Aegean Strike

de Victory Games

Préambule:

Je n’ai pas (encore) traduit les scénarios.
Les termes utilisés sont, pour la plupart, les termes anglais (stack, Third Assault Segment, etc..), idem pour nom des tables.

Version:
Decembre 2019 ..... v0.3(Pierre716)

Table des matières

1.0 Designer/Player Notes (notes de l'auteur)

1.1 The Game-Turn (le tour de jeu)
1.2 Unit Types (types d'unité)
1.3 Grand Strategy
1.4 Operatiinal Strategy
1.5 Tactical Strategy
1.6 Victory Conditions (conditions de victoire)

2.0 Introduction

2.1 Rules Organization (organisation des règles)
2.2 Maps (cartes)
2.3 Initiative
2.4 Tracks and Display

3.0 Sequence Of Play (séquence de jeu)

3.1 Strategic Stage (stage stratégique)
3.2 Unit Assignment Stage (stage d'assignation des unités)
3.3 Initiative Determination Stage (stage de détermination de l'initiative)
3.4 First Action Stage (premier stage Action)
3.5 Second Action Stage (deuxième stage Action)
3.6 Third Action Stage (troisième stage Action)
3.7 End Stage (stage de fin)

4.0 Summary of Playing Pieces (sommaire des pions)

4.1 Unit Values (valeurs d'une unité)
4.2 Air Units (unités aériennes)
4.3 Naval Units (unités navales)
4.4 Ground Units (unités terrestres)

5.0 Air Units (unités aériennes)

5.1 Air Unit Types (types d'unité aérienne)
5.2 Air Unit Modes (modes d'une unité aérienne)
5.3 Air Unit Missions (missions d'une unité aérienne)
5.4 Air Unit Movement (mouvement d'une unité aérienne)
5.5 Air Unit Supply (ravitaillement des unités aériennes)
5.6 Air Unit Combat (combat d'une unité aérienne)
5.7 Abort (annulation de mission)
5.8 (*) Airbases (bases aériennes)
5.9 Sortie Rate (taux de sortie)
5.10 (*) Soviet Air Defense (défense aérienne soviétique)

6.0 Naval Units (unités navales)

6.1 Naval Units Types (types d'unités navales)
6.2 Naval Unit Mode (mode d'une unité navale)
6.3 Naval Unit Movement (mouvement d'une unité navale)
6.4 Naval Unit Supply (ravitaillement d'unité navale)
6.5 Aircraft Carrier (porte-avions)
6.6 Submarines (sous-marins)

7.0 Ground Units (unités terrestres)

7.1 Ground Unit Types (types d'unité terrestre)
7.2 Ground Unit Modes (modes d'une unité terrestre)
7.3 Ground Unit Movement (mouvement d'une unité terrestre)
7.4 Ground Unit Supply (ravitaillement d'une unité terrestre)
7.5 Ground Unit Combat (combat d'unité terrestre)
7.6 Ground Unit Repair (réparation d'unité terrestre)
7.7 Terrain
7.8 Bridges (ponts)
7.9 Chemical Warfare (guerre chimique)
7.10 Division Breakdown and Recombination (démantèlement et recombinaison de divisions)
7.11 Formations
7.12 Special Forces (forces spéciale)
7.13 Zones of Control (zones de contrôle)
7.14 Withdrawal (retraite)

8.0 Supply (ravitaillement)

8.1 Supply Networks (réseaux de ravitaillement)
8.2 Ground Unit Supply (ravitaillement d'une unité terrestre)
8.3 Naval Supply (ravitaillement naval)

8.4 Air Supply (ravitaillement aérien)
8.5 Special Supply Rules (règles spéciales de ravitaillement)

9.0 Movement (mouvement)

9.1 Inter-Map Movement (mouvement inter-carte)
9.2 Ground Unit Movement (mouvement d'unité terrestre)
9.3 Stacking (empilement)
9.4 Interdiction
9.5 Air Unit Movement (mouvement d'unité aérienne)
9.6 Naval Unit Movement (mouvement d'une unité navale)
9.7 Amphibious Landing (débarquement amphibie)
9.8 Mines
9.9 Transport

10.0 Detection (détection)

10.1 Ground-Air Detection (détection sol-air)
10.2 Air-Air Detection (détection air-air)
10.3 Air-Naval Detection (détection air-mer)
10.4 Naval-Air Detection (détection mer-air)
10.5 Naval-Naval Detection (détection mer-mer)
10.6 Inter-Map Detection (/détection inter-carte)

11.0 Interception (l'interception)

11.1 Air Interception (interception aérienne)
11.2 Naval-Naval Interception (interception mer-mer)
11.3 Combat Air Patrol (CAP) (patrouille aérienne de combat)

12.0 Combat

12.1 Ground-Ground Combat (combat sol-sol)
12.2 Retreat (retraite)
12.3 Pursuit (poursuite)
12.4 Ground-Air Combat (combat sol-air)
12.5 Air-Ground Combat (combat air-sol)
12.6 Air-Air Combat (combat aérien)
12.7 Air-Naval Combat (combat air-mer)
12.8 Naval-Ground Combat (combat mer-sol)
12.9 Naval-Air Combat (combat mer-air)
12.10 Naval-Naval Combat (combat mer-mer)
12.11 Inter-Map Combat (combat inter-carte)
12.12 Hits (dégats)
12.13 Repair (réparation)

13.0 Optional Rules (règles optionnelles)

13.1 Satellite Communications (communications satellite)
13.2 Optional Detection (détection optionnelle)
13.3 (*) Electronic Warfare (EW) Jamming (brouillage de guerre électronique)
13.4 In-Flight Refuelling (ravitaillement en vol)
13.5 (*) Variable Aircraft Speed (vitesse variable d'un avion)
13.6 (*) Single Sortie Strike Mission
13.7 (*) Mobile Supply Points (points de ravitaillement mobiles)
13.8 Anti-Radiation Missiles (ARM) (missiles anti-radar)
13.9 (*) Land Attack Cruise Missile (attaque terrestre par Cruise Missile)
13.10 Balancing a Scenario (équilibrer un scénario)

14.0 Scenarios

14.1 Political Events (événements politiques)
14.2 (*) Scenario Format (format du scénario)
14.3 (*) General Scenario Rules (règles générales d'un scénario)

Game Scale (échelle du jeux)
Chaque tour de jeu représente 2 jours d'opérations.
Chaque hex sur la carte Operational représente 28 kilomètres.
Chaque hex sur la carte Strategic représente 280 kilomètres.
Chaque Strategic Grid hex (les grands hexes) sur la carte Operational représente 1 hex sur la carte Strategic.

Dé
Aegean Strike utilise un dé à 10 faces.
Le résultat de 0 représente un 10 (pas un 0).

Composants:
Aegean Strike comprend:
1 livre de règles de 56 pages
1 livret de 16 pages avec les tables et des exemples
520 pions (incluant 130 marqueurs standards Gulf Strike).
3 tableaux Airbase Display (tableau des bases aériennes)
1 dé à 10 faces

1.0 Designer/Player Notes (notes de l'auteur)

(*) *Aegean Strike* est le jeu compagnon de *Gulf Strike* et utilise les même mécanismes de jeu. Les différences de règles entre *Gulf Strike* et *Aegean Strike* sont notées avec une étoile **(*)**.
Aegean Strike est un jeu de planification. Les décisions faites plus tôt dans un tour de jeux détermineront souvent les événements de la fin de ce tour.

1.1 The Game-Turn (le tour de jeu)

Un tour de jeu de *Aegean Strike* représente 2 jours d'opérations. Chaque tour de jeu consiste en 3 Action Stage (phase d'action) durant lesquelles les principales interactions se déroulent. Le joueur qui a l'initiative aura l'avantage de déplacer ses unités en premier dans les 2 premiers Action Stage, alors que le joueur adverse n'aura l'initiative que dans le 3ème Action Stage. Quand le joueur qui a l'initiative subit de lourdes pertes, l'avantage change de camp et le joueur adverse obtient alors l'initiative.

THE ACTION STAGE (le stage action)
Durant le Action Stage, toutes les principales interactions du jeux interviennent. Chaque Action Stage est une série de mouvements, suivie de réactions éventuelles de l'adversaire qui peut déplacer ses unités pour intercepter. Un Action Stage consiste en 2 Movement Phase (phases de mouvement), suivies d'un combat terrestre ou d'une Assault Phase (phase d'assaut). La plupart des combats aériens et navals se déroulent durant la Movement Phase (phase de mouvement), alors que les combats terrestres ont une phase séparée pour leurs résolutions (un combat aérien affectant une situation de combat terrestre déclaré est la seule autre forme de combat qui se déroule à ce moment). Les USA et l'Union soviétique possèdent des forces spéciales qui agissent différemment des autres unités terrestres (voir Special Operations pour les détails).
Durant une Movement Phase (phase de mouvement), chaque type d'unité (aérienne, navale ou terrestre) se déplace et participe à toutes les formes de combat à l'exception des combats terrestres déclarés. Les différents types d'unité se déplacent dans n'importe quel ordre, permettant ainsi d'effectuer des opérations triphibies. Le système de jeu permet des réactions ennemies lors de déplacements d'unités. Quand une unité aérienne ou navale ennemie se déplace, si elle est détectée, un joueur peut, si ses unités sont dans le bon mode (en mode d'interception), intercepter et attaquer. Le concept d'action/réaction est primordial dans *Gulf/Aegean Strike*. Les unités navales ont des capacités d'interception limitées, alors que les unités terrestres (en réserve) peuvent réagir à tout combat déclaré. Après que les deux joueurs aient eu la possibilité de déplacer leurs unités (uniquement celles avec le mode approprié peuvent le faire), les combats terrestres déclarés sont résolus. Les unités aériennes peuvent se déplacer durant un combat terrestre, mais uniquement si elles effectuent des missions de soutien (close air support) pour un combat terrestre déclaré.
Le joueur qui n'a pas réussi à équilibrer ses forces entre l'attaque et la réserve/interception trouvera ses forces vulnérables aux attaques ennemies (trop d'unités en mode attaque) ou sera incapable d'opérations offensives (trop de réserve/interception). Par conséquent, un planning approprié durant le Unit Assignment Stage est le concept central pour le succès lors d'un tour de jeu complet.

1.2 Unit Types (types d'unité)

Pour pouvoir jouer correctement, le joueur doit connaître l'utilisation et la capacité de ses unités. La plupart des unités du jeu possèdent une capacité de détection représentée sous forme de distance en hexes autour de l'unité. Les unités aériennes et navales non détectées ne peuvent être engagées dans un combat. La portée de la détection ainsi que les probabilités de son succès sont indiqués dans le Ranged Characteristics Summary (livret annexe). Pour plus d'indications, voir Detection.

(*) AIR UNITS (unités aériennes)
Les unités aériennes doivent décoller (effectuer une sortie) et atterrir dans une base aérienne. Bien que ces bases aériennes ne puissent être détruites, elles peuvent être réduites à un état "out of operations" qui les empêchera de lancer des missions aériennes ou de réparer des unités aériennes endommagées. En dépensant du ravitaillement, une base aérienne "out of operations" peut être réparée. Pour lancer une mission aérienne, toutes les unités aériennes participantes doivent sortir de la même base aérienne. Donc il est très important qu'un joueur mélange les types d'unité aérienne localisés sur une base afin d'assurer que les unités capables de missions de combat Air-to-Air (escorte, supériorité aérienne et interception) soient basées avec des unités pouvant effectuer des missions d'attaque (attaques au sol, attaques navales) et aussi avec des unités de transport. Si cela n'est pas fait, une base aérienne sans unités aériennes capables de missions Air-to-Air, ne sera pas capable d'escorter les avions en mission d'attaque ou en mission transport. Une telle situation rend la base vulnérable à des attaques ennemies.

AIR MISSIONS (missions aériennes)

Les unités aériennes dans Aegean Strike peuvent effectuer 5 types de missions de base: Anti-Air (air-air), Strike (attaque), Ferry (déplacement), Transport (transport) et Early Warning Detection (EWDA) (détection rapprochée).
Comme son nom l'indique, le but principal d'une mission Anti-Air (air-air) est de détruire les unités aériennes ennemies. La supériorité aérienne, qui est une mission Anti-Air, a pour but d'attirer les intercepteurs ennemis dans un combat aérien. Les unités aériennes sans capacité Anti-Air (air-air) doivent être escortées afin de les protéger des intercepteurs ennemis.
Les missions d'interception sont menées pour s'opposer aux mouvements aériens et navals ennemis pendant qu'ils sont en cours.
Les missions Strike (d'attaque) déclenchent des attaques air-surface contre des cibles navales ou terrestres.
Quand des unités aériennes doivent être transférées dans une autre base, elles vont effectuer une mission Ferry.
La mission Transport est utilisée pour déplacer certains types d'unités terrestres ou pour déplacer des dépôts de ravitaillement.
Les unités EWDA (Early Warning and Detection Aircraft - détection rapprochée) procurent un plus long rayon de détection et améliorent ainsi les interceptions. Pour plus de détails, voir Air Unit Missions (missions des unités aériennes).

Early Warning and Detection Aircraft (avion de détection rapprochée)
AWAC, E2, TU-126
Ces unités sont toujours des avions en vol. Elles améliorent la détection et le rayon de lancement des interceptions. C'est grâce au bon positionnement et au soutien de ces unités EWDA que le contrôle de l'espace aérien d'un camp est assuré.

Multi-Role Air Units (unités aériennes multi-rôles)
AV-8B, F-4, F-5, F-14, F-15, F-16, F-18, F-111, Mirage, MiG-17, MiG-23, MiG-27, MiG-29, Su-29, Yak-36
Ces unités possèdent de bonnes capacités Anti-Air et de Bombardement (attaque). Il faut examiner les unités afin de savoir quelle capacité est plus élevée que l'autre. Ces unités sont caractérisées par la flexibilité. Quand elles sont stationnées dans une même base, elles constituent une menace variée et imprévisible pour l'adversaire.

Interceptors (intercepteurs)
F-100, F-104, MiG-21, MiG-31
Ces unités ont une compétence prédominante pour le combat Air-to-Air et une capacité très limitée de bombardement.

Surface Strike (attaque de surface)
A-4, A-10, AH-1, Su-24, Mi-8, Mi-24, Tu-22
La fonction principale de ces unités est l'attaque surface (terrestre ou navale). Elles possèdent une grande capacité de Bombardement. Certaines de ces unités ont des capacités Air-to-Air secondaires, mais très faibles. Les hélicoptères d'attaque (AH-1 et Mi-24) ont un rayon d'action limité, ce qui les obligera à être basés près de leurs cibles.

Multi-Strike (multi-attaque)
A-6, A-7, Tu-26
Ces unités sont capables d'attaques multiples. Elles sont caractérisées par de bonnes capacités de Bombardement, ainsi que d'une bonne capacité Anti-Ship Missile (missile air-mer). Le A-6 est basé sur un porte-avions US, et les autres sont basées à terre. Le Tu-26 possède un long rayon d'action.

Sub-Surface Strike (attaque anti sous-marine)
Ab-212, Ka-25, Sh-3, P-3, S-3
Ces unités sont capables d'attaquer des sous-marins détectés. Le Ka-25, le S-3 et le SH-3 sont généralement basées sur des portes-avions alors que le P-3 est basé à terre (le P-3 possèdent un long rayon d'action). Le P-3 et le S-3 possèdent une capacité secondaire Anti-Ship Missile (missile air-mer).

Theatre Transport
An-24, C-130, CH-47, CH-53, Mi-2, Mi-6, UH-1
Ces unités sont utilisées pour transporter, sur une courte ou moyenne distance, une brigade ou des unités terrestres de plus petites tailles, et aussi utilisées pour le déplacement de dépôts de ravitaillement. Dans certains cas, le seul moyen de ravitailler certains types d'opérations est de transporter les dépôts de ravitaillement de cette manière.

Strategic Lift
C-5, IL-76
Ces unités permettent de déplacer des unités sur des longues distances. A l'exception de leur rayon d'action, ces unités sont similaires aux autres types d'unités de transport.

Other (autres)
E-6, Tu-20
Le E-6 US est une unités aérienne de contre-mesure (ECM). Quand elle est stackée avec d'autres unités aériennes, son haut potentiel ECM peut être utilisé pour en faire bénéficier les autres unités. Le Tu-20 soviétique est une unité de reconnaissance à long rayon d'action avec une capacité secondaire de posage de mines.

NAVAL UNITS (unités navales)
Les unités navales sont dans un ou l'autre de leur mode durant un tour de jeu: soit en mode Underway (en mer), soit en mode In Port (au port). Les unités navales possèdent des capacités qui varient selon leur type. Il y a 4 types basiques d'unités navales:

Surface Action Units (unités de surface d'action)
BB, CA, CG, CGN, DD, FAC, FF, MCM
Les unités de surface action peuvent avoir des capacités de Bombardement, Anti-Air, Anti-Ship Missile, Minelaying (mouillage de mine), Minesweeping (déminage) et Sub-Surface (anti sous-marine). Ces unités sont vulnérables aux attaques de sous-marins ainsi qu'aux attaques d'unités aériennes.

Aircraft Carriers
CVN, CGH, LHA, CVH

Les portes-avions sont des unités surface qui embarquent des unités aériennes. Cette capacité rend ces unités particulièrement puissantes car leurs avions embarqués augmentent la portée offensive de ces unités. Les porte-avions sont de 2 tailles: lourds (CVN) et légers (CGH, LHA et CVH). Les porte-avions lourds ont la capacité de lancer plus d'unités aériennes et d'effectuer des missions de patrouille rapprochée (Combat Air Patrol – CAP). Les porte-avions sont vulnérables aux missiles anti-navires US et Soviet, qui peuvent être lancés depuis un endroit hors de portée d'interception. Pour prévenir cela, il faut maintenir ces porte-avions au-delà du rayon d'action des unités aériennes ennemies ou créer un écran EWDA devant ces porte-avions afin de détecter plus rapidement l'ennemi et ainsi pouvoir l'intercepter.

Submarines (sous-marins)
SSN, SS, SSGN
Le but premier des sous-marins est d'infliger le plus de dommages possibles à des unités de surface ennemies ou de maintenir une menace permanente. Ils sont vulnérables aux attaques venant d'unités aériennes ennemies et aux attaques de sous-marins ennemis.

Naval Transport (navire de transport)
Trans, Amph
Le but de ces unités est de pouvoir déplacer une grande quantité de matériel et de troupes sur de longues distances. Les unités navales Trans peuvent embarquer et débarquer uniquement dans des ports alors que les unités Amph peuvent aussi effectuer cette tâche dans certains hexes de côte qui ne sont pas des ports. L'unité US Amph possède aussi des capacités de Bombardement et Anti-Air.

GROUND UNITS (unités terrestres)
Il y a 3 types basiques d'unité terrestre: Combat, Support et Trucks (camions - transport).
Les unités de combat sont celles qui sont utilisées pour la capture ou la défense du terrain, alors que les unités de support (artillerie, défense anti-aérienne, génie et HQ (QG)) apportent leurs spécialités dans des situations de combat. Les unités Truck (de transport) sont utilisées pour déplacer des unités terrestres ou des dépôts de ravitaillement. C'est à travers le succès des éléments terrestres que la victoire est souvent déterminée.

(*) 1.3 Grand Strategy

La situation sur la Strategic Map est souvent encombrée à cause du grand nombre d'unités navales qui peuvent y patrouiller au moment où la guerre commence. Le soucis principal de L'OTAN (NATO) est la préservation du porte-avions (U.S.S Dwight D. Eisenhower) de la 6ème Flotte (6th Fleet). Le jeu fait abstraction des forces navales et aériennes de l'Italie en interdisant aux forces navales soviétiques de pénétrer dans des hexes côtiers de l'Italie. Par conséquent, en plaçant le porte-avions US dans l'hex de Rome sur la carte Strategic (carte stratégique), il se trouvera hors de portée des missiles anti-navires (ASM) ennemis et aura de bonnes chances de survivre au premier jour de guerre (D-Day shootout). Il est bien sûr que le porte-avions n'aura aucun effet sur le jeu s'il reste à cet endroit et il devra sortir pour entrer en guerre.
Naples est d'une grande importance pour les forces de l'OTAN car il s'agit de leur source d'approvisionnement. La guerre navale devra être gagnée avant que les forces de l'OTAN ne puissent être utilisées correctement dans le théâtre d'opération d'*Aegean Strike*. Cela nécessitera la destruction des forces navales du Pacte de Varsovie qui se trouvent dans la zone méditerranéenne de l'Est afin d'ouvrir une ligne de communication par mer (Sea Line Of Communication – SLOC) vers les ports de la mer Égée. Les sous-marins SSN de l'OTAN sont très puissants et conviennent parfaitement à cette mission. La raison que les forces françaises ne sont pas inclues dans le jeu vient du fait qu'elles s'occupent de la zone méditerranéenne de l'Ouest, qui n'est pas située sur la carte.
Les forces navales soviétiques ont deux objectifs majeurs dans *Aegean Strike*. Le premier est de causer le plus de dégâts possibles aux forces navales de l'OTAN, en coupant leurs lignes de communications par mer (SLOC) vers la mer Égée aussi longtemps que possible. Le second objectif est d'empêcher les forces de l'OTAN d'établir une présence maritime dans la mer Noire. La présence d'unités US (BB et SSN) peut avoir des effets dévastateurs sur les ports et les bases aériennes soviétiques de la mer Noire. Les soviétiques possèdent aussi une petite force d'unités amphibies qui peut être utilisée afin d'isoler ou d'aider à la capture d'Istanbul (un objectif de victoire majeur pour le Pacte de Varsovie).
Les unités aériennes soviétiques basées à terre (Tu-22 et Tu-26) devraient être gardées en réserve jusqu'à ce que les unités navales de l'OTAN apparaissent sur la carte Operational (opérationnelle) ou juste au Sud de celle-ci sur la carte Strategic (stratégique) et ainsi elles pourront lancer une attaque ASM concentrée. Les patrouilles CAP sur les portes-avions sont très puissantes, mais si un de leur F-14 est engagé dans un combat aérien de diversion plus tôt dans un Action Stage (AS), une attaque ASM longue portée aurait beaucoup plus de chances d'aboutir

1.4 Operation Strategy

Le composant principal à ce niveau est la suprématie aérienne. Si un des deux camp maintient pendant le jeu une suprématie aérienne permanente, tout en maintenant un approvisionnement de ses unités terrestres, un avantage décisif peut être gagné. Il doit cependant maintenir des opérations aériennes à distance (stand-off) pour assurer une victoire terrestre. Le moyen le plus sûr de stopper une offensive terrestre qui est proche d'une source de ravitaillement, est de soumettre cette force terrestre à des attaques aériennes intensives afin de forcer l'ennemi à suspendre son attaque. Une autre façon de procéder, lorsque les forces terrestres sont loin de leur source de ravitaillement, est d'attaquer les dépôts de ravitaillement. Une fois que c'est fait, les cibles prioritaires devraient être des installations et des unités terrestres.
Il faut maintenir une bonne capacité de réaction, de détection et d'interception afin de pouvoir prévenir une incursion ennemie. Les unités EWDA possèdent le plus long rayon de détection dans le jeu. Une seule se ces unité peut coordonner ensemble plusieurs bases aériennes avec des intercepteurs dans leur zone de défense aérienne, rendant une attaque ennemie plus difficile. Sans unité EWDA, la zone de défense des bases aériennes s'étend sur une courte portée au-delà d'unités terrestres amies. Une des principale priorité au début du jeu, est d'éliminer les unités EWDA ennemies.
L'attaque est la meilleur des défenses. Le moyen le plus rapide de mettre à terre un ennemi et d'avoir la suprématie aérienne, consiste à détruire ses bases aériennes. Placer des unités aériennes en interception est une bonne défense, mais, comme les unités aériennes ne peuvent voler plus d'une fois par Action Stage, une zone de défense peut être pénétrée si l'ennemi a plus d'unité offensive que d'intercepteurs. Attaquer une base ennemie force le défenseur à maintenir des intercepteurs (réduisant ainsi ses forces disponibles pour des missions offensives) et réduira aussi sa possibilité d'effectuer des sorties aériennes. Il faut donc maintenir sur chaque base aérienne l'équilibre de ses forces.

Dès qu'un camp commence à obtenir un avantage, il faut attaquer ses bases aériennes et ses dépôts de ravitaillement. Il faut se rappeler que les missions aériennes dépensent des points de ravitaillement. Même si ces missions sont peux coûteuses (en terme de ravitaillement), elles pourraient diminuer le ravitaillement destiné aux unités terrestres. Les joueurs doivent doivent profiter de chaque opportunité pour réparer leurs unités aériennes, car la capacité de réparation est faible par rapport aux dégâts infligés.

1.5 Tactical Strategy

C'est avec les unités terrestres que la victoire se décide. En gagnant la suprématie aérienne, un camp peut ralentir l'avance des forces terrestres ennemies.
Durant le Unit Assigment Stage, les unités terrestres proches d'un HQ (QG) ami peuvent être placées en mode Reserve. La plupart des unités d'un camp sont en mode Frontline (au front). Les résultats d'actions positives des unités en mode Frontline peuvent être exploités par les unités en mode Reserve. Une attaque bien appuyée avec des forces en réserve peut ainsi se transformer en percée majeure. Le contraire est vrai aussi, les unités en réserve peuvent apporter leur ratio lors de combats clés. La perte des unités HQ (QG) réduit la possibilité de placer les unités en mode Reserve et réduit aussi le nombre d'options à disposition du joueur.

TACTICAL HINTS (conseils tactiques)

1. Ne pas stacker des unités de qualités différentes (élite, ligne et milice) ensemble. Leur perte ne justifie pas leur bonus de combat.
2. Donner le maximum de support (artillerie, anti-char, génie et mission de support rapproché aérienne (CAP)) aux combats critiques.
3. Ne pas gaspiller le ravitaillement. N'utiliser la dépense excessive de ravitaillement (par ex en cas d'assaut délibéré) que lorsque cela est nécessaire.
4. Garder les réserves aux abords des secteurs critiques afin de soutenir et pour pouvoir réagir en cas d'incursions ennemies.
5. Pour l'Union Soviétique, ne déclencher une attaque chimique que lorsque cela est nécessaire. Cet avantage diminue avec le temps et le fait d'employer ces armes diminue cet avantage trop tôt.

(*)1.6 Victory Conditions (conditions de victoire)

Aegean Strike couvre l'affrontement initial du début de la guerre qui aurait lieu dans la zone de le mer Égée. Comme le combat peut être plus long, les conditions de victoire dans le jeu varient. Le contrôle des détroits de la Turquie (Turkish Straits) est la condition majeure de victoire dans les scénarios 2, 3 et 5. Cet objectif est très proche de la frontière entre la Bulgarie et la Turquie, rendant ainsi sa défense difficile. D'habitude, les forces bulgares agissent en premier mais ne pourront faire une percée. Le second échelon des forces soviétiques entre alors en jeu, et selon l'état des forces turques et de leurs alliés, la suite de la guerre est déterminée. Les jeux plus longs incluent la capture de Athènes ou d'Ankara.

