à ce qu'il soient ajouté aux **force pool** de de la puissance (4.1.2). Les marqueurs **EFFECTIVENESS**(efficacité), **STABILITY**(stabilité) et de **victory** d'une puissance sont gardé sur les pistes correspondantes sur l'écran d'enregistrement (2.5), tandis que le marqueur **Commitment** (engagement) indique le niveau d'engagement sur la carte de statut de la puissance. Le marqueur **Home Front** d'une puissance (3.7.6) commence chaque tour dans la **coupe d'action** (2.9). Certaines puissances ont des marqueurs supplémentaires pour indiquer des ressources spéciales, ou pour agir comme aide-mémoire pour les règles spéciales(12.0).

## 2.4.4 Armées Mineures

Certains pays ont une armée mineure pour la défense. Une armée mineure ne peut pas bouger, attaquer ou reculer, mais compte dans la limite de l'occupation de son territoire (7.1). Les armées chinoises (11.4.1) sont également des armées mineures à toutes fins utiles, mais ont des capacités augmentées. Une armée mineure ne peut pas être enlevée volontairement par un joueur ou une puissance.

## 2.4.5 Cubes neutres

Les cubes neutres (blancs) sont utilisés pour marquer une zone nationale ou zone colonie qui ne sont pas contrôlées en raison de la reddition (5.5.4) ou lors d'une guerre civile (11.1). Une zone avec un cube neutre est traitée comme un pays incontrôlé avec une résistance de valeur **1 (2.3.7).**

## 2.4.6 Marqueurs neutres

En plus des compteurs associés à des puissances spécifiques, Cataclysm comprend plusieurs types de compteurs utilisés soit avec des pays incontrôlés ou pour toutes les puissances.

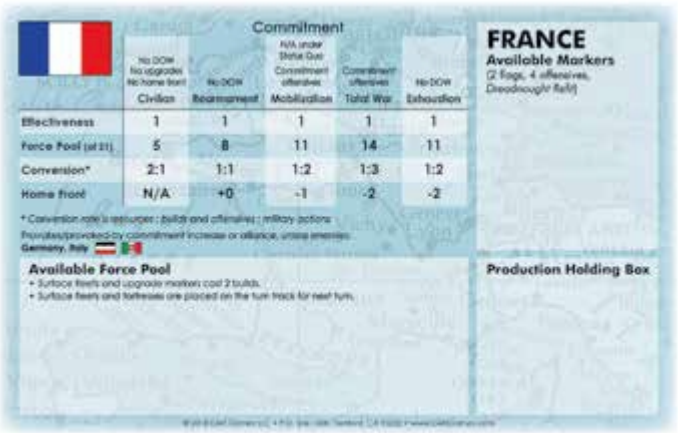
## 2.5 Table des pistes

Il y a plusieurs pistes et affichages inclus sur une feuille pour enregistrer les états de puissance et de jeu individuels.

- **Piste d'efficacité** et **piste de Reserve Trac**k: cette piste combinée tient le registre de l'efficacité politique (5.3) de chaque puissance, et contient les pions tenus en réserve par les puissances (3.4).
- **Boîtes d'action politique ratées**: ces cases tiennent le registre des tentatives d'action politique qui ont échoué (5.4) et sont éligibles à un bonus sur leurs prochaines actions politiques du même type.
- **Affichage politique**: Cet affichage triangulaire enregistre l'existence de guerres (5.6.3) et d'alliances (6.1) entre puissances.
- **Piste de stabilité**: cette piste enregistre à quel point une puissance est proche s'effondrer (5.5.2). Quand la stabilité d'une puissance augmente,déplacez le marqueur vers **Steady**. Quand la stabilité d'une puissance diminue, déplacez le marqueur vers Effondrement.
- **Turn Track**: cette piste enregistre le tour de jeu en cours et agit également comme une boîte de maintien pour les compteurs jusqu'au tour suivant (3.2.1).
- **Piste de point de victoire**: cette piste enregistre les points de victoire de chaque puissance individuelle, ainsi que le total des points pour chaque idéologie (1.7.1).

## 2.6 Fiches d'état de puissance

Chaque puissance est dotée d'une fiche de statut qui contient les informations et les marqueurs disponibles (2.4.3) et la réserve de forces (4.1.2). La carte de statut de puissance permet également de suivre son engagement actuel.
(4.1), qui détermine le taux de conversion de la puissance au niveau de la production. (4.5), la



limite de la réserve de force, l'efficacité (5.3) et la pénalité du front intérieur (5.5.1). La fiche indique également quel adversaire, la puissance provoque et la ou les puissances qui la provoque (elle-même) par la formation d'alliances (6.1) ou l'augmentation de l'engagement(6.4).
Enfin, la carte de statut comprend une boîte de stockage de production pour faciliter l'organisation lors de la phase d'administration. (3.2)

## 2.7 Tables de crise

Les tables de crise sont utilisées pour résoudre les événements aléatoires
associés à chaque marqueur de crise pigée aléatoirement dans le bol d'action (3.7.4).

## 2,8 Dés

Cataclysme comprend trois dés à six faces pour chaque idéologie : noir pour le fascisme, rouge pour le communisme, et bleu pour la démocratie. Il y a quatre règles de base dans Cataclysme concernant tous les jets de dé (exception : les événements de crise) :

- Lorsque vous lancez plus d'un dé, ne comptez que le dé le plus élevé, puis appliquez tous les bonus ou pénalités.
- Si plus d'un 6 est obtenu, le résultat non modifié est 6.
Ajoutez 1 pour chaque tranche supplémentaire de 6 roulés (p. ex., trois 6 donne un
résultat de 8).
- Le résultat minimum modifié de tout jet de dé est de 1. (exception : essais de stabilité du front intérieur 3.7.6)
- Si une puissance doit lancer un dé et qu'il est requis par un effet de perdre un dé (c'est-à-dire qu'il serait réduit à zéro), appliquez plutôt une pénalité de -1 au résultat. Les circonstances peuvent dicter l'application de bonus ou de pénalités au jet de dé. Ces modificateurs sont toujours appliqués au résultat et non à un dé spécifique.

***Exemple** : L'Allemagne lance trois dés pour une action politique,
il obtient 3, 6 et 6. Le résultat du jet de dé est 7 (6 avec un +1 pour
le second 6).*
***Exemple**: Un pays sans garnison se défendant contre
une attaque ne lance qu'un seul dé. Si l'attaquant a également une supériorité char d'assaut
le défenseur perd normalement un dé; dans ce cas-ci,
le défenseur appliquerait plutôt –1 au résultat du dé.*

## 2.9 Gobelet d'action

La coupe d'action contient tous les pions devant entrer en jeu pour un tour donné. Pendant la phase d'action, les pions dans la tasse sont mélangés puis tirés au sort, un par un. Vous aurez besoin d'un contenant large et opaque. (tel qu'une tasse à café vide, un crachoir, ou une douille d'obus d'artillerie usée) pour servir de coupe d'action. Il est interdit d'inspecter ou de vider la tasse d'action. Sauf lorsque vous vérifiez si le tour se termine en cours de route de Mort subite (3.7.5).

# 3.0 Séquence de jeu

Il y a trois phases à chaque tour qui dure deux ans, phase administration, phase d'action et une phase finale,effectuée dans cet ordre.

## 3.1 Ordre de jeu

Chaque fois que les règles ordonnent aux pouvoirs d'exécuter un jeu
dans l'ordre, cet ordre est déterminé en comparant
leur efficacité (5.3), soit en diminuant l'efficacité
(du plus haut au plus bas) ou pour accroître l'efficacité.
(du plus bas au plus haut). Lorsqu'il s'agit de résoudre les problèmes d'égalité dans le cadre de l'ordre d'efficacité décroissante, les fascistes passent avant les communistes,

qui précèdent les Démocraties. Pour les cas d'efficacité accroissant l'ordre est: les Démocraties passent avant les communistes, qui précèdent les fascistes. Si deux puissances d'une même idéologie sont à égalité, leur(s) joueur(s) peut résoudre l'ordre comme ils en conviennent. S'ils ne peuvent pas être d'accord, déterminer au hasard.
***Note de conception :*** *La piste d'efficacité/réserve est subdivisée comme suit pour refléter l'ordre de l'effic*acité, en donnant aux joueurs un indice visuel de priorité.

## 3.2 Phase d'administration

Les étapes de la phase d'administration se déroulent comme suit
**1.** Distribuer les pions de piste de tour (**TURN TRACK**) (3.2.1)
**2.** Gain de drapeaux (3.2.2)
**3.** Production (4,2)
**a.** collecter les ressources (4.4), y compris par transfert (4.4.1)
**b.** Convertir les ressources à l'aide du ratio indiqué pour chaque puissance(4.5)
**c.** Construction d'unités (4,6)
**d.** Gagner des pions offensifs de guerres (4.7)
**e.** Réparer les ressources endommagées (4,8)
**4.** Disposition finale du pion dans la production holding box production de chaque puissance (3.2.4)

## 3.2.1 Distribution des pions de piste de tour

Les pions du tour actuel de la piste de tour sont distribués. Placer les pions: **crise, front intérieur** et les **civils war resolution** dans la tasse d'action. Ensuite, placez tous les pions de puissances dans la production holding box de la puissance associée. N'enlevez pas le marqueur de Tour ou le marqueur Global War de la piste de tour.

IMPORTANT : Si le marqueur **Global War** est sur le tour en cours, la partie est terminée à la fin de ce tour.

## 3.2.2 Gain de drapeau

Chaque puissance gagne un drapeau (**FLAG**) (sous réserve des exceptions suivantes ci-dessous) à partir de leurs marqueurs disponibles. Les drapeaux gagnés sont placés dans la **production holding box** de la puissance. Les exceptions suivantes peuvent s'appliquer :

- L'Allemagne gagne deux drapeaux sous **Night of the Long Knives** *(*12.1.1).
- L'Italie peut choisir le drapeau spécial Il Duce s'il est disponible (12.1.2).
- Alors que si l'Union soviétique est en posture de réformes militaires (12.3), elle ne gagne ce drapeau qu'aux prix d'un un test de stabilité.
- Tant que le **statu quo** est en vigueur (12.2), la France et /ou le Royaume-Uni n'acquiert ce drapeau qu'au prix d'un essai de stabilité, et les États-Unis ne peut pas gagner ce drapeau.

***Note de conception :*** *Les activités politiques des démocraties sont très limitées en temps de paix. Chaque drapeau obtenu à partir d'une provocation devrait être utilisé judicieusement jusqu'à ce que le pion « **Le statu quo** » soit terminé.*

## 3.2.3 Production

Chaque pouvoir dans l'ordre croissant d'efficacité collecte ses ressources (4.4.2) et les convertit en construction ou en pions offensifs (4.5). Les constructions sont dépensées immédiatement pour fabriquer de nouvelles unités (8.3) et les pions offensifs sont utilisées dans la phase d'action pour déplacer et /ou attaquer avec des unités en jeu. Tous les productions et les choix sont de notoriété publique. Une puissance belliqueuse (5.6) peut également gagner des pions offensifs de guerre (4.7) pendant la production. Les unités construites et les pions offensifs sont placés dans la boîte de production de puissance. Une description étape par étape détaillée du processus de production est expliqué au:(4.2).

***Note de conception:*** *Les joueurs peuvent accepter de réaliser leur production simultanément pour accélérer le jeu.*

## 3.2.4 Distribution finale des compteurs de production

Chaque puissance peut garder en réserve (3.7) un seul pion de leur **Production holding box**.

IMPORTANT: Tous les autres pions d'une nation dans la **Production holding box** (drapeaux, offensives, unités ou marqueurs) sont ajouté à la coupe d'action.

Les ressources ne sont jamais placées dans la coupe d'action. Tous les pions ressources non convertis ou placés en réserve à la fin de la phase d'administration sont retournés à la boîte **Available force pool.**

## 3.3 Phase d'action

Dans la phase d'action, les pions sont joués un à la fois, soit à partir de la réserve, soit au hasard de la tasse d'action. Le joueur ayant le score le plus bas (1.7.1) est responsable de pions à tirer pendant tout le tour.

***Note de conception :*** *Les joueurs peuvent accepter que n'importe qui tire au sort, mais il peut y avoir un léger avantage d'avoir une idée du nombre de pions qu'il reste*.

Chaque fois qu'un pion doit être tiré de la coupe d'action (même au début de la phase d'action) toute puissance éligible peut interrompre (3.5) pour devancer ce tirage au sort avec un pion de leur réserve (3.4).

Une fois que tous les pouvoirs admissibles refusent d'interrompre, un seul est tiré de la tasse d'action et résolu comme suit :

- Les drapeaux, les offensives, les unités ou les marqueurs de mise à niveau sont soit joués immédiatement, mis en réserve ou rejetés par la nation qui lui est associée.
- Les marqueurs **Crise, home front** ou **Civil War Resolution** sont résolue immédiatement. Une fois résolues, placez-les sur le prochain tour de la piste **turn track** - ils retourneront dans la tasse d'action au début du tour suivant. Continuez de cette façon jusqu'à ce qu'un marqueur de crise soit tiré pendant la Mort subite (3.7.5).

IMPORTANT :Les puissances ne peuvent pas effectuer ou tenter une action politique qui, si elle réussit, n'entraînerait pas de changement dans l'état du jeu. Par exemple, tenter de faire de la propagande alors que la stabilité est stable, ou déclarer la guerre alors qu'il n'existe pas de puissances cibles légales.

## 3.4 réserve

Chaque puissance peut garder: un drapeau, une unité, une offensive, une ressource, ou marqueur de mise à niveau sur la piste de réserve comme réserve. Le marqueur ou pion réservé est conservé dans la même ligne sur la piste que le marqueur d'efficacité de la nation. Une nation donnée ne peut jamais avoir plus d'un marquer en réserve à la fois (indépendamment du type).

Un marqueur de ressource en réserve est détenu pour une utilisation potentielle pendant le tour suivant la production. Tous les autres compteurs dans la réserve peuvent être utilisés pour interrompre (3.5).

Chaque fois qu'une puissance gagne un marqueur éligible (y compris l'un tiré de la tasse d'action), il peut être placé dans la réserve. Si le pouvoir avait déjà un marqueur en réserve lorsque cela se produit, le compteur remplacé est immédiatement rejeté (3.6).

## 3.5 Interruption

Immédiatement avant que le marqueur ne soit tiré de la tasse, toute puissance peut interrompre en jouant leur pion en réserve (3.4). Si plus d'une puissance veut interrompre? Différents pouvoirs peuvent toutefois s'interrompre l'un après l'autre, mais la priorité est accordée par ordre décroissant d'efficacité (5.3), cependant, une idéologie ne peut jamais agir deux fois de suite par interruption. Un pouvoir ne peut pas interrompre si un marqueur

appartenant à n'importe qu'elle puissance dans son idéologie (y compris elle-même, y compris un marqueur front intérieur) était le dernier à être tiré de la coupe ou à jouer d'une réserve dans ce tour.

***Exemple**: Italie (Eff 1) et Royaume-Uni (Eff 2) ont un marqueur en réserve. Le Royaume-Uni est plus efficace que l'Italie, R-U peut donc interrompre d'abord, ou refuser et attendre de voir si l'Italie veut interrompre, si l'Italie veut l'interrompre, le Royaume-Uni peut changer d'avis et interrompre d'abord, puis après que l'action du Royaume-Uni soit résolue, l'Italie pourrait à nouveau décider d'interrompre ou non.*

## 3.6 Rejeter

Une puissance peut rejeter son pion lorsqu'elle est tirée de la coupe d'action. Placez le marqueur dans les emplacements prévus à cet effet tels que **force pool** (4.1.2) ou la case **available markers box** (2.4.3). Les marqueurs Crise, Front intérieur et Résolution de la Guerre civile ne peuvent pas être rejetée.

## 3.7 Résolution des unités et des marqueurs

Lorsque le pion d'une puissance est tiré, le joueur a le choix entre jouer le pion, le mettre en réserve, ou le rejeter (exception : marqueur de Front intérieur).

## 3.7.1 Résolution d'un drapeau ou d'une offensive

Lorsqu'un **drapeau** est joué, son pouvoir exécute une action politique (6.0).
Lorsqu'une **offensive** est jouée, sa nation exécute une ou plusieurs actions militaires (8.0).

## 3.7.2 Résoudre une unité

Lorsqu'une unité est jouée, sa nation doit la placer sur un site de production. (2.3.9) sur son côté régulier, non modernisé. Les unités navales doivent être placées dans une zone d'attache côtière pour sur lequel un site de production peut tracer une ligne de communication (LOC, 4.3). Si l'unité n'a pas de zone légale pour le placement, le pouvoir doit choisir de la mettre en réserve ou sur la piste de tour pour le prochain tour. La puissance peut alors immédiatement effectuer un déploiement (8.4) pour cette seule unité.

## 3.7.3 Résolution d'une mise à niveau

Les marqueurs de mise à niveau sont utilisés pour améliorer les unités existantes. Lorsqu'une mise à niveau est jouée, sa puissance trace une LOC jusqu'à une zone contenant une de ses unités du type, puis retourne cette unité à son côté amélioré (armée de chars, porte-avion ou force aérienne stratégique). Renvoyer le marqueur mise à jour dans le **available force pool** de la nation. Si aucune unité n'est éligible pour la mise à niveau, le marqueur de mise à niveau doit être placé en réserve ou sur la piste de tour du prochain tour.

## 3.7.4 Résoudre une crise

Quatre marqueurs de crise sont placés dans la tasse d'action pendant la phase d'administration à chaque tour. Les trois premières lors d'un tour qu'une crise marqueur est tiré, lancez deux dés, lisez-les comme ceci :{plus haut dé} - {plus bas}, et consultez la bonne table de crise. Utilisez la table de guerre si le statut est Guerre limitée ou globale (5.6.3); sinon, utilisez la Table de temps de paix.

***Exemple**: Lorsque le premier marqueur de crise est pigé, le joueur lance un 2 et un 4. Ceci serait lu comme 4–2 sur la table de crise appropriée.* Une fois le marqueur de crise résolu, placez-le au prochain tour de la piste de tour.

### 3.7.5 Mort subite

Après que le troisième marqueur de crise soit tiré dans un tour, retournez le marqueur Tour sur le côté Mort subite. Lorsqu'un marqueur de crise est pigé par la suite, ne lancez pas pour un événement – à la place, vérifier si la phase d'action est terminée. Videz le contenu de la tasse d'action. Chaque puissance compare le nombre de ses propres compteurs vidés de la tasse au nombre ci-dessous en fonction de son engagement actuel (4.1). Si un pouvoir répond aux critères ci-dessous, la phase d'action se poursuit.

| |
|---|
| • Civil ou réarmement: 2 compteurs ou plus. |
| • Mobilisation ou épuisement: 3 compteurs ou plus. |
| • Guerre totale: 4 pions ou plus. |

Si la phase d'action se poursuit, renvoyez tous les compteurs restants, plus un marqueur de crise, dans la coupe d'action et continuer à jouer. Le marqueur de tour reste sur son côté mort subite. Si aucune puissance ne répond aux critères, la phase d'action se termine ...passer à la phase finale (3.8).

***Exemple**: Le quatrième marqueur de crise est tiré avec les éléments suivants : les marqueurs restant dans la coupe d'action: 1 français, 2 britanniques, et 3 allemand. L'engagement de la France est le réarmement; son marqueur restant ne suffit pas pour permettre au tour de continuer. L'engagement du Royaume-Uni est la mobilisation; ses 2 jetons restants ne suffisent pas non plus pour mettre fin à la partie. Ensuite, l'engagement de l'Allemagne est également une mobilisation; ses 3 pions restants répondent à l'exigence de continuer le tour. Le marqueur de crise est renvoyé à la coupe d'action et le tour continue.*

### 3.7.6 Home Front (Front intérieur)

Lorsque le marqueur de Front intérieur d'une puissance est tiré, il doit immédiatement mener un **home front stability test** (5.5.1) sauf si son engagement (4.1) est actuellement civil. Ensuite, la puissance peut effectuer une action de déploiement (8.4). Quand le marqueur de **Home Front** soviétique est tiré, le joueur soviétique peut changer sa Posture (12.3.1) s'il ne l'a pas fait ce tour-ci. Ensuite, placer le marqueur Home front sur la prochaine case de la piste de tour.

### 3.7.7 Résolution sur la guerre civile

Lorsque le marqueur Résolution de guerre civile est pigé, toutes les guerres civiles en cours sont résolues(11.3), y compris la guerre civile chinoise (11.4.5).Ensuite, placez le marqueur Résolution de la guerre civile sur le prochain tour de la piste de tour.

### 3.8 Phase de fin

Vérifiez immédiatement si le jeu se termine (1.6). Si le jeu ne se termine pas, tous les pions restants dans la tasse action sont résolues (si présentes) dans la séquence suivante.