2.0 Introduction

2.1 Rules Organization (organisation des règles)

Aegean Strike est un jeu complexe, simulant une foule d'actions, de réactions et de conséquences en conjonction avec les actions militaires. Les interactions intensives entre les joueurs demandées par le système de jeu, ont influencé la façon dont ces règles sont organisées.
(*) Pour les joueurs familiarisés avec *Gulf Strike*, la plupart des règles sont identiques entre les deux jeux. Les changements de règles par rapport à *Gulf Strike* sont indiqués avec une étoile **(*)**.
La meilleure façon de se familiariser avec *Aegean Strike* est de se concentrer sur la séquence de jeu (3.0 - Sequence Of Play) et sur le sommaire des pions (4.0 - Summary of Playing Pieces). Ces 2 chapitres apportent une introduction aux principes de base du jeu ainsi qu'à la variété des unités représentées.
Les chapitres sur les unités aériennes, navales et terrestres apportent des détails considérables sur les 3 types d'unité de base, en définissant leurs fonctions et leurs caractéristiques. La lecture de ces 3 chapitres apportera aux joueurs une compréhension des mécanismes fondamentaux du jeu.
Le ravitaillement, le mouvement, la détection, l'interception et le combat sont les points majeurs dans *Aegean Strike*. Les chapitres qui leur sont consacrés doivent être lus attentivement et tous les exemples devraient être testés sur la carte avec les pions. Le cœur de ce jeu se trouve dans ces chapitres et une bonne compréhension des règles est essentielle pour bien jouer.
(*) Finalement, les scénarios apportent les informations nécessaires aux joueurs pour préparer le jeu et pour terminer une partie de *Aegean Strike*. Au contraire de *Gulf Strike*, il n'y a qu'un seul set-up d'unités pour tous les scénarios. Avant que les combats ne commencent, les nations impliquées commencent par mobiliser leurs forces et quand la guerre démarre, des nations peuvent avoir encore des forces qui ne sont pas déployées complètement, ni mobilisées.
(*) Le scénario 5, qui fait la liaison avec *Gulf Strike*, nécessite la boîte de jeu de *Gulf Strike* pour y jouer.

Beaucoup de règles d'*Aegean Strike* font références à d'autres sections des règles. Si une règle est suivie par une note **en caractères gras**, cette note fait référence à une autre section des règles. Par exemple, (**Naval Combat**) signifie qu'il faut chercher Naval Combat dans l'index pour trouver à quelle autre section la règle fait référence.

2.2 Maps (cartes)

La carte dans *Aegean Strike* est basée sur 2 échelles, La portion Operational (opérationnelle) de la carte est divisée en hexes de 2 tailles. Les petits hexes représentent 28 kilomètres. Les grand hexes représentent 280 kilomètres.
La carte Strategic (stratégique) est divisée en un seul type d'hex. Ces hexes représentent 280 kilomètres. Chacun de ces hexes est numéroté de façon à correspondre avec ceux de la carte Operational.
Les hexes de la carte Strategic (carte stratégique) sont référencés comme des **Strategic hexes**.
Les petits hexes de la carte Operational sont référencés comme des **Operational hexes.**
Les grands hexes de la carte Operational sont référencés comme des **Strategic Grid hexes**.
Un hex Operational qui a une frontière Strategic Grid en son centre est considéré dans l'une ou l'autre grille lors des phases de jeux.
La carte Strategic représente une surface qui est plus grande que celle de la carte Operational. Les hexes de transition indiqués sur la carte Strategic définissent les contours des zones de la carte Operational.
Les **Transitional hexes** (hexes de transition) correspondent aux Strategic Grid hexes sur la carte Operational.
Au cours du jeu, les unités auront l'occasion de se déplacer entre les 2 cartes. Tous les mouvements entre les 2 cartes se déroulent dans les Transitional hexes (hexes de transition). Aucune unité ne peut jamais entrer, sur la carte Strategic, dans un hex qui est délimité par un Transitional hex; toute unité qui se déplace dans cette zone apparaîtra sur la carte Operational.

2.3 Initiative

(*) Chaque scénario désigne le camp qui aura l'initiative au début du jeu; ils sont désignés camp A et camp B. Le joueur qui contrôle le camp A est désigné comme le joueur qui a l'initiative (Initiative player). Ce joueur garde l'initiative jusqu'à ce qu'il subisse 15 points de pertes (Hits) aériennes ou terrestres dans un tour du jeu et à ce moment là, l'initiative change de camp. L'initiative peut changer plusieurs fois de camp par scénario dès que 15 points de perte sont subits par un joueur. Les pertes subies durant un tour ne sont pas reportées sur un autre tour.
Placer le marqueur Hits dans la case 0 de la piste Supply Point/Game Turn Record Track lors du Initiative Determination Stage (phase de détermination de l'initiative) du premier tour de jeu du scénario. Le marqueur doit être placé avec la lettre indiquant le camp qui a l'initiative (A ou B). Chaque fois que le joueur qui possède l'initiative subit un point de perte (Hit) aérienne ou terrestre, on déplace le marqueur d'une case vers la droite. Si lors du prochain Initiative Determination Stage, le marqueur est positionné sur la case 15 ou plus, l'initiative change de camp et le marqueur est placé sur la case 0 en étant retourné pour indiquer le changement de l'initiative. Si le joueur qui a l'initiative n'a pas subit 15 points de perte (Hits), on remet le marqueur sur la case 0 sans le retourner.

(*) 2.4 Tracks and Display (pistes et tableaux)

Sur la carte est imprimé le **Supply Point/Game Turn Record Track**. Cette piste est utilisée, pour le décompte des points de ravitaillement de chaque camp, pour indiquer le tour de jeu en cours, pour enregistrer les pertes (Hits) subies par le camp qui a l'initiative et pour indiquer la première utilisation de l'arme chimique par le joueur soviétique.
Il y a 3 **Airbase Display** (tableau des bases aériennes), deux pour le joueur NATO et un pour le joueur du Pacte de Varsovie. Chaque tableau des bases aériennes contient toutes les bases de chaque pays, qui sont imprimées sur la carte. Ces tableaux sont utilisés pour regrouper les unités aériennes qui y stationnent et indiquent aussi le nombre de sorties effectuées par ces unités pour le tour de jeu en cours. Sur le tableau du Pacte de Varsovie, se trouve la piste **Air/Naval Combat Resolution Track** qui sera utilisée pour la résolution des combats aériens ou navals.

3.0 Sequence Of Play (séquence de jeu)

La séquence de jeu décrit la progression d'un tour de jeu de *Aegean Strike*. Chaque scénario spécifie combien de tours de jeu doivent être joués dans une partie. Les joueurs doivent exécuter toutes les parties de la séquence de jeu.
(*) Notez que dans la plupart des scénarios, la situation de pré-guerre est en cours. La séquence de jeu est suivie également durant la situation pré-guerre avec certaines exceptions.
(**Pre-War Situation**) Il faut lire les règles «Political Rules» et «Special Rules» de chaque scénario pour déterminer les contraintes qui sont en cours durant la situation de pré-guerre.

3.1 Strategic Stage (stage stratégique)

Le Strategic Stage commence chaque tour de jeu avec l'introduction d'événements globaux qui détermineront le début et la progression de la guerre.

GLOBAL POLITICAL PHASE (phase politique globale)
Durant cette phase, divers événements peuvent engendrer une escalade vers la guerre dans la région méditerranéenne de l'Est.

- Les 2 joueurs se réfèrent à la section politique du scénario pour déterminer si la guerre commence ou non.
  (*) *Les situations qui se présentent dans les scénarios déterminent quelles forces sont activées et donnent les limites de mouvement des unités.* ***(voir Scenarios)***

- Le joueur qui a l'initiative lance un dé et se réfère à la table Random Political Events pour déterminer si l'état d'Israël est activé ou non, ou si d'autres événements aléatoires se produisent.
  Les lancers de dé effectués durant cette phase peuvent activer l'état d'Israël ou peuvent introduire de nouvelles situations politiques globales. ***(voir Political Events)***

(*) GLOBAL MILITARY PHASE (phase militaire globale)
La mobilisation durant cette phase peut améliorer les unités diminuées. Aussi des renforts originaires de zones situées au-delà de celles présentes sur la carte Strategic entrent en jeux durant cette phase.
Beaucoup d'unités entrent en jeu avec leur puissance diminuée (partielle) et elles peuvent être améliorées avant le début des hostilités.
Les renforts disponibles pour tous les scénarios sont listés dans la section Order Of Battle (ordre de bataille).
(voir Mobilization; Reinforcements; Order of Battle)

3.2 Unit Assignment Stage (stage d'assignation des unités)

Durant ce Stage, les joueurs déterminent, par avance et pour le reste du tour de jeu, le type d'opérations que leurs unités aériennes et terrestres vont effectuer et ils assignent ces unités aux modes de combat appropriés.
Les unités navales ne sont pas assignées à des modes à ce moment; elles le seront durant le End Stage (stage de fin).

- Chaque unité de combat terrestre doit être assignée, soit au mode Frontline (au front), soit au mode Reserve.
  Le mode d'une unité terrestre détermine quand l'unité pourra dépenser ses points de mouvement et quand elle sera éligible au combat ***(voir Ground Unit Modes)****. Les Trucks (camions de transport) sont toujours automatiquement en mode Frontline.*

- Chaque unité de combat aérien doit être assignée soit au mode Offensive (offensif) ou au mode Interception.
  Le mode d'une unité aérienne détermine les types de missions qu'elle pourra effectuer ***(voir Air Unit Modes)****. Il est à noter que les unités de transport aérien sont toujours placées en mode Offensive (offensif); les unités EWDA ne sont jamais assignées à un mode.*

- Certaines unités de la taille d'une division peuvent être autorisées à se scinder en régiments ou à se recombiner de régiments en divisions.
  (*) *Notez que seul l'Union soviétique peut scinder et recombiner ses unités.* ***(voir Division Breakdown/Recombination)***

- Les unités des forces spéciales peuvent être déployées en missions Special Operations ou rappelées de missions Special Operations.
  (*) *Alors que tous les pays possèdent des forces spéciales, seuls les USA et l'Union soviétique peuvent les déployer en missions Special Operations. Quand elles sont déployées, ces forces ne sont pas assignées au mode Frontline ou au mode Reserve.* ***(voir Special Forces)***

3.3 Initiative Determination Stage (stage de détermination de l'initiative)

Durant tout le jeu, l'un des deux joueur a toujours l'initiative, ce qui lui permet plus facilement d'avoir un rôle agressif. L'initiative peut changer de camp durant le jeu.

- Les joueurs déterminent, en se référant aux règles sur l'initiative, quel camp possède l'initiative pour le restant du tour de jeu en cours et jusqu'à la prochaine phase Initiative Determination Stage du tour de jeu suivant.
  Le joueur qui possède l'initiative durant ce Stage sera le joueur qui a l'initiative (Initiative player) durant le tour de jeu, et son opposant sera le joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player). ***(voir Initiative)***

3.4 First Action Stage (premier stage Action)

Il y a 3 Action Stage durant un tour de jeu. C'est durant ces Action Stage que les joueurs entreprennent tous les mouvements et combats. Il est a noter que durant ces Action Stage, il a y beaucoup d'interactions entre les joueurs.

Durant le premier Action Stage, le joueur qui a l'initiative (Initiative player) a virtuellement l'opportunité de lancer et de supporter toutes sortes d'opérations, alors que le joueur inactif a une possibilité limitée de réagir.

FIRST NAVAL MOVEMENT DETERMINATION PHASE (première phase de détermination du mouvement naval)
Chaque joueur est limité quant au nombre d'unités navales qui peuvent dépenser des point de mouvement dans une simple Movement Phase (phase de mouvement)

- Chaque joueur lance un dé, divise le résultat par deux (arrondi inférieur), pour déterminer le nombre d'unités navales amies qui pourront dépenser des points de mouvement durant la First Movement Phase (première phase de mouvement).
  Une unité navale dépense des points de mouvement parmi les points qu'elle possède, pour se déplacer ou pour utiliser ses capacités de combat pour l'offensive. Les unités navales Amph peuvent aussi dépenser leurs points de mouvement pour débarquer ou embarquer. Les joueurs doivent savoir que les unités navales peuvent effectuer certaines activités défensives sans dépenser de points de mouvement ***(voir Naval Unit Movement; Naval Combat)****. Il est possible, sur un résultat de dé de 1, qu'un joueur ne puisse déplacer aucune de ses unités navales durant une Movement Phase (phase mouvement).*

FIRST MOVEMENT PHASE (première phase de mouvement)
Durant cette phase (et aussi durant la deuxième et la troisième phase de mouvement), tous les mouvements se faisant sur les cartes Operational et Strategic ont lieu, et cela dans 3 segments distincts. Une grande partie des combats peuvent aussi être résolus durant cette phase. En fait, le seul type de combats qui ne peut pas avoir lieu durant une Movement Phase (phase de mouvement), est une situation de combat déclaré entre des forces terrestres ennemies.

First Initiative Segment (premier segment du joueur qui a l'initiative - Initiative player)
Les unités du joueur qui a l'initiative (Initiative player) peuvent effectuer les activités suivantes, aussi souvent que possible pour les unités autorisées à le faire, et dans n'importe quel ordre, en respectant les règles propres à chaque type d'unités et à chaque activité effectuée par ces unités.

- Les unités du joueur qui a l'initiative (Initiative player), de type Truck (transport terrestre), ainsi que les unité terrestres de combat assignées au mode Frontline, peuvent dépenser leurs points de mouvement et les unités de combat peuvent déclarer des combats.
  Une unité terrestre dépense des points de mouvement (selon sa capacité de mouvement) pour de déplacer et pour changer de formation. Une unité Truck (transport terrestre) dépense des points de mouvement pour se déplacer, pour charger et pour décharger. ***(voir Ground Unit Movement; Ground Combat)***

- Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode Offensive, peuvent effectuer des missions.
  Afin d'effectuer une mission, une unité aérienne doit remplir les conditions listées dans le Air Mission Prerequisites Summary ainsi que toutes les conditions indiquées dans les règles. ***(voir Air Missions)***

- Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player), basées sur un CVN (porte-avions) et assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions CAP. **(voir Carier Units)**

- Les unités navales du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode Underway (en mer), peuvent dépenser des points de mouvement.
  Le joueur qui a l'initiative (Initiative player) peut dépenser des points de mouvements uniquement pour le nombre d'unités navales qui a été déterminé durant la First Naval Movement Determination Phase. ***(voir Naval Unit Movement; Naval Combat)***

- Les unités navales du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode In Port (au port) ou au mode Underway (en mer), peuvent se défendre sans dépenser de points de mouvement.
  Chaque unité navale qui est attaquée peut répondre à l'attaque sans se déplacer. Cette activité ne dépense pas de points de mouvement et ne compte pas pour le nombre limité d'unités navales qui a été déterminé durant le First Naval Movement Determination Phase. ***(voir Naval Unit Movement; Naval Combat)***

Les unités du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) peuvent effectuer les activités suivantes, en réaction aux mouvements des unités du joueur qui a l'initiative (Initiative player), aussi souvent que possible pour les unités autorisées à le faire, et dans n'importe quel ordre, en respectant les règles propres à chaque type d'unités et à chaque activité effectuée par ces unités.

- Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions Interception et CAP.
  L*es missions Interception et CAP sont les seules missions que peut effectuer une unité aérienne en mode Interception.* ***(voir Air Missions)***

- Les unités navales du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode Underway (en mer), peuvent tenter d'intercepter une unité navale ennemie.
  Cette activité coûte des points de mouvement aux unités navales du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) et sera prise en compte pour le nombre limité d'unités navales qui a été déterminé durant le First Naval Movement Determination Phase. ***(voir Naval Interception)***

- Les unités navales du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode In Port (au port) ou au mode Underway (en mer), peuvent se défendre sans dépenser de points de mouvement. **(voir Naval Unit Movement; Naval Combat)**

First Reaction Segment (premier segment du joueur qui n'a pas l'initiative - Reaction player)
Les unités du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) peuvent effectuer les activités suivantes, aussi souvent que possible pour les unités autorisées à le faire, et dans n'importe quel ordre, en respectant les règles propres à chaque type d'unités et à chaque activité effectuée par ces unités.

- Les unités terrestres de combat du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode Reserve, peuvent dépenser leurs points de mouvement pour entrer dans une situation de combat déclaré.
  Aucune unité terrestre de combat appartenant au joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignée au mode Reserve, ne peut déclarer de combat durant le First Action Stage, ni dépenser de points de mouvement sauf pour se déplacer vers une situation de combat déclaré. Aucune unité terrestre de combat en mode Frontline du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), ne peut dépenser de points de mouvement. ***(voir Ground Unit Movement; Ground Combat)***

- Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode Offensive, peuvent effectuer des missions. **(voir Air Missions)**

- Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) basées sur un CVN (porte-avions), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions CAP. **(voir Carrier Units)**

- Les unités navales du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode Underway (en mer), peuvent dépenser des points de mouvement.
  Le joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) peut dépenser des points de mouvement uniquement pour le nombre d'unités navales qui a été déterminé durant le First Naval Movement Determination Phase. ***(voir Naval Unit Movement; Naval Combat)***

- Les unités navales du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode In Port (au port) ou au mode Underway (en mer), peuvent se défendre sans dépenser de points de mouvement supplémentaires. **(voir Naval Unit Movement; Naval Combat)**

Les unités du joueur qui a l'initiative (Initiative player) peuvent effectuer les activités suivantes, en réaction aux mouvements des unités du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), aussi souvent que possible pour les unités autorisées à le faire, et dans n'importe quel ordre, en respectant les règles propres à chaque type d'unités et à chaque activité effectuée par ces unités.

- Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions Interception et CAP. **(voir Air Missions)**

- Les unités navales du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode Underway (en mer), peuvent tenter d'intercepter une unité navale ennemie. **(voir Naval Interception)**

- Les unités navales du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode In Port (au port) ou au mode Underway (en mer), peuvent se défendre sans dépenser de points de mouvement. **(voir Naval Unit Movement; Naval Combat)**

FIRST COMBAT PHASE (première phase de combat)
Durant cette phase (et aussi durant la seconde et la troisième phase de combat), toutes les situations de combats déclarés entre des unités terrestres sont résolus. Les unités de combat terrestres peuvent être appuyées, durant cette phase, par des unités aériennes.

First Reaction Close Air Support Segment (premier segment de support aérien du joueur qui n'a pas l'initiative - Reaction player)
Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) et qui sont autorisées à le faire, peuvent participer à ce segment aussi souvent que possible.

- Les unités aériennes de combat du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode Offensive, peuvent effectuer des missions d'attaque par Bombardement contre des unités terrestres ennemies en situations de combat déclaré. Les escortes sont autorisées.
  Chaque succès de ces attaques à ce moment, aura un effet additionnel sur les cibles avant la résolution du combat terrestre. ***(voir Air Missions; Ground Combat)***

- Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), qui sont basées sur un CVN (porte-avions), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions CAP. **(voir Carrier Units)**

Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player) et qui sont autorisées à le faire, peuvent participer à ce segment aussi souvent que possible.

- Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions Interception ou CAP. **(voir Air Missions)**

First Initiative Close Air Support Segment (premier segment de support aérien joueur qui a l'initiative - Initiative player)
Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player) et qui sont autorisées à le faire, peuvent participer à ce segment aussi souvent que possible.

- Les unité aérienne du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode Offensive, peuvent effectuer des missions d'attaque par Bombardement contre des unités terrestres ennemies en situations de combat déclaré. Les escortes sont autorisées. ***(voir Air Missions; Ground Combat)***

- Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player), qui sont basées sur un CVN (porte-avions), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions CAP. **(voir Carrier Units)**

Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) et qui sont autorisées, peuvent participer à ce segment aussi souvent que possible.

- Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions Interception ou CAP. **(voir Air Missions)**

First Assault Segment (premier segment d'assaut)
Durant ce segment, les joueurs résolvent les combats pour chaque situation de combat déclaré se trouvant sur la carte.

- Le joueur qui a l'initiative (Initiative player) détermine l'ordre de résolution des combats et les 2 joueurs résolvent les combats. *Pour chaque combat déclaré, les joueurs doivent prendre en compte, le statut de ravitaillement, le terrain, la qualité des troupes, la formation, la présence d'unité du génie, la présence d'unité blindée d'un seul des 2 camps, l'effet du combat aérien rapproché, les armes chimiques, les unités d'artillerie et anti-chars avant de se référer à la table Ground Combat Resolution.* ***(voir Ground Combat)***

3.5 Second Action Stage (deuxième stage Action)

Durant le deuxième Action Stage, le joueur qui a l'initiative (Initiative player) a la possibilité de poursuivre ses opérations alors que le joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) continue à faire ses contre-offensives.

SECOND NAVAL MOVEMENT DETERMINATION PHASE (deuxième phase de détermination du mouvement naval)

- Chaque joueur lance un dé, divise le résultat par deux (arrondi inférieur), pour déterminer le nombre d'unités navales amies qui pourront dépenser des points de mouvement durant la Second Movement Phase (deuxième phase de mouvement). **(voir Naval Unit Movement; Naval Combat)**

SECOND MOVEMENT PHASE (deuxième phase de mouvement)

Second Initiative Segment (deuxième segment du joueur qui a l'initiative - Initiative player)
Les unités du joueur qui a l'initiative (Initiative player) peuvent effectuer les activités suivantes, aussi souvent que possible pour les unités autorisées à le faire, et dans n'importe quel ordre, en respectant les règles propres à chaque type d'unités et à chaque activité effectuée par ces unités.

- Les unités terrestres de combat du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode Reserve, peuvent dépenser des points de mouvement et les unités de combat peuvent déclarer des combats **(voir Ground Unit Movement; Ground Combat)**

- Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode Offensive, peuvent effectuer des missions. **(voir Air Missions)**

- Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player), basées sur un CVN (porte-avions) et assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions CAP. **(voir Carier Units)**

- Les unités navales du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode Underway (en mer), peuvent dépenser des points de mouvement.
  Le joueur qui a l'initiative peut dépenser des points de mouvement uniquement pour le nombre d'unités navales qui a été déterminé durant la Second Naval Movement Determination Phase. ***(voir Naval Unit Movement; Naval Combat)***

- Les unités navales du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode In Port (au port) ou au mode Underway (en mer), peuvent se défendre sans dépenser des points de mouvement. **(voir Naval Unit Movement; Naval Combat)**

Les unités du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) peuvent effectuer les activités suivantes, en réaction aux mouvements des unités du joueur qui a l'initiative (Initiative player), aussi souvent que possible pour les unités autorisées à le faire, et dans n'importe quel ordre, en respectant les règles propres à chaque type d'unités et à chaque activité effectuée par ces unités.

- Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions Interception et CAP. **(voir Air Missions)**

- Les unités navales du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode Underway (en mer), peuvent tenter d'intercepter une unité navale ennemie. **(voir Naval Interception)**

- Les unités navales du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode In Port (au port) ou au mode Underway (en mer), peuvent se défendre sans dépenser de points de mouvement. **(voir Naval Unit Movement; Naval Combat)**

Second Reaction Segment (deuxième segment du joueur qui n'a pas l'initiative - Reaction player)
Les unités du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) peuvent effectuer les activités suivantes, aussi souvent que possible pour les unités autorisées à le faire, et dans n'importe quel ordre, en respectant les règles propres à chaque type d'unités et à chaque activité effectuée par ces unités.

- Les unités terrestres de combat du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode Reserve, peuvent dépenser leurs points de mouvement pour entrer dans une situation de combat déclaré.
  Aucune unité terrestre appartenant au joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), ne peut jamais déclarer de combat durant le Second Action Stage, ni dépenser des points de mouvement à l'exception de mouvements vers une situation de combat déclaré. Aucune unité terrestre en mode Frontline du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), ne peut dépenser de points de mouvement lors du Second Action Stage. ***(voir Ground Unit Movement; Ground Combat)***

- Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode Offensive, peuvent effectuer des missions. **(voir Air Missions)**

- Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) basées sur un CVN (porte-avions), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions CAP. **(voir Carrier Units)**

- Les unités navales du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode Underway (en mer), peuvent dépenser des points de mouvement. **(voir Naval Unit Movement; Naval Combat)**

- Les unités navales du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode In Port (au port) ou au mode Underway (en mer), peuvent se défendre sans dépenser de points de mouvement supplémentaires. **(voir Naval Unit Movement; Naval Combat)**

Les unités du joueur qui a l'initiative (Initiative player) peuvent effectuer les activités suivantes, en réaction aux mouvements des unités du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), aussi souvent que possible pour les unités autorisées à le faire, et dans n'importe quel ordre, en respectant les règles propres à chaque type d'unités et à chaque activité effectuée par ces unités.

- Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions Interception et CAP. **(voir Air Missions)**

- Les unités navales du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode Underway (en mer), peuvent tenter d'intercepter une unité navale ennemie. **(voir Naval Interception)**

- Les unités navales du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode In Port (au port) ou au mode Underway (en mer), peuvent se défendre sans dépenser de points de mouvement. **(voir Naval Unit Movement; Naval Combat)**

SECOND COMBAT PHASE (deuxième phase de combat)

Second Reaction Close Air Support Segment (deuxième segment de support aérien du joueur qui n'a pas l'initiative - Reaction player)
Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) et qui sont autorisées à le faire, peuvent participer à ce segment aussi souvent que possible.

- Les unités aériennes de combat du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode Offensive, peuvent effectuer des missions d'attaque par Bombardement contre des unités terrestres ennemies en situation de combat déclaré. Les escortes sont autorisées. **(voir Air Missions; Ground Combat)**

- Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), qui sont basées sur un CVN (porte-avions), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions CAP. **(voir Carrier Units)**

Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player) et qui sont autorisées à le faire, peuvent participer à ce segment aussi souvent que possible.

- Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions Interception ou CAP. **(voir Air Missions)**

Second Initiative Close Air Support Segment (deuxième segment de support aérien joueur qui a l'initiative - Initiative player)
Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player) et qui sont autorisées à le faire, peuvent participer à ce segment aussi souvent que possible.

- Les unité aérienne du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode Offensive, peuvent effectuer des missions d'attaque par Bombardement contre des unités terrestres ennemies en situation de combat déclaré. Les escortes sont autorisées. **(voir Air Missions; Ground Combat)**

- Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player), qui sont basées sur un CVN (porte-avions), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions CAP. **(voir Carrier Units)**

Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) et qui sont autorisées, peuvent participer à ce segment aussi souvent que possible.

- Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions Interception ou CAP. **(voir Air Missions)**

Second Assault Segment (deuxième segment d'assaut)
Durant ce segment, les joueurs résolvent les combats pour chaque situation de combat déclaré se trouvant sur la carte.

- Le joueur qui a l'initiative (Initiative player) détermine l'ordre de résolution des combats et les 2 joueurs résolvent les combats. **(voir Ground Combat)**

3.6 Third Action Stage (troisième stage Action)

Durant le troisième Action Stage, le joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) a ses meilleures chances de prendre l'initiative, forçant ainsi le joueur qui a l'initiative (Initiative player) à avoir un rôle plus défensif.

THIRD NAVAL MOVEMENT DETERMINATION PHASE (troisième phase de détermination du mouvement naval)

- Chaque joueur lance un dé, divise le résultat par deux (arrondi inférieur), pour déterminer le nombre d'unités navales amies qui pourront dépenser des points de mouvement durant la Third Movement Phase (troisième phase de mouvement). **(voir Naval Unit Movement; Naval Combat)**

THIRD MOVEMENT PHASE (3ème phase de mouvement)

Third Reaction Segment (troisième segment du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player)
Les unités du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) peuvent effectuer les activités suivantes, aussi souvent que possible pour les unités autorisées à le faire, et dans n'importe quel ordre, en respectant les règles propres à chaque type d'unités et à chaque activité effectuée par ces unités.

- Les unités Truck (transport terrestre), les unités terrestres de combat assignées au mode Fronline, ainsi que les unités assignées au mode Reserve et qui n'ont pas encore dépensé leurs points de mouvement, appartenant au joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), peuvent dépenser leurs points de mouvement et les unités de combat peuvent déclarer des combats. **(voir Ground Unit Movement; Ground Combat)**

- Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode Offensive, peuvent effectuer des missions. **(voir Air Missions)**

- Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) basées sur un CVN (porte-avions), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions CAP. **(voir Carrier Units)**

- Les unités navales du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode Underway (en mer), peuvent dépenser des points de mouvement.
  Le joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) peut dépenser des points de mouvement uniquement pour le nombre d'unités navales qui a été déterminé durant la Third Naval Movement Determination Phase. ***(voir Naval Unit Movement; Naval Combat)***

- Les unités navales du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode In Port (au port) ou au mode Underway (en mer), peuvent se défendre sans dépenser de points de mouvement supplémentaires. **(voir Naval Unit Movement; Naval Combat)**

Les unités du joueur qui a l'initiative (Initiative player) peuvent effectuer les activités suivantes, en réaction aux mouvements des unités du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), aussi souvent que possible pour les unités autorisées à le faire, et dans n'importe quel ordre, en respectant les règles propres à chaque type d'unités et à chaque activité effectuée par ces unités.

- Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions Interception et CAP. **(voir Air Missions)**

- Les unités navales du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode Underway (en mer), peuvent tenter d'intercepter une unité navale ennemie. **(voir Naval Interception)**

- Les unités navales du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode In Port (au port) ou au mode Underway (en mer), peuvent se défendre sans dépenser de points de mouvement. **(voir Naval Unit Movement; Naval Combat)**

Third Initiative Segment (troisième segment du joueur qui a l'initiative - Initiative player)
Les unités du joueur qui a l'initiative (Initiative player) peuvent effectuer les activités suivantes, aussi souvent que possible pour les unités autorisées à le faire, et dans n'importe quel ordre, en respectant les règles propres à chaque type d'unités et à chaque activité effectuée par ces unités.

- Les unités terrestres de combat du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode Reserve et qui n'ont pas encore dépensé de points de mouvement durant le tour, peuvent dépenser leurs points de mouvement pour entrer dans des situations de combat déclaré
  Aucune unité de combat du joueur qui a l'initiative (Initiative player), ne peut jamais déclarer un combat durant le troisième Action Stage, ni dépenser de points de mouvement, à l'exception de ceux pour entrer dans une situation de combat déclaré. Aucune unité en mode Frontline du joueur qui a l'initiative (Initiative player), ne peut dépenser de points de mouvement durant le troisième Action Stage.
  (voir Ground Unit Movement; Ground Combat)

- Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode Offensive, peuvent effectuer des missions.
  (voir Air Missions)

- Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player), basées sur un CVN (porte-avions) et assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions CAP. **(voir Carier Units)**

- Les unités navales du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode Underway (en mer), peuvent dépenser des points de mouvement.

- Les unités navales du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode In Port (au port) ou au mode Underway (en mer), peuvent se défendre sans dépenser des points de mouvement. **(voir Naval Unit Movement; Naval Combat)**

Les unités du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) peuvent effectuer les activités suivantes, en réaction aux mouvements des unités du joueur qui a l'initiative (Initiative player), aussi souvent que possible pour les unités autorisées à le faire, en respectant les règles propres à chaque type d'unités et à chaque activité effectuée par ces unités.

- Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions Interception et CAP. **(voir Air Missions)**

- Les unités navales du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode Underway (en mer), peuvent tenter d'intercepter une unité navale ennemie. **(voir Naval Interception)**

- Les unités navales du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode In Port (au port) ou au mode Underway (en mer), peuvent se défendre sans dépenser de points de mouvement. **(voir Naval Unit Movement; Naval Combat)**

THIRD COMBAT PHASE (troisième phase de combat)

Third Initiative Close Air Support Segment (troisième segment de support aérien joueur qui a l'initiative - Initiative player)

Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player) et qui sont autorisées à le faire, peuvent participer à ce segment aussi souvent que possible.

- Les unité aérienne du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode Offensive, peuvent effectuer des missions d'attaque par Bombardement contre des unités terrestres ennemies en situations de combat déclaré. Les escortes sont autorisées. **(voir Air Missions; Ground Combat)**

- Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player), qui sont basées sur un CVN (porte-avions), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions CAP. **(voir Carrier Units)**

Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) et qui sont autorisées, peuvent participer à ce segment aussi souvent que possible.

- Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions Interception ou CAP. **(voir Air Missions)**

Third Reaction Close Air Support Segment (troisième segment de support aérien du joueur qui n'a pas l'initiative - Reaction player)
Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) et qui sont autorisées à le faire, peuvent participer à ce segment aussi souvent que possible.

- Les unités aériennes de combat du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), assignées au mode Offensive, peuvent effectuer des missions d'attaque par Bombardement contre des unités terrestres ennemies en situations de combat déclaré. Les escortes sont autorisées.
  (voir Air Missions; Ground Combat)

- Les unités aériennes du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player), qui sont basées sur un CVN (porte-avions), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions CAP. **(voir Carrier Units)**

Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player) et qui sont autorisées à le faire, peuvent participer à ce segment aussi souvent que possible.

- Les unités aériennes du joueur qui a l'initiative (Initiative player), assignées au mode Interception, peuvent effectuer des missions Interception ou CAP. **(voir Air Missions)**

Third Assault Segment (troisième segment d'assaut)
Durant ce segment, les joueurs résolvent les combats pour chaque situation de combat déclaré se trouvant sur la carte.

- Le joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) détermine l'ordre de résolution des combats et les 2 joueurs résolvent les combats.
  (voir Ground Combat)

3.7 End Stage (stage de fin)

Le stage de fin est l'occasion pour les joueurs de «nettoyer» le jeu. Les activités suivantes sont effectuées par les deux joueur dans n'importe quel ordre.

- Chaque joueur enlève tous les marqueurs Hit des dépôts de ravitaillement qui se trouvent encore sur la carte.
  Un dépôt de ravitaillement qui a subit 3 Hits dans un tour de jeu est détruit et retiré de la carte dès qu'il reçoit son 3ème Hit. Deux Hits ou moins durant un tour de jeu n'affectent pas les unités de ravitaillement.
  (voir Supply)

- Chaque joueur inflige 1 Hit à chacune de ses unités terrestres de combat ou de transport qui se trouvent non-ravitaillées.
  Aucune unité ne peut être éliminée par ce Hit. Un joueur peut choisir d'éliminer un dépôt de ravitaillement afin de ne pas infliger de Hits à ses unités terrestres.
  (voir Supply)

- Chaque joueur peut construire ou démanteler des dépôts de ravitaillement sur n'importe quelle source de ravitaillement en fonction.
  ***(*)** Une source de ravitaillement peut être construite à partir d'une source de ravitaillement fonctionnelle seulement si la source possède au minimum 4 points de Supply (ravitaillement). Un dépôt de ravitaillement peut être démantelé sur n'importe quelle source de ravitaillement fonctionnelle du même camp. Quand un dépôt de ravitaillement est démantelé, 4 points de ravitaillement sont ajoutés au Supply Point Track de n'importe quelle nationalité du même camp.*
  (voir Supply)

- Chaque joueur peut réparer ses unités autorisées et ses bases aériennes.
  Les unités aériennes, les unités d'assaut terrestre, les unités Truck (de transport), les unités de défense anti-aérienne, les bases aériennes et, dans une moindre mesure, les unités unités navales peuvent être réparées pour autant qu'elles remplissent les prérequis.
  (voir Repair)

- Les marqueurs Bridge (pont) peuvent être placés à travers les hexes Bosphorus qui remplissent les conditions de construction de pont.
  Seul les unités du génie peuvent construire des ponts.
  (voir Bridges)

- Les marqueurs Bridge (pont) peuvent être retirés des hexes Bosphorus si les conditions de destruction de ponts sont remplies.
  N'importe quelle unité d'assaut peut détruire des ponts si elle rempli les exigences spécifiques.
  (voir Bridges)

- Les unités navales qui se trouvent dans un hex de port (Strategic ou Operational) peuvent changer de mode, de Underway à In port ou de In Port à Underway.
  Seul les unités navales en mode Underway peuvent dépenser des points de mouvements; seul les unités de transport naval (à l'exception des unités de transport amphibie) en mode In Port peuvent embarquer ou débarquer.
  (voir Naval Unit Modes)

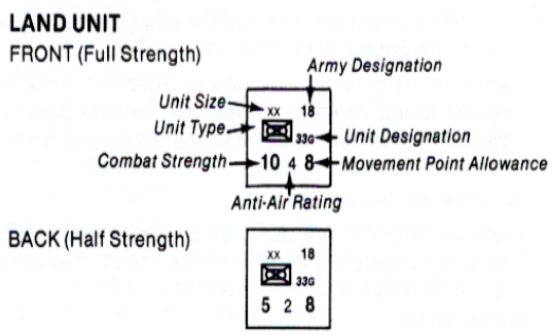
- Les unités navales de transport qui commencent le End Stage en mode In Port peuvent embarquer ou débarquer sans dépenser de points de mouvement.
  Les unités débarquées ne peuvent pas dépenser de points de mouvement durant le End Stage. Les unités de transport amphibie peuvent, dans certaines circonstances, débarquer des unités durant un Action Stage.
  (voir Naval Transport)

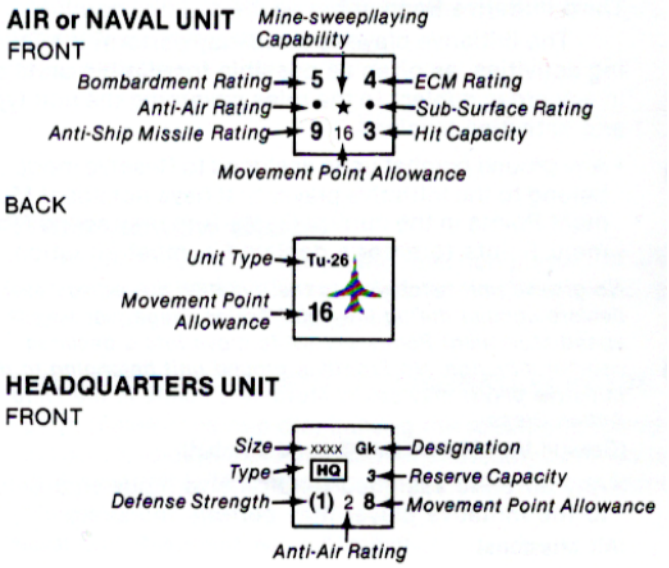
- Avancer le marqueur de Tour d'une case afin d'indiquer la fin du tour de jeu en cours.

Un autre tour débute immédiatement avec le Strategic Stage, à moins qu'il ne s'agissait du dernier tour du scénario. Si la partie est terminée, les joueurs consultent les conditions de victoire du scénario joué pour déterminer le vainqueur.
(voir Scenarios)

4.0 Summary of Playing Pieces (sommaire des pions)

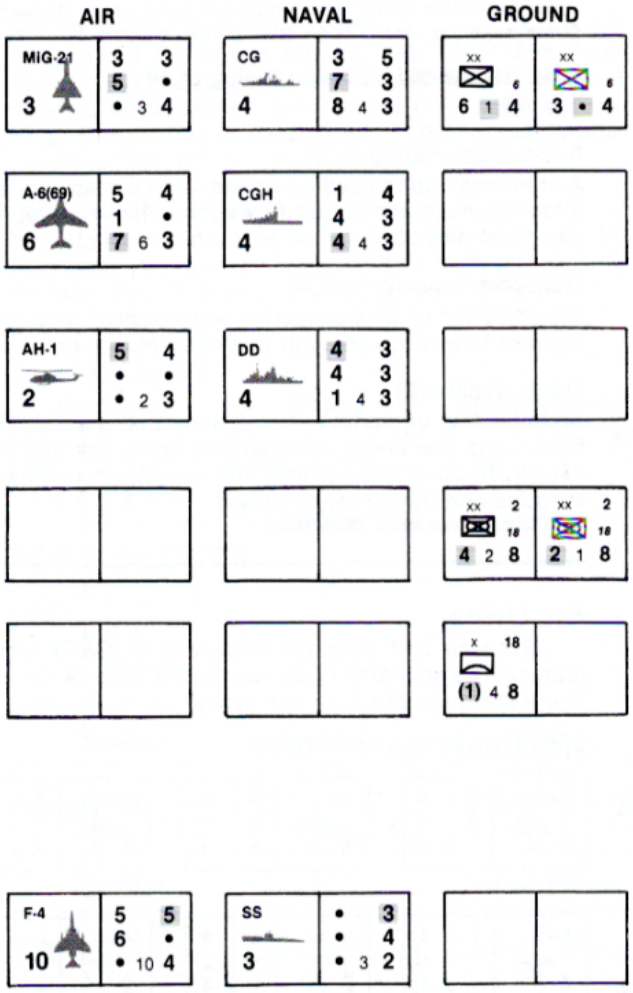
Les 520 pions de *Aegean Strike* représentent 8 nations et elles sont divisées généralement en 4 types: unités aériennes, unités navales, unités terrestres et marqueurs. Ces types sont encore subdivisés selon leurs caractéristiques de base.
(voir Ranged Characteristics Summary, Chart/Tables 2)





4.1 Unit Values (valeurs d'une unité)

Les valeurs suivantes sont indiquées sur les pions des unités à l'exception où c'est noté différemment.
A: est applicable aux unités aériennes
N: est applicable aux unités navales
G: est applicable aux unités terrestres



Anti-Air Rating (A,N,G) (capacité anti-aérienne)
Capacité utilisée pour attaquer des unités aériennes

ASM (Anti-Ship Missile) Rating (A,N) (capacité SSM)
Valeur utilisée par les unités aériennes et navales lors d'attaque contres des unités navales de surface. Quand on parle de telle attaques, l'abréviation SSM (Ship-to-Ship Missile) est parfois utilisée.

Bombardement Rating (A,N) (capacité de Bombardement)
Capacité utilisée par les unités aériennes en mission d'attaque contre des unités navales, à l'exception de sous-marins en mer.
Capacité utilisée par les unités navales, qui utilisent leurs canons, lors d'attaque contre des unités navales, des forces terrestres ou des installations.

Combat Strength (G) (force de combat)
Valeur utilisée par les unités terrestres pour attaquer ou pour se défendre lors de la résolution des assauts.

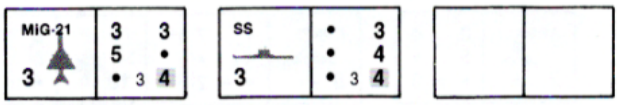
Defense Strength (G) (force de défense)
Valeur utilisée par les unités terrestres de support pour se défendre lors d'attaque quand l'unité de support n'est pas accompagnée d'une unité d'assaut.

Detection Range (A,N,G)* (portée de détection)
Distance maximum à laquelle une unité peut tenter de détecter une unités aérienne ou navale ennemie.
Cette valeur n'est pas indiquée sur les pions. **(voir Detection)**

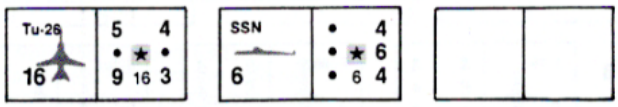
ECM (Electronic Counter-Measures) Rating (A,N) (capacité électronique de contre-mesures)
Capacité utilisée par les unités aériennes et navales dans un combat, afin de tenter de contrer les effets de l'attaque ennemie. La

capacité ECM prend en compte les contre-mesures électroniques ainsi que les manœuvres de défense.

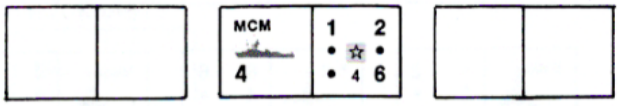
Hit Capacity (A,N,G) * (capacité de dégâts)
Valeur numérique utilisée par toutes les unités pour refléter le nombre de coups de dégât (Hits) qu'une unité peut subir.
Les Hits (dégâts) subits par les unités aériennes et navales, représentent des pertes d'avions ou de navires, avec comme conséquence, une valeur plus faible pour ces unités. Les Hits sur les unités terrestres représentent la perte de personnel et de matériel ainsi que la cohésion de l'unité.
** Cette valeur n'est pas indiquée sur les unités terrestres.* **(voir Hits)**



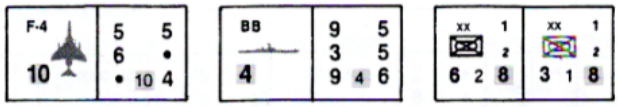
Minelaying Capability (A,N) (capacité de mouillage de mines)
Indique sur certaines unités navales et aériennes, que ces unités sont capables de poser des mines.



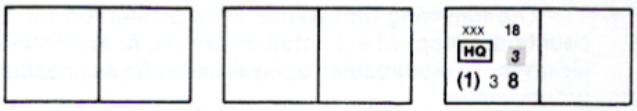
(*) Minesweeping Capability (A,N) (capacité de déminage)
Indique sur les unités navales MCM (ou les hélicoptères US SH-3, si la règle optionnelle est utilisée), leur capacité de déminage (enlever des mines).



Movement Point Allowance (A,N,G) (capacité de mouvement) *
Indique pour chaque unité de combien de hexes elle peut se déplacer à chaque fois.
La capacité de mouvement pour les unités aériennes et navales est exprimée en hexes Strategic.
La capacité de mouvement pour les unités terrestres est exprimée en hexes Operational.
(Voir Movement)

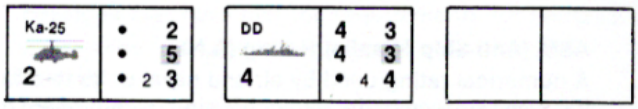


Reserve Capacity (capacité de réserve)
Une capacité que l'on trouve uniquement sur les unités HQ (QG) qui indique le nombre maximal de brigades que le HQ (QG) peut mettre en réserve.
(*) Cette indication est placée à un endroit différent sur les pions de ***Aegean Strike*** *que sur ceux de* ***Gulf Strike****.*

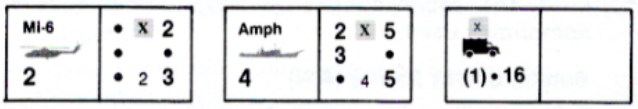


SSM (Ship-to-Ship Missile) Rating (A,N) (capacité SSM)
Voir ASM.

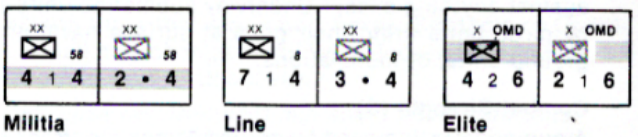
Sub-Surface Rating (A,N) (capacité anti sous-marine)
Capacité utilisée par les unités aériennes et les unités navales de surface lors d'attaque contre des sous-marins; utilisée aussi par les sous-marins lors d'attaque contre des autres unités navales.



Transport Capacity (A,N,G) (capacité de transport)
Indique la capacité de transport que des unités de transport aériennes, navales ou terrestres (Truck) peuvent charger en une seule fois.



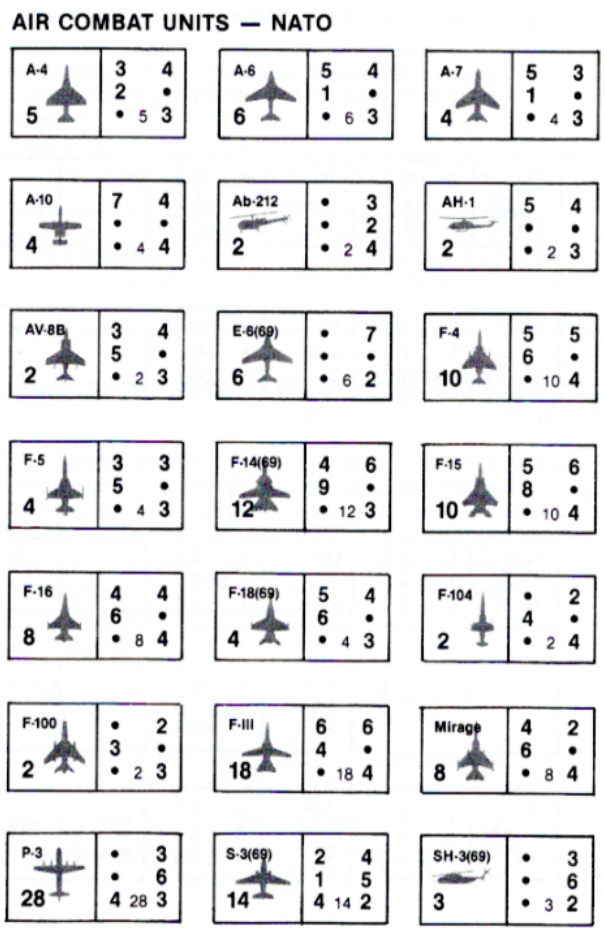
Troop Quality (G) (qualité des troupes)
Indique, sur certaines unités terrestres, si ces troupes sont des troupes Militia (de milice) ou Elite (d'élite). La qualité des troupes affectent les assauts lors de combats et aussi leur capacité de retraite.
(Voir Troop Quality Effects Matrix, Chart/Tables 1)

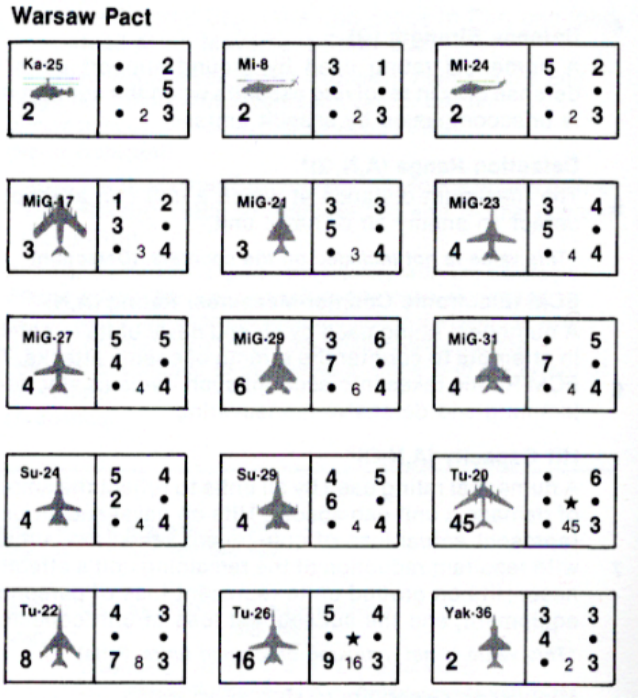


4.2 Air Units (unités aériennes)

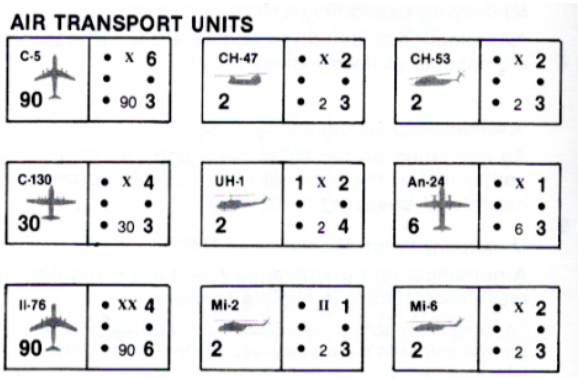
Chaque unité aérienne (à l'exception des unités EWDA) représente un escadron d'environ 10 à 24 avions.
Il y a 3 types basiques d'unité aérienne:

AIR COMBAT UNITS (unités aériennes de combat)

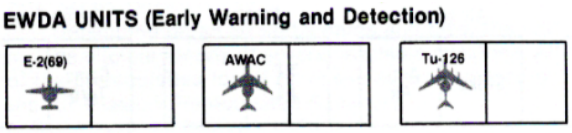




AIR TRANSPORT UNITS (unités aériennes de transport)



EWDA UNITS (Early Warning and Detection) (unités EWDA)

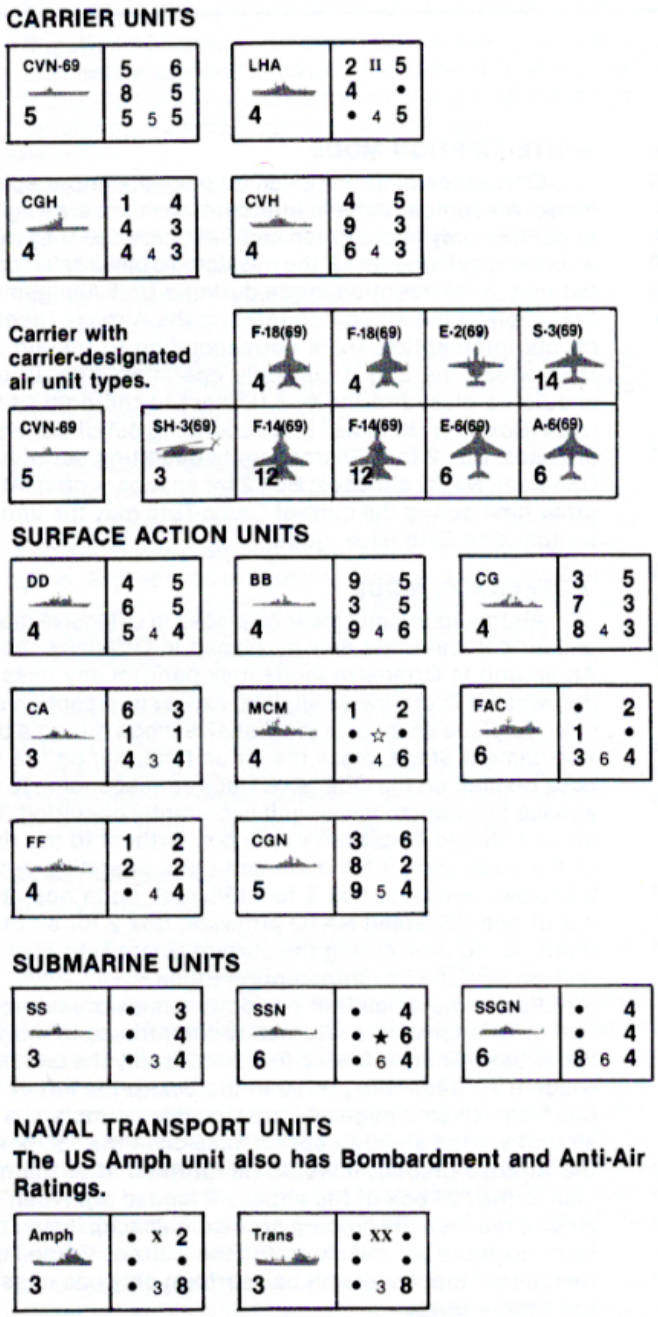


4.3 Naval Units (unités navales)

Chaque unité navale représente un groupe de bataille avec des navires de même classe.