**1.** Résolvez le marqueur de résolution de guerre civile.
**2.** Résolvez tous les marqueurs Home Front, en ordre croissant 1→3 d'ordre d'efficacité.
**3.** Placez les drapeaux, les offensives, les unités et les marqueurs de mise à niveau dans la case de **production holding box** de la puissance associée.
**4.** Les puissances transfèrent leur réserve, le cas échéant, à leur **production holding box**
**5.** Retourné sur la face avant les marqueurs,commit ,effect et posture soviétique, si nécessaire.
**6.** Retournez le marqueur mort subit sur le côté normal, avancez-le jusqu'à la case suivante sur la piste de tour et commencez un nouveau tour.

## 4.0 Économie

Pendant la production, les puissances collectent les ressources des zones qu'ils contrôlent, puis les convertis soient en construction ou soient en offensives.

## 4.1 Commitment (Engagement)

La capacité d'un pouvoir à produire du matériel pour la guerre est régie par son engagement, une mesure de la partie de son économie axée sur la guerre. L'engagement d'un pouvoir détermine son **Effectiveness** (efficacité politique), ses **Force Pool** (limites de forces) et son niveau **Home front,** indiqué sur sa carte de statut. L'engagement ne peut être qu' augmenté, se déplaçant vers la droite. Quand l'engagement d'un pouvoir change, sa nouvelle **Force Pool** et le taux de **conversion** prennent effet immédiatement. Un résumé des effets du jeu pour chaque niveau d'engagement est fourni ci-dessous:

### Civil

- Chaque deux ressources sont converties en une construction matérielle (2: 1).
- Au lieu de cela, chaque ressource pourrait être convertie en une offensive.
- Deux offensives jouées ensemble fournissent une action militaire (2:1) ; une offensive doit provenir de la réserve de cette puissance (3,4), l'autre de la coupe d'action.
- Aucun test de stabilité **Home Front**.
- Pas de **déclaration de guerre**.
- Aucun marqueur de mise à niveau dans la **Force Pool**.

### Réarmement

- Chaque ressource se convertit en une construction (1: 1) ou une offensive.
- Les offensives jouées fournissent une action militaire (1:1).
- Aucun modificateur sur les tests de stabilité **home Front**.
- Pas de déclaration de guerre.

### La mobilisation

- Chaque ressource convertie en deux constructions matérielles (1: 2) ou une offensive.
- Les offensives jouées fournissent deux actions militaires (1: 2).
- –1 pénalité sur les tests de stabilité **home Front**.

### Guerre totale

- Chaque ressource convertie en trois constructions matérielles (1: 3) ou une offensive.
- Les offensives jouées fournissent trois actions militaires (1: 3).
- –2 pénalités sur les tests de stabilité **Home Front**.

### EXHAUSTION OU Épuisement

- Chaque ressource convertie en deux constructions matérielles (1: 2) ou une offensive.
- Les offensives jouées fournissent deux actions militaires (1: 2).
- –2 pénalités sur les tests de stabilité **Home Front**.
- Pas de déclaration de guerre.

### 4.1.1 EXHAUSTION (OU Épuisement)

Quand un pouvoir s'effondre (5.5.2) lors de la mobilisation ou lors de guerre totale, déplace son engagement directement à **EXHAUSTION**. L'épuisement n'est pas une augmentation d'engagement à quelque fin que ce soit. C'est une condition permanente et ne peut être empêché ou atténué de quelque manière que ce soit.

### 4.1.2 force pool (Pool de force)

La **force pool** d'une puissance inclut tous ses marqueurs unités ou marqueur upgrade actuellement disponibles ou en jeu. Le nombre total de ces unités et marqueurs se trouvent sur la carte, dans la coupe d'action, et/ou non-construite sur la carte de statut est limitée par la limite du pool de forces; qui dépend de son engagement comme indiqué sur la carte de statut de la nation. Quand un pouvoir augmente son engagement, il ajoute immédiatement (ou soustrait) ses unités ou marqueurs de mise à niveaux jusqu'à ce que la nouvelle limite de pool de force soit atteinte. La nature exacte des unités ou des marqueurs ajoutés ou supprimés est à la discrétion du joueur. Les compteurs ajoutés sont placés dans la **available force pool** ou la **available markers boxes**. Les compteurs supprimés peuvent provenir de n'importe quel endroit - sur la carte(s), dans la tasse d'action ou de sa carte de statut.

***Exemple**: l'Allemagne augmente son engagement de la **mobilisation** jusqu'à **guerre totale.** Il peut ajouter quatre nouvelles unités ou marqueurs mis à niveau à son pool de force (16 → 20). Lorsque son engagement devient **épuisement**, il devra retirer quatre unités ou marqueurs mis à niveau.*

Les unités inutilisées et marqueurs de mise à niveau ne faisant pas partie du pool de force d'une puissance sont hors-jeu et devraient être conservés loin des cartes de statut pour éviter des erreurs.

## 4.2 Séquence de production

Dans l'ordre croissant d'efficacité (1→3), chaque puissance résout sa production comme suit:

**a.** Collecte des ressources (4.4), y compris par transfert (4.4.1)
**b.** Convertion des ressources (4.5)
**c.** Construire des unités (4.6)
**d.** Gain de marqueurs d'offensives de guerre (4.7)
**e.** Réparer les ressources endommagées (4.8)

## 4.3 Ligne de communication (LOC)

Une **ligne de communication** (LOC) doit être tracée dans les circonstances suivantes:

| |
|---|
| • Pour placer une unité navale (3.7.2). |
| • Pour jouer un marqueur de mise à niveau (3.7.3). |
| • Pour collecter une ressource (4.4.2). |
| • pour un gain de marqueur d'offensives d'engagement (commitment offensives) (6.4.2). |
| • Déterminer l'état de ravitaillement pendant une opération (9.6). |
| • Pour intervenir dans une guerre civile (11.2). |

Une LOC est tracée depuis un site de production (2.3.9) vers la zone désignée. Elle peut passer par un nombre illimité de zones, à condition que chaque zone soit au moins l'une des suivantes:

• une zone terrestre amicale (comprenant la cible d'une action d'intervention, 8.5).
• Une zone mixte non contrôlée par une puissance ennemie.
• Une zone de mer vide d'unités navales ennemies ou de forces aériennes stratégiques ennemies.

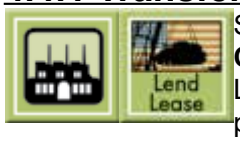
Si la nation qui fait une LOC est belligérante, toute zone maritime ou zone mixte non amicale doit être à au moins deux zones d'un port ami (2.2.2).

Une LOC peut être tracée jusqu'à une zone restreinte ou sortir d'une zone restreinte, mais pas à travers. (2.3.10) Même chose pour une zone de boîte de délai(2.3.5). Les zones mixtes restreintes ne bloquent pas les LOC.
***Exemple**: Si le Japon contrôle Bornéo, ils peuvent collecter la ressource de Bornéo à travers les Philippines aussi longtemps que le Japon et les États-Unis ne sont pas des ennemis.*
*Exemple: Une ressource de Moscou sous contrôle allemand ne peut pas être collecté par l'Allemagne, car il est entouré de restrictions zones terrestres.*

## 4.4 Ressources et production

Une zone avec un symbole de ressource imprimé (2.3.8) produit une ressource à chaque tour pendant la production pour la nation qui la contrôle. Des marqueurs de ressources limités dans une zone peuvent être collectés par le contrôleur de cette zone. Quand un marqueur de ressource limitée est collecté, retirez-le du jeu. Une zone de ressources avec un marqueur de dégâts (de bombardement stratégique, 9.5.2) ne produit pas de ressource.
Les marqueurs de dommage sont retirés en fin de production (4.8).

### 4.4.1 Transfert de ressources



Seuls les États-Unis peuvent transférer des ressources: obligatoire via le **US-Japan Commerce** (12.1.3), ou volontairement par prêt Bail (12.2.2).
Lorsque les États-Unis transfèrent une ressource, celle-ci est collectée par la puissance réceptrice lors de sa propre production, en traçant une ligne de communication (4.3) depuis une zone nationale des États-Unis jusqu'à un site de production du destinataire. Cependant, c'est la nation récipiendaire qui doit tracé la **LOC.** Traiter les ports des États-Unis et de la nation récipiendaire comme amicale dans le but de tracer la LOC. La ressource transférée compte pour les offensives de guerre (4.7) s'il s'agit d'une ressource industrielle.
***Exemple**: les États-Unis veulent transférer une ressource au Royaume-Uni alors que le Royaume-Uni est en guerre avec l'Allemagne. Si le joueur allemand a des unités en **Islande** et dans la zone **North Atlantic Ocean**, le Royaume-Uni ne pourra pas tracer une ligne de communication, les ressources transférées seront bloquées. Si le Royaume-Uni et l'Allemagne n'étaient pas des ennemis, les unités allemandes ne bloqueraient pas la ressource transférée. Le statut de belligérant des États-Unis n'est pas pertinent.*

### 4.4.2 Collecter des ressources

Une puissance peut collecter une ressource si elle peut tracer un LOC (4.3) à la zone contenant la ressource. Un site de production d'une ressource qui ce trouve sur une zone nationale n'a pas besoin de tracer un LOC. Pour chaque ressource collectée (y compris les ressources limitées), le joueur d'une nation déplace un marqueur de ressource de sa boîte de marqueurs disponibles à sa boîte de production. Si une puissance ne dispose pas de suffisamment de marqueurs de ressources, les ressources excédentaires sont perdues et indisponibles pour la production de ce tour.
***Note de conception:** Les marqueurs de ressources se trouvent à l'arrière de marqueurs offensifs*.
Notez le nombre de ressources collectées qui étaient des ressources industrielles (pour les offensives de guerre, 4.7).
***Note de conception:** Si vous avez du mal à vous souvenir combien de ressources industrielles vous collectez, vous pouvez utiliser des cubes de puissance dans votre boîte de production pour vous aider à garder la trace.*

IMPORTANT: les pouvoirs démocratiques ne peuvent pas collecter de ressources en dehors des régions d'origine (c'est-à-dire des colonies ou les pays contrôlés) pendant que **Status Quo** est en vigueur (12.2).

## 4.5 Conversion

Chaque ressource collectée avec succès peut être convertie soit en un seul marqueur offensif, soit en un nombre variable de constructions en fonction de l'engagement actuel d'une puissance(4.1).

| Niveau d'engagement | construction par ressource |
|---|---|
| Civil | 2 ressources pour 1 construction (2: 1) |
| Réarmement | 1 ressource pour 1 construction (1: 1) |
| Mobilisation | 1 ressource pour 2 constructions (1: 2) |
| Total War | 1 ressource pour 3 constructions(1: 3) |
| Épuisement | 1 ressource pour 2 constructions (1: 2) |

Pour chaque marqueur de ressource dans la production holding box d'une nation, le joueur le retourne sur le coté offensive (en le convertissant en une seule offensive, indépendamment du taux de conversion), ou le laisse du côté des ressources (pour le convertir en construction au ratio ci-dessus).

## 4.6 Construction

La nation compte ses marqueurs de ressources et les multiplie par le nombre de son taux de conversion d'engagement. Le résultat est le nombre de constructions disponibles à dépenser pendant la production (arrondir a l'inférieur). Renvoyer les marqueurs de ressource à la **Available markers box** de la nation.
***Exemple:*** *la France est engagée civilement et compte trois ressources désignées pour les constructions, donnant à la France 3 x ½ = 1 construction.*
La nation utilise ensuite ses constructions pour fabriquer de nouvelles unités et fabriquer des marqueurs de mise à niveau, comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Toutes les constructions non dépensées à la fin de la production sont perdues. Les unités et les marqueurs construits sont sélectionnés à partir du **Available force pool** (pool de forces disponibles (4.1.2), jamais directement de la boite. Les unités construites sont placées dans la boîte **Production holding box** de la nation.

(Exception: les unités de forteresse et de flotte de surface construites doivent être placé au prochain tour de la piste de ).

| Unité | coût | placement |
|---|---|---|
| Marqueur mise à niveau | 2 constructions | Production holding box |
| Flotte de surface | 2 constructions* | Prochain tour du turn track |
| Unité forteresse | 1 construction | Prochain tour du turn track |
| Touts autres unités | 1 construction | Production holding box |

* L'Italie et la France peuvent chacune fabriquer une flotte de surface pour un coût d'une construction en utilisant leur **Dreadnought Refit** marqueurs. Utilisation unique(12.1.2, 12.2.1).
***Note de conception:*** *Les unités et les marqueurs de mise à niveau ne sont jamais placés directement sur la planche lors de la construction.*

## 4.7 Offensives de guerre

Les puissances belligérantes gagnent maintenant un marqueur offensif de leur **Available markers box** pour chaque **ressource industrielle** qu'ils ont recueillie lors de ce tour, même si c'était une ressource limitée. Ces *offensives de guerre* sont placées dans la **Production holding box**. Une ressource d'un tour précédent n'est jamais considérée comme une ressource industrielle pour les offensives de guerre.
***Note de conception:*** *Les marqueurs de ressource qui sont retournés à la* ***Available markers box*** *lors de la construction des unités, deviennent disponible pour les offensives de guerre.*

## 4.8 réparation

Supprimez tous les marqueurs de dégâts (9.5.2) des zones de ressources.

## 5.0 Concepts politiques

La force politique du gouvernement d'une nation est représentée par des marqueurs drapeaux(5.2). Quand une puissance joue un drapeau, il peut tenter une action politique (6.0). Certaines nations ont des actions politiques spéciales que seuls eux peuvent entreprendre (6.8). Les puissances peuvent gagner des drapeaux pendant la phase d'administration (3.2), lorsqu'elles sont provoquées dans une zone de leur intérêt (5.2.3), ou à travers d'autres événements du jeu (5.2.4). Pour réussir une action politique, un pouvoir doit passer un contrôle ou test d'efficacité (5.3) (exception: l'augmentation de l'engagement alors que la nation qui l'augmente est belligérante , 6.4).

## 5.1 Intérêts

Les intérêts d'une puissance ont des limites à ce qu'elle peut obtenir comme drapeau en provocation et où elle peut tenter la diplomatie (6.3). Un pouvoir a des intérêts dans:

| |
|---|
| • Toutes les terres ou zones mixtes qu'il contrôle. |
| • Toute zone (terrestre, maritime ou mixte) adjacente à une zone qu'il contrôle. |
| • Toutes les terres ou zones mixtes d'une même zone maritime à partir de ses zones d'habitation ou de colonie. |
| • Chaque zone où il y a un marqueur d'aide (11.2) ou de l'influence(11.3)-(11.4.5) |
| • Chaque zone où il possède une base (2.3.2). |
| • Chaque zone où son allié a des intérêts (6.1). |

***Exemple**: le Royaume-Uni a des intérêts au Benelux, au Danemark, à Paris, en Bretagne, et la Norvège (à travers la mer du nord de Londres) et intérêts en Irlande, au Portugal et en Espagne (à travers l'Ouest Approches). Les États-Unis ont également des intérêts dans le Guangdong et Jiangsu, à travers la mer de Chine méridionale depuis les Philippines.*

Les zones séparées par des frontières infranchissables rouges (2.2) ne sont jamais adjacentes et les intérêts ne s'étendent pas entre eux. Il est possible que des pouvoirs multiples aient des intérêts dans une zone donnée.

***Exemple**: la France et le Royaume-Uni sont des alliés. Si la France contrôle la Pologne, le Royaume-Uni et la France ont des intérêts en Pologne.*

## 5.2 Drapeaux

Quand une puissance joue un ***drapeau*** (de la coupe ou de la réserve), il peut tenter d'effectuer une seule action politique. Après qu'un drapeau soit joué, il est renvoyé à la **Available markers box** sur le la carte de statut de la nation.

## 5.2.1Disponibilité des drapeaux

Chaque puissance a un nombre fixe de drapeaux. Les drapeaux sont gagnés, joués, puis recyclés et disponibles pour être gagné à nouveau. Les drapeaux disponibles sont conservés sur la fiche de statut dans la zone **Available markers**.

***Exemple**: L'Allemagne a quatre drapeaux pour démarrer le scénario 1933: un en réserve, un dans la tasse d'action et deux sur sa carte statut, disponible pour être gagnée.*

## 5.2.2 Gagner des drapeaux

Quand une puissance gagne un drapeau, il prend un seul drapeau de la zone **Available markers** de sa carte de statut et doit immédiatement le mettre dans la tasse d'action ou en réserve (si pendant la phase d'action) ou dans sa **production holding box** (pendant la phase administrative). Si aucun marqueur n'est disponible, tout drapeau qu'il gagnerait serait perdu.

***Note de conception:*** *essayez de laisser au moins un drapeau disponible, ou vous ne pourrez pas obtenir de drapeaux des actes de vos adversaires!*

## 5.2.3 Drapeaux par provocation

Une ***provocation*** est une action qui entraîne une opposition d'une puissance et qui lui fait gagner un drapeau. Les gains de drapeau par provocation sont cumulables sauf indication contraire.

| |
|---|
| IMPORTANT: Les provocations ne comptent que si les pouvoirs s'opposent, mais pas si les puissances sont ennemi (c'est-à-dire, pas en guerre l'un l'autre). |

Un pouvoir est provoqué quand une puissance adverse fait l'un des éléments suivants

| |
|---|
| • Forme ou rejoint une alliance (6.1), si indiquée sur sa carte statut (maximum d'un drapeau par action). |
| • déclare la guerre à lui ou à son allié (6.2). |
| • Augmente l'engagement (6.4), si indiqué sur sa carte statut. |
| • intervient (11.2) dans une zone où il a des intérêts. |
| • Déclare une opération (9.0) contre une zone où il a des intérêts, réussis ou non. |
| • Effectue une attaque-surprise contre elle (9.8). |
| • prend le contrôle d'une zone où il a des intérêts, y compris par événement de crise (3.7.4), diplomatie (6.3), la conquête (10.9) ou une victoire décisive de la guerre civile (11.3). |

***Exemple:*** *Lorsque le Royaume-Uni augmente son engagement, l'Allemagne et l'Italie sont provoquées et obtiennent un drapeau - en supposant qu'ils ne sont pas en guerre avec le Royaume-Uni.*
***Exemple:*** *Si le Royaume-Uni et les États-Unis forment une alliance, l'Allemagne, l'Italie, et le Japon seraient tous provoqués, chacun gagnant un seul drapeau.*
***Exemple:*** *l'Allemagne attaque le Benelux. Avant de résoudre l'attaque, la France et le Royaume-Uni obtiennent chacun un drapeau pour intérêt. Si l'Allemagne conquiert le Benelux, chacun gagne un drapeau.*

## 5.2.4 Gain de drapeaux par les événements du jeu

Un pouvoir gagne un drapeau pour l'un des éléments suivants:

| |
|---|
| • Conformément à certaines situations de crise (3.7.4). |
| • Quand une puissance ennemie s'effondre (5.5.2) ou se rend(5.5.4). |
| • Être ciblé par une action de pression politique réussie (6.6). |
| • Gagner un triomphe en combat terrestre ou naval (10.12). |
| • Conquérir une zone **nationale** ennemie active (deux drapeaux si c'est une zone capitale) ou une zone de colonie ennemie active contenant une ressource (10.9). |
| • Retirer un cube ennemi de l'une de ses propres zones nationales (deux drapeaux si l'on reprend sa capitale) ou une de ses zones de colonie contenant une ressource (10.9). |
| • Quand le Japon met fin au **traité naval de Washington** (Royaume-Uni et États-Unis seulement, 12.1.3). |
| • Lorsque **Status Quo** se termine (pouvoirs démocratiques uniquement(12.2). |

***Exemple:*** *Si l'Allemagne prend le contrôle de Paris au joueur Français, l'Allemagne gagnerait deux drapeaux - un pour Paris étant une zone nationale ennemie et une pour être une capitale ennemie.*
***Exemple:*** *Si le Royaume-Uni devait retirer le cube d'une autre puissance de l'Inde, il gagnerait un drapeau; mais si le Royaume-Uni devait faire de même pour la Birmanie, aucun drapeau ne serait gagné.*

## 5.3 L'efficacité

L'efficacité est la volonté d'un pouvoir et sa capacité à former et à appliquer une politique cohérente. Les actions politiques entreprises par un pouvoir sont résolues par un contrôle ou test d'efficacité (exception: l'engagement d'une puissance qui est augmentée tandis qu'elle est belligérante, 6.4). Les tests de stabilité (5.5.1) et quelques autres actions et événements du jeu exigent également un contrôle d'efficacité. Pour résoudre un problème d'efficacité, le pouvoir lance un nombre de dés égal à son efficacité actuelle. Si le résultat modifié est 5 ou plus, le test réussit. L'efficacité d'un pouvoir repose sur son engagement actuel, comme indiqué sur sa fiche de statut national. L'efficacité courante d'une puissance est enregistrée par un marqueur sur la piste d'efficacité.
***Exemple:*** *Le Royaume-Uni commence 1933 avec une efficacité de 2, comme montré sur sa carte de statut. Lorsque son engagement atteint la mobilisation, son efficacité passe à 3.* Certains événements de crise réduisent temporairement l'efficacité d'un pouvoir; retourner le marqueur d'efficacité de rappel. L'efficacité ne peut jamais être réduite de plus d'un, à un minimum de 1. Si l'efficacité d'un pouvoir, actuellement à 1,est réduite, laissé le sur place et retourné le sur sa face aide mémoire qui rappelle la pénalité temporaire son marqueur a -1 en cas de test d'efficacité.(2.8).
Notez que si l'Italie joue le drapeau **Il Duce**, il a +1 efficacité pour l'action politique qu'il tente avec ce drapeau (seulement).

**IMPORTANT:** La posture actuelle de l'Union soviétique(12.3.1) peut imposer une pénalité à tout ou partie de ses contrôles d'efficacité d'action politique.

## 5.4 Échec des actions politiques

Chaque fois qu'une puissance échoue le test d'efficacité lorsqu'elle tente une action politique (**exception** : pas pour la diplomatie,6.3), il peut placer un cube dans la **Failed political action boxes** (2.5). Si la prochaine action politique par cette puissance est du même type, appliquez un bonus de +1 au résultat de son contrôle d'efficacité pour chacun de ses cubes dans la boîte d'action qui a échoué correspondant.
Quand une action politique d'une puissance échoue, enlevez ses cubes de toutes les boîtes d'action échouées qui ne correspondent pas au type d'action politique tentée.
Lorsque l'action politique d'une puissance est couronnée de succès, retirer ses cubes de toutes les boîtes d'action qui ont échoué.
Lorsqu'une action politique pour tenter une alliance (6.1) échoue, chacune des nations concernées par la tentative place un cube dans la case d'alliance. Toutes les puissances qui tentent une alliance doivent avoir des cubes dans la boîte pour recevoir le bonus, et tous leurs cubes sont retirés si l'un de ces pouvoirs tente un autre type d'action politique.
Exception : lorsqu'une troisième puissance tente de rejoindre une alliance existante, seuls ses propres cubes sont placés ou comptés pour des actions échouées.

Pour les **actions spéciales** propres à une puissance (6.8), utilisez la case nommée **Special actions** dans la barre **Failed political action boxes**. Si un marqueur est associé à l'action,
placer le marqueur dans la case d'action spéciale comme rappel de l'action à laquelle elle s'applique.
***Note de conception :*** *Nous appelons ces Cubes, les cubes de la honte, et vous aussi... pouvez les appeler ainsi!*
***Exemple :*** *La France s'efforce d'accroître son engagement tout en étant non belligérant et échoue, en lançant un 2. Il place un seul cube dans la boite* ***increase commitment*** *de la* ***failed political action boxes.*** *Avec son prochain drapeau, la France tente à nouveau d'accroître son engagement et obtient un 3, qui échoue même avec le bonus de +1 de la part de son échec précédent. Il place un deuxième cube dans la boite correspondante (****Increase commitment****). Plus tard, la France tire un autre drapeau et tente une action diplomatique contre la Hongrie, il roule avec un 4 donc un échec. Parce que la France a tenté un autre type d'action politique, les deux cubes sont retirés de l'engagement politique échoué dans la barre d'activités. Aucun cube d'action ratée n'est placé pour la tentative de diplomatie*.

## 5.5 Stabilité

La stabilité de chaque puissance est marquée sur la piste de stabilité, allant de steady à wavering à unstable, et enfin collapse. Un pouvoir qui se rend a effondrement (collapse) peut se rendre et être éliminés du jeu.

## 5.5.1 Tests de stabilité

Un test de stabilité est un test ou contrôle d'effectiveness (5.3). S'il est réussi, il n'y a pas de changement. Si le test échoue, la stabilité est réduite d'un niveau (exception: Un test de stabilité intérieure qui échoue entraîne une réduction de stabilité de **deux** niveaux). Si la stabilité d'une puissance est réduite à collapse (5.5.2), elle peut également se rendre (5.5.4). Une puissance doit effectuer un test de stabilité dans les conditions suivantes:

• ***Événements de crise***: certains événements (3.7.4) obligent les pouvoirs à effectuer un test de stabilité.
• ***Home Front:*** Une puissance effectue un test de stabilité lorsque son marqueur Home Front est pigé (3.7.6), sauf si son commitment est civil. Si le commitment d'une nation est la mobilisation, ce test est mené avec une pénalité de -1; en cas de total war ou d'exhaustion, avec une pénalité de –2.

| |
|---|
| IMPORTANT: Si le résultat final d'un test de stabilité home front est **0 ou moins,** la puissance doit réduire sa stabilité de **2** niveaux au lieu de **1**. C'est le seul lancé de dé dans Cataclysme qui peut descendre en dessous de **1**. |

• ***Collapse / reddition:*** une puissance effectue un test de stabilité quand son allié s'effondre ou se rend.
• ***Catastrophe militaire:*** une puissance effectue un test de stabilité quand il subit des pertes excessives dans un combat terrestre ou naval(10.12).
• ***perte de contrôle:*** une puissance effectue un test de stabilité chaque fois qu'il perd le contrôle de l'une de ses régions d'origine, ou l'une de ses zones de colonie qui contient une ressource. Il conduit un deuxième test supplémentaire si la zone perdue est sa capitale.
• ***Bombe A:*** chaque perte infligée par une attaque utilisant la bombe atomique, exige que le pouvoir défenseur mène un test stabilité (12.2.2).

## 5.5.2 Collapse (effondrement)

Le collapse ou l'effondrement du gouvernement d'une nation peut représenter un changement allant de la formation d'un nouveau cabinet, un coup d'État, ou pire. Si le marqueur de stabilité d'une puissance est déplacé dans la case collapse, le pouvoir s'effondre et peut se rendre.
Déterminer le seuil de cession de la puissance dans l'ordre comme suit; à partir de 0:

| |
|---|
| • +1 pour chaque cube neutre, adverse ou ennemi dans sa zone d'origine ou zones de colonies contenant une ressource. |
| • +1 si le pouvoir a zéro ou moins de points de victoire (1.7.1). |
| • +1 si l'engagement ou commitment de la puissance est à exhaustion (6.4). Ensuite, **Le joueur de la nation lance un dé.** |
| • Si le résultat est supérieur au seuil de cession, suivez la séquence d'effondrement ci-dessous. |
| • Si le résultat est inférieur ou égal au seuil de cession, suivez plutôt la séquence d'abandon (5.5.4). |

## 5.5.3 Procédure d'effondrement

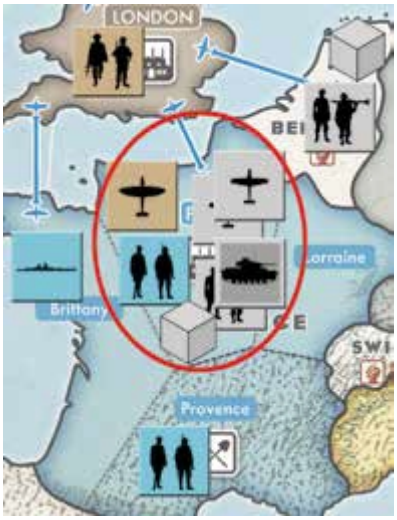
Lorsqu'une puissance s'effondre, appliquez la séquence suivante strictement dans l'ordre:
**1.** Chaque puissance ennemie gagne un drapeau (5.2.2).
**2.** Les tests de stabilité en attente pour la puissance qui s'effondre sont annulés.
**3.** Réglez la stabilité de la nation qui s'effondre sur **Wavering**.
**4.** Si l'engagement ou commitment du pouvoir est sur **mobilisation** ou la **total war,** ajuster là sur **exhaustion** (épuisement) et ajuster la force pool de de la puissance(4.1.2).
**5.** Remettez ce que contient la réserve de la puissance (3.4) sur sa carte d'état.
**6.** Retirez tous les cubes du pouvoir des politiques ratées des cases d'action (5.4).

**7.**Effectuez un test d'efficacité (5.3). Pour chaque zone contenant les cubes du pouvoir, mais aucune de ses unités terrestres: retirez le cube si le contrôle échoue. Tout allié possédant une unité terrestre dans une zone désormais incontrôlée peut immédiatement placer son cube pour prendre le contrôle de la zone. Toutes les unités qui ne peuvent plus occuper légalement une zone affectée doivent être retirées immédiatement (10.10)**.**
**8.** Les alliés de la nation doivent effectuer un test de stabilité (5.5.1). Ensuite, la puissance rompt son alliance (6.1.4).
**9.** Le pouvoir doit offrir un armistice (5.6.2) à toutes les forces ennemies. Chaque puissance ennemie, en ordre d'efficacité croissant d'**effectiveness**, décide d'accepter l'armistice ou pas.
Si l'Italie s'effondre, le drapeau d'***Il Duce*** perd définitivement sa capacité spéciale.
Si l'Allemagne s'effondre,la règle spéciale la nuit du des longs couteaux, est annulée pour le reste du jeu.
Après s'être effondrée, la puissance reste dans le jeu en tant que membre de son idéologie originale et fonctionne normalement.
***Note de conception:*** *il est possible qu'un effondrement ne dure pas nuire à une puissance, surtout en début de partie.*

## 5.5.4 Reddition

**IMPORTANT :** Une puissance se rend immédiatement si à un moment, il ne contrôle aucune de ses zones d'origine.

Lorsqu'une puissance se rend, elle est éliminée de la partie et n'est plus une puissance active. Appliquer ce qui suit strictement dans l'ordre :
**1.** Chaque puissance ennemie gagne un drapeau (5.2.2).
**2.** Tout allié dont les unités terrestres sont dans une zone contrôlée par le pouvoir qui se rend ou des unités aériennes ou navales dans des zones de base peuvent immédiatement prendre le contrôle de ces zones ou bases. Si le Royaume-Uni se rend, retirez tous les bases navales spéciales - ils ne permettent pas aux alliés de prendre le contrôle de ces zones ou bases.
**3.** Les alliés de la nation qui se rend doivent effectuer un test de stabilité (5.5.1). Ensuite, le pouvoir rompt son alliance (6.1.4).
**4.** Retirez tous les pions et cubes de la puissance en jeu - y compris les marqueurs de base en jeu et tout des pions dans la coupe d'action. Le marqueur de points victoire du pouvoir reste sur la piste des points de victoire.
**5.** Si la Nation qui se rend avait des cubes dans des zones d'une puissance inactive (c.-à-d. une zone qui a déjà capitulé plus tôt dans la partie), alors des cubes neutres sont placés sur ceux-ci (si ce ne sont pas des colonies) et ils deviennent des zones éligibles pour une opportunité diplomatique pour des puissances avec des cubes dans les zones inactives nationales. Similairement, si n'importe quelle base a capitulé, elle est représentée sur la carte comme étant une possession de la puissance inactive, alors placez un marqueur de base neutre sur elle.
**6.** Placez un marqueur de base sans propriétaire sur chacune des bases imprimées du pouvoir qui n'appartiennent pas à une autre Puissance.
**7.** Toutes les unités qui ne peuvent plus occuper légalement la zone touchée doivent immédiatement reculer (10.10).
**8.** Retournez le marqueur de stabilité de la la nation sur sa face reddition. L'idéologie opposée qui a le plus de cubes dans les zones d'origine de la nation qui ce rend, déplace le *marqueur de reddition* à son coin de l'affichage politique. En cas d'égalité, les deux adversaires idéologiques obtiennent le marqueur Surrender (placez-le entre les deux idéologies). Vérifiez si le jeu se termine (1.6).




***Exemple:*** *l'Allemagne attaque Paris et gagne le combat, contre une défense combinée française et britannique. L'Allemagne gagne deux drapeaux pour la conquête— un parce qu'il s'agit d'une zone nationale ennemie et un autre parce que c'était la capitale ennemie. La France doit mener deux tests de stabilité et elle échoue les deux, elle doit alors réduire sa stabilité à* ***collapse.*** *La France n'a aucun point de victoire, elle a perdu Paris et la Lorraine, et a perdu sa capitale, lui donnant un seuil de*

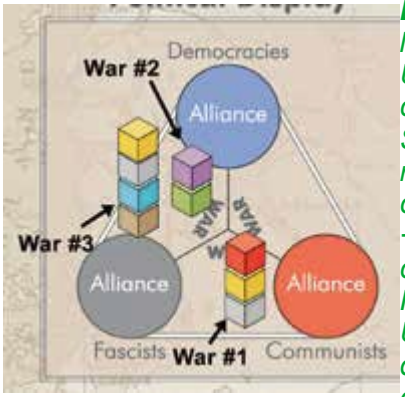
*capitulation de 4. La France doit rouler un dé; si le résultat est 4 ou moins, la France se rendra. La France lance un 3 et se rend. L'Allemagne gagne un drapeau et le Royaume-Uni (allié de la France) doit effectuer un test de stabilité. Toutes les unités françaises et les marqueurs sont retirés du jeu. Des cubes neutres sont placés dans la Bretagne et la Provence. L'Allemagne est éligible à une tentative diplomatique contre la Bretagne et la Provence, Le modificateur de résistance ne doit pas être appliqué aux opportunités diplomatiques (5.7). En outre, l'illustration ne montre pas correctement un cube à Paris au lieu de deux, et aucun cube en Lorraine au lieu d'un seul. La tentative contre la Provence échoue, mais l'Allemagne réussit dans le contrôle de la Bretagne. Un "Vichy historique" se produit, avec une Provence incontrôlée et le reste du territoire français est contrôlé par l'Allemagne. Le marqueur de stabilité français est retourné à son côté Surrender et déplacé vers le cercle fasciste sur l'affichage politique.*

**Note de conception:** Oui, il est possible que les États-Unis "se rendent". Imaginez cet événement improbable comme un événement historique passer à un isolationnisme extrême.

## 5.6 La guerre

Dans Cataclysm, la guerre est un statut entre deux puissances opposées. Cela permet des opérations militaires les unes contre les autres. Une puissance en guerre est qualifiée de **Belligérant.** Les puissances opposées en guerre les uns les autres sont des ennemis.
Une guerre est indiquée en plaçant des cubes de la puissance belligérante ensemble dans la boîte de guerre appropriée sur l'affichage politique.

IMPORTANT: Si plusieurs puissances dans une même idéologie sont en guerre avec un ennemi commun, combinez-les dans une seule guerre. Cela est indépendant du statut de l'alliance. Une guerre donnée ne peut avoir que des participants de deux idéologies.




***Exemple:*** *il y a trois guerres en cours sur cette figure. La guerre n°1 avec l'Allemagne et l'Italie contre le Soviétique; la guerre n°2 est entre les États-Unis et le Japon; et la guerre n°3 concerne Royaume-Uni et la France contre l'Allemagne et l'Italie. Pour cet exemple, il n'y a pas alliances.*
*Si les États-Unis forment une alliance avec le Royaume-Uni, ils doivent rejoindre les guerres des uns et des autres - les guerres 2 et 3 seraient combinées en une grande guerre: US + R.-U. + France contre Allemagne + Italie + Japon. Ainsi, tous les fascistes auraient au moins un ennemi commun (les États-Unis). Si, au contraire, le Japon déclarait la guerre au Royaume-Uni, les guerres 2 et 3 seraient combinées, même si les États-Unis et les autres démocraties ne sont pas dans une alliance. La clé est que le Royaume-Uni est un ennemi des puissances fascistes dans les deux guerres, alors les guerres doivent être combinées en un.*

## 5.6.1 Commencer les guerres

Un pouvoir devient belligérant en effectuant ou en étant la cible d'une déclaration de guerre, d'une action politique (6.2)ou d'une attaque-surprise (9.8).

**IMPORTANT:** les pouvoirs communistes et démocrates peuvent seulement déclencher une guerre par une action de déclaration de guerre politique; les puissances fascistes peuvent commencer la guerre soit par une DOW ou une attaque-surprise.

Quand un pouvoir devient belligérant, ses alliés doivent décide s'ils veulent maintenir leurs alliances et se joindre à la guerre (6.1.3). Tous les alliés qui ne participent pas immédiatement à la guerre doivent rompre l'alliance (6.1.4).

## 5.6.2 Fin des guerres

Une fois commencée, une guerre peut se terminer de deux façons.

• **Armistice:** une guerre peut être terminée à tout moment par le consentement mutuel de toutes les puissances impliquées. Une puissance qui s'effondre doit offrir un armistice à chaque puissance ennemie et se conformer à la décision de chaque puissance ennemie qui l'accepte ou pas (5.5.3). Si seulement

quelques pouvoirs dans une alliance acceptent un armistice, les pouvoirs acceptant l'armistice brisent immédiatement l'alliance (6.1.4).

• **Capitulation:** Une guerre se termine si les puissances belligérantes restantes ne proviennent que d'une seule idéologie (5.5.4).
À la fin d'une guerre, retirez les cubes de puissance correspondants de l'affichage politique.

**5.6.3 Statut de guerre**
Le marqueur **WAR STATUS** suit l'étendue et l'intensité mondiales de la guerre. Il ne s'applique à aucun pouvoir individuel. Lors de la résolution d'un événement de crise (3.7.4), si le statut du marqueur **WAR STATUS** est sur le political display (guerre limitée) ou tour track (Global War), résolvez le **wartime**; si ce n'est pas le cas, résoudre l'événement **Peacetime.**

## 5.6.4 Guerre limitée

La première fois que des puissances deviennent belligérantes (5.6.1), place immédiatement le statut de marqueur guerre sur son côté de la guerre limitée au centre de l'affichage politique. Le marqueur d'état de guerre n'est pas retiré du jeu si à tout moment dans le futur il n'y a pas de puissances belligérantes.

## 5.6.5 Guerre mondiale

Retournez le marqueur d'état de guerre de son côté **Limited war** à son côté de **global war** immédiatement quand:
• toute puissance augmente son engagement en faveur de totale war; ou
• au moins un pouvoir de chaque idéologie est actuellement belligérant (pas nécessairement dans la même guerre).
Une fois sur le côté de la **global war** , le marqueur du statut de guerre ne retourne jamais sur son côté **limited war.**

| |
|---|
| **IMPORTANT:** lorsqu'il est retourné au côté de la **Global war**, le marqueur de statut de guerre est placé sur la **turn track** deux tours plus loin ou entre 1945 et 46, selon la dernière éventualité. Ceci marque le dernier tour du jeu (1.6). |

***Exemple:*** *l'Allemagne est en guerre avec le Royaume-Uni et déclare la guerre sur l'Union soviétique pendant le tour de 1943-1944. Cela provoque le statut de jeu* ***Global War.*** *Le marqueur de guerre mondiale est placé dans la case 1947–48 sur la piste de virage et le jeu se terminera lorsque ce tour sera terminé.*

## 5.7 Opportunité diplomatique

Une opportunité diplomatique se présente lorsque le contrôle d'un pays est en jeu en raison de diverses circonstances. Les pouvoirs habilités à prendre le contrôle du pays dépendent des circonstances, comme décrites si dessous:

| |
|---|
| • Quand une attaque par une puissance ne parvient pas à conquérir un pays non contrôlé (exception: zones chinoises). Seulement les puissances ennemies de l'attaquant sont éligibles; si aucun des ceux-ci n'y arrivent, les pouvoirs opposés non ennemis de l'attaquant deviennent éligible. |
| • Quand une région d'origine d'un pouvoir capitulé devient un pays. Seules les puissances qui contrôlent au moins une de ces zones d'habitation du pouvoir capitulé sont éligibles. |
| • Quand une faction de la guerre civile qui à plusieurs protecteurs, gagne une victoire décisive, seules les puissances protectrices sont éligibles. |
| • Lorsqu'un coup d'État communiste ou une crise de coup d'État fasciste ne parvient pas à prendre le contrôle d'un pays non contrôlé. Les puissances des idéologies opposées sont éligibles. |

Pour résoudre une opportunité diplomatique, chaque pouvoir éligible (dans l'ordre décroissant d'effectiveness **3→1** ) effectue un effectiveness check (5.3). Le premier pouvoir à réussir

sa vérification de l'effectiveness (avec un résultat de 5 ou plus) prend le contrôle du pays. Si aucun pouvoir ne réussit, le pays reste incontrôlé. Quand une puissance prend le contrôle du pays, elle place un de ses cubes dans le pays, en retirant le(s) cube(s), Marqueur de guerre civile, ou les marqueurs d'aide déjà présents. Gagner le contrôle d'un pays de cette manière compte comme une provocation (5.2.3).

La résistance d'un pays (2.3.7) ne s'applique pas pendant l'opportunité diplomatique.

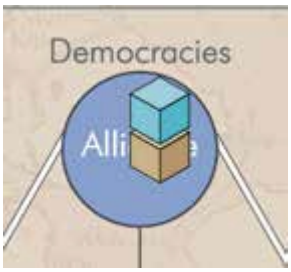
## 6.0 Actions politiques

Un pouvoir tente une **action politique** quand il joue un drapeau (5.2) ou, occasionnellement, lors d'un événement de crise (3.7.4). En général, une action politique nécessite un test d'efficacité (5.3) pour réussir. Si la vérification échoue, le pouvoir peut se qualifier pour un bonus d'action politique échoué sur l'avenir actions dans le tableau de la honte (5.4).
Le reste de cette section détaille chaque type d'action politique.