NAVAL UNIT TYPE ABBREVIATION (abréviations des types d'unités navales)

Amph: Transport amphibie
Trans: Transport conventionnel
BB: Navire de combat
CA: Croiseur conventionnel
CG: Croiseur lanceur de missiles
CGH: Croiseurs porte-hélicoptères
CGN: Croiseur nucléaire lanceur de missiles
CVH: Porte-hélicoptères
CVN: Porte-avions nucléaire
DD: Destroyer
FAC: Navire d'attaque rapide
FF: Frégate
LHA: Porte-hélicoptères d'assaut
MCM: Navire de déminage
SS: Sous-marin conventionnel
SSGN: Sous-marins lanceur de missiles
SSN: Sous-marin nucléaire



4.4 Ground Units (unités terrestres)

Chaque unité terrestre représente des troupes au sol avec leur équipement. Il y a 4 types de base d'unité terrestre:

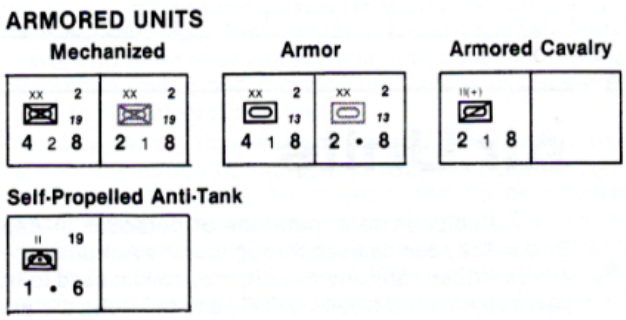
GROUND UNIT ABBREVIATIONS (abréviation des unités terrestres)

ACE: Commandement Allié en Europe
Blk: Marines de la Mer Noire
CYP: Chypre
G: Guardes
GR: Grecques
Gn: Gendarmes
MAU: Unité amphibie de Marine
MAB: Brigade amphibie de Marine
OMD: District militaire d'Odessa
P2: Pershing 2
SE: Sud-Est
T: Territoire

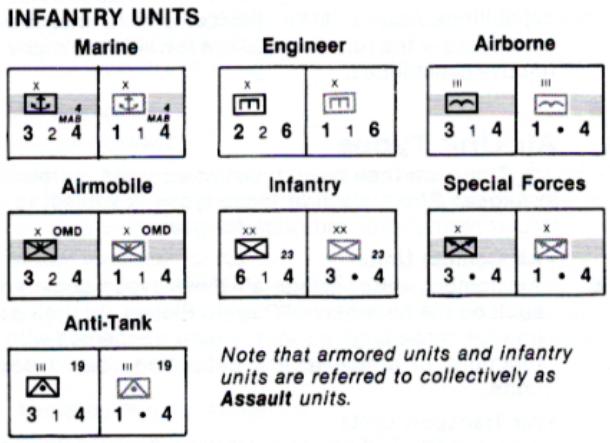
GROUND UNIT SIZES (tailles des unités terrestres)

II: Bataillon (3 bataillons sont l'équivalent de 1 brigade).
III: Régiment (1 régiment est l'équivalent de 1 brigade).
X: Brigade
XX: Division (1 division est l'équivalent de 3 brigades).
XXX: Corps
XXXX: Armée

ARMORED UNITS (unités mécanisées)

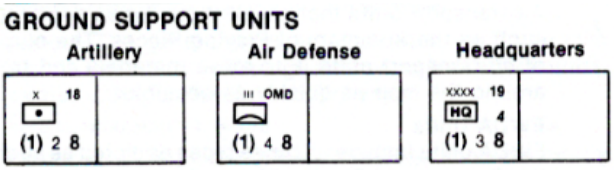


INFANTERY UNITS (unités d'infanterie)



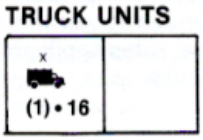
Note that armored units and infantry units are referred to collectively as ***Assault*** *units.*

GROUND SUPPORT UNITS (unités de support terrestre)

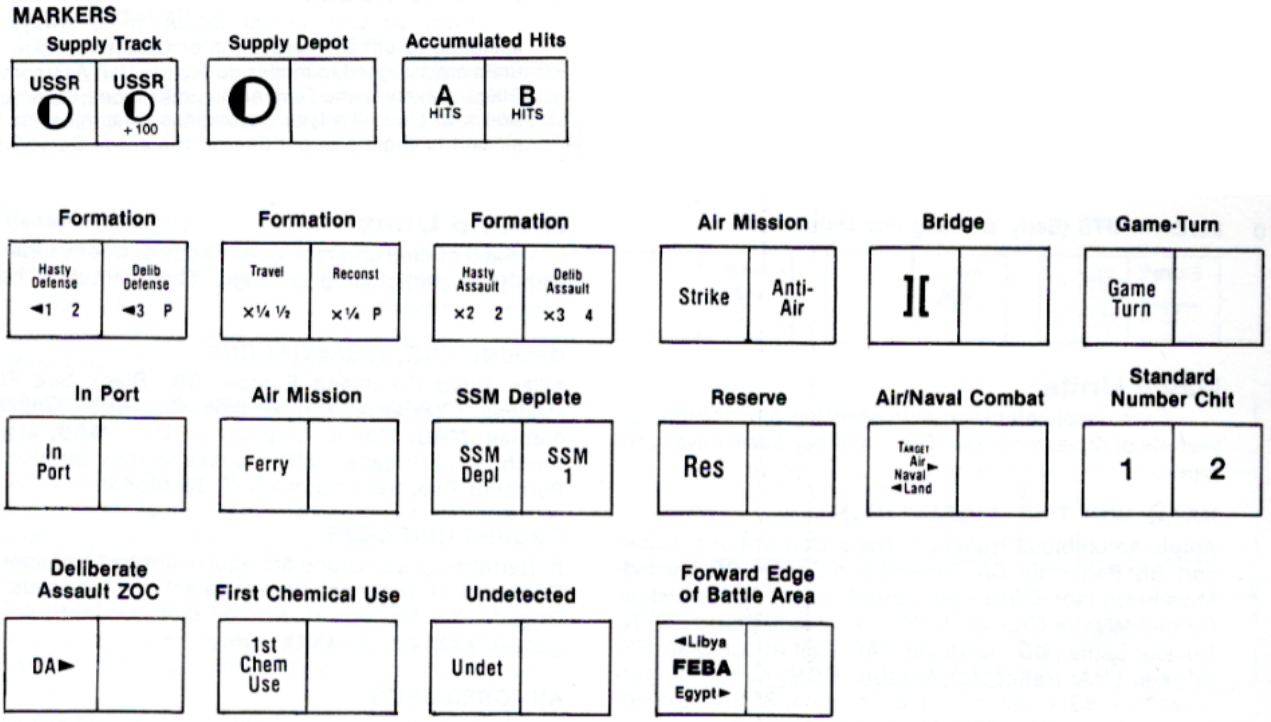


Note that Assault units and Support units are referred to collectively as ***Combat*** *units.*

TRUCK UNITS (unités de transport terrestres – camions)



MARKERS (marqueurs)



5.0 Air Units (unités aériennes)

Les unités aériennes peuvent être utilisées pour une multitude de missions dans *Aegean Strike*. Elles peuvent être utilisées dans les Action Stages pour attaquer pratiquement n'importe quelle unité ennemie. Elles peuvent être utilisées pour transporter rapidement du ravitaillement et des troupes sur de longues distances. Elles peuvent fournir aux joueurs d'excellentes capacités de détection. A cause de leur degré de complexité, les unités aériennes sont traitées, dans les règles, avec une attention particulière, étant donné leurs multiples capacités distinctives.

5.1 Air Unit Types (types d'unité aérienne)

Il y a 3 types de base d'unités aériennes dans *Aegean Strike*. Chacun de ces différents types est sujet à des restrictions et des règles particulières pour pouvoir les utiliser:

Air Combat Units (unités aériennes de combat)
Les unités aériennes de combat comprennent toutes les unités décrites comme tel dans le Summary of Playing Pieces (sommaire des pions). Comme leur nom l'indique, leur but principal de ces unités est l'attaque et la défense contre les unités ennemies.

Air Transport Units (unités aériennes de transport)
Les unités aériennes de transport comprennent toutes les unités décrites comme tel dans le Summary of Playing Pieces (sommaire des pions). Le but principal de ces unités est de déplacer des troupes et du matériel sur la carte le plus rapidement possible.

EWDA Units (unités EWDA)
Les unités aériennes EWDA comprennent toutes les unités décrites comme tel dans le Summary of Playing Pieces (sommaire des pions). Au contraire des autres unités aériennes, qui représentent des escadrons d'avions de combat, les unités EWDA représentent une capacité abstraite en vol de détection à longue portée. Les règles pour les unités EWDA sont par conséquent exceptionnelles par rapport à celles pour les autres unités aériennes. A moins que cela ne soit spécifié, les règles applicables pour les unités aériennes ne s'appliquent pas aux unités EWDA.

5.2 Air Unit Modes (modes d'une unité aérienne)

Chaque unité aérienne (sauf les EWDA) doit toujours être assignée, soit au mode Interception, soit au mode Offensive (offensif). Les unités sont assignées à un mode durant le Unit Assignment Stage (stage d'assignation des unités) de chaque tour de jeu. Le mode des unités aériennes ainsi que leurs types, déterminera quelles missions les unités aériennes seront autorisées à effectuer durant le tour de jeu.

(*) INTERCEPTION MODE (mode interception)
Seul les unités aériennes de combat peuvent être placées en mode Interception. Les unités aériennes en mode Interception ne seront autorisées à effectuer uniquement une mission Interception ou une mission CAP, à condition qu'elles remplissent les conditions pour effectuer ces missions. Pour placer une unité en mode Interception durant le Unit Assignment Stage (stage d'assignation des unités), on place le pion de l'unité aérienne sur l'Airbase Display correspondant à la base d'où l'unité opère, dans la partie Interception de cette base. Le pion doit être placé dans la case la plus à droite sur l'Airbase Display (case 3 pour les unités US/Israël opérant depuis des bases US/Israël; case 2 pour les unités US/Israël opérant depuis des bases de l'OTAN non-US/Israël; case 2 pour les toutes les autres unités). A aucun moment durant le tour de jeu en cours, l'unité ne pourra être placée en mode Offensive (offensif).

(*) OFFENSIVE MODE (mode offensif)
Les unités aériennes de transport doivent être placées en mode Offensive, alors que les unités de combat peuvent être placées en mode Offensive. Une unité aérienne en mode Offensive peut effectuer n'importe quelle mission, si elle rempli les conditions pour effectuer la mission, à l'exception des missions d'Interception et des missions CAP. Pour placer une unité en mode Offensive durant le Unit Assignment Stage (stage d'assignation des unités), on place le pion de l'unité aérienne sur l'Airbase Display correspondant à la base d'où l'unité opère, dans la partie Offensive de cette base. Le pion doit être placé dans la case la plus à droite sur l'Airbase Display (case 3 pour les unités US/Israël opérant depuis des bases US/Israël; case 2 pour les unités US/Israël opérant depuis des bases de l'OTAN non-US/Israël; case 2 pour les toutes les autres unités). A aucun moment durant le tour de jeu en cours, l'unité ne pourra être placée en mode Interception.
Chaque fois qu'une unité aérienne effectue une mission Interception ou une mission Offensive, elle sera replacée sur l'Airbase Display où elle s'est posée (qui n'est pas forcément celle d'où elle est sortie). Elle est placée dans la case à gauche de laquelle elle a commencé sa mission (par exemple, si une unité aérienne US commence une mission Interception dans la case 3 de l'Airbase Display, elle retournera dans la case 2 de la base sur laquelle elle s'est posée à la fin de sa mission). Quand une unité aérienne atteint la case 0 de l'Airbase Display, elle ne pourra plus effectuer d'autres missions aériennes durant le tour de jeu en cours. Il faut se rappeler qu'une unité aérienne ne peut effectuer qu'une seule mission par Action Stage.

5.3 Air Unit Missions (missions d'une unité aérienne)

Une unité aérienne est éligible à plusieurs missions aériennes selon son type et le mode dans lequel elle se trouve. Tous les prérequis nécessaires pour effectuer les différentes missions aériennes sont fournis dans le tableau Air Mission Prerequisites Summary.
(voir Air Mission Prerequisites Summary, Chart/Tables 14)

GENERAL MISSION PREREQUISITES (prérequis généraux d'une mission)
Avant d'entreprendre n'importe quelle mission, une unité aérienne doit répondre aux exigences suivantes:

- **Sortie Rate (taux de sortie):** Chaque nationalité dans le jeu possède un taux de sortie qui limite le nombre de missions qu'une unité aérienne d'un pays peut effectuer durant un tour de jeu. Aucune unité aérienne ne peut entreprendre une mission au-delà de son taux de sortie.
  (voir Sortie Rate, 20R-6)
- **Action Stage Rate (taux du Action Stage):** Aucune unité aérienne ne peut effectuer plus d'une mission, une fois, par Stage Action. Une unité aérienne qui a déjà effectué une mission dans le Action Stage en cours, ne peut pas faire d'autre mission

avant, au plus tôt, le prochain Action Stage (pour autant que le taux de sortie ne soit pas dépassé et qu'elle réponde à tous les prérequis de la mission).

- **Supplied Airbase (base aérienne ravitaillée):** Une unité aérienne doit toujours commencer une mission depuis une base ravitaillée et devra dépenser les Supply Points (points de ravitaillement) selon son type de mission, comme indiqué sur le tableau Air Mission Prerequisites Summary.
  (voir Airbases, 20L-8)
  (*) Exceptions: *Un CH-47, CH-53, Mi-2, Mi-6 ou UH-1 (tous des hélicoptères de transport) peuvent, dans certaines circonstances, démarrer leur mission depuis une base aérienne non-ravitaillée ou depuis un autre hex.*
  (voir Airmobile Transport)
- **Mode:** Une unité aérienne doit toujours être dans le mode approprié pour le type de mission.
- **Appropriate Segment (segment approprié):** Une unité aérienne peut entreprendre une mission uniquement dans le(s) Segment(s) indiqué(s) sur le Air Mission Prerequisites Summary.

AIR COMBAT MISSIONS (missions de combat aérien)
Les missions aériennes de combat sont sub-divisées en missions Anti-Air et en missions Strike (d'attaque). Les missions aériennes de combat sont aussi sub-divisées entre le mode Interception et le mode Offensive. Les missions suivantes sont désignées comme des missions Anti-Air et des missions Strike et de type Offensive ou de type Interception. Tous les prérequis applicables et spéciaux y sont indiqués.
Une unité aérienne en mission Anti-Air aura un marqueur Anti-Air Mission placé au dessous du pion, et cette unité ne possédera aucune capacité de Bombardement, ASM ou Sub-Surface (anti sous-marine) jusqu'à ce quelle se soit posée à nouveau dans une base aérienne. Une unité aérienne en mission d'attaque aura un marqueur Strike Mission placé au dessous du pion, et cette unité ne possédera aucune capacité Anti-Air jusqu'à ce quelle se soit posée à nouveau dans une base aérienne.

Air-Air Interception (interception air-air)
ANTI-AIR; INTERCEPTION
BUT: L'interception aérienne est utilisée pour attaquer des unités aériennes engagées dans des missions Offensive.
EXIGENCES SPECIALES: L'unité ennemie qui va être interceptée doit être une unité ennemie détectée qui s'est déplacée d'au minimum 1 hex (Strategic ou Operational) durant le Action Stage en cours, et qui ne se soit pas encore posée. A ce moment, la tentative d'interception doit être annoncée et l'unité qui intercepte ainsi que l'unité ennemie doivent être les deux dans l'Air Detection Range (portée de détection aérienne) d'une unité ou d'une base aérienne qui font partie du même camp que l'unité qui intercepte (les unités ne seront pas obligées de rester dans l'Air Detection Range (portée de détection aérienne) d'une unité ou d'une base aérienne par la suite).
PROCEDURES: A tout moment lorsque les exigences sont remplies, le joueur qui tente l'interception annonce son intention, indique la cible ennemie et place un marqueur Anti-Air Mission au-dessous de l'unité qui intercepte. L'unité ennemie cesse son mouvement dans l'hex qu'elle occupait au moment de l'annonce de la tentative d'interception et le joueur qui intercepte déplace de 1 ou 2 hexes son unité d'interception. Alors l'unité ennemie peut être déplacé de 1 ou 2 hexes. Cette procédure continue jusqu'à ce que les 2 unités occupent le même hex et à ce moment-là, un combat air-air prend place.
(voir Interception, 38L-0)

Air-Naval (interception air-navale)
STRIKE; INTERCEPTION
BUT: L'interception air-navale est utilisée pour attaquer des unités navales ennemies durant les Movement Phase du joueur ennemi.
EXIGENCES SPECIALES: L'unité ennemie qui sera interceptée doit être une unité navale détectée qui s'est déplacée d'au minimum 1 hex (Strategic ou Operational) durant le Action Stage en cours. L'unité qui intercepte ainsi que l'unité ennemie doivent être les deux dans l'Air Detection Range (portée de détection aérienne) d'une unité qui fait partie du même camp que l'unité qui intercepte.
PROCEDURES: A tout moment lorsque les exigences sont remplies, le joueur qui tente l'interception annonce son intention, indique la cible ennemie et place un marqueur Strike au-dessous de l'unité qui intercepte. L'unité ennemie cesse alors son mouvement dans l'hex qu'elle occupe et le joueur qui intercepte trace une trajectoire de vol vers sa cible jusqu'à ce qu'il puisse lancer une attaque appropriée de type ASM, Bombardement ou Sub-Surface (anti sous-marine), contre sa cible et à ce moment-là, un combat Air-Naval prend place.
(voir Air-Naval Interception, 38L-7)

Air Superiority (supériorité aérienne)
ANTI-AIR;OFFENSIVE
BUT: Le but des missions de supériorité aérienne est d'attirer les unités aériennes ennemies dans un combat afin de les affaiblir et de les détruire.
EXIGENCES SPECIALES: Aucunes.
PROCEDURES: A tout moment lorsque les exigences sont remplies, un joueur peut lancer une mission de supériorité aérienne en plaçant secrètement un marqueur Anti-Air au-dessous de l'unité en mission supériorité aérienne et en traçant une trajectoire de vol.

Anti-Ship Missile Strike (attaque par missile anti-navire)
STRIKE;OFFENSIVE (voir aussi AIR-NAVAL INTERCEPTION)
BUT: Le but d'une mission aérienne d'attaque ASM est de détruire ou d'endommager des unités de surface ennemies, des portes-avions ennemis ou des transports navals ennemis.
EXIGENCES SPECIALES: Aucunes.
PROCEDURES: A tout moment lorsque les exigences sont remplies, un joueur peut lancer une mission aérienne d'attaque ASM en plaçant secrètement un marqueur Strike Mission au-dessous de l'unité en mission d'attaque ASM et en traçant une trajectoire de vol vers la cible. Si l'unité aérienne est à portée de sa cible, le joueur révèle le marqueur Strike Mission et peut attaquer n'importe quelle unité navale ennemie qui se trouve à portée de ses capacités ASM.
(voir Air-Naval Combat, 20L-2, 42R-3)

Bombardement Strike (attaque par bombardement)
STRIKE; OFFENSIVE (voir aussi AIR-NAVAL INTERCEPTION)
BUT: Le but des missions aériennes de bombardement est de détruire ou d'endommager des unités ou des installations ennemies, ou de couper des routes ennemies, de ravitaillement, d'attaque ou de retraite.
EXIGENCES SPECIALES: Aucunes.

PROCEDURES: A tout moment lorsque les exigences sont remplies, un joueur peut lancer une mission aérienne de bombardement en plaçant secrètement un marqueur Strike Mission au-dessous de l'unité en mission de Bombardement et en traçant une trajectoire de vol vers la cible. Si l'unité aérienne est à portée de sa cible, le joueur révèle le marqueur Strike Mission et peut attaquer, n'importe quelle unité navale ou terrestre ennemie, n'importe quelle installation ennemie, ou n'importe quel hex (pour l'interdiction) qui se trouve à portée de ses capacités de Bombardement. Normalement, et quel que soit le type de cible, le résultat d'une attaque par bombardement est déterminé, selon le type de cible, par les procédures de combat air-sol ou air-naval.
Note: *Cependant la procédure de résolution varie légèrement selon que la cible est une unité navale, une unité terrestre, une installation ou un hex à interdire.*
(voir Air-Ground Combat, 20L-4, 24R-2, 42L-2; Air-Naval Combat, 20L-2, 42R-3; Interdiction, 33L-6)

(*) CAP (Combat Air Patrol) (mission de patrouille aérienne)
ANTI-AIR; INTERCEPTION
BUT: Le but des missions aériennes CAP est de protéger l'unité US CVN (porte-avions).
EXIGENCES SPECIALES: Pour effectuer une mission CAP, une unité aérienne doit être basée sur un porte-avions (CVN) et une unité ennemie, navale ou aérienne, doit se trouver dans un rayon de 20 hexes (ou 2 Strategic hexes) du porte-avions.
PROCEDURES: A tout moment lorsque les exigences sont remplies, un joueur peut lancer une mission aérienne CAP en plaçant l'unité aérienne (sans tracer de trajectoire de vol), directement sur l'unité ennemie, et à ce moment, un combat air-air ou air-naval commence. Bien qu'aucune trajectoire de vol n'est tracée, une unité en mission CAP ne peut dépasser sa portée pour effectuer une mission CAP (par exemple pour un hélicoptère SH-3).
(voir Combat Air Patrol, 39R-2)

Escort (escorte)
ANTI-AIR; OFFENSIVE
BUT: Le but des missions aériennes d'escorte est d'empêcher les unités aériennes ennemies d'interception de détruire les unités aériennes d'attaque amies.
EXIGENCES SPECIALES: L'unité d'escorte doit accompagner au minimum une unité aérienne qui est dans une mission autre qu'une mission anti-air de n'importe quelle sorte.
PROCEDURES: A tout moment lorsque les exigences sont remplies, un joueur peut lancer une mission aérienne d'escorte en plaçant secrètement un marqueur Anti-Air Mission au-dessous de l'unité en mission d'escorte et en déplaçant l'unité aérienne d'escorte avec les autres unités aériennes qui ne sont pas en mission anti-air. Du fait que le nombre maximum d'unités aériennes pouvant se déplacer ensembles est de 3, un joueur ne peut envoyer, au maximum, que 2 unités aériennes d'escorte, ou alors une unité d'escorte et 2 autres unités aériennes. Plusieurs règles spéciales s'appliquent aux missions d'escorte:

- Une unité d'escorte ne peut jamais quitter l'hex occupé par l'unité escortée, à moins que l'unité d'escorte n'aie été détruite ou forcée d'annuler sa mission.
- Toutes les unités aériennes en mission d'escorte dans un hex doivent être attaquées avant qu'un intercepteur ennemi puisse attaquer une unité escortée.
- Les intercepteurs ennemis survivants, et qui ne doivent pas annuler leur mission, peuvent attaquer l'unité escortée après le premier combat air-air.

(voir Interception, 38L-0)

(*) Minelaying/Sweeping (mouillage de mines/déminage)
STRIKE; OFFENSIVE
BUT: Le but des missions de mouillage de mines est d'attaquer les unités navales de surface ennemies au moyen de mines. Le déminage (si la règle optionnelle est utilisée pour l'unité US SH-3) est une méthode pour enlever des mines.
EXIGENCES SPECIALES: Aucunes.
PROCEDURES: A tout moment lorsque les exigences sont remplies, un joueur peut lancer une mission de mouillage de mines ou de déminage en plaçant secrètement un marqueur Strike Mission au-dessous de l'unité qui effectue la mission, et en traçant une trajectoire vers l'hex où la mine sera posée ou enlevée. Dès que l'unité pénètre dans l'hex, le joueur révèle le marqueur Strike Mission et peut poser ou enlever des mines
(voir Mines, 34L-9)

Sub-Surface Strike (attaque anti sous-marine)
STRIKE; OFFENSIVE
BUT: Le but des missions aériennes d'attaques anti sous-marines est de détruire ou d'endommager des sous-marins ennemis.
EXIGENCES SPECIALES: Aucunes.
PROCEDURES: A tout moment lorsque les exigences sont remplies, un joueur peut lancer une mission aérienne d'attaque anti sous-marine en plaçant secrètement un marqueur Strike Mission au-dessous de l'unité effectuant cette mission et en traçant une trajectoire de vol vers la cible. Si l'unité aérienne est à portée de sa cible, le joueur révèle le marqueur Strike Mission et peut attaquer, n'importe quel sous-marin ennemi (un seul sous-marin) qui se trouve à portée de ses capacités Sub-Surface.
(voir Air-Naval Combat, 42R-3)

AIR FERRY MISSION (mission de déplacement)
FERRY; OFFENSIVE
N'importe quelle unité aérienne de combat ou de transport peut effectuer une mission Ferry.
BUT: Le but des missions aériennes Ferry et de déplacer une unité aérienne sur une plus longue distance que son rayon d'action habituel le lui permettrai, ceci en allégeant sa cargaison (par exemple, en enlevant ses armes ou son chargement).
EXIGENCES SPECIALES: Aucunes.
PROCEDURES: A tout moment lorsque les exigences sont remplies, un joueur peut lancer une mission aérienne Ferry en plaçant secrètement un marqueur Ferry Mission au-dessous de l'unité effectuant cette mission et en traçant une trajectoire de vol vers sa destination. Une unité aérienne en missions Ferry peut se déplacer du double de sa capacité de mouvement habituelle.

AIR TRANSPORT MISSION (mission de transport aérien)
Il y a deux types distincts de mission de transport aérien. Seul les unités aériennes de transport peuvent effectuer ces missions, comme cela est indiqué dans la Air Mission Prerequisites Summary.