## 6.1 Alliance

Une puissance peut jouer un drapeau pour tenter de former ou de rejoindre une alliance avec un ou plusieurs autres pouvoirs dans son idéologie. Les autres pouvoirs doivent chacun avoir un drapeau en réserve, qui sont également joués dans le cadre de la tentative.
Un seul test d'effectiveness est effectué pour la tentative, en utilisant l'efficacité la moins élevée des puissances impliquées.
**Note de conception:** Si l'Italie joue son drapeau ***Il Duce*** pour une tentative d'alliance , rappelez-vous d'ajouter **1** à son efficacité.

En cas de succès, indiquez l'alliance en plaçant des cubes de toutes les puissances alliées ensemble dans le cercle d'alliance de l'idéologie sur l'affichage politique.
***Exemple:*** *La France et Le Royaume-Uni tentent de former une alliance. Le test d'efficacité est effectué en utilisant l'efficacité de la France de 1, pas l'efficacité plus grande du Royaume-Uni. Un 6 est lancé et la tentative réussit. Un cube français et anglais est placé dans le cercle d'alliance des démocraties.*




Si une tentative d'alliance réussie, cela devient une provocation (5.2.2) pour certaines puissances opposées (voir les cartes de statut des puissances pour connaître les puissances affectées). Une puissance ne peut pas gagner plus d'un drapeau de la formation d'une alliance unique.
***Exemple:*** *Quand la France et le Royaume-Uni forment une alliance, l'Allemagne et l'Italie ne gagnent qu'un drapeau chacun - pas deux – bien qu'ils soient répertoriés, à la fois sur la carte statut française et britannique.*
Si une tentative d'alliance échoue, placez un cube de chaque puissance dans les cases actions politiques échouées appropriées (5.4).

### 6.1.1 Rejoindre une alliance

Il ne peut y avoir qu'une seule alliance par idéologie. Si deux puissances sont alliées, une troisième puissance dans l'idéologie ne peut rejoindre que l'alliance existante. Pour ce faire, seulement le troisième pouvoir doit jouer un drapeau et passer un test d'efficacité. Une provocation en raison d'une alliance réussie se produit sur la base des trois pouvoirs dans l'alliance, notant à nouveau qu'un opposant le pouvoir ne peut pas gagner plus d'un drapeau pour l'action. Quand un troisième pouvoir tente de rejoindre une alliance existante, seuls ses propres cubes sont placés ou comptés pour les actions ayant échoué (5.4).

### 6.1.2 Effets d'alliance

Les puissances dans une alliance partagent des intérêts (5.1).
De plus, les alliés belligérants sont amicaux:
• Ils peuvent utiliser les zones et bases de leurs alliés (2.3.2) pour l'occupation et le traçage des distances aérien ou naval (7.3).
• Ils peuvent déplacer (7.2) ou tracer une LOC (4.3) dans ou à travers les zones contrôlées les unes des autres.

• Ils peuvent activer leurs unités ensemble dans une opération (9.1).

## 6.1.3 Alliances et guerre

Quand un pouvoir dans une alliance devient belligérant (5.6), ses alliés peuvent rejoindre la guerre immédiatement; ceux qui ne le font pas brisent immédiatement l'alliance.

Si une puissance belligérante forme ou rejoint une alliance, ses nouveaux les alliés **doivent** rejoindre la guerre. Si un pouvoir est incapable de rejoindre la guerre, il ne peut pas rejoindre l'alliance.

Un pouvoir se joignant à une guerre lancée par un allié (par DOW ou surprise attaque), ou rejoignant une alliance de puissances belligérantes, dois répondre à toutes les exigences ou restrictions pour déclarer la guerre (6.2); Plus précisément:

• L'engagement ou commitment de la puissance doit être soit la mobilisation ou soit la guerre totale.
• Les États-Unis et leurs alliés ne peuvent pas participer à une guerre contre le Japon si le marqueur de commerce américano-japonais est en jeu. Un pouvoir qui rejoint une guerre grâce à un allié ciblé par une déclaration de guerre ou une attaque-surprise n'a pas besoin de répondre à ces exigences.
Si certaines puissances d'une alliance acceptaient un armistice (5.6.2), les puissances acceptant l'armistice doivent rompre l'Alliance.
**Note de conception:** Essentiellement, les alliés doivent toujours être en guerre avec les mêmes puissances ennemies, ou l'alliance est brisée.

## 6.1.4 Rompre une alliance

Un pouvoir brise son alliance quand:
• Il s'effondre (5.5.2) ou se rend (5.5.4).
• Il accepte un armistice (5.6.2) et un allié ne le fait pas.
• Il ne parvient pas à rejoindre une guerre avec ses alliés (6.1.3).
Les puissances qui ne sont plus des alliés retirent leurs cubes de leur cercle d'alliance sur l'affichage politique.
Si un seul pouvoir rompt une alliance de trois pouvoirs, les deux autres puissances restent alliées.
Après la rupture d'une alliance, s'il y a des unités situées dans des zones communes, elles ne peuvent pas rester ensemble. Elles doivent battre en retraite (10.10).

***Exemple:*** *l'Allemagne et l'Italie sont des alliés. L'Italie s'effondre et doit rompre son alliance avec l'Allemagne. Les unités allemandes dans les zones sous contrôle italien (et vice versa) doivent reculer.*

***Exemple:*** *France, Royaume-Uni et États-Unis sont des alliés. La France accepte un armistice avec l'Allemagne, mais le Royaume-Uni et les États-Unis ne le font pas. La France rompt son alliance, mais le Royaume-Uni et les États-Unis restent alliés les uns aux autres.*

## 6.2 Déclaration de guerre (DOW)

Une puissance peut jouer un drapeau pour tenter de déclarer la guerre a une ou plusieurs puissances cibles. Plus d'un pouvoir peut être ciblé seulement s'ils sont alliés les uns avec les autres.

**IMPORTANT:** Une déclaration de guerre n'est pas requise pour attaquer un pays sans garnison (9.7).

Pour déclarer la guerre, une puissance doit avoir un commitment de mobilisation ou guerre totale. Les États-Unis et ses alliés ne peuvent pas déclarer la guerre contre le Japon si le marqueur **commercial USA-Japon** est en jeu (12.1.3). Si la guerre est déclarée avec succès:
• Placez les cubes des puissances nouvellement belligérantes dans la section guerre appropriée sur l'affichage politique (2.5).
• Chaque allié du pouvoir déclarant doit soit rejoindre la guerre (répondant à toutes les exigences DOW) ou briser l'alliance (6.1.4).
• Les puissances cibles acquièrent immédiatement un drapeau.

• Chaque allié du ou des pouvoirs cibles doit soit rejoindre la guerre (et gagner un drapeau par provocation), ou casser l'Alliance.
• Si c'est la première guerre du jeu, placez le Marqueur de guerre **limited war** sur l'écran politique (5.6.3).
• Si la **DOW** a pour résultat que les trois idéologies ont des puissances belligérantes, retournez le marqueur de guerre limitée à son Côté **global war** et suivez 5.6.5.

**IMPORTANT:** Après avoir déclaré la guerre avec succès, le pouvoir déclarant doit immédiatement effectuer une seule opération visant l'un des mêmes pouvoirs de la DOW (cela ne coûte pas une action militaire). Si une telle opération n'est pas possible, la DOW est annulée, tous ses effets sont annulés et l'action politique utilisée pour y arriver est abandonnée.

**Note de conception:** Assurez-vous de pouvoir faire une attaque valide avant de déclarer la guerre!

## 6.3 diplomatie

Une puissance peut jouer un drapeau pour tenter de prendre le contrôle d'un pays sans garnison (2.2.5) par la diplomatie. Le pouvoir désigne un seul pays sans garnison dans leur sphère d'intérêts (5.1) comme cible. La cible peut être contrôlée par un autre pouvoir (même dans la même idéologie), ou être une zone nationale ou une zone de colonie avec un cube neutre (2.4.5), mais ne peut pas être dans une guerre civile active (11.1).

***Exception:*** *les zones en Chine peuvent être ciblées si elles ne sont pas occupées par une armée chinoise (11.4.1).*

**Note de conception:** Rappelez-vous que les alliés partagent des intérêts pour tous les objectifs, ce qui peut élargir la gamme des cibles diplomatique.

Le pouvoir agissant doit effectuer un test d'effectiveness (5.3) pour réussir, avec les bonus suivants et/ou pénalités:
• Soustrayez **X** résistances du pays (2.3.7) (qui est un si le pays a un cube neutre).
• Soustraire **1** si le pays cible est contrôlé par une puissance ennemie.
• Ajoutez-en **1** si le pouvoir agissant dispose d'un marqueur aide d'influence dans la zone (11.2).
***Exemple:*** *l'Italie dépense une action politique pour tenter de placer un cube par la diplomatie en Yougoslavie non contrôlée. Italie roule un 5, qui devient un 4 en raison de la résistance en Yougoslavie … La Yougoslavie résiste à la tentative de l'Italie de prendre le contrôle et l'action diplomatique échoue.*

Si le test d'efficacité est réussi, le pouvoir agissant place un de ses cubes dans le pays, en enlevant tous les cubes, aide-marqueur et marqueur d'influence déjà dans le pays.
Cependant, si la zone est une zone nationale ou une colonie d'un pouvoir dans la même idéologie, aucun cube n'est placé et le contrôle est retourné à la puissance d'origine.

Le placement d'un cube de puissance compte comme une provocation (5.2.2) et augmente le total des points de victoire de la puissance (1.7.1) par un. Toute unité dans la zone cible appartenant aux autres pouvoirs (sauf les alliés) doit immédiatement reculer (10.10).

**Note de conception:** il faut envisager une diplomatie réussie non seulement en tant qu'alliances politiques, mais aussi en tant que petits militaires actions inférieures à l'échelle du jeu (par exemple, l'historique L'invasion allemande de la Norvège pourrait être représentée par une action diplomatique réussie).

## 6.4 Augmentation de l'engagement

Un pouvoir peut dépenser un drapeau pour tenter d'accroître son engagement. Si le pouvoir est belligérant le test d'éfficacité est automatiquement réussie.

**IMPORTANT:** Une puissance ne peut qu'accroître son engagement à la guerre totale si elle est belligérante ou si le statut de guerre global est en jeu (5.6.3).

En cas de succès, déplacez le marqueur commitment de la puissance d'une colonne vers la droite sur sa carte statut. Une puissance ne peut jamais augmenter volontairement l'engagement jusqu'à l'épuisement (4.1.1).
Une puissance ne peut pas augmenter son engagement avec succès plus d'une fois par tour; retourner le marqueur d'engagement quand il est augmenté à titre de rappel.

## 6.4.1 Effets de l'augmentation de l'engagement

L'engagement croissant est une provocation (5.2.2) pour certaines puissances opposées, comme indiqué sur les cartes de statut.
Tous les marqueurs dans la nouvelle colonne d'engagement sont placés selon les règles pour le marqueur.
L'efficacité du pouvoir (5.3) et le taux de conversion (4.5) peut changer.
Le pouvoir doit également ajuster le nombre total de compteurs dans leur pool de force (4.1.2).
Un pouvoir gagne aussi des offensives d'engagement (6.4.2) lors d'une augmentation vers la mobilisation ou de la guerre totale.
Quand une puissance augmente son engagement à la guerre totale, le statut de guerre du jeu passe immédiatement en global war, à moins qu'il n'y soit déjà (5.6.3). Placez le marqueur global war deux tours plus loin ou 1945–46 sur la piste de tour, selon le cas. Le jeu est maintenant configuré pour se terminer lorsque ce tour est complété (1.6).

## 6.4.2 Offensives d'engagement

Un pouvoir gagne des ***engagements offensifs*** immédiatement après l'augmentation vers la mobilisation ou la guerre totale, une offensive pour chacune de ses ressources industrielles à laquelle elle peut tracer une ligne de communication (4.3). Immédiatement, placez-les dans la tasse d'action (une peut être placée dans sa réserve, 3.4). Un pouvoir gagne ces offensives même si ce n'est pas un belligérant.
Compter une ressource industrielle **limitée** pour l'***engagement offensif*** est facultatif; retirer la ressource du jeu si elle est comptée (4.4.2).

***Exemple:*** *l'Allemagne se mobilise en contrôlant la Ruhr ressource industrielle limitée. L'Allemagne le retire du jeu et gagne une offensive d'engagement supplémentaire.*

## 6.5 Manoeuvres

Une puissance peut jouer un drapeau pour tenter de jouer une action militaire (8.0). Si le test d'efficacité est réussi, la puissance désigne et effectue une seule action militaire.

***Note de conception:*** *Vous n'avez pas à déclarer le type d'action militaire ou tout autre détail avant d'effectuer le contrôle d'efficacité.*

## 6.6 Pression

Une puissance peut jouer un drapeau, désigner une puissance non ennemie, et effectuez un test d'efficacité. En cas de succès, le pouvoir désigné gagne immédiatement un drapeau.

## 6.7 Propagande

Un pouvoir peut jouer un drapeau pour tenter d'augmenter sa stabilité (5.5). Si le test d'efficacité est un succès, augmenter le niveau stabilité de la puissance (mais jamais plus qu'au niveau stable).

## 6.8 Actions spéciales spécifiques à la puissance

Plusieurs puissances ont des actions spéciales énumérées dans leurs règles spéciales de carte idéologie(1.1). Un test d'efficacité réussie est nécessaire pour effectuer l'action.
• L'Allemagne peut tenter de retourner le Marqueur Rhénanie démilitarisé du côté des ressources limitées de la Ruhr.
• Les États-Unis peuvent tenter de supprimer le marqueur commerce américano-japonais.
• Les États-Unis peuvent tenter de jouer le marqueur Prêt de bail.

• L'Union soviétique peut tenter de jouer le marqueur Chemin de fer sibérien.
• L'Union soviétique peut changer de posture.

# 7.0 Concepts militaires

Les concepts suivants concernent les unités et leur utilisation par les puissances pour défendre leur territoire et attaquer leurs ennemis.

## 7.1 Limites d'occupation

Les unités sur la carte ***occupent*** la zone dans laquelle elles se trouvent. Le nombre d'unités d'un type donné autorisé dans chaque zone est la ***limite d'occupation.***
Les limites d'occupation s'appliquent séparément pour chaque idéologie. Cette limite ne peut être dépassée que lorsqu'on joue une unité sur un site de production (3.7.2), ou pendant le déplacement, lors d'une action de déploiement (8.4) ou d'une opération (9.0). Si la limite d'occupation est dépassée à tout autre moment, le pouvoir agissant doit détruire les unités excédentaires et retourner eux à son pool de force.

| |
|---|
| **IMPORTANT:** Les unités d'une puissance ne peuvent pas occuper une zone opposée (ou une zone avec une unité ou une base opposée), sauf la zone cible d'une opération, ou dans certains cas pendant un mouvement pendant une action de déploiement. Les unités ne peuvent occuper une zone terrestre ( ou maritime avec une unité ou une base) appartenant à une autre puissance dans leur idéologie que si elles sont amies (1.1), c'est-à-dire alliées et belligérantes. |

### 7.1.1 Terres et zones mixtes

L'occupation du sol et des zones mixtes est limitée comme suit:

| |
|---|
| • Jusqu'à deux unités terrestres, mais pas plus d'une forteresse et une armée chinoise (11,4,1) par zone. |
| • Jusqu'à deux unités navales dans une zone côtière (2.2.1); les unités navales ne peuvent pas occuper une zone terrestre non côtière. |
| • Jusqu'à deux unités aériennes. |
| • Jusqu'à une unité logistique (7.1.4). |
| • Un nombre quelconque d'unités peut occuper une zone éloignée (2.2.8), mais uniquement des unités du pouvoir de contrôle de la zone. |
| • Une base navale spéciale britannique (2.3.3) sur un terrain ou zone mixte permet l'occupation comme s'il s'agissait d'une base navale dans une zone maritime (voir ci-dessous). |

### 7.1.2 Zones maritimes

Les unités ne peuvent pas occuper les zones maritimes, sauf dans les cas suivants:

| |
|---|
| • Jusqu'à une unité logistique peut occuper une zone maritime avec une base amicale. |
| • Jusqu'à une unité navale peut occuper une zone maritime avec une base navale amicale. Cette limite est augmentée à deux si la zone maritime contient une unité de logistique amicale. |
| • Jusqu'à une unité aérienne peut occuper une zone maritime avec une base aérienne amicale. Cette limite est augmentée à deux si la zone de mer contient une unité de logistique amicale. |
| • Si belligérant, jusqu'à une unité navale et une force aérienne stratégique peut occuper chaque zone maritime adjacent à un port ou aérodrome ami (respectivement). Ils ne peuvent pas occuper une zone avec une base d'un opposant non ennemie. |

• Si belligérant, jusqu'à un pack de sous-marins (uniquement) peut occuper, une zone maritime a une distance de deux zones maritimes ou mixtes plus loin d'un port amical. Il ne peut pas occuper une zone avec une base non ennemie adverse.

• Pendant une opération, jusqu'à deux unités navales et/ou deux unités aériennes peuvent occuper une zone maritime.

IMPORTANT :Ces limites d'occupation ne sont pas cumulables dans un type d'unité donné.

***Exemple 1:*** *Alors que le Royaume-Uni est belligérant, une unité navale britannique et une force aérienne stratégique peut occuper la région de mer de Norvège, en raison du port ami adjacent en Écosse.*
***Exemple 2:*** *En tant que belligérant, un pack de sous-marins allemands peut occuper la zone maritime des approches occidentales; c'est deux zones maritimes plus loin du port amical de la Ruhr. Aucune flotte ou force aérienne stratégique allemande ne peuvent occuper les approches occidentales, tant que l'Allemagne n'a pas de ports amis ou d'aérodromes adjacents. Si l'Allemagne contrôlait la Bretagne, les flottes et les forces stratégiques aériennes pourraient occuper les approches occidentales, et les packs sous-marins pourraient occuper le nord et le moyen atlantique Zones océaniques.*

**IMPORTANT:** Lorsqu'un port ou un aérodrome change de mains, vérifier toutes les limites d'occupation dans les zones maritimes proches. Celle-ci pourrait être affectée. Les unités au-delà de la limite doivent reculer immédiatement (10.10).

## 7.1.3 Limites d'occupation du terrain restreint

Les terrains restreints (2.3.10), terre ou zone mixte, réduisent la limite d'occupation de la zone à pas plus d'une unité terrestre, une unité navale et une unité aérienne. Une unité logistique amicale dans la région annule cette pénalité.

## 7.1.4 Unités logistiques

Une **unité logistique** est une concentration d'installations d'approvisionnement et de compliance de matériel. Il annule les effets de restriction des terrains restreints (limites d'occupation et LOC) dans sa région. Il a une limite d'une unité logistique par zone.

Dans une zone maritime avec une base aérienne, cela augmente l'occupation limite à deux unités aériennes.
Dans une zone maritime avec une base navale, cela augmente l'occupation limite à deux unités navales.
***Exemple:*** *le Japon déploie une unité logistique dans la zone maritime des Caroline, où une base japonaise est située. Jusqu'à deux Unités navales japonaises et/ou deux unités aériennes peuvent maintenant occuper les Carolines.*

Les unités logistiques ne bougent jamais, sauf lorsqu'elles sont jouées depuis la tasse d'action ou de la réserve (3.7.2). Elles ne sont jamais activées pour les opérations (9.1), ne contribuent en rien à combattre et ne peuvent pas prendre de pertes (10.8). Les unités logistiques sont détruites et retournées à la réserve de force de leur propriétaire si elles sont forcées de se retirer (10.10) ou si leur zone ou base n'est plus contrôlée par un pouvoir amical.

## 7.2 mouvement

Les unités se déplacent pendant le déploiement (8.4), les opérations (9.0), support (10.2), retraite (10.10) et regroupement (10.11). Les terrains difficiles(2.3.1) ou restreints (2.3.10) n'ont aucun effet sur le mouvement. Les mouvements ne peuvent jamais traverser les frontières rouges infranchissables (2.2).

**IMPORTANT:** les unités mobiles peuvent seulement entrer dans les terrains ou les zones mixtes ami(1.1). Le mouvement aérien peut survoler des zones ennemies, comme en (7.2.3)ou s'il s'agit de la zone cible d'une opération (9.1).

Différents types d'unités (2.4.2) utilisent différents types de mouvements selon les circonstances:
• Les unités terrestres peuvent toujours utiliser le mouvement terrestre. Ils peuvent utiliser le mouvement naval pendant le déploiement (8.4) ou les opérations d'invasion (9.3.2).
• Les unités de forteresse ne peuvent se déplacer que lorsqu'elles sont jouées depuis le tasse d'action ou de réserve, mais elles peuvent être retirées pendant le déploiement (8.4).
• Les unités navales utilisent toujours le mouvement naval.
• Les unités aériennes peuvent toujours utiliser le mouvement de l'air. Pendant le déploiement (8.4), elles doivent utiliser le mouvement naval pour traverser plus d'une zone maritime consécutive. Au cours d'une opération, elles peuvent traverser plus d'une zone consécutive de mer via la portée étendue (7.3.3).
• Les unités logistiques ne peuvent se déplacer que lorsqu'elles sont jouées depuis la tasse ou la réserve d'action, en utilisant le mouvement terrestre ou le mouvement naval. Ils peuvent être retirés pendant le déploiement (8.4).