(*) Airmobile Transport (transport aéromobile)
BUT: Le but des missions aériennes de transport et de convoyer rapidement des troupes et du matériel d'un endroit à un autre.
EXIGENCES SPECIALES: L'unité qui effectue une mission Airmobile Transport et l'unité qui doit être transportée, doivent se trouver dans le même hex au début de la mission. L'unité qui est transportée peut être soit un dépôt de ravitaillement, soit une unité aéroportée, soit une unité airmobile, soit une unité de Marine ou soit une unité Special Forces (forces spéciales).
PROCEDURES: A tout moment lorsque les exigences sont remplies, un joueur peut lancer une mission Airmobile Transport en traçant une trajectoire de vol vers sa destination. Il y a un coût de 2 points de mouvement Operational pour charger les unités et de 2 points de mouvement Operational pour décharger les unités dans l'hex de destination.
(voir Air Transport)

- Les unités An-24, C-130 et Il-76 peuvent se poser dans n'importe quel hex Clear (clair) qui n'est ni occupé par une unité ennemie, ni adjacent à une unité ennemie de n'importe quelle sorte.
- Les unités CH-47, CH-53, Mi-2, Mi-6 et UH-1 peuvent se poser dans n'importe quel hex Clear (clair) ou Rough (accidenté), qui n'est ni occupé par une unité ennemie, ni adjacent à une unité ennemie de n'importe quelle sorte.
- Les unités An-24, C-130 ou Il-76 qui se posent dans un hex qui ne contient pas de base amie, doivent retourner sur une base amie durant le même tour. Si elles n'y arrivent pas, ces unités sont éliminées durant le End Stage.
- Les unités CH-47, CH-53, Mi-2, Mi-6 et UH-1 qui se posent dans un hex qui ne contient pas de base amie, doivent retourner sur une base amie durant le tour de jeu suivant.
- L'unité C-5 ne peut se poser que dans une base aérienne amie.

(*) Paradrop Transport (transport aéroporté)
BUT: Le but des missions aériennes de transport aéroporté et de déposer rapidement des troupes dans un endroit inaccessible ou critique.
EXIGENCES SPECIALES: L'unité qui effectue une mission Paradrop Transport et l'unité qui doit être transportée, doivent se trouver dans le même hex au début de la mission. L'unité qui est transportée doit être, soit une unité Airbone (aéroportée), soit une unité Special Forces (forces spéciales).
PROCEDURES: A tout moment lorsque les exigences sont remplies, un joueur peut lancer une mission Paradrop Transport en traçant une trajectoire de vol vers sa destination et se référer à la procédure Paradrop. Il y a un coût de 2 points de mouvement Operational pour charger les unités mais aucun point pour larguer les unités sur l'hex de destination.
(voir Paradrop Transport, 35R-4)

EWDA MISSION (mission EWDA)
Chaque unité EWDA peut entreprendre une mission EWDA. Le but général d'une mission EWDA est de maintenir à long terme une capacité aérienne de détection d'unités ennemies navales ou aériennes. Les unités EWDA et les missions EWDA sont quelque peux abstraites par rapport aux autres parties du système de jeu. Alors que les autres unités aériennes représentent des escadrilles d'avions, l'unité EWDA représente cette capacité de détection. Au contraire des autres unités en missions aériennes, qui partent d'une base pour effectuer la mission et qui retournent à la base, la mission EWDA peut durer jusqu'à la fin du jeu, sans respecter le taux de sortie (Sortie Rates). Pour ces raisons, les règles pour l'utilisation de ces unités varient par rapport à celles des autres unités aériennes.
PROCEDURES: Chaque scénario spécifie le nombre d'unités EWDA disponibles pour les USA et l'Union soviétique. Chaque unité EWDA doit être placée sur la carte par les joueurs dans n'importe quel hex (Strategic ou Operational) où elle sera censé effectuer sa patrouille. Elle sera alors considérée comme effectuant une patrouille dans l'hex qu'elle occupe aussi longtemps qu'elle y reste.
Exception: *Aucune unité US EWDA ne peut jamais être placée en Union Soviétique.*
Une unité EWDA n'a pas besoin de se poser à n'importe quel moment. Aussi longtemps qu'elle se trouve sur la carte, une unité EWDA peut utiliser ses capacités de détection, en utilisant les règles normales de détection.
Les unités EWDA n'ont pas de capacités de combat et de ce fait, sont inadaptées au combat. Si une unité aérienne ennemie en mission Anti-Air entre dans le même hex qu'une unité EWDA, on considère que l'unité aérienne ennemie a rempli sa mission et l'unité EWDA doit être retirée de la carte et placée dans la case du prochain tour de jeu sur la piste Game-Turn Track, et elle pourra alors revenir sur la carte, dans n'importe quel hex, lors du prochain Unit Assignment Stage. Notez que c'est la seule façon qu'une unité EWDA peut être «attaquée»; on ne peut pas lui tirer dessus depuis des unités navales ou terrestres. L'unité EWDA ne se déplace jamais sur la carte durant un Action Stage.
(*) Une mission Escort ne peut jamais être assignée à voler avec des unités EWDA, cependant des missions d'interception peuvent être lancées pour tenter de stopper des unités aériennes ennemies qui attaqueraient l'unité EWDA.
EXCEPTION: *Une unité E-2 qui se trouve dans le même hex qu'un porte-avions US peut être déplacée en même temps que le porte-avions. Si le E-2 quitte l'hex du porte-avions, il ne pourra plus se déplacer avec lui jusqu'à ce qu'il soit repositionné (durant un Unit Assignment Stage) sur le porte-avions. Aussi longtemps que le E-2 est sur le même hex que le porte-avions, il ne peut être forcé à se poser. Si le porte-avions est détruit, le E-2 est retiré du jeu définitivement.*
Cependant, durant le Unit Assignment Stage, une unité EWDA peut être déplacée d'un hex vers un autre (par exemple d'un CVN vers une base aérienne ou vice-versa). Comme ce mouvement n'a pas lieu durant un Action Stage, l'unité EWDA ne peut être attaquée durant son mouvement.

5.4 Air Unit Movement (mouvement d'une unité aérienne)
Chaque unité aérienne (à l'exception des unités EWDA) possède des points de mouvement, exprimés en hexes Strategic. Chaque point de mouvement Strategic est l'équivalent de 10 points de mouvement Operational. Pour des raisons de simplification, les règles suivantes considèrent le mouvement de 1 hex Strategic comme étant l'équivalent d'un mouvement de 10 hexes Operational. Les unités aériennes ne peuvent effectuer de sortie que d'une seule base à la fois. Aucune autre unité aérienne amie d'une autre base (autre que celle appartenant au joueur adverse) ne peut effectuer de sortie avant que la mission actuelle de la base ne soit terminée.
Jusqu'à 3 unités aériennes peuvent effectuer une sortie ensemble depuis une base. Ces 3 unités n'ont pas besoin d'être du même type, mais doivent effectuer la même mission (à l'exception des missions Escort).
(voir Air Unit Movement, 33R-2)

WHEN AIR UNITS MOVE (quand les unités aériennes se déplacent-elles)
Une unité aérienne peut se déplacer uniquement lorsqu'elle est en mission. Une unité aérienne peut entreprendre une mission aux moments spécifiés dans le Air Mission Prerequisites Summary.

HOW AIR UNITS MOVE (comment les unités aériennes se déplacent-elles)
Une unité aérienne se déplace en traçant une trajectoire, hex par hex sur la carte, jusqu'à la distance maximale de sa capacité de mouvement. Pour chaque hex traversé sur la carte Operational, 1 point de mouvement Operational est dépensé. Pour chaque hex traversé sur la carte Strategic, 10 points de mouvement Operational sont dépensés. Aucune unité aérienne ne peut dépenser plus de points de mouvement qu'elle n'y est autorisée, à l'exception des missions Ferry, qui dans ce cas peuvent dépenser le double de leur capacité de mouvement. Une unité aérienne qui a dépensé tous ses points de mouvement et qui n'est pas sur une base aérienne amie est éliminée immédiatement. La capacité de mouvement représente (et doit inclure) l'aller et le retour des unités aériennes et non un rayon d'action.

5.5 Air Unit Supply (ravitaillement des unités aériennes)
Pour entreprendre une mission aérienne, la base aérienne d'où part la mission doit dépenser des points de ravitaillement (Supply Points) au moment où celle-ci débute.
(voir Air Supply, 31R-5)

HOW AIR UNITS ARE SUPPLIED (comment les unités aériennes sont ravitaillées)
Afin d'être ravitaillée, une unité aérienne doit être basée sur une base aérienne qui est ravitaillée, selon les règles normales de ravitaillement. Les unités aériennes basées sur les porte-avions sont toujours considérées comme ravitaillées et ne dépensent pas de points de ravitaillement (Supply Points).

5.6 Air Unit Combat (combat d'une unité aérienne)
Une unité aérienne peut participer à des combats air-air, air-naval, naval-air, air-sol et sol-air. Ces différents types de combat ont lieu durant un Action Stage.

AIR-AIR COMBAT (combat air-air)
Un combat air-air intervient quand des unités aériennes ennemies détectées occupent le même hex. Dans un combat air-air, les unités qui s'affrontent, utilisent leur capacité Anti-Air Rating et on résout le combat avec la piste Air/Naval Combat Resolution Track en utilisant la procédure Air/Naval Resolution Procedure. Les résultats d'un combat air-air s'expriment en Hits infligés à toutes les unités (pas à chacune d'elle) des deux camps qui se trouvent dans l'hex.
(voir Air-Air Combat, 42L-7)

AIR-NAVAL/NAVAL-AIR COMBAT (combat air-mer/mer-air)
Un combat air-mer intervient quand une unité aérienne ennemie, en mission Strike (attaque), utilise sa capacité Bombardement, Sub-Surface ou ASM contre une unité navale. Un combat mer-air intervient quand une unité aérienne détectée se trouve dans la portée de la capacité Anti-Air Rating d'une unité navale. On résout les deux types de combat avec la piste Air/Naval Combat Resolution Track en utilisant la procédure Air/Naval Resolution Procedure. Le résultat des deux types de combat s'exprime en Hits infligés à toutes les unités (pas à chacune d'elle) aériennes dans l'hex ou à une unité naval.
Uniquement une seule unité navale dans un hex ne peut être la cible d'une unité aérienne (ou d'un stack) attaquante.
(voir Air-Naval Combat, 42R-3)

AIR-GROUND/GROUND-AIR COMBAT (combat air-sol et sol-air)
Un combat air-sol se déroule quand une unité aérienne en mission Strike utilise sa capacité Bombardement contre une unité terrestre. Un combat sol-air se déroule lorsqu'une unité aérienne détectée se trouve dans la portée de la capacité Anti-Air Rating d'une unité terrestre. Un combat air-sol est résolu, après l'ajout de tous les modificateurs applicables, avec la piste Air/Naval Combat Resolution Track en utilisant la procédure Air/Naval-Ground Resolution Procedure. Un combat sol-air est résolu, avec la piste Air/Naval Combat Resolution Track en utilisant la procédure Ground-Air Resolution Procedure. Le résultat des deux types de combat s'exprime en Hits infligés. Les unités terrestres ne peuvent jamais battre en retraite à la suite d'un combat air-sol.
(voir Air-Ground Combat, 42L-2; Ground-Air Combat, 41R-5)

5.7 Abort (annulation de mission)
Lorsqu'une unité aérienne subit des dégâts (Hits) suite à un tir ennemi de n'importe quelle sorte, elle doit annuler sa mission immédiatement après la résolution du combat. Il est à noter que dans le cas d'un combat simultané, une unité qui a subit 1 Hit de dégât est autorisée à effectuer son attaque contre l'ennemi avant d'annuler sa mission. Une unité qui annule sa mission peut se poser sur n'importe quelle base aérienne amie, pas nécessairement la base aérienne depuis laquelle elle a commencé sa mission.
Une unité qui a annulé sa mission ne peut utiliser ses capacités Anti-Air, ASM, Bombardement ou Sub-Surface (anti sous-marine). Une unité aérienne de transport qui annule sa mission ne peut larguer ses parachutistes ni se poser dans un hex autre qu'un hex de base aérienne. Une unité aérienne n'est plus considérée comme annulant sa mission au moment où elle s'est posée.
(voir Hits, 43L-7)

5.8 (*) Airbases (bases aériennes)
Il est à noter que dans *Aegean Strike* il n'y a pas d'aérodromes mais uniquement des bases aériennes. Les bases aériennes ont plusieurs attributs communs avec les unités terrestres de soutien, bien que cela soit des installations. Il y a deux tailles différentes de bases aériennes sur la carte: les grandes (large) et les petites (small).

- Pour qu'une unité aérienne soit considérée comme ravitaillée, elle doit être stationnée sur une base qui est ravitaillée et opérationnelle. Les unités aériennes occupant la base aérienne sont placées sur l'Airbase Display de la base qui correspond à son hex sur la carte. La seule fois qu'une unité aérienne est placée sur la carte, c'est quand elle effectue une mission ou quand sa base est «out of operations» (plus opérationnelle). Quand les unités aériennes sont sur la carte sans être en mission, on les considère comme des cibles terrestres. Si une unité ennemie entre dans un hex contenant une unité aérienne non aéroportée, l'unité aérienne est détruite.

- Lorsqu'une base aérienne subit 1 Hit (1 coup de dégât), une unité aérienne de la base (au choix du joueur qui possède la base aérienne) subit aussi 1 Hit. On utilise les marqueurs standards pour comptabiliser le nombre de Hits d'une base aérienne. Quand une petite (small) base aérienne subit 6 Hits de dégât, et quand une grande (large) base aérienne subit 12 Hits de dégât, la base est immédiatement «out of operations» (plus opérationnelle). Le nombre de Hits maximum pour chaque base aérienne est indiqué sur la carte.
- Un maximum de 6 unités aériennes peuvent être assignées à un mode sur une petite base aérienne durant le Unit Assignment Stage et un maximum de 12 unités aériennes peuvent être assignées à un mode sur une grande base aérienne. Cette valeur est aussi imprimée sur la carte.
- Durant le End Stage de chaque tour de jeu, une base «out of operations» (plus opérationnelle) peut être réparée en dépensant 2 points de ravitaillement par Hit. Il n'y a pas de limite au nombre de Hits qui peuvent être réparés durant un tour de jeu.
- Durant le End Stage de chaque tour de jeu, une unité aérienne qui n'a pas été assignée à un mode durant le tour de jeu en cours (donc qui n'a effectué aucune mission), et qui occupe une base ravitaillée opérationnelle, peut enlever 1 Hit de dégât qu'elle aurait subit. Il coûte un point de ravitaillement pour réparer 1 Hit. Quel que soit la taille de la base aérienne, un maximum de 1 point de ravitaillement par tour de jeu peut être dépensé pour réparer une unité aérienne.

5.9 Sortie Rate (taux de sortie)

Chaque fois qu'une unité aérienne commence une mission, elle dépense une sortie, que la mission soit remplie ou non. Chaque unité aérienne du jeu possède un Sortie Rate (taux de sortie), selon sa nationalité. Le Sortie Rate (taux de sortie) indique le nombre maximal de fois qu'une unité aérienne peut effectuer une sortie dans un tour de jeu. Les Sortie Rates par nationalité sont les suivants:

Unités aériennes US/Israël dans une base aérienne US/Israël:	3 par unité aérienne par tour de jeu.
Unités aériennes US/Israël dans une base aérienne non-US/OTAN:	2 par unité aérienne par tour de jeu.
Toutes les autres:	2 par unité aérienne par tour de jeu.

Il est à noter qu'un nombre illimité d'unités aériennes peuvent être placées sur une base aérienne, mais le nombre d'unités aériennes qui pourront être assignées à un mode est limité par la taille de la base.

5.10 (*) Soviet Air Defense (défense aérienne soviétique)

Toute unité aérienne non-soviétique entrant dans un hex de l'USSR (Union soviétique) sur la carte Strategic (hexes AW-00, AX-01, AY-00, AY-01, AZ-01 ou AZ-02) doit lancer un dé par mission, lors de l'entrée dans le premier hex, et on se réfère à la table Soviet Air Defense Table.
(voir Soviet Air Defense Table, Chart/Tables 12)

6.0 Naval Units (unités navales)

Les unités navales sont dans de nombreux cas les unités les plus décisives dans le jeu. Les portes-avions US, les lanceurs de missiles soviétiques et de puissants sous-marins peuvent devenir la clé pour contrôler le jeu. Les règles navales dans *Aegean Strike* décrivent les caractéristiques de ces unités dans les moindres détails.

6.1 Naval Units Types (types d'unités navales)

Il y a 4 types d'unités navales dans *Aegean Strike*. Chacun de ces types est sujet à des restrictions particulières et à des règles spécifiques pour être utilisé s:

- **Carrier Units (porte-avions)**
  Les portes-avions incluent tous les types décrits comme tel dans le Summary of Playing Pieces (sommaire des pions). Une unité CVN se distingue des unités CVH, CGH et LHA sur plusieurs points, mais la caractéristique principale de tous les portes-avion est qu'ils sont des bases aériennes flottantes en même temps que des unités de surface combattantes.
- **Surface Action Units (unités de surface d'action)**
  Les unités de surface incluent tous les types décrits comme tel dans le Summary of Playing Pieces (sommaire des pions). Alors que les portes-avions sont aussi considérés comme des unités de surface combattantes (en plus de leur caractéristiques spécifiques), les unités CGN, DD, FAC, ainsi que d'autres unités de surface sont purement des unités de surface combattantes.
- **Submarine Units (unités de sous-marins)**
  Les unités de sous-marins incluent tous les types décrits comme tel dans le Summary of Playing Pieces (sommaire des pions). Le but principal des sous-marins est d'infliger le plus de dégâts possibles aux unités de surface ennemies ou de constituer une menace à leur encontre.
- **Naval Transport Units (unités de transport naval)**
  Les unités de transport naval incluent tous les types décrits comme tel dans le Summary of Playing Pieces (sommaire des pions). Le but principal de ces unités et de transporter une large quantité de troupes et de matériel sur de longues distances

Il est à noter que tous les différents types d'unité navale, à l'exception des sous-marins Underway (en mer), sont considérés comme des unités de surface pour le combat et la détection.

6.2 Naval Unit Mode (mode d'une unité navale)

Chaque unité navale dans le jeu doit toujours être assignée à un mode, qui peut être In Port (au port) ou Underway (en mer). Les unités navales sont assignées à un mode lors du End Stage de chaque tour de jeu. La plupart du temps, durant le jeu, elles seront assignées au mode Underway (en mer). Le mode In Port (au port) est surtout réservé pour les réparations, le ravitaillement, le chargement et le déchargement.
(*) Certains scénarios permettent aux unités navales de changer de mode durant la situation Pre-War (avant guerre), tout en dépensant des points de mouvement.
(voir Pre-War Situation, 47L-7)

UNDERWAY MODE (mode en mer)
Chaque unité navale peut être placée en mode Underway (en mer) simplement en enlevant le marqueur In Port (au port) durant le End Stage. Il n'y a pas de marqueur pour ce mode.

IN PORT MODE (mode au port)
Un unité navale peut être placée en mode In Port, pour autant qu'elle se trouve dans un hex de port ami, simplement en plaçant un marqueur In Port (au port) sur l'unité durant le End Stage. Dans un port, une unité navale ne dépense pas de points de mouvement. Un sous-marin en mode In Port est considéré, à ce moment, comme une unité de surface. Toute unité navale en mode In Port est automatiquement détectée. Une unité navale doit être placée dans ce mode pour pouvoir être réparée, ravitaillée en SSM ou pour embarquer et débarquer (pour une unité Trans).
Il est à noter que dès qu'une unité terrestre ennemie pénètre dans un hex port, toutes les unités navales qui y sont stationnées en mode In Port, sont immédiatement placées en mode Underway (en mer) sans coût supplémentaire de quelle sorte que ce soit.

6.3 Naval Unit Movement (mouvement d'une unité navale)

Chaque unité navale possède un potentiel de points de mouvement, exprimées en hexes Strategic. Chaque point de mouvement Strategic est l'équivalent de 10 points de mouvement Operational. Pour des raisons de simplification, les règles suivantes considèrent le mouvement de 1 hex Strategic comme étant l'équivalent d'un mouvement de 10 hexes Operational.
Une unité navale (ou un stack) peut dépenser ses points de mouvement pour se déplacer et tirer, et ce dans n'importe quel ordre, jusqu'à ce que son potentiel de mouvement soit atteint. Cependant, dès qu'une autre unité navale (ou stack) commence à se déplacer, la première unité navale ne peut plus dépenser de points de mouvement pour le restant du tour de jeu en cours. Il est à noter qu'au contraire des unités aériennes, les unités navales n'ont pas besoin de terminer leur mouvement dans un port.
(voir Naval Unit Movement, 33R-6)

MOVEMENT DETERMINATION (détermination du mouvement)
Durant chaque Naval Movement Determination Phase (phase de détermination du mouvement naval), chaque joueur lance un dé et divise le résultat par deux (arrondi inférieur). Le nombre ainsi trouvé indiquera au joueur le nombre total d'unités navales qui pourront dépenser des points de mouvement durant l'Action Stage en cours. Le nombre est le total qui est valable pour toutes les unités que le joueur contrôle (pas pour chaque nationalité que le joueur contrôle).
Aucune unité navale ne peut dépenser des points de mouvement plus qu'une fois par tour de jeu. Par conséquent, une unité qui a dépensé des points de mouvement durant un Action Stage ne pourra le faire durant un autre Action Stage du même tour de jeu. Il est possible qu'un joueur n'ait plus d'unités navales à déplacer durant les deuxième et troisième Action Stage (voir même durant le premier Action Stage), même si la Naval Movement Determination Phase (phase de détermination du mouvement naval) le lui permettrai. Il est

aussi possible pour un joueur de se trouver dans l'impossibilité de dépenser des points de mouvement pour ses unités navales durant un tour de jeu, ceci en tirant un 1 au dé lors de la Naval Movement Determination Phase (phase de détermination du mouvement naval).

WHEN NAVAL UNITS MOVE (quand les unités navales se déplacent-elles)
Les unités navales en mode In Port (au port) ne peuvent jamais se déplacer. Les unités en mode Underway (en mer) peuvent se déplacer durant le Movement Segment du joueur ou durant le Movement Segment du joueur adverse si elles effectuent une interception navale.
Une unité navale se déplace en traçant une trajectoire sur la carte, composée uniquement d'hexes de mer ou d'hexes côtiers, et ceci hex par hex, tant que sa capacité de mouvement (Movement Point Allowance) le lui permet. Chaque hex de la carte Operational coûte 1 point de mouvement alors que chaque hex de la carte Strategic coûte 10 points de mouvement Operational. Aucune unité navale ne peut jamais dépasser la limite que lui autorise sa capacité de mouvement (Movement Point Allowance).

6.4 Naval Unit Supply (ravitaillement d'unité navale)

Dans la plupart des cas, les unités navales n'ont pas besoin de ravitaillement. Elles n'ont pas besoin de points de ravitaillement (Supply Points) et n'en dépensent pas. Les unités transportées sur un transport naval n'ont pas besoin de points de ravitaillement. Les avions basés sur un porte-avions n'ont pas besoin non plus d'être ravitaillés ni ne dépensent de points de ravitaillement.
(voir Naval Supply, 31R-3)

MISSILE DEPLETION (épuisement de missile)
Bien qu'elles n'ont pas besoin de points de ravitaillement, les unités navales n'ont qu'un nombre limité de missiles surface-to-surface (SSM):

- Les unités US BB et Soviet CGN en ont 10.
- L'unité US CVN et Soviet CVH en ont 5.
- Toutes les autres unités en ont 2.

Chaque fois qu'une unité navale utilise sa capacité ASM, sa réserve de missiles est diminuée de 1. La réserve de missiles des unités navales qui en ont plus que 2 se tient sur la Player Record (fiche du joueur). Pour les unités navales qui n'ont que 2 missiles, on place un marqueur SSM-1 sur l'unité dès qu'elle a tiré la première fois et un marqueur SSM-Depl (Depleted) quand elle a tiré pour la seconde fois. Une unité navale qui est à cours de SSM ne peut plus utiliser sa capacité ASM. Chaque unité à cours de SSM peut être ravitaillée.

MISSILE REPLENISHMENT (ravitaillement de missile)
Une unité navale peut se ravitailler en missiles, complètement ou partiellement, en entrant en mode In Port (au port). Jusqu'à 2 missiles peuvent être ravitaillés durant chaque End Stage que l'unité passera en mode In Port. Une unité navale ne peut se ravitailler en missiles au delà de sa capacité initiale. Chaque port sur la carte Operational dispose de 2 missiles pour le ravitaillement (utiliser les marqueurs SSM-1 et SSM-Depl pour indiquer le statut du port au fur et à mesure qu'il ravitaille une unité navale). Seuls les ports suivants de la carte Strategic peuvent ravitailler des unités navales, et ce ravitaillement ne peut avoir lieu que dans des ports qui sont dans le même camp, avec un maximum de missiles disponible de:
Naples: 10 missiles par jeu (pour les unités US).
Hexes de port de l'USSR (Union Soviétique): 10 missiles par jeu (pour les unités Soviet).
Utilisez le Player Record (fiche du joueur) pour enregistrer les ravitaillements SSM.

(*) La capacité de ravitaillement des ports soviétiques est stoppée définitivement si le port reçoit 3 Hits suite à des bombardements durant le jeu. Utilisez les marqueurs standards de Hits pour indiquer les dégâts subits par le port. Le port de Naples est immunisé contre les bombardements.

6.5 Aircraft Carrier (porte-avions)

Il y a 4 types de porte-avions: CVN, CGH, CVH et LHA. Le CVN est un porte-avions lourd alors que les CGH, CVH et LHA sont des portes-avions légers destinés à recevoir des appareils à décollage court ou vertical. Toutes ces unités peuvent transporter des unités aériennes et disposent d'un tableau Air Display pour ces unités aériennes.
Tous les portes-avions opèrent comme des bases aériennes, mais leurs avions ne dépensent pas de points de ravitaillement quand ils effectuent une sortie.

(*) CVN (porte-avions nucléaire)
Ce porte-avions lourd peut avoir jusqu'à 9 unités aériennes sur le tableau Air Display et peut assigner les 9 unités à des modes de combat. Comme pour une base aérienne, seul 3 unités aériennes peuvent effectuer une sortie en une seule fois; cependant, les 9 unités peuvent effectuer une sortie durant un Action Stage. Seul les unités aériennes qui sont désignées avec une parenthèse 69 sur leur pion (ou des hélicoptères ou des AV-8B comme remplaçants possibles, mais jusqu'à une limite de 9) peuvent se poser ou effectuer une sortie depuis ce porte-avions. Cette unité est la seule qui peut effectuer des missions CAP, et n'importe quelles unités aériennes en mode Interception peuvent effectuer cette mission durant le jeu.

(*) CGH, CVH et LHA
Les portes-avions légers LHA et CVH peuvent avoir jusqu'à 3 unités aériennes à la fois sur leur Air Display, et ces unités aériennes peuvent être assignées à tous les modes. L'unité CGH ne peut avoir qu'une unité aérienne sur son Air Display. Seul les unités qui sont des hélicoptères, AV-8B ou Yak-36, peuvent se poser ou effectuer des sorties depuis ce type de porte-avions.

DAMAGE (dégât)
Chaque fois qu'un porte-avions subit 1 Hit, de n'importe quelle sorte, un Hit doit être infligé à une de ses unités aériennes qui se trouvent sur le Air Display. On utilise les marqueurs standards pour indiquer ces Hits. Toutes les autres missions aériennes sont identiques aux règles des unités aériennes.

Si un porte-avions est coulé, les unités aériennes qui sont en vol peuvent se poser sur un autre porte-avions en respectant la quantité et la limite de celui-ci (selon le porte-avions) qui est décrite plus haut. Les unités aériennes peuvent aussi se poser sur une base aérienne amie, en respectant toutes les règles des unités aériennes basées au sol.
Les Hits réduisent la capacité des portes-avions à effectuer des sorties aériennes.
(voir Hits, 43L-7)

6.6 Submarines (sous-marins)

Les sous-marins (SS, SSN et SSGN) ont plusieurs attributs qui les distinguent des autres unités navales.

- Un sous-marin en mer (Underway) ne peut être attaqué uniquement que par des unités qui ont une capacité Sub-Surface.
- Un sous-marin dans un port (In Port) est considéré comme une unité de surface dans tous les cas.
- Un sous-marin dans un port (In Port) possède automatiquement une capacité ECM de 1.

7.0 Ground Units (unités terrestres)

Les unités terrestres sont les principales unités du jeu. La plupart des opérations navales et aériennes dans *Aegean Strike* servent à supporter directement ou indirectement des opérations terrestres. Alors que les unités navales et aériennes représentent des petits groupes de grosses machines, les unités terrestres représentent pour la plupart des grands groupes de personnes ainsi que leur équipement. La distinction est évidente dans les règles qui traitent les unités terrestres.

7.1 Ground Unit Types (types d'unité terrestre)

Il y a 4 types d'unités terrestres dans *Aegean Strike*. Chacun de ces types est sujet à des restrictions particulières et à des règles spécifiques pour être utilisés:

- **Armored Units (unités mécanisées – blindées)**
  Les unités mécanisées incluent tous les types décrits comme tel dans le Summary of Playing Pieces (sommaire des pions).
- **Infantery Units (unités d'infanterie)**
  Les unités d'infanterie incluent tous les types décrits comme tel dans le Summary of Playing Pieces (sommaire des pions). L'infanterie dans ce jeu couvre un large spectre de forces depuis les milices mal entraînées jusqu'aux troupes d'élites aéroportées et aux Marine. La fonction des unités d'infanterie est la même pour tous les types: se rendre dans des endroits que d'autres formations plus puissantes ne peuvent atteindre.
- **Ground Support Units (unités de support terrestre)**
  Les unités terrestres de support incluent tous les types décrits comme tel dans le Summary of Playing Pieces (sommaire des pions). Chaque type d'unité de support possède une fonction distincte et spéciale, qui lui permet de soutenir des opérations d'unités d'infanterie d'assaut ou d'unités mécanisées.
- **Truck Units (unités de transport terrestre)**
  Il n'y a qu'un seul type d'unité Truck (camion), comme décrit dans le Summary of Playing Pieces (sommaire des pions). Le camion est une des pièce vitale dans le jeu, car c'est le seul moyen de déplacer des troupes, et surtout déplacer du ravitaillement pour soutenir des opérations terrestres.

7.2 Ground Unit Modes (modes d'une unité terrestre)

Toutes les unités terrestres doivent toujours être assignées, soit au mode Frontline (au front), soit au mode Reserve (réserve). Les unités sont assignées à un mode durant le Unit Assignment Stage (stage d'assignation des unités) de chaque tour de jeu et elles resteront dans le mode assigné, quoi qu'il puisse se passer durant des combats ou en cas de manque de ravitaillement, jusqu'au prochain Unit Assignment Stage (stage d'assignation des unités). Le mode d'une unité terrestre détermine le moment où elle peut dépenser des points de mouvement et déclarer des combats.

FRONTLINE MODE (mode au front)
Les unités Trucks (camions) doivent toujours être placées en mode Frontline (au front) alors que toutes les autres unités terrestres peuvent être placées en mode Frontline. Une unité en mode Frontline, appartenant au joueur qui a l'initiative (Initiative player), peut dépenser des points de mouvement seulement durant le First Initiative Segment; elle peut déclarer un combat uniquement durant le First et le Second Initiative Segment (voir Pursuit - poursuite - seul moyen pour une unité terrestre Frontline de déclarer un combat durant le Second Action Stage). Une unité terrestre en mode Frontline appartenant au joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) peut dépenser des points de mouvement uniquement durant le Third Reaction Segment; elle peut déclarer un combat uniquement durant le Third Reaction Segment. Pour placer une unité terrestre en mode Frontline durant le Unit Assignment Segment, on retire simplement le marqueur Reserve (réserve). Il n'y a pas besoin de marqueur pour désigner le mode Frontline.

RESERVE MODE (mode de réserve)
Toutes les unités terrestres, à l'exception des Truks (camions) peuvent être placées en mode Reserve. Une unité en mode Reserve appartenant au joueur qui a l'initiative (Initiative player) peut dépenser des points de mouvement uniquement durant les Second et le Third Initiative Segments; elles peuvent déclarer un combat uniquement durant le Second Initiative Segment. Une unité en mode Reserve appartenant au joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) peut dépenser des points de mouvement durant chaque Reaction Segment; elle peut déclarer un combat uniquement durant le Third Reaction Segment. Pour placer une unité terrestre en mode Reserve durant un Unit Assignment Stage, on place un marqueur Reseve (réserve) sur l'unité.
Chaque unité assignée au mode Reserve doit être dans un rayon de 5 hexes d'une unité HQ (QG) de la même nationalité. Chaque unité HQ possède une capacité Reserve, imprimée sur le pion, qui indique le nombre total de brigades en mode Reserve, que l'unité peut soutenir au même moment. Le nombre d'unités en mode Reserve d'une nationalité ne peut pas dépasser la capacité que ses unités HQ peuvent soutenir.
Une unité HQ qui se trouve elle-même en mode Reserve, doit se compter elle-même dans le total de sa capacité Reserve. Si toutes les unités HQ d'une nationalité sont détruites, où si la nationalité ne possède pas d'unité HQ, aucune unité de cette nationalité ne peut entrer en mode Reserve.
(*) Notez que les unités British CYP et NATO ACE ne possèdent pas de HQ. Elles sont toujours en mode Frontline.

7.3 Ground Unit Movement (mouvement d'une unité terrestre)

Chaque unité terrestre a une capacité de mouvement (Movement Point Allowance) exprimée en hex Operational. Le nombre de points de mouvement dépensés par une unité terrestre dépend du type de terrain traversé, de la formation de l'unité, de la présence d'unité du génie, de la présence de zones de contrôle ennemies et d'autres variables.
(voir Ground Unit Movement 32R-2)

WHEN GROUND UNITS MOVE (quand les unités terrestres se déplacent-elles)
Une unité terrestre ne peut dépenser des points de mouvement qu'une seule fois par tour de jeu. Une unité d'assaut ou de support peut dépenser des points de mouvement pour se déplacer, pour changer de formation ou pour faire les deux, dans la limite de sa capacité de mouvement (Movement Point Allowance). Une unité Truck (camion) peut dépenser des points de mouvement pour se déplacer, pour charger ou décharger ou n'importe quelle combinaison.

Une unité terrestre peut dépenser des points de mouvement uniquement durant la portion du tour de jeu appropriée à son mode:

- Une unité Frontline appartenant au joueur qui a l'initiative (Initiative player) peut dépenser des points de mouvement durant le First Initiative Segment.
- Une unité Frontline appartenant au joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) peut dépenser des points de mouvement durant le Third Reaction Segment.
- Une unité Reserve appartenant au joueur qui a l'initiative (Initiative player) peut dépenser des points de mouvement durant le Second ou le Third Initiative Segment.
- Une unité Reserve appartenant au joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) peut dépenser des points de mouvement durant le First, Second ou le Third Reaction Segment.

HOW GROUND UNITS MOVE (comment les unités terrestres se déplacent-elle)
Une unité terrestre se déplace sur la carte en traçant un chemin composé uniquement d'hexes de terrain, et ceci hex par hex, en dépensant le coût approprié selon les variables suivantes:

- **Formation:** La table Formation Effects Table liste les modificateurs de points de mouvement à dépenser pour une unité terrestre selon la formation dans laquelle elle se trouve.
- **Terrain/Unit Type (terrain/type d'unité):** La table Terrain Effects Chart liste les points de mouvement à dépenser selon le type d'unité et le type de terrain.
- **Engineers (génie):** La table Terrain Effects Chart donne les effets que les troupes du génie ont sur le mouvement selon le type de terrain.
- **Interdiction:** La table Terrain Effects Chart liste les points de mouvement supplémentaires à dépenser pour entrer dans des hexes interdits.
- **Zone of Control:** Les zones de contrôle ennemies ont des effets lorsqu'une unité quitte un hex, comme cela est indiqué sur la Terrain Effects Chart.

Notez qu'une unité terrestre ne peut jamais entrer dans un hex sans dépenser les points de mouvement nécessaires pour y entrer. Cela signifie qu'il peut arriver qu'une unité ne puisse pas se déplacer du tout à moins qu'elle passe un tour de jeu pour changer de formation. Une unité terrestre dépense la totalité de sa capacité de mouvement pour passer d'un hex Strategic à un autre hex Strategic. Elle dépense le coût pour entrer dans un hex Operational depuis un hex Strategic de transition; et pour entrer dans un hex Strategic de transition depuis un hex Operational, l'unité doit dépenser le nombre de points de mouvement nécessaire pour entrer de l'hex Operational qu'elle quitte (même si elle entre dans un hex identique à l'hex qu'elle quitte) puis ensuite terminer son mouvement.
(voir Inter-Map Movement, 32L-2)

7.4 Ground Unit Supply (ravitaillement d'une unité terrestre)

Le statut de ravitaillement d'une unité terrestre est déterminé durant le End Stage de chaque tour de jeu. De plus, le statut de ravitaillement est aussi examiné durant les segments Assault, immédiatement avant la résolution de tout combat déclaré dans lequel l'unité est impliquée, soit comme attaquant, soit comme défenseur.
N'importe quelle unité terrestre qui n'a plus assez de points de ravitaillement au moment où l'on détermine son statut de ravitaillement, est considérée comme étant non-ravitaillée (Out Of Supply). Une unité non-ravitaillée souffre des effets suivants:

- La capacité de combat (Combat Strength) de l'unité est divisée par 2 (arrondi supérieur). Cela ne signifie pas qu'une unité d'assaut à pleine force doit être retournée sur sa face diminuée; cela signifie simplement que la capacité Combat Strength qui est imprimée sur le pion est divisée par 2 à des fins de calculs qui pourraient être nécessaires.
- L'unité ne peut pas déclarer de combat.
- L'unité ne peut pas être réparée.
- Durant le End Stage, l'unité souffre de 1 Hit (le Hit n'est pas infligé s'il élimine l'unité) supplémentaire. Ce Hit peut être compensé en dépensant des poins de ravitaillement depuis des dépôts disponibles, points de ravitaillement correspondant aux besoins en approvisionnement de l'unité terrestre pour le combat.

(voir Ground Unit Supply, 31L-3)

7.5 Ground Unit Combat (combat d'unité terrestre)

Une unité terrestre d'assaut ou de support peut participer à un combat sol-sol, sol-air, air-sol et mer-sol. Une unité Truck peut participer à un combat sol-sol, air-sol et mer-sol. Chaque combat sol-sol est résolu durant les Assault Segments. Les autres types de combats dans lesquels les unités terrestres sont impliquées se déroulent durant le Action Stage.

GROUND-GROUND COMBAT (combat sol-sol)
Un combat sol-sol de déroule quand des forces ennemies occupent un hex adjacent dans une situation de combat déclaré. Chaque combat sol-sol est résolu durant le Assault Segment de l'Action Stage dans lequel le combat est déclaré. Pour résoudre un combat sol-sol, les unités attaquantes et en défense comparent leurs forces et on ajoute tous les modificateurs applicables avant de se référer à la table Combat Resolution Table en utilisant la Ground Combat Resolution Procedure.
Les résultats de la table Ground Combat Resolution Table sont exprimés en terme de Hits infligés aux unités attaquantes ou aux unités en défense. Certaines fois, les unités en défense seront capables de battre en retraite. Les unités attaquantes ont alors la possibilité de pouvoir poursuivre.
Il est à noter qu'une unité attaquante ne peut être amenée à battre en retraite qu'en une seule circonstance: si la force qui attaque comprend des unités d'élite, elle peut décider de battre en retraite après la résolution d'un combat contre des forces ennemies qui ne comprennent pas d'unités d'assaut.
(voir Ground-Ground Combat, 40L-1)

GROUND-AIR/AIR-GROUND COMBAT (combat sol-air/air-sol)
Un combat air-sol se déroule lorsqu'une unité aérienne en mission Strike utilise sa capacité de Bombardement contre une unité terrestre. Un combat sol-air se déroule lorsqu'une unité aérienne détectée se trouve à portée de la capacité Anti-Air d'une unité terrestre. Un combat air-sol est résolu, après l'addition de modificateurs éventuels, sur la piste Air/Naval Combat Resolution Track et en utilisant la Air/Naval-Ground Resolution Procedure. Un combat sol-air est résolu sur la piste Air/Naval Combat Resolution Track et en utilisant la Ground-Air Resolution Procedure.

Les résultats d'un combat air-sol et sol-air sont exprimés en terme de Hits infligés. Aucune unité ne peut battre en retraite.
(voir Ground-Air Combat, 41R-5; Air-Ground Combat 42L-2)

NAVAL-GROUND COMBAT (combat mer-sol)
Un combat mer-sol se déroule lorsqu'une unité navale utilise sa capacité de Bombardement contre une unité terrestre. Un combat mer-sol est résolu, après l'addition de modificateurs éventuels, sur la piste Air/Naval Combat Resolution Track et en utilisant la Air/Naval-Ground Resolution Procedure.
Les résultats d'un combat mer-sol sont exprimés en terme de Hits infligés. Aucune unité terrestre ne peut battre en retraite, ni répondre au tir.
(voir Naval-Ground Combat 42R-7)

7.6 Ground Unit Repair (réparation d'unité terrestre)
Seul les unités Truck (camions), les unités ground assault (assaut terrestre) et les unités air-defense (défense anti-aérienne) peuvent être réparées. Une unité autorisée qui entre en formation Reconstruction durant un tour de jeu peut, durant le End Stage du tour, enlever 1 Hit en dépensant un nombre variable de points de ravitaillement selon le type de l'unité. La seule restriction est que l'unité doit être en formation Reconstruction durant le End Stage, et ne doit pas être dans un hex adjacent à une unité ennemie de toute sorte, et doit aussi avoir un ligne de ravitaillement valide vers un dépôt de ravitaillement ou une source de ravitaillement fonctionnelle. Les coûts, en points de ravitaillement, pour réparer une unité sont les suivants:

- **Infantery:** 1 point de ravitaillement par Hit.
- **Armor/Air Defense:** 4 points de ravitaillement par Hit.
- **Truck:** 2 points de ravitaillement par Hit.
- **Toutes les autres:** 3 points de ravitaillement par Hit.

Il est à noter qu'une unité Truck n'aura pas besoin d'être en formation Reconstruction (les Trucks sont toujours en formation Travel (déplacement)). Infantery (infanterie), dans la liste ci-dessus, se réfère aux unités d'infanterie propres, pas aux Marine, ni aux unités du génie, ni aux unités aéromobiles, ni aux unités des forces spéciales, ni aux unités anti-chars.
(voir Repair, 44L-1)

7.7 (*) Terrain
Les effets du terrain se produisent uniquement sur la carte Operational. Chaque hex ne contient qu'un seul type de terrain. Si l'hex contient une ville (city ou town), l'hex est considéré comme un hex de ville (city ou town). Si aucun des 2 types de ville n'est présent dans un hex, le tableau Terrain Key, imprimé sur la carte, est utilisé pour déterminer le type de terrain de l'hex sur la carte Operational. Il est à noter que les routes annulent les effets du terrain lors des déplacements.

COASTAL HEXES (hexes côtiers)
Certains hexes côtiers contiennent des parties de terre séparées par de l'eau. Une unité terrestre ne peut pas passer dans un morceau de terre non-contigu, en utilisant sa capacité de mouvement terrestre, et une route de ravitaillement non plus.

(*) BOSPHORUS STRAIT (détroit du Bosphore)
Le bord des hexes 3810/3910 et 3810/3911 sont les hexes du Bosphorus Strait (détroit du Bosphore), qui sépare la Turquie européenne de la Turquie asiatique. Ces bords d'hexes (mais pas le détroit de Dardanelles) peuvent être traversés par des unités terrestres en passant par le pont imprimé sur la carte ou en passant par des marqueurs de pont (Bridge), ou quand une unité du génie est présente dans le stack (les unités du génie n'ont pas besoin d'assistance supplémentaire pour traverser le détroit du Bosphore). Une zone de contrôle est projetée à travers le détroit du Bosphore par une unité, uniquement si celle-ci est capable de le traverser.

7.8 (*) Bridges (ponts)
Si une unité du génie en formation Reconstruction est adjacente au détroit du Bosphore durant un End Stage, un marqueur Bridge (pont) est placé sur le bord de l'hex et devient un hex Clear (clair) qui permet de traverser le détroit du Bosphore. Les marqueurs Bridge (pont), ainsi que les ponts imprimés sur la carte Operational peuvent être détruits si 2 unités ennemies leur sont adjacentes (des 2 côtés) lors d'un End Stage.
Il est à noter que les routes reliant les îles au continent (hexes 1018 et 2020) ne peuvent être détruites.
(voir Terrain Effect Chart, table 1)

7.9 Chemical Warfare (guerre chimique)
Les attaques avec des armes chimiques ont des effets sur la résolution de combat durant n'importe quel Assault Segment où elles sont utilisées. Seul les divisions soviétiques (mais pas les régiments break-down - démantelés) et les régiments de parachutistes (airborne) peuvent lancer une attaque chimique, bien que d'autres unités terrestres du Pacte de Varsovie puissent participer à l'assaut. Le joueur contrôlant les unités Soviet lance une attaque chimique en l'annonçant, et ce, immédiatement avant la résolution d'un combat déclaré. Une fois qu'il a annoncé l'emploi d'armes chimiques, on place le marqueur Chemical Use sur la case du tour en cours de la Game-Turn Track pour garder la trace de la première utilisation d'armes chimiques.
Chaque combat déclaré où on utilise les armes chimiques est résolu en décalant vers la droite les valeurs de la table Ground Combat Resolution Table. Le nombre de colonnes à décaler sur la table varie selon le nombre de tours de jeu qui se sont écoulés depuis la première utilisation, et ce comme suit:

Tours de jeu depuis la première utilisation	Décalage
0-2	5
3-5	3*
6 ou plus	1*

* Pour les combats n'impliquant que des unités soviétiques et US, on n'effectue plus de décalage dès le 3ème tour après la première utilisation de l'arme chimique et ce jusqu'à la fin du jeu. Si un combat implique des unités d'autres nations, on effectue ce décalage.

Une unité soviétique effectuant une attaque chimique subit obligatoirement 1 Hit au moment où l'attaque est déclarée (avant que l'attaque ne soit résolue), simulant ainsi les effets chimiques dus à la fatigue. Si plus d'une unité soviétique est impliquée dans une attaque chimique, seul une unité subit le Hit obligatoire. Aucune unité soviétique ne peut lancer d'attaque chimique si le Hit obligatoire éliminera l'unité.

7.10 (*) Division Breakdown and Recombination (démantèlement et recombinaison de divisions)

N'importe quelle armée soviétique mécanisée à pleine puissance (non-retournée sur son côté demi-puissance), peut être divisée en 3 régiments. Seul le joueur soviétique peut diviser une division en 3 régiments.
Durant le Unit Assignment Stage, une unité division mécanisée, qui n'est pas adjacente à une unité ennemie, peut avoir son pion remplacé par 3 pions de régiment. Si l'unité parente a reçu des Hits précédemment, les Hits sont repartis entre les régiments de manière équitable (des régiment peuvent donc être éliminés).
Si les 3 régiments de la division parente, commencent un Unit Assignment Stage dans le même hex, et qui n'est pas adjacent à une unité ennemie, les 3 unités peuvent se recombiner en unité parente. Le nombre total de Hits des régiments devra être reporté sur l'unité parente lors de la recombinaison. Si n'importe quel régiment a été détruit, la recombinaison n'est pas possible.
(voir Division Breakdown and Recombination Example, Chart/Tables 13)

7.11 Formations

Chaque unité terrestre de support ou d'assaut doit être dans une des 7 formations possibles à tout moment du jeu. Les 7 formations possibles sont les suivantes:

Movement to Contact (mouvement au contact)	**(MC)**
Hasty Assault (assaut précipité)	**(HA)**
Deliberate Assault (assaut délibéré)	**(DA)**
Hasty Defense (défense précipitée)	**(HD)**
Deliberate Defense (défense délibérée)	**(DD)**
Travel (déplacement)	**(T)**
Reconstitution (reconstitution)	**(R)**

Pour entrer dans une de ces formation, une unité doit dépenser un ou plusieurs points de mouvement (comme cela est indiqué sur la Formation Effects Table) et on place le marqueur correspondant sur l'unité.
Exception: *Il n'y a pas de marqueur pour la formation MC, donc on considère les unités sans marqueurs comme étant en formation MC (Movement to Contact).*
Toutes les unités dans un stack doivent se trouver dans la même formation. Une unité pénétrant dans un hex occupé par des unités amies, doit être conforme à la formation des unités de l'hex pour y entrer et y rester. Une unité peut changer de formation seulement une fois par tour de jeu. Additionnellement, une unité peut changer de formation durant le Assault Segment si elle entreprend une poursuite. Une unité en formation Hasty Defense (défense précipitée), Deliberate Defense (défense délibérée) ou Reconstitution (reconstitution) ne peut pas déclarer de combat. Tous les renforts entrent en jeu en formation Movement to Contact (mouvement au contact). Toutes les unités parachutées, aéroportées (airmobilized) ou amphibies, sont larguées en formation Movement to Contact (mouvement au contact).
Chaque formation affecte une unité des façons suivantes:

- le type de zone de contrôle (si il y en a une) que l'unité projette.
- sa dépense de points de ravitaillement suite à un combat.
- ses points de ravitaillement nécessaires durant le End Stage si elle est à cours de ravitaillement.
- son multiplicateur de Combat Stength (force de combat).
- le multiplicateur du coût du terrain selon son type.

En plus de cela, chaque changement de formation dépense des points de mouvement.
(*) La force de combat (Combat Strength) d'une unité dans une des formations Assault est modifiée, en cas de défense, de la même manière que si elle attaquait (voir le Combat Effect multiples sur la tables Formation Effects Table).
La table Formation Effects Table procure les informations sur les différents coûts et effets discutés ci-dessus.
(voir Formation Effects Table, Chart/Tables 16)

7.12 (*) Special Forces (forces spéciale)

Les forces spéciales sont inclues parmi les unités terrestres des nations majeures impliquées dans le jeu. Cependant, seul les forces spéciales des USA et de l'Union soviétique possèdent des habilités spéciales. Le bataillon US 2/75 des forces spéciales peut être utilisé de deux façons: comme une unité terrestre, dans quel cas elle a une force de 1 et une capacité de mouvement de 4, ou en l'utilisant pour des opérations spéciales où l'unité se divise en petits groupes qui peuvent causer des ravages dans les zones ennemies ou rapporter des renseignements. Les forces spéciales de l'URSS (souvent appelées Spetnatz) sont perçues comme un nombre de détachements spéciaux qui peuvent être utilisés pour des opérations spéciales exclusivement; il n'y a pas de pion pour ces forces et donc elles ne peuvent pas agir en tant qu'unité terrestre. Toutes les autres unités des forces spéciales peuvent être utilisées comme des unités terrestres uniquement et ne peuvent pas être utilisées pour conduire des opérations spéciales.
L'unité US 2/75 peut être divisée en 9 détachements de missions. Chaque type de mission emploie un nombre varié de détachements de missions. Un détachement ne peut effectuer qu'une mission, puis doit être retiré pendant 3 tours de jeu.
Pour séparer une unité force spéciale en détachements, l'unité ne doit pas être encore entrée sur la carte (bien qu'elle doit disponible) ou elle doit se trouver dans une base aérienne amie qui est ravitaillée, et ne pas être adjacente à une unité ennemie. On enlève l'unité de la carte; le Record Player du joueur NATO indique, avec des colonnes numérotées de 1 à 9, le déploiement des détachements de l'unité US 2/75.

L'unité US 2/75 peut se reformer, quand les 9 détachements sont rappelés ou utilisés, dans n'importe quel hex de base aérienne qui remplirait les conditions de leur déploiement initial (ravitaillée, non-adjacente, etc...). Si un ou plusieurs détachements sont éliminés, l'unité ne peut plus se reformer.
Les opérations spéciales ne peuvent se dérouler que sur la carte Operational. Les détachements peuvent être gardés pour un déploiement ultérieur. Une fois déployés, ils ne peuvent pas se déplacer mais ils peuvent être rappelés et dans ce cas ils seront considérés comme utilisés.
Les forces spéciales soviétiques (Spetnatz) sont listées sur le Record Player du joueur du Pacte de Varsovie, avec les nombres de 1 à 30, utilisables pour le déploiement des détachements. Les forces spéciales soviétiques ne se combinent jamais en une unité. La brigade Soviet Special Forces ne peut être utilisée que comme unité de terrain.

AMBUSH (embuscade)
Cette mission coûte 1 détachement. Elle peut être utilisée par les USA et l'URSS. Pas plus de 1 détachement ne peut être attribué par hex. Il faut écrire à côté du numéro du détachement, le numéro de l'hex de la carte Operational où le détachement est déployé. Quand une unité ennemie entre dans l'hex, le joueur peut décider d'annoncer la présence du détachement, et dans ce cas, l'unité ennemie doit dépenser 4 points mouvement supplémentaires pour y entrer. Si le nombre de points restants est insuffisant, on suit le reste de la procédure et l'unité ennemie termine son mouvement dans l'hex précédent. On lance un dé: sur un résultat de 1, le détachement est détruit; sur un résultat de 2-7, il n'y a pas d'effets supplémentaires; sur un résultat de 8, l'unité ennemie reçoit 1 Hit. Si l'unité ennemie prise dans l'embuscade est une unité de support, on ajoute 2 au jet de dé. Si l'unité ennemie prise dans l'embuscade est un Truck (camion), on ajoute 5 au jet de dé (à moins qu'il y ait aussi une unité d'assaut dans l'hex - même comme cargaison). Le détachement est rappelé directement après la résolution du combat.
Si un détachement US et un détachement de l'URSS occupent le même hex, ils n'affectent pas la présence de l'autre détachement (il n'y a pas de combat entre les détachements).

LRRP (LONG RANGE RECCE PATROL) (patrouille de reconnaissance longue distance)
Cette mission coûte 1 détachement. Elle peut être utilisée par les USA et l'URSS. Pour chaque hex attaqué par un bombardement, on ajoute 3 à la capacité Bombardement de l'unité qui effectue l'attaque si un détachement se trouve dans l'hex. Pas plus d'un détachement ne peut être attribué par hex; aucune capacité de Bombardement ne peut être améliorée de plus de 3 par les LRRP. Le détachement est rappelé à la fin du tour de jeu où a eu lieu le bombardement.