## 7.2.1 Mouvement terrestre

Le *mouvement terrestre* est autorisé à partir d'une terre ou d'une zone mixte sur un terrain adjacent ou une zone mixte. Le mouvement terrestre est autorisé à traverser des flèches noires (2.3.4) et les connecteurs de carte blancs (2.3.6), y compris les connecteurs demi-blancs.
***Note de conception:*** *Les mouvements de terre à travers les détroits représentent des traversiers, hors de l'échelle du jeu.*

## 7.2.2 Mouvement naval

Le *mouvement naval* est autorisé d'une zone maritime à une mer ou zone côtière adjacente (2.2.1), ou d'une zone côtière à une zone maritime adjacente. Le mouvement naval est également autorisé entre une zone mixte et une zone côtière adjacente, mais seulement si elles sont reliées par une connexion de flèche noire (2.3.4).

***Exemple:*** *le mouvement naval est autorisé entre Hokkaido (mixte) et territoire côtier (terre); la flèche noire de passage rend ces deux zones adjacentes à toutes fins utiles. Inversement, le mouvement naval n'est pas autorisé entre le Danemark (mixte) et la Ruhr (terre), même si ces zones partagent une frontière, puisqu'il n'y a pas de flèche noire.*
Le mouvement naval est autorisé sur les connecteurs de carte bleu clair (2.3.6), y compris les connecteurs demi-bleus.

**IMPORTANT:** les unités utilisant un mouvement naval doivent rester à portée d'un port amical en tout temps(7.3.1).

**Le mouvement naval ne peut pas:**
• se déplacer directement d'une zone terrestre à une zone de terre adjacente, même si les deux sont des zones côtières.
• se terminer dans une zone contenant une unité ou une base adverse sauf si la zone est la cible d'une opération.
• Entrez dans une zone occupée par une unité navale ennemie ou force aérienne stratégique, sauf si la zone est la cible d'une opération (exception: les packs de sous-marins peuvent entrer dans les zones occupées par l'ennemi, mais ne peuvent pas y rester).

## 7.2.3 Mouvement aérien

Le *mouvement aérien* se fait de zone en zone adjacente, peu importe le type de zone. Les mouvements aériens peuvent pénétrer dans toutes les zones maritimes, les terres amies ou zones mixtes, ou terres

ennemies ou zones mixtes. Le mouvement aérien est autorisé à traverser les flèches noires ou bleues (2.3.4) et les connecteurs de carte blanche (2.3.6), y compris connecteurs demi-blancs. Le mouvement aérien ne peut pas pénétrer dans une zone occupée par un ennemi unité aérienne, sauf si la zone est la cible d'une opération.
***Note de conception:*** *vous ne pouvez pas violer l'espace aérien d'un pays neutre ou d'une puissance non ennemie adverse.*

***Exemple:*** *Une force aérienne britannique se déploie depuis la base spéciale de L'Espagne à l'Égypte. D'abord, il utilise le mouvement naval à travers la Méditerranée occidentale et la mer Tyrrhénienne jusqu'à la base aérienne britannique en Méditerranée centrale. De là, il utilise l'air mouvement à travers la Méditerranée orientale en Égypte.*

## 7.3 Portée

La *portée* décrit les limites géographiques sur les mouvements de la marine et de l'aviation et aussi lors d'opérations.
Les unités utilisant le mouvement naval doivent rester à portée d'un port ami en tout temps. La portée est tracée à partir de n'importe quel port ami lorsque l'unité se déplace, et peut changer de zone en zone. La portée n'a aucun effet sur le mouvement aérien pendant le déploiement.
Pendant une opération (9.0), les unités navales et aériennes peuvent seulement se déplacer et attaquer des zones à portée de leur port ou aérodrome d'origine. Cette limite de portée peut être étendue de **1** au coût d'une pénalité de combat (7.3.3).
Pendant la retraite (10.10) ou le regroupement (10.11), les unités navale et aérienne doivent se déplacer vers un port ou un aérodrome ami à leur portée, si possible; ou la zone la plus proche si aucune n'est à porter.
***Note de conception:*** *Lorsque vous calculez une portée à partir d'une base, il ne faut pas compter la zone dans laquelle se trouve la base. "Les bases ne sont pas des espaces!"*

### 7.3.1 Portée navale

La portée d'une unité utilisant le mouvement naval est de deux zones mixtes à partir d'un port ami.
***Exemple:*** *La base de la Méditerranée centrale peut tracer une portée jusqu'à deux zones maritimes plus loin de la zone Méditerranée centrale elle-même. En tant que telle, une unité navale du centre Méditerranée pourrait effectuer une opération à une portée normale ciblant l'un des pays suivants: la mer Égée, la Grèce, la Turquie, Méditerranée orientale, Égypte, Libye, Afrique du Nord, Tyrrhénienne Mer, Méditerranée occidentale, Provence, Lombardie, Rome, la Sicile, la mer Adriatique, la Yougoslavie ou l'Albanie.*

### 7.3.2 Portée aérienne

-La portée d'une force aérienne tactique est de **1 zone** à partir d'un aérodrome ami.
-La portée d'une force aérienne stratégique est de **2 zones** à partir d'un aérodrome ami.

### 7.3.3 Portée étendue

Au début d'une opération (9.2), la portée des unités activées aériennes et/ou navales peut être étendue d'une zone en déclarant une portée étendue et en acceptant une pénalité de –1 au score pour combattre des unités à longue portée pendant l'opération. La portée étendue s'appliquerait également aux retraites (10.10) ou au regroupement (10.11) en désignant l'unité concernée.
La portée ne peut pas être étendue au-delà d'une zone supplémentaire. La portée étendue ne peut pas être utilisée pendant le support (10.2).

***Note de conception:*** *L'un des marqueurs d'opération a une face de portée étendue , comme aide-mémoire.*

***Exemple:*** *le Royaume-Uni utilise une action militaire pour effectuer une opération de bombardement stratégique contre la Ruhr, en activant une force aérienne stratégique et une force aérienne tactique à Londres.*

*L'aviation stratégique a une portée de deux zones et peut atteindre la Ruhr par le Benelux (grâce au passage vert flèche) ou la mer du Nord.*
*L'aviation tactique a une portée d'une zone et ne peut atteindre la Ruhr qu'en utilisant une portée étendue.*
*Le Royaume-Uni souffrirait d'une pénalité de –1 dans tout combat ultérieur impliquant la force aérienne tactique (combat aérien).*
*Notez qu'aucune unité aérienne ne peut être soutenue puisque le soutien ne peut provenir que de zone adjacente.*

## 8.0 Actions militaires

Une action militaire permet à une puissance de se déplacer et d'attaquer avec leurs forces sur le plateau de jeu, entre autres activités connexes. Une puissance effectue une ou plusieurs actions militaires lorsqu'elle fait une offensive. Une puissance effectue une seule action militaire quand il réussit avec une manœuvre ou une déclaration de guerre reliée à une action politique. Une puissance effectue une action de déploiement militaire lorsque son marqueur Home Front est tiré de la tasse (3.7.6) ou lorsqu'une unité est jouée(3.7.2).

Les actions militaires peuvent être dépensées pour le renforcement (8.2), la construction (8.3), le déploiement (8.4), les interventions (11.2), ou pour les opérations (9.0). En tant qu'actions militaires spéciales, l'Italie peut tenter de jouer le marqueur ***Abyssinian Adventure*** (12.1) et les États-Unis peuvent effectuer une opération de bombardement atomique stratégique (12.2.2).
***Note de conception:*** *les opérations sont un gros morceau, alors elles sont une section entièrement réservée.*

Les actions militaires sont dépensées comme suit:

| |
|---|
| • Les actions de renforcement sont utilisées lors d'une opération pour améliorer cette opération. |
| • Les actions de construction sont utilisées pour construire une unité ou un marqueur d'amélioration pendant la phase d'action; deux actions de construction peuvent être dépensées ensemble pour construire une unité ou un marqueur qui nécessite deux versions (c'est-à-dire une flotte de surface ou un marqueur mise à niveau). |
| • Les opérations d'invasion nécessitent deux actions militaires pour être dépensées. |
| • Toutes les autres actions militaires sont dépensées individuellement. |

## 8.1 Offensives

Une puissance joue une offensive (de la tasse ou de la réserve) pour effectuer un certain nombre d'actions militaires en fonction de son engagement (4.1).
Plusieurs actions militaires sont effectuées séquentiellement (sauf indication contraire), et peuvent être un type d'action identique ou différent, décidé au moment où l'action est mise en vigueur. Un pouvoir peut renoncer à tout ou partie de ces actions militaires. Une puissance ayant un commitment civil doit jouer simultanément deux offensives pour exécuter une seule action militaire: l'une de réserve (3.4) et l'autre tirée de la coupe d'action.

***Exemple:*** *L'Union soviétique a un commitment de guerre total quand il joue un marqueur offensif de la réserve. Il exécute trois actions militaires.*

## 8.2 Renforcement

Au début de toute opération (9.2), une puissance peut dépenser des actions militaires supplémentaires pour renforcer cette opération. Pour chaque action de renforcement, une puissance ajoute un bonus de +1 à son score de combat pour chaque combat pendant toute la durée de l'opération. Ces actions supplémentaires doivent venir du même marqueur offensif.
***Note de conception:*** *Deux des marqueurs d'opération ont un rappel d'augmentation sur le dos, en aide mémoire pour le bonus de combat (+1 ou +2 selon le nombre d'actions de renforcement).*

***Exemple:*** *les États-Unis sont en guerre totale et jouent une offensive pour trois actions militaires. Pour une action militaire, il désigne un l'opération, puis l'augmente avec les deux actions restantes, gagner un bonus de +2 pour tous les combats au cours de l'opération.*

## 8.3 Constructions

Un pouvoir belligérant (1.1) peut dépenser une ou plusieurs actions militaires pour générer un nombre égal de constructions (8.3). Le pouvoir doit utiliser les constructions immédiatement et peut construire n'importe qu'elle unité éligible dans son pool de forces. Le marqueur ou l'unité construite est ajouté à la tasse ou à la réserve d'action comme s'il avait été construit pendant la production (**exception:** les flottes et les forteresses sont placées sur la piste de tour).
Construire une flotte ou un marqueur de mise à niveau de cette manière exige de dépenser deux actions militaires de la même offensive.

## 8.4 Déploiement

Une action de *déploiement* permet de déplacer certaines ou toutes ses unités un nombre de fois illimité. Des unités alliées ne peuvent pas être déplacées par le déploiement (contrairement aux opérations, 9.1). Les unités déployées se déplacent une par une, zone par zone. Une puissance peut déplacer une unité, déplacer une autre unité, puis revenir en arrière et déplacer la première unité à nouveau. Il n'y a pas de limite à quelle distance une unité en déploiement peut se déplacer (**exceptions:** pendant un mouvement aérien ou naval, 7,3; Boîtes de délai, 2.3.5).

Les unités se déplacent en utilisant des mouvements terrestres, navals ou aériens, selon le type d'unité et la zone parcourue (7.2). Dans une action de déploiement unique, une unité peut librement mélanger les types de mouvement admissibles.
***Exemple:*** *une unité terrestre peut utiliser le mouvement terrestre pour atteindre une zone côtière, puis utiliser le mouvement naval pour passer à une zone côtière de l'autre côté de la carte, puis un mouvement terrestre encore, etc.*
Les limites d'occupation (7.1) ne s'appliquent pas pendant le mouvement d'une unité donnée, mais s'appliquent lorsque l'unité arrête son déplacement (c.-à-d. quand une autre unité commence à bouger, même si l'unité d'origine se déplacera à nouveau plus tard dans la même action).

## 8.4.1 Forteresse et unités logistiques

Une forteresse ou une unité logistique ne peut pas bouger sauf quand elles sont jouées depuis la tasse d'action ou de la réserve (3.7.2).
Cependant, lors d'une opération de déploiement, une puissance peut retirer n'importe laquelle de ses forteresses ou unités logistiques du jeu pour être placée dans la tasse d'action, pour ensuite être redéployée lorsque pigée. **Elles ne peuvent pas être mises en réserve de cette façon**.
Une forteresse ou une unité logistique ne peut être retirée que si son pouvoir peut tracer un LOC (4.3).

***Note de conception:*** *Ceci représente le temps supplémentaire, la planification, et les efforts nécessaires pour déplacer les installations et les fournitures.*

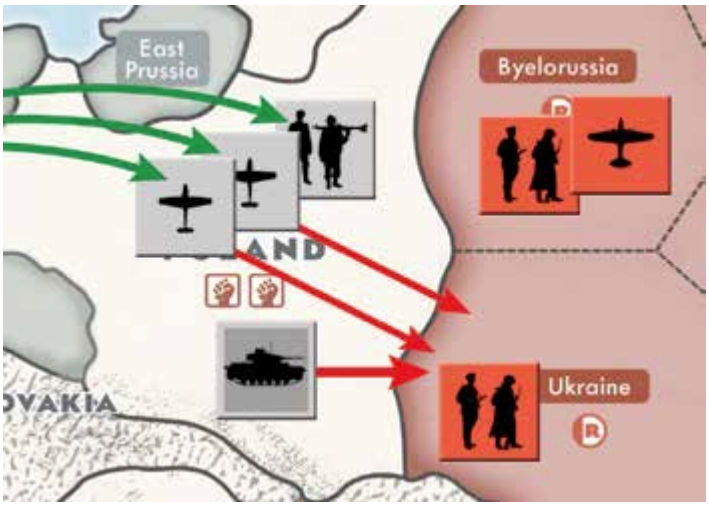
## 8.4.2 Activation ultérieure

Les unités déployées ne peuvent pas être activées pour une opération plus tard dans la même offensive. Cependant, les unités qui sont activées pour une opération peuvent se déployer plus tard dans la même offensive.

**IMPORTANT:** Les flottes et les forces aériennes déployées sont éligibles pour soutenir immédiatement (10.2).

***Note de conception:*** *vous pouvez faire pivoter les unités en déploiement, de 90 degrés pour montrer leur inéligibilité à l'activation jusqu'a la fin de l'offensive; bien souvent dans la pratique ce n'est pas nécessaire.*

***Exemple:*** *l'Allemagne est à la mobilisation sur sa fiche et joue une offensive pour deux actions militaires. Il utilise sa première action pour déployer une armée d'infanterie et deux forces aériennes en Pologne, déjà occupées par une armée de chars. Pour sa deuxième action militaire, il effectue une opération visant à attaquer en Ukraine avec l'armée de chars - l'armée d'infanterie ne peut pas être activée, car elle a été déployée plus tôt dans le même offensive. Les deux forces aériennes peuvent soutenir l'attaque sur l'Ukraine, même s'ils ont été déployés en Pologne plus tôt dans la même offensive.*
***Ce n'est pas important pour le but de l'exemple, mais une seule force aérienne allemande peut soutenir l'attaque contre l'Ukraine en raison du terrain restreint.***




## 8.5 Intervention
Un pouvoir peut *intervenir* dans une guerre civile en dépensant une action militaire pour fournir de l'***aide*** à une faction (11.2).

# 9.0 Opérations

## 9.1 Définitions des opérations
Une ***opération*** est une action militaire pour ***activer*** des unités amies pour se déplacer et ***attaquer*** une seule zone cible.
Des unités amies dans plus d'une zone peuvent être activées pour la même opération en dépensant simultanément une action militaire pour chaque zone contenant des unités activées (exception: invasions, 9.3.2).
Les unités alliées (6.1.2) peuvent être activées avec l'autorisation du joueur propriétaire s'il est éligible, mais au moins une unité de la puissance active doit être activée.

La ***zone cible*** doit être contrôlée par une puissance ennemie, contenir une base non possédée ou ennemie, être occupée par une unité ennemie, ou être un pays non contrôlé (exception : attaques-surprises, 9.8). (exception: attaques-surprises, 9,8). Les unités peuvent être activées par plusieurs actions au cours d'une seule offensive pour des opérations successives.
***Exemple:*** *l'Allemagne est en mobilisation et joue une offensive pour deux actions militaires. L'Allemagne active une armée de chars en Ruhr pour attaquer et conquérir le Benelux. Avec son deuxième militaire action, l'Allemagne active alors la même armée de chars et attaque Paris.*

## 9.1.1 Attaquant et Défenseur
Au cours d'une opération, ***l'attaquant*** est le pouvoir qui exécute l'opération. Le défenseur est déterminé en fonction des priorités suivantes:
**1.** Dans une opération terrestre, si la zone cible est une zone pays sans garnison (2.2.5), le défenseur est le pays lui-même.
**2.** Une puissance avec une unité dans la zone cible correspondant au type d'opération est le défenseur. Si plus d'un le pouvoir se qualifie, les joueurs doivent convenir qui sera le défenseur, ou bien sinon, l'attaquant choisit.
**3.** Sinon, la puissance contrôlant la zone (ou le propriétaire de la base, s'il s'agit d'une zone maritime) est le défenseur.

## 9.1.2 Types d'opération

Il existe trois types d'opérations:
• **Les opérations terrestres** (9.3) attaquent une terre ou une zone mixte, soit adjacente, soit à travers une ou deux zones de mers ou mixtes (invasion, 9.3.2)
• **Les opérations navales** (9.4) attaquent une zone contenant des unités navales et/ou une base (capture de la base, 9.4.2).
• **Les opérations aériennes** (9.5) attaquent une zone contenant des unités aériennes et/ou une ressource (bombardement stratégique, 9.5.2).

## 9.2 Séquence d'opération

Chaque opération est résolue en fonction de ce qui suit :

| |
|---|
| **1.** L'attaquant déclare:<br>**a.** Le type d'opération (9.1.2).<br>**b.** Les unités activées pour l'opération.<br>**c.** La zone cible (déterminant le défenseur). |
| **2.** Une ***démocratie belliqueuse***, qui attaque un pays sans garnison non contrôlé par une puissance ennemie, ou une base non possédée, doit réussir un test d'efficacité ou l'opération est annulée et l'action est perdue (9.7) |
| **3.** L'attaquant déclare tout renforcement pour l'opération (8.2). |
| **4.** Chaque puissance provoquée par l'attaque gagne un drapeau (5.2.2). Si l'opération est une attaque-surprise (9.8), le défenseur gagne un drapeau supplémentaire. L'attaquant et le défenseur (et potentiellement leurs alliés, 6.1.3) sont maintenant en guerre si ce n'était pas déjà le cas. |
| **5.** Les unités en attaque et en défense doivent tracer une LOC pour l'approvisionnement (9,6); placez un marqueur **LIMITED SUPPLY** sur les unités qui ne peuvent pas tracer cette ligne . |
| **6.** Les unités attaquantes se déplacent vers la zone cible (7.2); les limites d'occupation (7.1) s'appliquent. |
| **7.** Résoudre le combat (10.0):<br>**a.** Engagez les unités de soutien, l'attaquant en premier (10.2).<br>**b.** Résoudre le combat aérien (10.6), le cas échéant. Si le principal combat est un combat terrestre ou naval, déterminez la supériorité aérienne(10.3).<br>**c.** Résoudre le combat terrestre (10,4) ou naval (10,5), le cas échéant.<br>**d.** Résoudre les conséquences (10.9); les unités restantes se retirent (10.10) ou se regroupent (10.11). |

# *9.3 Opérations terrestres*

## 9.3.1 Procédure d'opération terrestre

Une puissance effectue une opération terrestre en dépensant une action militaire pour activer une ou plusieurs armées amies pour attaquer une zone terrestre adjacente ennemie ou une zone mixte ou encore, un pays non contrôlé (9,7).
Les armées activées se déplacent vers la zone cible et lancent le combat terrestre (10.4). Les unités aériennes peuvent soutenir.
Les armées mineures ne peuvent ni bouger ni attaquer et ne peuvent donc pas être activées pour les opérations terrestres, même s'ils occupent la même zone qu'une unité activée.

### 9.3.2 Opération terrestre d'invasion

***Note de conception:*** *voir au dos de la fiche spéciale communiste pour un exemple d'opération d'invasion.*

Une opération ***d'invasion*** est une opération terrestre visant à attaquer une zone terrestre ou une zone mixte sur une ou deux zones maritimes. Elle diffère d'une opération terrestre régulière uniquement des manières suivantes:

• Elle nécessite la dépense simultanée de deux actions militaires.
• Seules les armées d'une seule région d'origine peuvent être activées.
• Elle ne peut pas être exécutée comme une attaque-surprise (9.8).
• au début de l'étape 6 de la séquence des opérations (9.2), avant de déplacer les unités activées, l'attaquant doit désigner une ou deux zones maritimes ou mixtes comme chemin d'invasion:
o Le chemin d'invasion doit relier la zone d'origine à la zone cible dans une ligne contiguë de zones adjacente.
o Chaque zone du chemin d'invasion doit contenir une flotte qui est ami à la puissance active. Les packs de sous-marins ne peuvent pas permettre l'invasion. Seules les flottes le peuvent.
o Si le chemin d'invasion est constitué de deux zones, l'invasion est à portée étendue, et l'attaquant subit une pénalité de –1 dans le combat terrestre d'invasion (10.4).
o Déplacez la force d'invasion directement vers la zone cible. Les limites d'occupation s'appliquent (7.1).
• Si la force d'invasion se retire, retournez-la dans la zone d'origine. Si l'invasion réussit, les unités peuvent se regrouper pour et/ou de la région d'origine.

***Note de conception:*** *une invasion dans* ***Cataclysm*** *ne signifie pas qu'une unité entière de l'armée composée de deux ou trois douzaines de divisions embarque sur les transports et frappe les plages. Au lieu de cela, pensez à une action d'invasion, par exemple l'établissement d'une tête de pont avec des unités à plus petite échelle, alors si elle est maintenue, des forces majeures sont amenées à renforcer la tête de pont.*

## *9.4 Opérations navales*

### 9.4.1 Procédure d'opération navale

Une puissance effectue une opération navale en dépensant une action militaire pour activer une ou plusieurs flottes amies et/ou des forces aériennes stratégiques pour attaquer une zone. Les unités activées doivent occuper un port ou un aérodrome ami.

***Note de conception:*** *Les unités de flotte dans une zone maritime sans port ne peuvent pas être activées pour des opérations; ils sont essentiellement en patrouille.*

Les packs de sous-marins ne sont jamais activés pour les opérations.

***Note de conception:*** *à l'échelle de* ***Cataclysm,*** *l'activité sous-marine est centrée sur l'interdiction et le refus de la mer. Ils peuvent seulement bloquer le mouvement naval et les* ***LOC.*** *Cependant, ils ne peuvent pas faire d'opération offensive.*

La puissance agissante désigne la zone cible, qui doit contenir au moins une unité aérienne stratégique ou navale. La zone doit être dans la portée (7.3) de toutes les unités activées (y compris éventuellement de portée étendue).

Les unités activées se déplacent vers la zone et lancent les opérations navales de combat (10.5). Les unités aériennes et navales peuvent soutenir.

### 9.4.2 Opération navale de capture de base

Une opération navale de **capture de base** peut être déclarée contre une zone contenant une base ennemie ou non possédée (2.3.2). Au moins une flotte doit être parmi les unités activées.

Résolvez l'opération de capture de base en tant que combat naval. Si aucune unité aérienne ou navale ennemie n'est présente après que le soutien a été déclaré, l'attaquant gagne automatiquement et saute la suite (10.9).
Après le combat, si l'attaquant est éligible a un regroupement (10.11), ils remplacent la base ennemi ou non-possédée dans la zone avec l'un de ses propres marqueurs de base du même type (exception: si la zone contenait une base britannique spéciale (2.3.3), elle est retirée du jeu au lieu d'être capturé).
***Note de conception:*** *voir au verso de la carte des règles fascistes spéciales pour un exemple d'une opération de capture de base.*

## 9.5 Opérations aériennes

### 9.5.1 Procédure d'exploitation aérienne

Une puissance effectue une opération aérienne en dépensant une action militaire pour activer une ou plusieurs unités aériennes dans le but d'attaquer une zone. Les unités activées doivent occuper un aérodrome ami. La puissance agissante désigne la zone cible qui doit contenir au moins une unité aérienne ennemie. La zone doit
être à portée (7.3) de toutes les unités activées (y compris éventuellement celle avec une portée étendue). Les unités activées se déplacent vers la zone et initient le combat aérien (10.6). Les unités aériennes peuvent soutenir.

### 9.5.2 Opération aérienne de bombardement stratégique

Une opération de ***bombardement aérien*** stratégique peut être déclarée contre une zone ennemie contenant une ressource (2.3.8); la zone ne doit pas nécessairement contenir une unité aérienne ennemie. Au moins, une unité aérienne stratégique doit faire partie des unités activées. Résolvez l'opération de bombardement stratégique en tant que combat aérien.

S'il n'y a pas d'unités aériennes en défense, le défenseur lance un dé pour représenter la défense aérienne au sol, mais ne peut pas déclarer une retraite.
Si le résultat du combat aérien inflige plus de pertes au défenseur que ce qui peut être résolu, une ressource dans la zone cible devient endommagée. Les ressources endommagées ne peuvent pas être collectées pendant la production (4.4.2). Une ressource limitée endommagée par un bombardement stratégique est retirée du jeu.
***Note de conception:*** *voir au verso du numéro spécial démocratique*
*Carte de règles pour un exemple de bombardement stratégique*
*opération.*

## 9.6 Ravitaillement

Avant que les unités ne se déplacent dans le cadre d'une opération, chaque zone contenant des unités activées ou en défense doivent tracer une ligne de communication, **LOC**, (4.3) pour le ravitaillement. Si une **LOC** ne peut pas être tracé, placez un marqueur ravitaillement limité sur l'unité affectée pendant la durée de l'opération. Une unité avec un marqueur de ravitaillement limité applique une pénalité de -1 au score de combat.
Les éléments suivants ne nécessitent jamais d'approvisionnement:
• Armées mineures (2.4.4)
• Unités de logistique (7.1.4)
• Unités de soutien (10.2)
• Défense aérienne au sol (10.4)
• Forteresses et armées d'infanterie japonaises (12.1)

## 9.7 attaquer un pays

**RAPPEL:** Un pays est **contrôlé** si une puissance a un cube dedans; sinon il est **incontrôlé**. Un pays est en **garnison** si une puissance a une unité terrestre sur lui; autrement il est **sans garnison**. La présence d'une armée mineure ou d'une unité non terrestre appartenant à une puissance n'en fait pas un pays en garnison.

Une puissance peut attaquer un pays en garnison seulement s'il est contrôlé par une puissance ennemie. Un pouvoir fasciste ou communiste peut attaquer un pays non-garnison qu'il soit contrôlé ou non. Il n'y a pas de déclaration de guerre ou d'attaque-surprise qui se produit. Le fasciste ou le communiste déclare simplement une opération contre le pays.

Un pouvoir démocrate ne peut attaquer qu'un pays non-garnison (ou capturer une base non possédée) en tant que belligérant (1.1). À moins que le pays ne soit contrôlé par l'ennemi, le pouvoir démocrate doit immédiatement passer un test d'efficacité(5.3) après la déclaration de l'opération. Si le test échoue, l'opération est annulée et l'action est perdue.

Une attaque contre un pays provoque toutes les puissances opposées ayant un intérêt dans le pays (5.2.2). Qu'il s'agisse d'un pays qui est contrôlé ou non ne change pas comment un pays se défend contre une attaque - cela n'affecte que, lequel des pouvoirs sont provoqués par l'attaque.
***Exemple:*** *la France a un cube en Pologne, mais le seul unité en Pologne est l'armée mineure polonaise. L'Allemagne joue une offensive et utilise une action militaire pour attaquer la Pologne. L'Allemagne n'est pas en guerre avec la France à cause de cette attaque, mais*
*la France (et tous ses alliés) obtient un drapeau pour la provocation en raison du contrôle français. L'Union soviétique, qui a un intérêt en Pologne par contiguïté, gagne également un drapeau.*
Note de conception: Une attaque contre un pays sans garnison n'est pas une déclaration de guerre au pouvoir qui contrôle - sans occupation, le pays est simplement aligné sur le pouvoir et non sous son administration directe.

### 9.7.1 Guerres civiles et aide

Un marqueur de guerre civile (11.1) n'a aucun effet sur le fait qu'un pays peut être attaqué. Retirer le marqueur de guerre civile et toute aide si un pouvoir prend le contrôle du pays.

Quand un pays avec un marqueur de guerre civile est attaqué, un marqueur d'aide de ***chaque faction*** est dépensé et renvoyé à sa **available markers box** (10.4). Si une aide est dépensée, le pays lance **1** dé supplémentaire pour la défense (pas **1** par aide).
Si plusieurs commanditaires ne peuvent pas décider qui va dépenser l'aide, dépenser l'aide du commanditaire avec la plus faible efficacité; s'il y a égalité, l'attaquant choisit.

Le même processus s'applique lorsqu'une armée chinoise avec aide (11.4.4) est attaquée par une puissance.

### 9.7.2 Attaques échouées

Si une puissance attaque un pays non contrôlé, mais ne parvient pas à en prendre le contrôle à la fin de l'opération, immédiatement résoudre une opportunité diplomatique (5.7) pour le pays.

**IMPORTANT:** échouer une attaque sur un pays chinois ne génère pas d'opportunités diplomatiques.

## 9.8 Attaque-surprise

Une attaque-surprise est une opération qui crée un état de guerre. Il ne nécessite ni action politique ni test d'efficacité. Seuls les pouvoirs fascistes peuvent effectuer une attaque-surprise. Pour effectuer une attaque-surprise, un pouvoir fasciste avec un engagement de mobilisation ou de guerre totale doit dépenser une action militaire pour attaquer d'une puissance adverse non ennemie (exception: pas d'invasion, 9.3.2). Une attaque-surprise entraîne un état de guerre (5.6.1) entre

l'attaquant et le défenseur (et potentiellement leurs alliés, 6.1.3). Le défenseur gagne un ***drapeau supplémentaire*** pour la provocation.
Pendant la durée de l'opération de l'attaque-surprise, le défenseur subit une pénalité de -1 à son résultat de combat pour représenter la surprise. Placez un marqueur surprise dans la région cible de l'opération.

À la fin de l'opération, retournez le ***marqueur Surprise`,*** sur son côté **pas de surprise** et déplacez-le vers le cercle de l'idéologie défendant sur l'affiche politique. Les pénalités surprises ne peuvent plus s'appliquer à cette idéologie pour le reste de la partie.

***Note de conception:*** *une idéologie ne peut subir la pénalité surprise qu'une seule fois par partie.*

*Exemple: Pendant le tour 1941-1942, le Japon effectue une attaque-surprise contre la flotte américaine dans la zone maritime d'Hawaï. Les É.-U. et Le Japon sont maintenant en guerre les uns contre les autres et les États-Unis gagnent deux drapeaux. Si les États-Unis ou le Japon avaient des alliés, leurs alliés décident immédiatement s'il convient ou non de respecter leur alliance (s).Un marqueur surpris est placé à Hawaii. Au cours de cette opération, une pénalité de –1 est appliquée au score de combat américain. Après avoir résolu le combat, retournez le marqueur à son côté sans surprise et placez-le dans le cercle des démocraties sur l'affichage politique. Les puissances démocratiques ne sont plus sujettes à la pénalité de surprise pour le reste de la partie.*

## 10.0 combat

Le combat a lieu lorsque, pendant une opération, une puissance déplace une ou plusieurs unités dans la zone cible, qui est:
• Une zone sous contrôle ennemie.
• Une zone avec une base non possédée ou ennemie ou (9.4.2).
• Un pays non contrôlé.
Tous les combats sont résolus de la même manière. Chaque côté lance un nombre de dés et ajoute les modificateurs comme déterminés ci-dessus pour arriver à leur score de combat final. Le côté avec le score le plus élevé gagne le combat.

## 10.1 Séquence de combat

Tous les combats sont résolus selon la séquence suivante:
**1.** Déclarez toutes les unités de soutien (10.2), l'attaquant en premier, le défendant en deuxième.
**2.** Résolvez le combat aérien (10.6), le cas échéant. Si le combat principal est un combat terrestre ou naval, détermine la supériorité aérienne (10.3).
**3.** Résolvez le combat terrestre (10.4) ou naval (10.5), le cas échéant.
**4.** Résoudre les conséquences (10.9); les unités restantes se retirent (10.10) ou se regroupent (10.11).

## 10.2 soutient

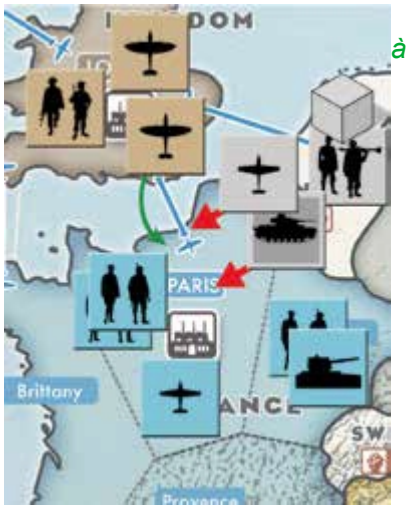
Des unités aériennes amies dans un aérodrome et des flottes amies dans un port peuvent soutenir le combat dans une zone adjacente. Les unités éligibles dans la zone attaquée doivent obligatoirement soutenir. L'attaquant déclare toutes les unités d'appui en premier. Ensuite, c'est au tour du défenseur de le faire.

Toutes les unités d'appui se déplacent vers la zone cible (7.2) si elles ne sont pas déjà sur place; les limites d'occupation (7.1) s'appliquent. Une unité alliée ne peut soutenir qu'avec la permission de son propriétaire.

***Note de conception:*** *les unités n'utilisent pas de portée étendue ou opérationnelle.*

Quand un pays sans garnison est le défenseur, seules les unités amies de son contrôleur (s'il en a un) **et à la fois** ennemies de l'attaquant peut soutenir sa défense.
Les unités aériennes peuvent soutenir tout type de combat: terrestre, naval ou aérien. Les flottes ne peuvent soutenir que le combat naval. Aucun autre type d'unité (y compris les *packs sous-marins*) peut fournir un soutien.
Une fois déclarées, les unités d'appui subissent tous les effets du combat (par exemple, retraite, regroupement, destruction, etc.)

***Exemple:*** *la France et le Royaume-Uni sont alliés quand l'Allemagne attaque Paris. L'Allemagne commence par déplacer une armée de char à Paris. Ensuite, l'Allemagne déclare en soutien une force aérienne tactique. Comme Londres est adjacente à Paris pour les forces aériennes et la France est un allié, une force aérienne tactique du Royaume-Uni à Londres peut soutenir contre cette attaque même si le Royaume-Uni n'a pas d'unité à Paris. Une seule unité aérienne à Londres peut soutenir en raison de la limite d'occupation.*




## 10.3 Supériorité aérienne

La *supériorité aérienne* est déterminée lors de la résolution d'un combat terrestre ou naval.

Un combat aérien (10.6) est résolu et le camp qui a le plus d'unités aériennes restant détient la supériorité aérienne. Si seulement un côté a des unités aériennes, ils gagnent automatiquement la supériorité aérienne (sans combat). Si les deux côtés ont le même nombre d'unités aérien d'appui (même zéro), aucun côté n'obtient la supériorité aérienne.

Le côté avec la supériorité aérienne lance un dé supplémentaire lors du combat terrestre principal (10.4) ou naval (10.5).

***Note de conception:*** La supériorité aérienne joue un rôle vital dans les combats terrestre et naval, prenez donc toujours en compte le soutien aérien.

## 10.4 Combat terrestre

Un *combat terrestre* se produit à la suite d'une opération terrestre (9.3). Seulement les unités terrestres subissent des pertes en combat terrestre.

Résolvez les combats terrestres comme suit:

• Par défaut, **chaque camp lance deux dés**. Si un côté n'a pas d'unités terrestres, il lance seulement un dé.

o ***Supériorité aérienne:*** le côté avec la supériorité aérienne (10.3), le cas échéant, lance un dé supplémentaire.

o ***Supériorité des armures:*** si un camp a plus de chars que l'autre, alors il détient la supériorité blindée. Une puissance jette un dé de moins si le camp adverse a une supériorité blindée. Si les deux côtés ont le même nombre d'armées de chars, elle s'annule ou si la zone cible présente un terrain accidenté (2.3.1) aucun n'a la supériorité blindée.

| RAPPEL: Si un camp lance un dé et doit perdent un dé, appliquez plutôt une pénalité de **-1** à son jet. |
|---|

o ***Aide:*** si le défenseur est un pays en guerre civile avec au moins un marqueur aide (8.5), chaque faction dépense un marqueur aide (9.7.1) et le pays lance un dé supplémentaire.

• Calculer les bonus et/ou les pénalités de score de combat pour chaque équipe.

o L'attaquant gagne **+1** pour chaque action de renforcement dépensée pour cette opération (8.2).

o L'attaquant gagne **–1** si l'opération est une invasion à utilisant une longue portée (7.3.3).

o Attaquant ou défenseur **-1** s'il est marqué ravitaillement limité(9.6).

o Défenseur **+1** si la zone cible est un terrain accidenté, s'il y a défense à travers un détroit, ou si il y a défense contre une invasion (ceux-ci ne sont pas cumulatifs).

o Défenseur **+1** si la zone cible contient une forteresse.

o Défenseur **-1** s'il est surpris (9.8).

• **Les deux camps lancent** et déterminent les résultats du combat (10,7).

## 10.5 combat naval

Un *combat naval* peut avoir lieu à la suite d'une opération navale (9.4). Seulement les unités navales subissent des pertes en combat naval.
Résolvez les combats navals comme suit:

• Par défaut, **chaque camp lance deux dés**. **Si un côté n'a pas unités navales,** il jette un seul dé.
***Note de conception:*** *Cela peut arriver si un côté n'a que des forces aériennes stratégiques.*
o Supériorité aérienne: le côté qui a la supériorité aérienne (10.3), le cas échéant, lance un dé supplémentaire.
o Supériorité porte-avion: si un côté a plus de flottes de porte-avion que l'autre, il a alors la supériorité porte-avion. La puissance qui a le moins de porte-avions lance un dé de moins.
Si les deux côtés ont le même nombre de porte-avions, ou bien aucun porte-avions sont présent, ni l'un ni l'autre n'a la supériorité porte-avion.

| |
|---|
| **RAPPEL:** Si un camp lance un dé et doit perdre un dé, il appliquent plutôt une pénalité de **–1** à son résultat. |

• **Calculer les bonus et/ou les pénalités** de score de combat pour chaque équipe.
o L'attaquant ajoute **+1** pour chaque action de renforcement dépensée pour cette opération (8.2).
o L'attaquant ajoute **-1** si des unités navales opèrent à longue portée (7.3.3).
o L'attaquant ou le défenseur ajoute **-1** s'il est marqué «ravitaillement limité» (9.6).
o Le défenseur ajoute **-1** s'il est surpris (9.8).
• Les deux camps lancent et déterminent les résultats du combat (10,7).

*Exemple:* l'Italie dispose d'une flotte et d'une force aérienne tactique en Sicile. Le Royaume-Uni dispose d'une force aérienne stratégique en Mer Méditerranée centrale (en utilisant la base aérienne là-bas). Le Royaume-Uni joue une offensive et déclare une opération navale contre la Sicile, en activant sa force aérienne stratégique dans la Méditerranée centrale et la déplace vers la Sicile. L'Italie engage son armée de l'air tactique pour y apporter son soutien.

Le combat aérien est résolu, et le résultat est une égalité, de sorte que la force aérienne tactique italienne est détruite et l'unité aérienne stratégique britannique est retournée à son côté tactique.

Dans le combat naval qui s'ensuit, les Britanniques commencent avec un seul dé dans le combat naval en raison du fait de ne pas avoir d'unités navales, mais lance un dé supplémentaire grâce à la supériorité aérienne. La force de l'air britannique est à l'abri des pertes, seules les unités navales subissant des pertes en combat naval.