RAID
Un Raid peut avoir lieu dans n'importe quel Action Segment. Un Raid coûte 3 détachements pour les USA et l'URSS. Un Raid peut attaquer n'importe quel hex où il n'y a pas d'unité d'assaut et qui n'est pas la cible d'un combat déclaré. L'hex attaqué doit d'abord effectuer une procédure de défense aérienne (ces détachements sont considérés comme étant parachutés), mais on doit soustraire 1 de la totalité des capacités Anti-Air; si aucun Hit n'est infligé au détachement Raid, l'attaque se produit. S'il y a des Hits, un détachement est détruit, et la mission est considérée comme effectuée et le Raid est terminé. Si la défense aérienne échoue, on lance un dé; sur un résultat de 1-7, 1 Hit est infligé contre une unité de l'hex (au choix du joueur qui effectue le Raid); sur un jet de 8-9, 3 Hits sont infligés; sur un jet de 0, 5 Hits sont infligés. Si, à cause des modificateurs, le jet de dé est plus petit que 1, il n'y a pas d'effet; si à cause des modificateurs, le jet de dé est plus grand que 10, on considère que le résultat est 10 (0).
Si l'hex cible est une base aérienne avec des unités aériennes uniquement (pas d'unité terrestre), on ajoute 3 au dé. Pour une unité HQ, qu'elle soit seule ou avec d'autres unités, on enlève 2 au dé. Pour un Truck, on ajoute 3 au dé. Pour une source de ravitaillement seule dans l'hex, on ajoute 5 au dé. Tous les autres types d'unités n'apportent aucunes modifications. Pas plus d'un détachement Raid ne peut attaquer un hex par tour de jeu. Le détachement est rappelé immédiatement après la résolution du Raid.
(*) Si un détachement US et un détachement de l'URSS occupent le même hex, ils n'affectent pas la présence de l'autre détachement (il n'y a pas de combat entre les détachements).

Modificateurs
(on n'utilise que le plus avantageux pour les unités ciblées)

+5	pour un dépôt de ravitaillement
+3	pour une base aérienne avec ou sans avions
+3	pour un Truck
-2	pour un HQ
0	pour tous les autres

SPECIAL USSR RAID (raids spéciaux de l'URSS)
Durant le premier tour de jeu de guerre uniquement, 3 détachements des forces spéciales soviétiques peuvent être envoyés en Raid contre des bases aériennes qui ne contiennent pas d'unités de combat. On suit la procédure normale pour un Raid (voir ci-dessus). Si le Raid n'est pas repoussé par la défense aérienne, les détachements soviétiques capturent la base aérienne; la base aérienne pourra être utilisée pour transporter des unités terrestres soviétiques plus tard dans le tour de jeu. Toutes les unités aériennes assignées à la base sont détruites.
Durant le premier tour de jeu de guerre uniquement, 3 détachements des forces spéciales soviétiques peuvent être envoyés en Raid contre un hex des détroits de la Turquie (Turkish Straits) sur la carte Operational. On suit la procédure normale pour un Raid (voir ci-dessus). Si le Raid n'est pas repoussé par la défense aérienne, les détachements soviétiques ont le contrôle de l'hex; la capacité de Bombardement de l'hex ne pourra pas être utilisée pour le restant du tour de jeu et l'hex Strategic contenant l'hex qui a été attaqué ne pourra pas non plus être miné.
(voir Turkish Straits Hexes, 34R-3; Pre-War Situation, 47L-7)

Exemple d'opérations spéciales: *Le joueur NATO divise son unité US 2/75 des forces spéciales en 9 détachements. Initialement, 3 sont placés dans des hexes de la carte Operational et les 6 autres sont conservés pour un usage ultérieur. Pour les 3 détachements qui sont sur la carte, l'hex où ils sont placés ainsi que leur mission sont inscrits sur la NATO Player Record. Sur les 3, 2 sont en mission embuscade et 1 en mission LRRP. Durant la Movement Phase du joueur ennemi, une unité Truck soviétique, transportant un dépôt de ravitaillement (avec 4 points de mouvement restants), entre dans un des hex de l'embuscade. Le joueur NATO décide d'annoncer l'embuscade. Le coût pour entrer dans l'hex augment alors de 4 et comme il ne reste que 4 points de mouvement à l'unité Truck, elle ne peut pas entrer dans l'hex; et le Truck reste dans l'hex qu'il occupaient avant d'entrer dans l'hex de l'embuscade. On lance le dé qui donne un 2; 5 est ajouté au jet qui fait 7. Un résultat de 7 indique qu'il n'y a pas d'effets supplémentaires à l'embuscade et le détachement est retiré (de la NATO Player Record) pour 3 tours de jeu. Si le jet de dé avait été de 3 ou plus (auquel on ajoute le +5), l'unité Truck aurait subit 1 Hit de dégât ainsi que sa cargaison.*

La mission LRRP se déroule dans l'hex d'une base aérienne ennemie. Si une mission Strike Bombardement (attaque de bombardement) est lancée contre l'hex de la base ennemie, la capacité de Bombardement de chaque unité aérienne (ou navale) qui attaque l'hex est augmentée de 3 pour le restant du tour de jeu, en plus des autres modificateurs dus au terrain ou à la formation. A la fin du tour de jeu, le détachement LRRP est retiré (de la NATO Player Record), indiquant que le détachement a été utilisé durant le tour. Durant un Assault Segment, le joueur NATO annonce un RAID, avec 3 de ces 6 détachements qui n'ont pas été encore utilisés, contre un hex de base aérienne (avec des unités aériennes sur sa Air Display) contenant aussi une unité Truck. En premier, le joueur adverse lance un dé. La capacité Air Defense de la petite base aérienne est de 1 (2 moins 1 à cause des opérations clandestines). Si le jet de dé est 1, alors le Raid est terminé et 1 détachement est retiré définitivement (de la NATO Player Record). Si le jet de dé est supérieur à 1, alors le joueur NATO lance un dé et ajoute 3 (le modificateur pour une base aérienne; le plus avantageux selon l'unité qui est ciblée). Le résultat du dé est 5, qui devient 8. Le joueur attaquant avec son détachement Raid, peut infliger 3 Hits à n'importe quelles unités ou installation se trouvant dans l'hex. Le joueur NATO décide de faire subir les 3 Hits à la petite base aérienne, ce qui est insuffisant pour la mettre «out of operations»; cela signifie aussi que ces 3 Hits doivent aussi être répartis entre les unités aériennes se trouvant sur le Air Display. Le Truck n'est pas affecté. Les 3 détachements Raid sont immédiatement retirés (de la NATO Player Record) pour 3 tours de jeu.

7.13 Zones of Control (zones de contrôle)

Selon sa taille, son type, sa formation, et le fait d'occuper ou non un hex de ville, une unité peut exercer une zone de contrôle de type Locking (rigide), Fluid (fluide) ou pas de zone de contrôle du tout. Une zone de contrôle consiste aux hexes adjacents à l'unité dans lesquelles l'unité pourrait entrer. Le type de zone de contrôle qu'une unité exerce dépend de son type et de sa formation
(voir Formation Effect Table, Chart/Tables 16)

EFFECTS OF LOCKING ZONE OF CONTROL (effets d'une zone de contrôle rigide)
N'importe quelle unité entrant dans un hex de zone de contrôle rigide ennemie doit immédiatement stopper son mouvement. Une unité blindée/mécanisée (armor/mech) peut quitter n'importe quel hex zone de contrôle rigide ennemi au début de son propre Movement Segment. Tous les autres types d'unité peuvent quitter de tel hex à l'exception d'un hex contrôlé par une unité blindée/mécanisée (armor/mech) ennemie. De tel hex ne peut être quitté qu'en effectuant une retraite durant le Movement Segment de l'unité.

EFFECTS OF FLUID ZONE OF CONTROL (effets d'une zone de contrôle fluide)
N'importe quelle unité qui quitte une zone de contrôle fluide doit dépenser 1 point de mouvement supplémentaire.

GENERAL ZONE OF CONTROL EFFECTS (effets d'une zone de contrôle)
Une unité peut battre en retraite depuis une zone de contrôle fluide et peut battre en retraite vers des zones de contrôle fluides en subissant un Hit de dégât par zone de contrôle fluide traversée. Une unité ne peut jamais battre en retraite dans une zone de contrôle rigide.
Une ligne de ravitaillement ne peut jamais être tracée à travers des hexes sous zone de contrôle ennemie. La présence d'unité amie dans ces hexes annule la zone de contrôle ennemie.
Les unités aériennes d'une base aérienne se trouvant dans une zone de contrôle ennemie ne peuvent pas effectuer de sorties.
Sans se soucier du type de zone de contrôle qu'une unité exerce, les lignes «city» (ville) de la table Formation Effects Table, déterminent le type de zone de contrôle qu'une unité exerce, selon qu'elle se trouve dedans ou dehors d'un hex de ville.

WITHDRAWAL (retraite)
Le seul moyen pour une unité non-armor (non-blindée) de quitter une zone de contrôle rigide qu'exerce une unités blindée (armor) ennemie est de suivre la procédure de retraite. Une unité amie peut tenter de battre en retraite uniquement durant le Movement Segment approprié.
(voir Withdrawal Example, Chart/Tables 10)

WITHDRAWAL PROCEDURE (procédure de retraite)
Avant de tenter une retraite, l'unité subit 1 Hit de dégât. On soustrait la valeur totale Combat Strength (capacité de combat) de ou des unités qui battent en retraite du Combat Strength de la valeur totale de ou des unités qui exercent la zone de contrôle rigide. Il est à noter que le Hit infligé obligatoirement peut diminuer la valeur de Combat des unités battant en retraite. On lance un dé. Si le résultat du jet de dé est égal ou plus grand que la différence de Combat Strength, l'unité peut battre en retraite de 1 hex. Les unités exerçant la zone de de contrôle peuvent, si le joueur le désire, avancer dans l'hex qui vient d'être libéré, sans dépenser de point de mouvement, ni changer de formation. Si le jet de dé est inférieur, les unités ne peuvent pas battre en retraite.
(*) Il est à noter que si la différence de Combat Strength est de 0 ou inférieur à 0, la retraite peut être faite sans lancer de dé, mais 1 Hit de dégât est quand même appliqué.

8.0 Supply (ravitaillement)

Chaque unité doit être ravitaillée en munitions, nourriture, pièces de détachées, carburant et autres consommables – représentés dans le jeu par des Supply Points (points de ravitaillement) - afin d'opérer normalement. Les règles de ravitaillement sont là pour refléter la manière par laquelle le ravitaillement est amené aux unités de combat ainsi que pour indiquer les effets du manque de ravitaillement.

8.1 (*) Supply Networks (réseaux de ravitaillement)

Chaque scénario détaille le nombre de points de ravitaillement disponibles initialement pour chaque pays, ainsi que le nombre de points de ravitaillement qui deviendront disponibles pour chaque pays durant les tours de jeu de guerre. Les points de ravitaillement sont enregistrés sur la piste Supply Points/Game-Turn Record Track de la carte. Il est à noter que les pays ne reçoivent pas de points de ravitaillement en situation pré-guerre.
Si l'URSS a plus de 100 points de ravitaillement, retournez son marqueur Supply Tracks sur la face «+100», et utilisez cette face du marqueur durant le jeu. Il est peu probable qu'une nation accumule autant de points de ravitaillement mais si cela devait être le cas, enregistrez ces points de ravitaillement sur la fiche Record Player du joueur.

(*) SUPPLY SOURCES (sources de ravitaillement)
Les points de ravitaillement disponibles sont enregistrés sur les sources de ravitaillement où ils sont déposés. Chaque pays dispose d'une ou de plusieurs sources de ravitaillement (Supply Sources). Pour être fonctionnelle, une source de ravitaillement ne doit pas être encerclée d'unités ennemies ou de leurs zones de contrôle et la source de ravitaillement doit avoir des points de ravitaillement disponibles sur la piste Supply Point track.

- **Turquie, Grèce et Bulgarie:** Chaque city (ville), pas town, dans ces pays, est une source de ravitaillement. Chaque pays possède son propre marqueur de source ravitaillement qui est placé sur la piste Supply Point track, afin de représenter un pool de points de ravitaillement que les sources de ravitaillement du pays peuvent utiliser. Si toutes les city (villes) d'un pays sont capturées, tous les points du pays, restant sur la piste Supply Point Track, sont perdus. Si une city (ville) est reprise par la suite, le pays recommence à accumuler des nouveaux points de ravitaillement. La Grèce et la Turquie ne peuvent prendre des points de ravitaillement depuis les sources de l'autre pays. Elles prennent des points de ravitaillement uniquement depuis leur propre réserve nationale ou depuis une source de ravitaillement NATO. La Bulgarie prend ses points de ravitaillement de sa propre réserve nationale mais aussi depuis des sources de ravitaillement de l'URSS.
- **L'URSS:** Chaque hex de port en Union soviétique (sur la carte Strategic) est une source de ravitaillement pour les unités de l'URSS et de la Bulgarie. Le marqueur de points de ravitaillement de l'URSS est placé sur la piste Supply Point Track pour représenter un pool de points de ravitaillement que chaque source de ravitaillement soviétique peut utiliser. Chaque unité soviétique qui se trouve, sur la carte Strategic dans l'hex d'une installation alliée du Pacte de Varsovie, possède automatiquement une ligne de ravitaillement vers le pool de ravitaillement de l'URSS.
- **(*) Tous les autres pays NATO:** L'hex de Naples, sur la carte Strategic, est la source de ravitaillement de toutes les unités NATO (US, British, NATO, grecques et turques). Le marqueur de points de ravitaillement NATO est placé sur la piste Supply Point Track pour représenter un pool de points de ravitaillement que chaque source de ravitaillement NATO peut utiliser. Un chemin de 20 hexes maximum (hexes de mer non-minés ou hexes côtiers), sur la carte Strategic (ou l'équivalent sur la carte Operational) doit être tracé depuis Naples vers n'importe quel hex côtier (non-miné) pour former une ligne de ravitaillement. Le réseau pourra être poursuivi normalement depuis l'hex côtier, si celui-ci est un hex de port occupé par un dépôt de ravitaillement (Supply Depot); autrement, seul l'hex côtier est considéré comme ravitaillé. La ligne de ravitaillement ne peut pas passer à travers un hex occupé ou à distance de détection d'une unité navale ennemie.

(*) SUPLY LINES (lignes de ravitaillement)
Les points de ravitaillement peuvent être utilisés par des unités du même camp directement depuis des sources de ravitaillement de la même nationalité ou des sources de ravitaillement de leurs alliés, le long d'une ligne de ravitaillement valide. Une ligne de ravitaillement valide est un chemin d'hexes Operational, tracé depuis une unité vers une source de ravitaillement fonctionnelle, qui pourrait être traversé durant un déplacement d'une hypothétique unité blindée (armor) en formation Movement to Contact (mouvement au contact), possédant une capacité de mouvement de 20 (sans unités du génie).
Une ligne de ravitaillement peut être tracée depuis une source de ravitaillement qui est un port, le long d'un chemin de 4 hexes Strategic (ou 40 hexes Operational) non-minés, de mer ou de côtes, vers le dépôt de ravitaillement d'un hex côtier. Cette ligne de ravitaillement ne peut passer à travers des hexes occupés par des unités ennemies, ni dans des hexes à portée de détection de surface (Surface Detection Range) de l'ennemi. Il est à noter que la source de ravitaillement de Naples peut être longue de 20 hexes Strategic. Une ligne de ravitaillement ne peut jamais être tracée dans un hex contrôlé par l'ennemi. La présence d'une unité amie dans cet hex annule cette contrainte.
Une ligne de ravitaillement peut être étendue en utilisant des dépôts de ravitaillement (Supply Depots) du même camp.
(voir Supply Example, Chart/Tables 3)

SUPPLY DEPOTS (dépôts de ravitaillement)
Un dépôt de ravitaillement est une station relai pour la distribution des points de ravitaillement. Tant qu'un dépôt de ravitaillement peut tracer une ligne de ravitaillement valide (juste comme une unité) vers une source de ravitaillement, toutes les unités peuvent tracer leurs lignes de ravitaillement vers ce dépôt. En utilisant cette méthode, une chaîne de dépôts de ravitaillement peut allonger la distance jusqu'à la source de ravitaillement.
Un dépôt de ravitaillement ne peut pas battre en retraite. Si une unité terrestre ennemie (autres que des forces spéciales en opérations spéciales) pénètre dans un hex contenant un dépôt de ravitaillement, le dépôt est immédiatement éliminé. Un dépôt de ravitaillement qui a subit 3 Hits ou plus, lors d'un bombardement ou d'action des forces spéciales, est immédiatement éliminé. Un dépôt qui a subit 2 Hits ou moins de dégât, verra ces Hits automatiquement retirés durant le End Stage.
Les dépôts de ravitaillement ne possèdent pas de capacité de mouvement et doivent être transportés pour être déplacés. Durant chaque Action Stage, ou durant le End Stage, un dépôt de ravitaillement peut être étendu pour produire 4 points de ravitaillement, pour le même camp, pour chaque action nécessitant la dépense de points de ravitaillement (à l'exception des réparations). Ces points de ravitaillement doivent être utilisés immédiatement et si ce n'est pas le cas, ils sont perdus.
Un dépôt de ravitaillement est créé par une nation, durant le End Stage, en dépensant 4 points de ravitaillement, et en plaçant le dépôt sur une source de ravitaillement fonctionnelle. Un dépôt placé sur une source de ravitaillement fonctionnelle, peut rendre à cette source les 4 points de ravitaillement, si il y reste durant le End Stage. Les 4 points rendus seront reportés sur la piste Supply Track.

(*) Il est à noter que toutes les unités NATO (Grèce, Turquie, US, British et NATO) utilisent les dépôts de ravitaillement NATO, et toutes les unités du Pacte de Varsovie (URSS et Bulgarie), utilisent ceux du Pacte de Varsovie. Un dépôt d'un camp peut être utilisé par n'importe quelle unité de ce camp pour tracer une ligne de ravitaillement, et de ce fait, plusieurs chemins d'unités amies peuvent être tracés vers le même dépôt de ravitaillement. Il est à noter que durant le scénario 4 (Greco-Turkish War), les 2 camps utilisent des marqueurs différents pour leurs dépôts de ravitaillement (NATO pour les Grecs et Pacte de Varsovie pour les Turques); dans ce scénario, les 2 camps doivent mettre en place leur propre réseau de ravitaillement et ne peuvent utiliser les dépôts de l'autre camp.

DEPOT EXPENDITURE EXAMPLE (exemple de dépense d'un dépôt): *Si une division blindée soviétique est incapable de prendre des points de ravitaillement depuis un réseau de ravitaillement fonctionnel, mais qu'elle se trouve à moins de 20 points de mouvement d'un dépôt des forces du Pacte de Varsovie, alors elle peut utiliser des points de ravitaillement depuis ce dépôt pour exécuter un combat ou éviter le Hit obligatoire qu'elle recevrait si elle était non-ravitaillée (Out of Supply) durant le End Stage. Si l'unité soviétique dépense les points du dépôt pour des raisons de combat, elle doit se trouver en formation Movement to Contact (mouvement au contact) ou en formation Travel (déplacement), car toutes les autres formations qui permettent la déclaration d'un combat demande plus de 4 points de ravitaillement pour une division blindée (armored). La même chose serait vraie, durant le End Stage, si l'unité se serait trouvée dans une formation autre que Movement to Contact (mouvement au contact) ou Travel (déplacement). La division soviétique serait non-ravitaillée (Out Of Supply) et donc forcée de subir 1 Hit de dégât. Aucune unité ne peut jamais subir 1 Hit de pénalité si cela devait l'éliminer.*

8.2 Ground Unit Supply (ravitaillement d'une unité terrestre)

Le statut de ravitaillement de chaque unité terrestre est déterminé individuellement durant le End Stage de chaque tour de jeu. A ce moment, un nombre suffisant de points de ravitaillement doit être disponible (et ils ne seront pas dépensés) depuis une source de ravitaillement, nombre de points déterminé comme si l'unité était engagée dans un combat dans sa formation en cours. Il est à noter que les même points de ravitaillement peuvent être utilisés pour déterminer le statut de n'importe quelle unité (on n'additionne pas les points de ravitaillement nécessaires à toutes les unités). De plus, le statut de ravitaillement d'une unité est déterminé durant le Assault Segment, immédiatement avant la résolution de n'importe quel combat déclaré dans lequel l'unité est engagée, comme attaquant ou comme défenseur. Dans ce cas, l'unité doit dépenser ses points de ravitaillement immédiatement après la résolution du combat (et selon sa formation).
(Voir Supply Example, Chart/Tables 3)

HOW GROUND UNITS ARE SUPPLIED (comment les unités terrestres sont ravitaillées)
Pour être ravitaillée, une unité terrestre doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement valide vers un dépôt de ravitaillement ou vers une source de ravitaillement fonctionnelle du même camp que l'unité. En traçant une ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement fonctionnelle, une unité peut prendre des points de ravitaillement depuis cette source. Les lignes de ravitaillement tracées vers un dépôt de ravitaillement peuvent varier selon le statut du dépôt.

- Si le dépôt de ravitaillement peut, durant le tour, tracer une ligne de ravitaillement valide vers une source de ravitaillement fonctionnelle de la même nationalité ou du même camp, le dépôt est un dépôt de ravitaillement fonctionnel. Si le dépôt de ravitaillement peut tracer une ligne de ravitaillement valide vers un dépôt de ravitaillement fonctionnel du même camp, le dépôt est un dépôt de ravitaillement fonctionnel. Un ligne de ravitaillement valide vers un dépôt de ravitaillement permet à une unité terrestre de lui prendre des points de ravitaillement, comme si elle le faisait directement depuis une source de ravitaillement.
- Si le dépôt de ravitaillement ne peut pas, durant le tour, tracer une ligne de ravitaillement valide vers une source de ravitaillement fonctionnelle ou vers un dépôt de ravitaillement fonctionnel, le dépôt de ravitaillement est un dépôt de ravitaillement isolé. Une unité du même camp peut prendre 4 points de ravitaillement d'un dépôt isolé, vers lequel elle peut tracer une route de ravitaillement, mais dans ce cas, le dépôt est immédiatement retiré de la carte. Les 4 points de ravitaillement doivent être utilisés immédiatement; si moins de 4 points peuvent être utilisés, le surplus de points est perdu.

EFFECTS OF BEING OUT OF SUPPLY (effets d'être non-ravitaillé)
Toute unité qui ne peut pas prendre suffisamment de points de ravitaillement à l'instant où son statut de ravitaillement est déterminé, est considérée non-ravitaillée. Une unité terrestre non-ravitaillée subit les effets suivants:

- La capacité de combat de l'unité (Combat Strength) est divisée par 2 (arrondi supérieur). Cela ne signifie pas que l'on retourne le pion; cela signifie que sa capacité de combat actuelle imprimée sera divisée si elle doit être employée de quelle façon que ce soit.
- L'unité ne peut déclarer de combat.
- L'unité ne peut être réparée.
- Durant le End Stage, l'unité subit 1 Hit (le Hit n'est pas infligé si cela doit éliminer l'unité).

8.3 Naval Supply (ravitaillement naval)

Chaque unité navale du jeu transporte assez de ravitaillement pour la durée du jeu pour ne pas avoir besoin d'en prendre d'avantage, à l'exception de ses missiles SSM. Chaque unité navale qui possède une capacité SSM, est limitée quant au nombre de fois qu'elle peut utiliser sa capacité SSM sans ravitaillement de ses missiles. Ces restrictions, ainsi que le ré-approvisionnement, sont décrits dans la partie Missile Depletion et Missile Replenishment.
(voir Naval Unit Supply, 22L-0)

8.4 Air Supply (ravitaillement aérien)

Les unités aériennes sont exemptes de ravitaillement. Cependant, les bases aériennes doivent être connectées à un réseau de ravitaillement, comme pour une unité terrestre. Pour lancer des missions aériennes, la base aérienne doit dépenser des points de ravitaillement. Pour lancer une mission Strike (attaque), la base doit dépenser 2 points de ravitaillement par unités aériennes; pour lancer tout autre type de mission, une base doit dépenser 1 point de ravitaillement; si les points de ravitaillement ne sont pas disponibles pour la base, la mission ne peut pas être lancée.

8.5 Special Supply Rules (règles spéciales de ravitaillement)

- Le nombre de marqueurs de dépôt de ravitaillement fourni dans le jeu n’est pas la limite absolue. Les joueurs peuvent créer leur propres marqueurs si nécessaire.
- Une unité ne peut pas entrer ni sortir de la carte Strategic si elle n’est pas ravitaillée dans l’hex de sortie et dans l’hex d’entrée.
- Les unités EWDA ne dépensent jamais de points de ravitaillement.
- Les unités aériennes d’Israël n’utilisent pas de ravitaillement.
- Les unités aériennes C-5 et Il-76 n’utilisent pas de ravitaillement.

9.0 Movement (mouvement)

Une unité se déplace à travers les hexes sur la carte. Il y a 2 cartes dans *Aegean Strike* et quand les unités transitent d'une carte à l'autre une procédure spéciale, basée sur le type de l'unité (aérienne, terrestres ou navale), est instaurée.

9.1 Inter-Map Movement (mouvement inter-carte)

N'importe quelle unité terrestre sur la carte Strategic peut se déplacer de 1 hex Strategic par tour de jeu.
Une unité terrestre qui commence un tour de jeu dans un hex de transition de la carte Strategic (Strategic Map Transitional Hex) peut entrer dans n'importe quel hex de bordure, sur la carte Operational, qui se trouve à l'intérieur de la Strategic Grid correspondant sur la carte Operational, en dépensant le nombre de points requis pour entrer dans l'hex de la carte Operational.
Exemple: *Une division blindée soviétique, en mode Frontline, appartenant au joueur qui a l'initiative, commence un tour de jeu dans l'hex Strategic AX-01. Durant le First Initiative Segment, la division blindée dépense sa capacité totale de points mouvement pour entrer dans l'hex de transition AW-01. Durant le First Initiative Segment du tour suivant, l'unité (en formation Movement to Contact et toujours en mode Frontline) entre dans l'hex Operational 3501 en dépensant 2 points de mouvement; l'unité peut dépenser le reste de ses points de mouvement dans ce segment. Il est à noter que dans cet exemple, l'unité aurait pu entrer dans les hexes suivants de la carte Operational: 2901, 3101 et 3301.*

Une unité terrestre qui commence un tour de jeu dans un hex Operational, peut entrer dans n'importe quel hex de transition correspondant à l'hex de la grille stratégique (Strategic Grid Hex) depuis lequel elle va quitter la carte Operational; le coût en points de mouvement est égal au coût nécessaire pour entrer dans un hex identique à celui qu'elle quitte.
Exemple: *Une division mécanisée appartenant au joueur qui à l'initiative, commence un tour de jeu dans l'hex Operational 3303 en mode Frontline. Durant le First Initiative Segment, l'unité mécanisée (capacité de mouvement de 8, en formation Movement to Contact) dépense 4 points de mouvement pour entrer dans les hexes Operational 3302 et 3301. L'unité dépense 2 points de mouvement supplémentaires (le coût que lui coûterait pour entrer à nouveau dans l'hex 3301) pour entrer dans l'hex de transition AW-01. Le mouvement de l'unité est terminé pour le tour de jeu.*

Une unité aérienne ou navale sur la carte Strategic doit dépenser 1 point de mouvement Strategic pour entrer dans un hex Strategic (la capacité de mouvement des unités aériennes et navales est exprimée en points de mouvement Strategic sur les pions; 1 point de mouvement Strategic est l'équivalent à 10 points de mouvement Operational). Une unité aérienne ou navale peut quitter un hex de transition et entrer dans un hex sur la carte Operational (à l'intérieur de l'hex Strategic Grid correspondant) en dépensant 5 points de mouvement Operational – ou quitter un hex Operational de bord de la carte pour entrer dans un hex de transition (correspondant à l'hex Strategic Grid de la carte Operational qu'elle quitte) en dépensant 5 points de mouvement Operational.