## 10.6 Combat aérien

Un combat aérien peut survenir à la suite d'une opération aérienne (9.5) ou pour déterminer la supériorité aérienne (10.3) dans un pays ou lors d'un combat naval. Seules les unités aériennes peuvent souffrir de pertes en combat aérien.
***Note de conception:*** *Les flottes de porte-avions ne sont pas des unités aériennes.*
*Résolvez le combat aérien comme suit:*
• Par défaut, chaque camp lance deux dés. Durant un bombardement stratégique, un défenseur sans unités aériennes jette un dé.
• Calculer les bonus et/ou les pénalités pour chaque score de combat des équipes.
o L'attaquant gagne **+1** pour chaque action d'augmentation dépensée pour cette opération (8.2).
o L'attaquant ajoute **-1** si des unités aériennes opèrent à longue portée (7.3.3).
o L'attaquant ou le défenseur ajoute **-1** s'il est marqué «ravitaillement limité» (9.6).
o Le défenseur ajoute **-1** s'il est surpris (9.8).
• Les deux camps lancent et déterminent les résultats du combat (10,7).
***Exemple:*** *Les États-Unis voudraient envahir la Ruhr, mais ne peuvent pas supporter une invasion à partir de Londres. Les États-Unis jouent une offensive pour trois actions et déclarent une opération aérienne contre la Ruhr, qui contient deux avions tactiques allemands. Les États-Unis activent deux forces*

*aériennes stratégiques à Londres, un américain et un britannique, utilise ensuite les deux actions restantes pour augmenter deux fois l'opération aérienne, pour un bonus de **+2** pendant le combat. Les forces aériennes attaquantes sont déplacées vers la Ruhr. Aucun côté ne peut supporter puisque la limite d'occupation des unités aériennes a été atteinte. Aucune unité navale ou terrestre allemande dans la Ruhr n'est affectée par l'opération aérienne, quel que soit le résultat.*

*L'opération aérienne est résolue comme un combat aérien. Les É.-U. roulent un **3** modifiés à **5**, et les Allemands obtiennent un **4**, pour une perte allemande. L'Allemagne déclare une retraite, réduisant ses pertes à zéro, et retire ses deux forces aériennes en Bavière, où ils seront toujours capables de soutenir le combat dans la Ruhr. Les troupes aériennes américaines se regroupent et pourront attaquer de nouveau lors de leurs retours a Londres.*

## 10.7 Résultat du combat

Le camp avec le score de combat le plus élevé gagne le combat, et le perdant subit des pertes (10.8) et/ou des retraites (10.10). Si les scores finaux sont à égalité, aucun des deux côtés ne gagne. Les deux côtés prennent une perte et ne peuvent pas déclarer une retraite volontaire.
Le camp qui perd le combat doit prendre un certain nombre de pertes égales au score du gagnant divisé par le score du perdant (supprimer toutes les fractions); Par exemple, si le score du gagnant est le double du perdant, alors le perdant subit deux pertes.
***Note de conception:** dans la plupart des cas, le perdant ne souffrira que d'une perte.*
***Exemple:** l'Allemagne et la France se livrent un combat aérien, chaque côté lance deux dés. L'Allemagne obtient deux **6** alors que la France roule les chiffres **1** et **2.** Le score final de l'Allemagne est **7** (rappelez-vous que chaque **6** supplémentaires vaut **+1**!) et le score final de la France est de **2**. Puisque 7 correspond à trois multiples de 2, la France subit trois pertes (**7/2** = **3,5** = trois multiples complets). Les notes finales modifiées de **5** contre **2** causeraient deux défaites, mais **5** contre **3** ne causerait qu'une perte (qui pourrait être prise en retraite). **7** contre **2** causerait trois défaites tandis que **7** contre **1** causerait sept - un désastre. **4** contre **4** est une égalité, ce qui provoque une perte pour les deux côtés.*
***Note de conception:** Tous les combats dans Cataclysm reposent sur cette dynamique de perte variable - chaque multiple entier donne la valeur des pertes du joueur perdant. Il est important de comprendre comment cela interagit en lançant moins de dés ou en ayant des pénalités.*
Appliquez le résultat du combat dans l'ordre suivant:
**1.** Le perdant peut réduire ses pertes de **1** en déclarant une retraite volontaire (10.10), sauf en cas d'égalité ou si les pertes restantes élimineraient toutes les unités.
**2.** Appliquer toutes les pertes restantes (10.8). En cas d'égalité, le défenseur applique sa perte en premier.
**3.** Si une retraite volontaire était déclarée, les unités perdantes se retirer de la zone cible de l'opération (10.10).
**4.** Résolvez les conséquences du combat (10.9).
**5.** Déterminer si un triomphe / une catastrophe s'est produit (10.12) (combat naval ou terrestre seulement).

## 10.8 Pertes

Pour chaque *perte* subie par un combattant lors d'un combat, une l'unité est retournée sur son côté non amélioré ou une unité non améliorée est détruite et rendue à la ***force pool*** de son propriétaire. La même unité peut subir plusieurs pertes en une seule combat, c'est-à-dire qu'une unité améliorée peut être retournée, puis détruit, pour satisfaire deux pertes.

L'attaquant et le défenseur choisissent comment appliquer leurs pertes aux unités de leur camp, y compris s'il faut ou non déclarer une retraite (10.10), dans les limites suivantes.
**1.** Les pertes ne peuvent être appliquées qu'aux types d'unités correspondant aux types de combats (**exemple:** les pertes dues au combat aérien peuvent être appliquées uniquement aux unités aériennes).
**2.** Au moins une perte doit être de retourner une unité améliorée, si possible.
**3.** Au moins la moitié des pertes d'une équipe doit être appliquée aux unités de l'attaquant ou du défenseur, si possible.
**Clarification**: en cas de conflit, traitez les "restrictions" numérotées comme une liste de priorités (c'est-à-dire que vous devez retourner les unités améliorées plutôt que d'appliquer une perte quelconque à l'attaquant / défenseur).

***Note de conception:*** *Note de conception : L'attaquant et le défenseur ont des caractéristiques spécifiques selon les règles de combat, ci-dessus.*

## 10.9 Conséquences de combats

Les suites d'un combat déterminent quelles unités peuvent rester dans la zone cible.

## 10.9.1 Conséquences du combat terrestre

Après le combat terrestre, s'il ne reste aucune unité terrestre attaquante, ou au moins une unité terrestre en défense dans la cible zone, les unités attaquantes doivent battre en retraite (10.10) tandis que les unités aériennes et terrestres ami du défenseur peuvent se regrouper (10.11).

Si les seules unités terrestres restantes dans la zone cible appartiennent à l'attaquant, alors l'attaquant conquiert le territoire. Résoudre la conquête comme suit:
**1.** Retirez tous les cubes, marqueurs d'aide (y compris ceux des puissances attaquantes), et tout marqueur de guerre civile de la zone.
**2.** L'attaquant place un de ses cubes dans la zone conquise (deux cubes si la zone est une capitale). Toutefois, si la zone est une zone nationale ou de colonie d'un pouvoir actif dans la même idéologie, au lieu de placer un cube, le contrôle est rendu à la puissance d'origine.
**3.** Ajustez les points de victoire pour chaque cube ajouté ou supprimé (1.7.1).
**4.** Détruisez toute unité logistique dans la région (retournez-la au pool de force du propriétaire). Les unités en défense restantes doivent se retirer immédiatement.
**5.** Les unités terrestres et aériennes alliées à l'attaquant peuvent se regrouper.
**6.** Les puissances acquièrent des drapeaux (5.2.3, 5.2.4) et font un test de stabilité (5.5.1) déclenché par la conquête.

## 10.9.2 Conséquences du combat naval

Après le combat naval, s'il ne reste aucune unité navale attaquante, ou au moins une unité navale en défense restante dans la zone cible, alors les unités attaquantes doivent battre en retraite (10.10) pendant que et les unités aériennes amies du défenseur peuvent se regrouper (10.11). Si la seule unité navale restante dans la zone cible appartient au camp attaquant, les unités restantes en défense doivent battre en retraite (**exception**: les unités terrestres dans la zone ne sont pas affectées) tandis que les unités navales et aériens amis de l'attaquant peuvent se regrouper. Une base en défense dans la zone maritime peut être capturée (9.4.2).

## 10.9.3 Conséquences du combat aérien

Après un combat aérien (sans accompagnement de combat terrestre ou naval), les unités aériennes perdantes doivent battre en retraite (10.10), et les unités aériennes amicales au vainqueur peuvent se regrouper (10.11). Dans le cas d'une égalité, l'attaquant recule et le défenseur se regroupe.
Lors d'un combat aérien pour déterminer la supériorité aérienne, ignorez les conséquences du combat aérien. Les unités aériennes qui déclarent une retraite volontaire le font toujours avant de résoudre le combat terrestre ou naval.

## 10.10 Retraite

Le partie perdant d'un combat peut choisir de réduire ses pertes de **1** en déclarant une retraite volontaire; cela peut réduire les pertes à zéro (10.8). Une retraite ne peut pas être déclarée si le résultat du combat est une égalité, ou si les pertes restantes étaient encore suffisantes pour éliminer toutes les unités éligibles pour les pertes.
***Exemple: L****e Japon et le Royaume-Uni combattent dans un combat naval où chacun a une flotte de porte-avion. Le Japon roule un **1** et le Royaume-Uni a **3**, entraînant trois pertes contre le Japon. Le Japon ne peut pas déclarer une retraite puisque les deux pertes restantes élimineraient complètement sa flotte de porte-avion; il doit prendre les trois pertes, subissant une catastrophe dans le processus.*
Les unités peuvent être obligées de se retirer à la suite (10.9) d'un combat.

Les retraites suivent toutes les règles et restrictions de mouvement (7.2). Lorsque des unités de plusieurs puissances doivent battre en retraite simultanément, faites-le par ordre d'efficacité décroissante (5.3).
Dans un ***combat aérien***, seules des unités aériennes se retirent, dans un ***combat naval*** les unités aériennes et navales se retirent, et dans un combat terrestre toutes les unités battent en retraite.

## 10.10.1 Retraites des unités terrestres

Chaque unité terrestre en retraite doit être déplacée dans un pays adjacent, terrain ami ou zone mixte qu'il peut occuper légalement(7.1).
Les unités terrestres qui ne peuvent pas se retirer (y compris les forteresses, unités logistiques et armées mineures non chinoises) sont renvoyées dans le pool de forces disponible de leur puissance (ou supprimé du jeu, dans le cas des armées mineures).

## 10.10.2 Retraites des unités navales et aériennes

Les unités navales ou aériennes en retraite utilisent le mouvement naval ou aérien, respectivement, pour se rendre dans un port ou un aérodrome ami qu'ils peuvent occuper légalement (7.1) à proximité de leur position actuelle ( la longue portée peut être utilisé que si elle est déclarée au début de l'opération). Si ce n'est pas possible, les unités doivent ce déplacer au port ami ou a un aérodrome le plus proche qu'ils pourraient occuper légalement (7.1), au choix s'il y en a plus d'un. Les unités incapables de se retirer sont retournées dans le pool de force disponible de leur puissance.
Les unités en retraite doivent quitter leur zone actuelle, même si la zone contient un port ami ou un aérodrome.

## 10.11 Regrouper

Regrouper permet aux unités de se repositionner après le combat, même les unités qui n'étaient pas impliquées. Toutes les unités éligibles (voir ci-dessous) appartenant aux puissances du côté regroupement (alliés compris) peuvent se regrouper:
les unités terrestres après le combat terrestre, les unités navales après le combat naval, et unité aériennes après tout combat. Le regroupement ne coûte pas d'actions ni n'active les unités impliquées. Toutes les règles de mouvements (7.2) s'appliquent. À la fin du regroupement, il faut respecter les limites d'occupation dans toutes les zones touchées.
***Note de conception:*** *Il est possible qu'un coté soit éligible pour regrouper et pourtant, ne peut pas rester dans la cible zone, c'est-à-dire une opération aérienne/navale contre une zone terrestre ennemie. Dans ce cas, le regroupement permet simplement aux unités de retourner dans les ports et les aérodromes amis.*
Les **unités terrestres** se regroupent en se déplaçant de la zone cible vers tout terrain ami adjacent, zone mixte, ou vice versa. Les armées mineures, les unités de forteresse et les unités de logistique ne peuvent pas se regrouper.
Les unités aériennes et navales se regroupent en se déplaçant de la zone cible à tous les ports ou aérodromes amis à portée (y compris à l'aide d'une longue portée, si elle est déclarée au début de l'opération), ou inversement.

## 10.12 Triomphe et Désastre

Si un résultat de combat terrestre ou naval inflige plus de pertes que le perdant peut en appliquer, la puissance gagnante remporte un triomphe et le ou les pouvoirs perdants subissent un désastre.
Un triomphe n'affecte que l'attaquant ou le défenseur gagnant (9.1). La puissance affectée gagne un drapeau (5.2.2).
Une catastrophe affecte toutes les puissances perdantes avec une unité navale ou terrestre dans le combat. La ou les puissances touchées doivent immédiatement effectuer un test de stabilité (5.5.1).

## 10.12.1 Triomphe terrestre et catastrophe

Un triomphe / catastrophe ne peut se produire dans un combat terrestre que si les deux camps ont au moins une unité terrestre dans la bataille.

Un désastre subi par une armée mineure se défendant seule (même si contrôlé par une puissance) ne donne pas lieu à un test de stabilité; cependant, le pouvoir triomphant gagne toujours un drapeau.

***Exemple:*** *le Japon attaque l'Union soviétique et inflige quatre pertes aux défenseurs soviétiques. Les Soviétiques ont une seule armée de chars, qui ne peut supporter que deux pertes - un désastre pour les Soviétiques. L'Union soviétique doit effectuer un test de stabilité et le Japon gagne un drapeau.*

***Exemple 2:*** *L'Allemagne et l'Italie occupent une seule zone et font une attaque conjointe contre une zone nationale française adjacente contenant une armée britannique et une armée américaine. Allemagne effectue l'opération, donc elle est la puissance offensive. L'Allemagne roule bien et triomphe, éliminant à la fois les Britanniques et Armées américaines. L'Allemagne gagne un drapeau pour son triomphe. L'Italie n'obtient rien. Les États-Unis et le Royaume-Uni doivent effectuer un test de stabilité chacun.*

## 10.12.2 Triomphe naval et désastre

Un triomphe / catastrophe ne peut se produire dans un combat naval que si l'équipe perdante a au moins une flotte dans la bataille.

*Exemple: L'Italie envoie deux flottes de surface soutenues par une force aérienne tactique pour attaquer la Méditerranée centrale. Le Royaume-Uni se défend avec une force aérienne stratégique basée là-bas, mais pas de flottes. Si le combat naval qui en résulte a pour résultat que le Royaume-Uni prenne des pertes quelconques, le Royaume-Uni ne perdra pas son armée de l'air et il ne sera pas requis qu'il effectue un test de stabilité. De même, l'Italie ne gagnera pas de drapeau.*

## Exemple d'opération terrestre

*Nous sommes en 1939 et il n'existe aucun pouvoir belligérant. Un drapeau allemand est tiré de la tasse d'action. L'Allemagne décide de dépenser cette action politique en manœuvre, mais doit effectuer un test de stabilité réussie. Étant en réarmement, l'Allemagne roule trois dés pour les tests d'efficacité, nécessitant un* ***5*** *ou plus sur ses dés le plus hauts. Il passe facilement, en roulant un* ***6****, un* ***4*** *et un* ***3****.*

*L'Allemagne dépense son action militaire lors d'une opération terrestre («Fall Weiss») visant la Pologne sous contrôle français. Les Français n'ayant pas d'unités terrestres en Pologne, ce n'est pas un acte de guerre contre la France, et la Pologne est elle-même le défenseur.*
*L'Allemagne active une armée de chars et une armée d'infanterie Silésie pour l'attaque. La Pologne défendra avec son armée mineure.*

*Parce que la France a un cube en Pologne, elle gagne un drapeau pour la provocation de l'attaque allemande. Elle place ce drapeau dans sa réserve, actuellement vide de pions français. Le Royaume-Uni est allié à la France, il a donc aussi des intérêts en Pologne et gagne un drapeau. Le Royaume-Uni a une offensive actuellement en réserve, alors plutôt que de rejeter l'offensive et le perdre, le Royaume-Uni ajoute son drapeau à la tasse d'action.*
*L'Union soviétique, qui a des intérêts en Pologne parce qu'étant adjacent, gagne également un drapeau, qu'il met en réserve.*
*Les deux côtés vérifient maintenant le ravitaillement. L'armée mineure polonaise n'a pas besoin de tracer un LOC pour le ravitaillement. Les armées allemandes tracent facilement une LOC d'approvisionnements depuis Berlin (site de production allemand) en Silésie. Il n'y a pas de pénalité d'approvisionnement limitée (****LIMITED SUPPLY****) pour les deux camps.*

*L'Allemagne déplace ses armées de Silésie en Pologne, puis engage une force aérienne tactique de la Prusse orientale en soutien, également déplacée en Pologne. La Pologne ne peut pas obtenir le soutien de La France ou de tout autre pouvoir, car aucun pouvoir n'est en guerre avec Allemagne. L'Allemagne gagne automatiquement la supériorité aérienne avec son armée de l'air, car elle est sans opposition. Pour résoudre le combat terrestre, les deux camps commencent par deux dés pour avoir au moins une armée présente. La supériorité aérienne de l'Allemagne leur fait gagner un dé supplémentaire. L'Allemagne a aussi la supériorité blindée, obligeant la Pologne à ne lancer qu'un dé au lieu de deux. Aucun bonus ou pénalité ne s'applique à leurs scores de combat, donc L'Allemagne lance trois dés et la Pologne en lance un. L'Allemagne lance un solide 6, 6, 4, tandis que la Pologne ne gère qu'un 3. Le score allemand est un 7, en prenant le plus grand dé (un 6) et en ajoutant +1 pour le 6 supplémentaire. C'est au moins le double du score de la Pologne (7 à 3), donc la Pologne subit deux pertes. Une perte suffit à détruire l'armée mineure polonaise.*
*Pour les conséquences du combat, puisque les armées allemandes sont seules, l'Allemagne conquiert et prend le contrôle de la Pologne. La France, le Royaume-Uni et l'Union soviétique gagnent chacun un drapeau. L'Allemagne remplace ensuite le cube français par l'un des siens; L'Allemagne gagne un point de victoire et la France en perd un.*

*L'Allemagne peut ensuite se regrouper, alors elle déplace son armée d'infanterie de Pologne en Tchécoslovaquie, qui est adjacente et amicalement contrôlée (ayant un cube allemand). L'armée de chars allemande reste en Pologne. L'armée de l'air allemande déménage en Silésie, bien qu'elle puisse rester en Pologne.En effet, elles y possèdent maintenant un aérodrome amical. Une force aérienne allemande en Tchécoslovaquie pourrait se regrouper en Pologne, même si elle n'a pas soutenu le combat.*
*Comme le défenseur ne pouvait pas satisfaire à la fois les pertes du combat, c'est un triomphe pour l'Allemagne. L'Allemagne gagne un drapeau, qu'il met en réserve. Même si la France contrôlait Pologne, la catastrophe polonaise n'affecte pas la France puisqu'elle n'avait pas d'unités terrestres dans le combat.*
*La conquête de la Pologne est terminée, mais avant qu'une nouvelle pièce soit tirée de la tasse d'action, la France joue son drapeau de réserve pour tenter une déclaration de guerre à l'Allemagne. La France obtient un 5 - la Deuxième Guerre mondiale a commencé!*

## 11.0 Guerres civiles

Une ***guerre civile*** est un conflit interne dans un pays, mis en relief par le placement d'un marqueur de guerre civile dans la zone touchée. Les puissances peuvent intervenir dans une guerre civile pour leurs propres avantages.
Chaque guerre civile a deux ***factions***, une gauche et l'autre droite (spectre politique). Les factions, éventuellement avec de l'**aide** (8.5) des puissances, vont lutter pour le contrôle de la zone lorsque le marqueur de résolution guerre civile est tiré à chaque tour (11.3).

Une action de diplomatie (6.3) ne peut être tentée contre une zone marquée avec un jeton de guerre civile (**exception:** 11.4.3). Cependant, une zone de guerre civile peut être attaquée normalement, et une aide par l'une ou l'autre des factions augmente sa défense (10.4).
Si une puissance prend le contrôle d'une zone en guerre civile, alors la guerre civile se termine immédiatement (exception: la guerre civile chinoise); enlever tous les marqueurs d'aide, les cubes neutres et le marqueur de guerre civile.
***Note de conception:*** *toutes les guerres civiles n'étaient pas parfaitement divisées en «Gauche» et «droite», mais en les désignant ainsi Cataclysm garde les choses simples et organisées. Ils ne sont pas liés à l'idéologie, et il n'y a pas de signification en jeu pour ces termes.*

## 11.1 Événements de crise de guerre civile

Lorsqu'un événement de ***guerre civile*** ou une ***crise de révolte coloniale*** se produit (3.7.4), le joueur qui a tiré le marqueur de crise jette deux dés (ne gardant que le plus haut, comme d'habitude) et consulte la table dans la liste des événements. Le résultat désigne une zone où une guerre civile a éclaté. Si un événement de crise de guerre civile indique une région déjà en guerre civile, ignorez l'événement.
Si un pouvoir occupe la zone avec une unité terrestre au moment de la crise, la guerre civile est supprimée et l'événement n'a pas d'effet.

Sinon, placez un marqueur de guerre civile dans la zone, et retirez toute armée mineure dans la région. Si la zone contient déjà un marqueur d'influence, retournez-le sur son côté guerre civile et chaque puissance avec de l'aide dans la zone l'assigne à une des factions, en ordre d'efficacité croissante.
Si la zone est contrôlée par une puissance, en plus:
• Les unités non terrestres dans la zone doivent immédiatement se retirer (10.10).
• Si c'est un pays, retirez le cube de la puissance.
• Si c'est un territoire national ou une colonie, placez un cube neutre (2.4.5).
• La puissance peut placer un marqueur d'aide pour l'une ou l'autre des factions.
(ce placement ne nécessite pas de LOC et ne cause pas de provocation).
***Note de conception:*** *l'aide représente le régime initial aligné avec l'ancien pouvoir de contrôle.*

## 11.2 aide

Tant qu'une guerre civile est en cours, les puissances peuvent dépenser des actions militaires dans le but d'intervenir (8.5) pour aider l'une ou l'autre des factions.

### 11.2.1 Placement de l'aide

Une puissance (le patron) peut dépenser une action militaire pour fournir de l'aide à une faction dans une guerre civile ou à l'armée chinoise (11.4.4), appelée le client. Pour fournir de l'aide, le patron doit être capable de tracer une ligne de communication, LOC (4.3), vers la zone cliente. Dans le but de fournir de l'aide à une armée chinoise, les zones occupées par la même faction sont amicales et les zones occupées par les factions opposées au chinois sont ennemi (bloquant la LOC).
Dans la mesure où une ***LOC*** peut être tracée, le patron place un de ses marqueurs offensifs dans la zone client à la gauche ou à droite du marqueur Guerre civile pour indiquer la faction; ou bien le marqueur est placé sous l' Armée chinoise désignée.
Un client peut avoir des marqueurs d'aide de plusieurs patrons, mais une puissance ne peut pas avoir plus d'**un** marqueur d'aide dans chaque zone de guerre civile.

### 11.2.2 Effets de l'aide

• Un marqueur d'aide octroie des intérêts (5.1) dans l'espace client à son patron.
• L'intervention est une provocation (5.2.2) pour toute puissance ayant de l'intérêt dans cette zone.
• Lorsqu'un pays en guerre civile ou une armée chinoise est attaqué - même par son patron, dépensez un marqueur aide de chaque faction (9.7.1) et le défenseur jette un dé supplémentaire lors du combat (10.4).
• Lors de la résolution d'une guerre civile, la faction avec le plus d'aide lance un dé supplémentaire (11.3).

### 11.2.3 Suppression de l'aide

L'aide est supprimée et restituée à la boîte de marqueurs disponible du patron propriétaire de ce marqueur si la zone vient sous contrôle de n'importe qu'elle puissance (même le patron), si la guerre civile prend fin (11.3), ou volontairement par le patron à tout moment.

## 11.3 Résolution de guerre civile

Lorsque le marqueur de Résolution de guerre civile est tiré de la tasse d'action, résolvez immédiatement un round de combat de guerre civile dans toutes les zones marquées d'un marqueur de guerre civile (y compris la guerre civile chinoise, 11.4.5). Le joueur qui
pige le marqueur détermine l'ordre de résolution. Après avoir résolu tous les combats, placez le marqueur de résolution sur la piste de tour pour retourner dans la tasse d'action au début du prochain tour.
Pour résoudre un round de combat de guerre civile, chaque faction commence avec deux dés. La faction avec le plus d'aide lance un dé supplémentaire, le cas échéant. N'importe quel joueur peut lancer, cependant les patrons (11.2) ont la priorité.

Comparez les lancées et appliquez les résultats comme suit:

• **lancé à égalité: impasse**
Les deux factions perdent tous leurs marqueurs d'aide. La guerre civile continue.
• **Un lancer plus haut, mais pas le double de l'autre: victoire marginale**
La faction perdante perd tous ses marqueurs d'aide; la guerre civile continue. Si a la place la faction perdante n'avait aucun marqueur d'aide, la guerre civile se termine par une victoire marginale pour la faction gagnante.
Retournez le marqueur de guerre civile sur son côté influence et placez sous lui un marqueur d'aide (offensif) de chaque client. Une offensive sous un marqueur d'influence n'est plus une aide, mais y accorde au pouvoir associé un intérêt et un bonus de +1 pour une tentative de diplomatie (6.3) contre ce pays. À la discrétion des puissances, leur offensive peut être tournée à tout moment.
• **Un lancé de dé au moins du double de l'autre: Victoire décisive**
La faction perdante perd tous ses marqueurs d'aide, et la guerre civile se termine par une ***victoire décisive*** pour la faction victorieuse.
L'un des patrons gagnant (11.2), le cas échéant, prend immédiatement le contrôle de la zone (suivant la règle de conquête, 10.9.1, incluant un regroupement ). Si la faction victorieuse a plusieurs patrons, résolvez immédiatement un opportunité diplomatique pour ce pays (5.7).

## 11.4 Guerre civile chinoise

***Design Note:*** *Pendant toute la période couverte par Cataclysm, la Chine a été fracturée par la guerre civile, avec deux grandes factions représentées par le Guomindang (GMD) et les communistes chinois (ChiCom). La complexité de la situation en Chine nécessite des règles supplémentaires.*
La Chine commence la parti en état de guerre civile. Chaque territoire en Chine est un pays individuel. Résolvez la guerre civile chinoise chaque fois que le jeton de résolution de guerre civile est tiré de la tasse d'action.

### 11.4.1 Armées chinoises

Les armées chinoises GMD et ChiCom sont des armées mineures (2.4.4), sauf qu'elle peut battre en retraite si elles sont vaincues au combat, mais seulement dans un territoire chinois non-contrôlé sans armée. Pas plus d'une armée chinoise peut occuper chaque pays chinois.

### 11.4.2 Contrôle des territoires chinois

Une puissance peut contrôler (avoir un cube dans) un pays chinois occupé par une armée chinoise, mais un tel pays n'est pas amical pour la puissance possédant ce cube. Plus précisément**:**
• La puissance ne peut pas y déplacer des unités (7.2) ou tracer une ligne de communication (4.3) dans ou à travers la zone. Remarque que cela signifie **qu'aucune** ressource dans la région ne peut être collectée (4.4.2).
• La puissance contrôle la zone pour marquer des points (1.7.1) et pour déterminer les intérêts (5.1).

### 11.4.3 Diplomatie contre les territoires Chinois

La diplomatie contre un pays chinois occupé par une armée chinoise est interdite pendant que la guerre civile chinoise est active (11.4.5). Le statut de la guerre civile chinoise n'a pas d'effet sur la diplomatie contre les pays chinois sans une armée chinoise.
Une puissance qui tente de faire de la diplomatie (6.3) contre un pays chinois occupé par une armée chinoise doit appliquer une pénalité de –1 s'ils contrôlent déjà un pays chinois sans une armée chinoise.
***Note de conception:*** *si vous occupez un morceau de la Chine, les factions chinoises résisteront à votre diplomatie.*

### 11.4.4 Aide aux factions chinoises

L'aide à une faction chinoise est liée à une armées chinoise individuelle, et non à la faction dans son ensemble. Lors du traçage d'une **LOC** pour intervenir (8.5), les zones occupées par la faction cible sont amicales et les zones occupées par les factions adverses chinoises sont des ennemis.

## 11.4.5 Résolution de la guerre civile chinoise

***Note de conception:*** *voir au verso de l'affichage des enregistrements pour quelques exemples de résolution de la guerre civile chinoise.*

**A) Statut actif / inactif**

Tout d'abord, déterminer le statut actuel de la société civile chinoise Guerre. Si un pays chinois est en garnison, définissez les Chinois Guerre civile à son côté inactif. Sinon, réglez le marqueur à actif.

**B) Décisions de la faction**

Chaque fois qu'une faction chinoise doit prendre une décision (tout au long de la résolution d'une guerre civile ou, par exemple, lorsqu'une armée chinoise est attaquée par une puissance), une seule puissance est choisie pour prendre cette décision pour la faction. Déterminez le pouvoir décisif en fonction des priorités suivantes:

**1.**Le plus de cubes dans les zones occupées par les marqueurs de la faction.
**2.**Le plus d'aides attachées aux marqueurs de la faction
**3.** L'Union soviétique (pour les ChiComs) ou les États-Unis (pour le GMD), même s'ils n'ont ni aide ni cubes en Chine.

Le pouvoir décisif prend toutes les décisions pour les attaques, les retraites et l'expansion. Cependant, il ne peut pas refuser de retraiter une armée chinoise (pour la détruire) tant qu'il existe une destination de retraite éligible.

**C) résolution**

Si la guerre civile chinoise est inactive, aucun combat ne se produit entre les factions **GMD** et **ChiCom**. Au lieu de cela, chaque faction tente de s'étendre (11.4.7).

Si la guerre civile chinoise est active, la faction la plus nombreuse doit attaquer une zone adjacente contenant une armée chinoise opposer, si possible. Si les deux factions sont a égalité, le **GMD** doit attaquer. Ne bougez pas l' armée attaquante dans la zone cible, il suffit seulement de désigner les deux armées qui vont se battre. **Clarification : Si la guerre civile chinoise est active, mais qu'aucun combat n'est possible entre les deux factions parce qu'elles ne sont adjacentes nulle part, les factions effectuent plutôt une expansion (11.4.7).**

L'attaque de l'armée chinoise est résolue de manière identique à une guerre civile régulière (11.3), mais avec les effets modifiés suivants :

**• Lancé à égalité: impasse**

Les deux armées perdent tous leurs marqueurs d'aide attachés. Aucune des deux armées ne se retire ou n'est détruite.

**• Un lancer plus haut, mais pas le double de l'autre: Victoire marginale**

L'armée perdante supprime tous les marqueurs d'aide attachés. Si, au contraire, elle ne dispose d'aucune aide, l'armée doit se retirer dans un pays chinois adjacent non contrôlé et sans armée; s'il n'y a pas de zone de retraite légale, retirez l'armée de la carte. Si la zone est libérée, la faction gagnante s'y développe en y plaçant une nouvelle armée; retirez tous les cubes de la zone.

**• Un lancé au moins du double de l'autre: Victoire décisive**

L'armée perdante supprime tous ses marqueurs d'aide qui sont envoyés au côté du vainqueur. Retirez le(s) cube(s) présent dans la zone.

## 11.4.6 Mettre fin à la guerre civile chinoise

Lorsque les armées d'une seule faction chinoise restent en jeu, la guerre civile chinoise prend fin immédiatement. Remplacez le marqueur Statut de guerre civile chinoise par un marqueur d'Influence et placez-y un marqueur d'aide (offensif) de chaque patron de la faction gagnante; tout excédent d'aide est rendu disponible. Une offensive sous ce marqueur d'influence n'est plus une aide, mais accorde au pouvoir associé un intérêt de +1 pour les tentatives de diplomatie (6.3) contre les pays disposant d'une armée chinoise. À la discrétion des puissances, leur offensive peut être rendue disponible à tout moment.

Lors de chaque résolution de guerre civile ultérieure, la faction victorieuse tente de s'étendre (11.4.7). Une fois la guerre civile chinoise terminée, les puissances ne peuvent plus intervenir en Chine.

## 11.4.7 Expansion chinoise

Tandis que la guerre civile chinoise est inactive, chaque faction peut tenter d'étendre ses relations par la diplomatie (6.3) dans un pays chinois adjacent non contrôlé et sans armée.

La faction la plus nombreuse tente de s'étendre en premier et utilise une efficacité de **2**; l'autre faction utilise une efficacité de **1.** Si les factions sont à égalité, le **GMD** tente de se développer en premier, avec une efficacité de 1. Si la première faction ne parvient pas à se développer, le même territoire peut être ciblé par la seconde faction.
Si la guerre civile chinoise est terminée, la faction gagnante peut tenter de s'étendre dans un pays chinois adjacent non occupé par une unité terrestre, même contrôlée par une puissance, en utilisant une efficacité de 2.
Aucun modificateur ne s'applique aux tentatives d'expansion. Si une tentative d'extension réussit, placez une armée chinoise de la faction en expansion dans la région et retirez tous les cubes présents. Toutes autres unités dans la zone doivent immédiatement battre en retraite (10.10). L'expansion de la Chine n'est pas une provocation contre les puissances ayant des intérêts dans la zone cible.

# 12.0 Règles spéciales des puissances

Cette section duplique les informations figurant sur la fiche de règles spéciales de chaque idéologie (1.1).

## 12.1 Pouvoirs fascistes

***Stresa Front***
Tant que le marqueur de Front de Stresa est en jeu, l'Allemagne et l'Italie ne peuvent pas déclarer une opération ou une tentative de diplomatie contre une zone dans l'intérêt de l'autre.
Supprimez le marqueur **Stresa Front** du jeu une fois que l'Allemagne et l'Italie sont alliées, une fois que la France et le Royaume-Uni sont alliés, ou lorsque l'Allemagne ou l'Italie deviennent belligérante.

## 12.1.1 *Allemagne*

***Nuit des longs couteaux***
Dans la phase administrative de chaque tour, l'Allemagne gagne un drapeau supplémentaire. Annulée définitivement si l'Allemagne s'effondre.

***Rhénanie démilitarisée***

Alors que le marqueur Rhineland Demilitarized est en jeu, l'Allemagne n'est pas autorisée à utiliser les ressources de la Ruhr. L'Allemagne peut retourner le marqueur Rhineland Demilitarized du côté des ressources limitées de la Ruhr, soit en fessant une action politique à cet effet (et en effectuant un contrôle d'efficacité réussie), soit en déplaçant une unité terrestre allemande dans la Ruhr par n'importe quel moyen; dans les deux cas, il s'agit d'une provocation contre la France et ses alliés.

## 12.1.2 Italie

***Il Duce***
Lorsque l'Italie joue le drapeau Il Duce pour une action politique, lancez un dé supplémentaire pour le test d'efficacité. Annulé définitivement si l'Italie s'effondre.

***Aventure abyssinienne***

Si le marqueur «aventure abyssinienne» figure dans la zone des marqueurs disponibles et que l'Italie n'est pas un belligérant, elle peut dépenser une ou plusieurs actions militaires pour «envahir l'Éthiopie». C'est une provocation contre la France et le Royaume-Uni.
Pour résoudre l'aventure, l'Italie lance un nombre de dés égal au nombre d'actions militaires dépensé. Si le résultat est **5** ou plus, retournez le marqueur Abyssinian Adventure sur son côté ressources limitées de Rome, puis placez-le avec un cube italien à Rome.

***Programme de refonte Dreadnought***

Si elle se trouve dans la zone des marqueurs disponibles, l'Italie peut retirer son marqueur Dreadnought Refit du jeu lors de la construction d'une flotte pour réduire le coût par **1**.

## 12.1.3 Japon

***Riz et eau***

Les forteresses japonaises et leurs armées d'infanterie (mais pas les armées de chars) ne sont jamais tenues de rechercher un **LOC** pour le ravitailler.

***Traité naval de Washington (WNT)***

Tant que le traité naval de Washington est en jeu:
• Le Japon, le Royaume-Uni et les États-Unis ne peuvent pas ajouter de flotte à leurs forces pools respectifs.
• Aucune puissance ne peut déployer d'unités ou attaquer des zones de l'océan Pacifique, notamment les Philippines, Java, la Nouvelle-Guinée, la Papouasie et l'Australie. Le déploiement à Tokyo, Hokkaido, Hawaii ou dans toute région d'Asie continentale est légal. Voir la ligne WNT sur la carte.
Supprimez le marqueur Traité naval de Washington du jeu lorsque le Royaume-Uni ou les États-Unis deviennent belligérants.
Le Japon peut mettre fin au traité et retirer le marqueur du jeu à tout moment, même au beau milieu d'une action. Cela est une provocation contre le Royaume-Uni et les États-Unis.

## 12.2 Pouvoirs démocratiques

***Status Quo***

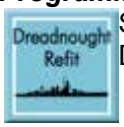
Tant que le marqueur Status Quo est en jeu:
• Les pouvoirs démocratiques ne gagnent pas de drapeau pendant la phase d'administration. La France et/ou le Royaume-Uni peuvent choisir de gagner un drapeau, mais doivent ensuite effectuer immédiatement un test de stabilité.
• Les pouvoirs démocratiques ne peuvent pas collecter de ressources en dehors de leurs régions d'origine (par exemple, de colonies ou de pays contrôlés).
• Les pouvoirs démocratiques ne peuvent pas augmenter leur engagement à la mobilisation.

**Retirez immédiatement le marqueur Status Quo du jeu lorsque:**
• L'Allemagne, l'Italie ou l'Union soviétique renforcent leurs engagements (commitment) en faveur de la mobilisation; ou
• Le total des points de victoire combiné de l'Allemagne et de l'Italie est supérieur au total combiné de la France et du Royaume-Uni. ou
• Tout pouvoir démocratique devient belligérant.

Lorsque le marqueur **Status Quo** est supprimé, chaque puissance démocratique gagne immédiatement un drapeau.

## 12.2.1 France

***Programme de refonte Dreadnought***




Si elle se trouve dans la zone « available marker's box », la France peut retirer son marqueur Dreadnought Refit du jeu lors de la construction d'une flotte pour en réduire le coût par **1**

## 12.2.2 États-Unis

***Commerce américano-japonais***

Tant que le marché américano-japonais est en jeu**:**
• Les États-Unis **doivent** transférer une ressource industrielle au Japon à chaque phase administrative.
• Les États-Unis et leurs alliés ne peuvent pas déclarer la guerre au Japon.

En tant qu'action politique, les États-Unis peuvent tenter de retirer le marqueur Commerce américano-japonais du jeu. Un succès est une provocation contre le Japon.
Supprimez le marqueur Commerce Japon-USA du jeu si le Japon est en guerre avec une puissance démocrate ou si le Japon perd le contrôle de Tokyo.

***Lend Lease (Prêt-bail)***

En tant qu'action politique, les États-Unis peuvent tenter de placer le marqueur Lend Lease sur Washington DC.
Jusqu'à ce que le marqueur Lend Lease soit en jeu, les États-Unis ne peuvent pas tenter de former ou de rejoindre une alliance.
Tant que le marqueur Lend Lease est en jeu, les États-Unis peuvent, au cours de la production, transférer leurs ressources (naturelles ou industrielles) d'origine à des puissances belligérantes (au maximum 1 par puissance).
Lorsque les États-Unis transfèrent une ressource, elle est collectée par la puissance réceptrice au cours de sa propre production, en traçant une LOC depuis l'une des deux régions d'origine des États-Unis jusqu'à un site de production du destinataire. Traitez les ports des États-Unis et ceux des puissances réceptrices comme ami dans l'objectif de tracer cette LOC.

***Bombe atomique***

Lorsque les États-Unis augmentent leur engagement jusqu'à la guerre totale, placez le marqueur A-Bomb deux tours plus loin sur la piste des tours. Ajoutez le marqueur A-Bomb à la « available marker's box » au début de ce tour. Il peut être construit pour **1** construction et placé dans la tasse d'action **(jamais en réserve)**. Une fois pigé, placez-le à Washington DC.
Tant que la bombe atomique se trouve à Washington DC, les États-Unis peuvent mener une opération spéciale de **bombardement stratégique atomique** en tant qu'action militaire. Au début de l'opération, replacez le marqueur A-Bomb dans la « available marker's box ». Au cours de l'opération, chaque perte subie par le défenseur les oblige également à effectuer un test de stabilité (et ajoute **1** au seuil de reddition si le pouvoir s'effondre).

# 12.3 Pouvoirs communistes

## 12.3.1 Union soviétique

***Posture***

L'Union soviétique est toujours dans l'une des trois *postures*, indiquant des pénalités à ses actions. L'Union soviétique peut dépenser une action politique pour changer de posture (aucun test d'efficacité requis) ou peut changer automatiquement de posture après avoir effectué son test de stabilité ***home front*** à chaque

tour. La posture ne peut être changée qu'une fois par tour (retournez le marqueur de posture comme aide mémoire).

**Posture: Réformes militaires**
• Appliquez une pénalité de **–1** à toutes vos actions politiques.
• Vous n'obtenez **pas** de drapeau normalement pendant la phase d'administration. Vous pouvez choisir de gagner un drapeau, mais vous devez immédiatement effectuer un test de stabilité.

**Purges politiques**
• Appliquez une pénalité de **–1** à vos actions politiques de diplomatie
• Appliquez une pénalité de **–1** à votre score dans tous les combats.

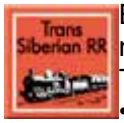
**Sécurité collective**
• Appliquez une pénalité de **–1** à toutes vos actions politiques **sauf la diplomatie**.
• Vous ne pouvez pas jouer ou garder en réserve des offensives et vous devez les rejeter une fois tiré. Vous ne pouvez pas convertir des ressources en offensives. Les actions militaires par d'autres moyens (déploiement sur le front intérieur, des manœuvres par actions politiques, etc.) sont autorisées.

***Réforme industrielle***

L'Union soviétique reçoit des marqueurs de ressources spéciales lorsqu'elle augmente son engagement dans la colonne de mobilisation (Volga) et de la guerre totale (Oural). Ces marqueurs sont immédiatement placés dans la zone indiquée en tant que ressources industrielles **permanentes**. Ils comptent immédiatement pour les offensives d'engagement.

***Général d'hiver***
L'Union soviétique ignore tous les terrains restreints (affectant les lignes de communication et les limites d'occupation) dans ses régions d'origine sur la carte de l'Europe.

***Pas de retraite***
L'Union soviétique lance **1** dé supplémentaire pour toutes les actions politiques de **propagande** et pour tous les **tests de stabilité (mais pas les tests home front)**.

***Chemin de fer transsibérien***


En tant qu'action politique, l'Union soviétique peut tenter de placer le chemin de fer transsibérien marqueur dans l'« Oural delay box ».
Tant que le chemin de fer transsibérien se trouve dans « l'Oural Delay box »:
• Ignorez l'« Oural delay box » à toutes fins (le marqueur du chemin de fer transsibérien le couvre).
• L'Union soviétique ignore tous les terrains restreints (affectant les lignes de communication et les limites d'occupation) dans ses régions d'origine sur la carte du Pacifique.
***Note de conception:*** *les unités d'Irkoutsk ou du territoire maritime ne sont plus approvisionnées jusqu'à ce que ce marqueur soit en jeu.*