Exemple: *Une unité A-6 (6 points de mouvement Strategic), basée sur un porte-avions, effectue une sortie depuis le porte-avions dans l'hex Strategic AX-07 et dépense 10 points Operational (1 point de mouvement Strategic) pour entrer dans l'hex Strategic AX-06, 10 points supplémentaires pour entrer dans l'hex de transition AW-05 (pour un total de 20 points Operational ou 2 points Strategic), puis encore 5 points supplémentaires (total 25) pour entrer dans l'hex Operational 3633. Elle dépense encore 5 points (total 30) pour se déplacer sur la carte Operational dans les hexes 3632, 3631, 3630, 3629 et 3628, d'où l'unité lance une attaque par Bombardement (en ne dépensant pas de point de mouvement supplémentaire). Sur le chemin du retour, elle dépense 5 points (total 35) de mouvement Operational pour traverser les hexes 3629, 3639, 3631, 3632 et 3633, 5 points de plus (total 40) pour entrer dans l'hex de transition AW-01, 10 points Operational de plus (total 50) pour entrer dans l'hex Strategic AX-06 et les derniers 10 points Operational (total 60, ou 6 Strategic) pour entrer dans l'hex AX-07, où elle se pose (pas de coût supplémentaire) sur son porte-avions.*
(voir Enter-Map Example, Chart/Tables 4)

9.2 Ground Unit Movement (mouvement d'unité terrestre)

OPERATIONAL MAP (carte opérationnelle)
Chaque unité terrestre possède une capacité de mouvement, exprimée en points de mouvement hexes Operational, imprimée sur le pion. Une unité utilise ses points de mouvement, pour entrer dans un hex en dépensant le coût du terrain, pour changer de formation et pour charger ou pour décharger (uniquement les Trucks – camions). Chaque formation possède un multiplicateur de terrain. Quand une unité entre dans un hex, le coût pour y entrer est le coût du terrain indiqué sur la table Terrain Effects Charts, multiplié par le multiplicateur de terrain. De plus, les unités quittant des zones de contrôle fluides doivent dépenser un coût supplémentaire; les unités doivent aussi dépenser des points supplémentaires, à ceux déjà dépensés, pour enter dans un hex interdit. Les coûts pour les zones de contrôle et les hexes interdits n'ont pas de multiplicateur.
Aucune unité terrestre ne peut dépenser des points de mouvement pour se déplacer plus d'une fois dans un tour de jeu. Une unité terrestre peut dépenser des points de mouvement durant n'importe quelle phase mouvement qui est appropriée à son mode et selon qu'il s'agisse du joueur qui à l'initiative ou du joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player). Une unité terrestre ne dépense aucun point de mouvement pour déclarer un combat, pour effectuer une retraite ou une poursuite. Une unité doit posséder assez de points de mouvement pour sortir ou entrer dans un hex. Il y a des circonstances dans lesquelles une unité est totalement incapable de se déplacer, mais elle peut changer de formation.
(voir Formation and Movement Example, Chart/Tables 4)

STRATEGIC MAP (carte stratégique)
Quand une unité terrestre se déplace sur la carte Strategic, elle peut se déplacer de 1 hex Strategic par tour de jeu. Il n'y a pas d'autre coût de déplacement, pas de zone de contrôle, pas d'interdiction, rien qui puisse interférer son mouvement de 1 hex.
(*) Il est à noter qu'une unité peut entrer dans un hex Strategic qui est occupé par une unité ennemie (aérienne, navale ou terrestre).

TRANSITING BETWEEN MAPS (transitions entre les cartes)
Quand une unité terrestre entre dans un hex de transition, elle peut, durant le prochain Movement Segment approprié, entrer sur la carte Operational. Une unité entrant sur la carte Operational est placée sur l'hex de bordure, où elle dépense les points de mouvement Operational nécessaires selon sa formation et le type de terrain de l'hex Operational dans lequel elle entre. Une unité terrestre ne peut pas entrer dans un hex Strategic en traversant un hex de mer ou en traversant la mer sur des îles. L'hex d'entrée doit être un hex

Operational qui se trouve dans la Strategic Grid correspondant à l'hex de transition que l'unité quitte. L'hex Operational de bordure peut être entièrement ou partiellement à l'intérieur de l'hex Strategic Grid.
Si l'hex d'entrée est occupé, un combat hors carte (off-map) se déroule durant la First Combat Phase (1ère phase de combat) ou la Third Combat Phase (3ème phase de combat) qui est approprié à l'unité entrante. L'unité entrante, en tant qu'attaquant, peut utiliser n'importe quelle formation autorisée. Si le combat force l'unité en défense dans l'hex Operational à se déplacer (ou si elle est détruite), l'unité peut entrer sur la carte en effectuant une poursuite. Si l'attaque n'est pas un succès, ou que l'unité ennemie absorbe des Hits et reste en place dans l'hex Operational, alors le combat est terminé et l'unité pourra tenter d'entrer sur la carte Operational lors du prochain tour de jeu.
Quand une unité terrestre de déplace d'un hex Operational vers la carte Strategic, l'unité se déplace depuis l'hex de bordure et dépense le coût nécessaire égal au coût qu'elle devrait dépenser pour entrer à nouveau dans l'hex qu'elle quitte. L'unité est alors placée dans l'hex de transition correspondant à l'hex de la Strategic Grid qu'elle quitte.
Une unité ne peut jamais battre en retraite au-delà de la carte Operational mais doit au contraire recevoir les Hits de dégât dus au combat si elle n'a pas d'autre option.
Une unité peut transiter d'une carte à l'autre uniquement si elle est ravitaillée dans les deux hexes (d'entrée et de sortie).

9.3 Stacking (empilement)

Le terme stacking (empilement) est employé lorsque 2 unités ou plus occupent le même hex à la conclusion de n'importe quel déplacement d'unité (les limites de stacking ne s'appliquent pas pour les unités navales et aériennes). A la fin de n'importe quel mouvement d'une unité, il ne peut jamais y avoir plus de 5 brigades (ou leur équivalent) dans un hex Operational. Il n'y a pas de restrictions au stacking sur la carte stratégique.
Il est à noter qu'il n'y a pas de restrictions pour les unités aériennes et navales dans le même hex; une unité navale peut être en mode In Port uniquement dans un port ami.

- Une division est l'équivalent de 3 brigades.
- Un régiment est l'équivalent de 1 brigade.
- Les dépôts de ravitaillement, les unités aériennes, les unités navales, les bases aériennes et les bataillons ne sont jamais pris en compte pour les restrictions de stacking.
- Les HQ et les Trucks (camions) ne sont pas pris en compte pour les limites de stacking. A l'exception qu'une seule unité de ce type (HQ ou Truck) ne peut occuper un hex Operational à la fin de son mouvement.

9.4 Interdiction

L'interdiction est une mission Offensive d'attaque aérienne. Une unité aérienne qui a pénétré jusqu'à sa cible dans une mission d'Interdiction, attaque l'hex pour tenter de l'interdire. L'hex ne peut pas être déjà interdit et il ne peut pas y avoir déjà une unité terrestre dans l'hex. Si aucune défense anti-aérienne terrestre, ni d'intercepteurs, n'attaquent l'unité aérienne dans l'hex cible, alors l'hex est automatiquement interdit. Si l'unité aérienne est attaquée, par la défense anti-aérienne terrestre ou par un intercepteur, dans l'hex cible, alors un dé est lancé et le résultat doit être égal ou inférieur à la capacité de Bombardement de l'unité aérienne (sans modificateurs de terrain) pour que l'hex soit interdit. Une unité aérienne qui subirait des Hits de dégât, avant ou pendant sa tentative d'interdiction, doit abandonner sa mission et la tentative d'interdiction échoue.
(*) Si la tentative d'interdiction est un succès, on place un marqueur «2» standard sur l'hex pour indiquer qu'il est interdit. Cela coûte 2 points de mouvement supplémentaires à une unité terrestre, autre qu'une unité du génie (ou un stack contenant une unité du génie), pour entrer dans un hex interdit. Le marqueur est retiré dès qu'une unité terrestre est entrée dans l'hex interdit.
Une unité peut battre en retraite dans un hex interdit, mais ne peut pas aller plus loin, qu'elle soit ou pas avec une unité du génie. Les unité aéromobile (Airmobile) ne peuvent être déposées dans un hex interdit; les unités de parachutistes ou amphibies peuvent atterrir dans un hex interdit, mais ne peuvent pas se déplacer durant le tour en cours; le marqueur est retiré. Le marqueur reste dans l'hex jusqu'à ce qu'une unité terrestre y pénètre.
(voir Bombardement Strike, 17R-9)
Exemple d'interdiction: *Une unité US F-15, en mission d'attaque (Strike), vole vers l'hex Operational 2207 avec l'intention de l'interdire. Quand le F-15 arrive dans l'hex, il est intercepté par une unités aérienne ennemie MiG-23. Si le MiG-23 inflige 1 Hit de dégât au F-15, alors ce dernier abandonnera automatiquement sa mission et échouera dans sa tentative d'interdiction. Si le MiG-23 ne réussit pas à infliger 1 Hit de dégât au F-15, alors le dé est lancé; si le jet de dé est égal ou inférieur à la capacité de Bombardement du F-15, le F-15 interdit l'hex et un marqueur «2» est placé sur l'hex. Si le jet de dé est supérieur, aucun marqueur n'est placé sur l'hex. Le F-15 a terminé sa mission est rentre dans une base amie. Si aucune unité ennemie n'avait engagé le F-15, la mission d'interdiction aurai alors été automatiquement un succès, sans avoir à lancer de dé.*

9.5 Air Unit Movement (mouvement d'unité aérienne)

Chaque unité aérienne possède une capacité de mouvement exprimée en hex Strategic. Sa capacité de mouvement sur la carte Operational est 10 fois plus que ce qui est marqué sur son pion (1 point Strategic = 10 points Operational). Une unité aérienne peut dépenser tous ses points de mouvement pour se déplacer, selon son mode, durant n'importe quel Action Stage, qu'elle appartiennent au joueur qui a l'initiative ou au joueur inactif, pour autant qu'elle réunisse toutes les conditions pour effectuer la mission qui lui a été confiée.
Un joueur peut effectuer des sorties avec ses unités aériennes depuis une base aérienne à la fois, et peut déplacer jusqu'à 3 unités aériennes à la fois dans un stack. Aucune autre unité aérienne ne peut effectuer de sortie tant que d'autres unités amies n'ont pas terminé leur mission (mais n'ayant pas encore nécessairement atterri); ainsi, si un intercepteur a terminé sa mission, une autre mission aérienne peut être lancée pendant que l'intercepteur retourne à sa base. Les unités aériennes sont déplacées sur la carte en montrant le côté silhouette du pion, et ne sont retournées, pour indiquer leur potentiel de combat, uniquement lorsqu'elles sont impliquées dans un combat.
Une unité aérienne dépense 1 point de mouvement Strategic pour chaque hex Strategic traversé et 1/10 (un dixième) de point de mouvement Strategic par hex traversés sur la carte Operational.
Une unité aérienne qui a dépensé tous ses points de mouvement et qui ne se trouve pas dans une base aérienne amie, est éliminée.
Le fait de sortir (décoller) ou d'atterrir, ne dépense pas de point de mouvement.

9.6 Naval Unit Movement (mouvement d'une unité navale)

Les unités navales sont déplacées sur la carte en montant le côté silhouette du pion et ne sont retournées que pour effectuer un combat ou pour indiquer que l'unité s'est déplacée durant le tour de jeu en cours. Durant le Assignment Stage, toutes les unités navales sont retournées sur leur côté silhouette.
Chaque unité navale a sa capacité de mouvement, exprimée en hex Strategic, imprimée sur le pion. L'unité peut dépenser ses points de mouvement pour se déplacer durant un Action Stage. Aucune unité navale ne peut se déplacer plus de une fois par tour de jeu.
Une unité navale dépense 1 point de mouvement Strategic pour chaque hex Strategic traversé et 1/10 (un dixième) de point de mouvement Strategic par hex traversé sur la carte Operational. La capacité de mouvement sur la carte Operational d'une unité navale est 10 fois celle qui est imprimée sur le pion.
Les unités navales qui commencent une Movement Phase dans le même hex, peuvent être déplacées ensemble, en respectant la plus faible capacité de mouvement des unités dans du stack.
La capacité de mouvement d'une unité navale est réduite si l'unité exécute une opération de combat, tel que le mouillage de mines, le nettoyage de mines, le Bombardement, une attaque ASM ou une attaque sous-marine (Sub-Surface). Chacune de ces opérations coûte 1 point Strategic de mouvement. Il est à noter que les unités navales peuvent répéter, dans n'importe quel ordre, ces opérations aussi longtemps qu'elles possèdent assez de points de mouvement. Il ne coûte aucun point de mouvement pour tirer si l'unité est attaquée.
Le mouvement d'une unité navale peut être interrompu par une interception ennemie. Il est à noter qu'une unité navale ne dépense pas de point de mouvement pour participer à un combat qu'elle n'a pas initié.
Les unités navales transitent entre les cartes Strategic et Operational de la même manière que les unités aériennes. Les unités navales peuvent transiter entre les cartes uniquement dans des hexes de mer ou des hexes côtiers.
(voir Inter-Map Movement, 32L-1)

9.7 Amphibious Landing (débarquement amphibie)

(*) Uniquement les unités de Marine ou des forces spéciales peuvent effectuer un débarquement amphibie dans n'importe quel hex Clear (clair), Swamp (marais), Rough (accidenté), City (ville) et Town (cité), en suivant la procédure suivante:

- Une unité de transport amphibie transportant des Marine ou des forces spéciales, entre dans l'hex côtier durant un Movement Segment, en suivant les règles normales de déplacement d'unité navale, et dépense 2 points de mouvement Operational pour débarquer ses unités dans l'hex de débarquement.
- Si l'hex de débarquement n'est pas occupé par une unité terrestre ennemie, l'unité qui débarque est automatiquement considérée étant à terre et en formation Movement to Contact. A ce moment, l'unité qui débarque peut dépenser des points de mouvement pour changer de formation mais pas pour se déplacer.
- Si l'hex de débarquement est occupé par une unité terrestre ennemie, l'unité qui débarque déclare un combat et attaque l'unité ennemie (ou les unités ennemies s'il y en a plusieurs) en formation Movement to Contact lors du prochain Assault Segment. Si n'importe quelle unité en défense subit 1 Hit de dégât ou plus, elle doit battre en retraite d'un minimum de 1 hex (même si c'est une unité de support), et l'unité qui débarque (pour autant qu'elle ait survécu au combat) reste dans l'hex de débarquement. Si l'unité qui débarque n'inflige aucun Hit à l'unité en défense (aux unités en défense), l'unité doit rester à bord de l'unité de transport, et l'unité de transport est autorisée à se déplacer de 1 hex sans dépenser de point de mouvement; de plus, chaque Hit(s) infligé(s) à l'unité qui débarque est doublé.

(voir Amphibious Assault Example, Chart/Tables 10)
(*) Il est a noter qu'une unité de débarquement ne termine pas forcément son mouvement amphibie et peut débarquer plusieurs unités dans des hexes différents (selon sa capacité de transport).

SPECIAL RULES (règles spéciales)
Une unité qui effectue un débarquement est considérée comme ravitaillée durant le tour de jeu où elle a débarqué. Au début du tour suivant, elle doit tracer une route de ravitaillement valide pour être en état de ravitaillement, bien que l'unité qui l'a transportée, si elle est suffisamment grande, peut aussi transporter un dépôt de ravitaillement.
Durant n'importe quel segment, après la déclaration d'un combat, n'importe quelle unité éligible navale ou aérienne peut utiliser sa capacité de Bombardement contre des unités ennemies de trouvant dans l'hex de débarquement. Si un total de 3 Hits ou plus sont infligés par le bombardement aux unités se trouvant dans l'hex, les unités ennemies doivent battre en retraite de 1 hex après la résolution du combat déclaré par l'unité amphibie, quel que soit son résultat (si 1 Hit est infligé ou non); l'unité qui débarque est considérée comme débarquée même si elle n'a pas infligé 1 Hit durant le segment Assault actuel.

9.8 (*) Mines

Les deux joueurs ont la possibilité de mouiller et d'enlever des mines. Le joueur du Pacte de Varsovie peut poser des mines, au moyen d'unités aériennes autorisées (Tu-20 et Tu-26) ou d'unités SSN, dans n'importe quel hex côtier ou d'île sur la carte Strategic, dans le but d'empêcher tout mouvement naval dans cet hex; le joueur NATO peut poser des mines dans les détroits de la Turquie pour empêcher le mouvement des unités navales du Pacte de Varsovie. Les mines peuvent être enlevées (nettoyées) par une unité navale autorisée (l'unité MCM) qui se déplace à travers l'hex contenant la mine. Les hexes de la carte Strategic, qui se trouvent sur la carte Operational, se retrouvent minés de la même manière. Le mouillage de mines a toujours lieu sur la carte Strategic. Il est à noter que des mines peuvent être posées dans un Hex Operational, mais le marqueur sera placé sur l'hex Strategic correspondant.

MINELAYING (mouillage de mines)
Une unité navale avec des capacités de mouillage de mines peut placer 1 niveau de mine par hex dans un tour de jeu, en dépensant 1 point de mouvement Strategic par hex miné. Une unité aérienne en mode Offensive possédant des capacités de mouillage de mines, peut placer 1 niveau de mine dans un hex par sortie. Le niveau maximum de mines est de 9. Utilisez les marqueurs standards de numéro pour indiquer le niveau de mine d'un hex. **Optionnel:** les joueurs peuvent limiter la capacité de minage des SSN soviétiques à 1 niveau de mine par jeu.

(*) TURKISH STRAITS HEXES (hexes des détroits de la Turquie)
Certains hexes sur la carte Operational sont désignés comme étant des hexes des détroits de la Turquie (les détroits du Bosphore et de Dardanelles); sur la carte Strategic, il s'agit des hexes AW-03 et AX-03. Chaque hex Operational des détroits de la Turquie contient aussi une capacité de Bombardement navale de 4, qui peut être utilisée contre des unités navales ennemies dans ces hexes. Ces

hexes possèdent ces capacités de Bombardement naval jusqu'à ce qu'ils soient occupés par des unités terrestres ennemies, ou aient été attaqués par un Raid des forces spéciales Spetnatz soviétiques. Une fois qu'un hex est capturé, la capacité de Bombardement est définitivement éliminée.
De plus, aussi longtemps qu'un hex des détroits de la Turquie sur la carte Operational est sous contrôle NATO durant un tour de jeu, le joueur NATO peut, durant la Movement Phase du Third Action Segment (3ème Action Segment), soit placer 2 niveaux de mines sur un des deux hex de la carte Strategic, ou 1 niveau de mine dans les 2 hexes de la carte Strategic.

EFFECTS OF MINES (effets des mines)
N'importe quelle unité navale de surface qui entre dans un hex miné de la carte Strategic doit immédiatement lancer un dé et utiliser le niveau de mine de l'hex comme force d'attaque (Attack Strength), et résoudre un combat naval (sans utiliser ses capacités ECM pour en réduire les effets) sur la piste Naval/Air Combat Resolution Track de façon normale. Un sous-marin entrant dans un hex de mines effectue la même procédure; cependant, la force d'attaque de la mine est considérée être la moitié (arrondi supérieur) de la valeur de mine de l'hex.
Si l'attaque de mine se passe sur la carte Operational, l'unité navale est attaquée dans le premier hex Operational entré correspondant à l'hex Strategic approprié.

MINESWEEPING (nettoyage de mines)
L'unité navale MCM peut nettoyer un niveau de mine par hex et par tour de jeu, en dépensant 1 point de mouvement Strategic. L'unité MCM doit toujours subir une attaque de mines, mais elle est considérée avoir une capacité ECM de 7, qui sera utilisée lors de ces attaques. Le nettoyage de mines sur la carte Operational peut se passer n'importe où à l'intérieur de l'hex Strategic miné.
Il est fortement recommandé, même si c'est optionnel, d'accorder à l'unité US SH-3 des capacités de déminage. Une unité SH-3 peut nettoyer 1 niveau de mine, dans un hex Strategic, par sortie.
(voir Mine-laying/sweeping, 18L-9)

Exemple de mines: *Une unité navale soviétique SSN entre dans un hex Operational qui se trouve entièrement dans l'hex Strategic AV-04. Le SSN dépense 1 point de mouvement et annonce un mouillage de mine. Un marqueur «1» est placé sur l'hex AV-04 de la carte Strategic pour indiquer que l'entier de l'hex Strategic Grid possède un niveau de mine de 1. Si l'hex AV-04 avait déjà un niveau de mine, celui-ci est augmenté de 1. Cependant, le niveau de mine ne peut jamais excéder 9. N'importe quelle unité navale (amie ou ennemie) qui entre dans un hex côtier, ou dans un hex d'île, situé entièrement dans la Strategic Grid (correspondante à l'hex AV-04) de la carte Operational, sera attaquée en y entrant. L'unité sera attaquée une seule fois, lorsqu'elle entre dans un hex à l'intérieur de la Strategic Grid ou dans l'hex Strategic. Si l'unité dans un deuxième hex Operational à l'intérieur de la Strategic Grid, elle ne subira pas de deuxième attaque de mine jusqu'à ce quelle sorte de l'hex AV-04 et y entre à nouveau.*
L'unité bulgare MCM entre dans l'hex Operational entièrement situé à l'intérieur de la Strategic Grid de l'hex AW-03 (qui contient les détroits de la Turquie) et est immédiatement attaquée par le niveau de mine courant, mais elle pourra bénéficier d'une capacité ECM de 7 pour résoudre l'attaque. Si l'unité survit à l'attaque, elle peut dépenser un point de mouvement Strategic pour enlever un niveau de mine; on ajuste le marqueur pour refléter la réduction du niveau. L'unité MCM peut réduire 1 niveau de mine par tour de jeu.

9.9 Transport
Les Trucks, les unités de transport aériennes et les unités de transport navales sont les seules unités dans le jeu qui peuvent transporter des unités terrestres et des dépôts de ravitaillement. La capacité de transport de chaque unité (bataillon, brigade ou division) est indiquée sur le pion. Pour les transports, toutes les unités terrestres de support ainsi que les dépôts de ravitaillement sont considérées chacune comme une brigade. Il est à noter qu'à chaque fois qu'une unité de transport reçoit 1 Hit de dégât, toutes les unités qu'elle transporte subissent aussi 1 Hit de dégât; si l'unité de transport est éliminée avant que les unités transportées soient déchargées, ces unités sont aussi détruites.

AIR TRANSPORT (transport aérien)
Une unité aérienne assignée au mode Offensive, peut transporter des unités terrestres ou des dépôts de ravitaillement jusqu'à sa limite de capacité de transport, en effectuant une mission Airmobile (aéromobile) ou Paradrop Transport. Les restrictions suivantes s'appliquent à toutes les missions aériennes Air Transport:

- Une unité aérienne de transport et son chargement doivent commencer la mission dans le même hex. L'unité terrestre qui doit être transportée, ne doit pas avoir dépensé de point de mouvement durant le tour de jeu en cours et doit être dans le mode approprié au segment du tour de jeu en cours. Il y a une dépense de 2 points de mouvement Operational, subie par l'unité de transport, pour charger quoi que ce soit.
- Tout ce qui est chargé par un transport aérien ne compte pas pour les limitations de stacking mais est sujet aux règles de ravitaillement.
- Une fois déposée, par n'importe quel type de transport aérien, une unité terrestre est autorisée à dépenser la moitié de sa capacité de mouvement. L'unité est toujours déposée en formation Movement to Contact, sans ce soucier de la formation qu'elle avait au moment de son chargement.

(*) AIRMOBILE TRANSPORT (transport aéromobile)

- Les unités An-24, C-130 ou Il-76 peuvent atterrir et décharger des unités dans n'importe quel hex de terrain Clear (clair) qui n'est pas occupé par une unité ennemie, ni adjacent à une unité ennemie de n'importe quel sorte. N'importe quelle unité C-130 qui se pose dans un hex ne contenant pas de base aérienne amie, doit retourner vers une base aérienne amie avant la fin du tour; une unité Il-76 doit sortir par un hex Strategic de l'URSS du côté Nord de la carte. Si l'unité ne réussit pas à le faire au End Stage, elle est éliminée.
- Les unités aériennes CH-47, CH-53, Mi-2, Mi-6 et UH-1 peuvent se poser dans n'importe quel hex Clear (clair) ou Rough (accidenté) qui n'est pas occupé par une unité ennemie, ni adjacent à une unité ennemie de n'importe quelle sorte. Chacune de ces unité qui se pose dans un hex ne contenant pas de base aérienne amie, ne pourra plus effectuer de sortie avant le prochain tour de jeu, et à ce moment, durant le First Action Stage, elle doit retourner vers une base aérienne amie. L'unité de transport peut, à ce moment, recharger l'unité qu'elle a transporté avant de rentrer vers une base amie, pour autant qu'au début de la mission, elles occupent le même hex et que l'unité terrestre soit dans le mode approprié et qu'elle n'ait pas dépensé de point de mouvement durant le tour de jeu en cours. Ce voyage de retour, chargé ou non, est considéré comme une sortie.

- L'unité aérienne C-5 peut se poser et décharger dans n'importe quelle base aérienne amie qui n'est pas adjacente à un pion ennemi de n'importe quelle sorte. L'unité C-5 doit, avant la fin du tour de jeu en cours, sortir par un hex Strategic de l'Ouest de la carte Strategic. Si l'unité ne réussit pas à le faire au End Stage, elle est éliminée.
- Aucune unité blindée (armor, self-propelled, anti-tank, armored cavalery ou mechanized), ou d'artillerie ne peut être transportée par un transport aéromobile. Seul les unités airborne (aéroportées), aimobile, marine ou les forces spéciales peuvent utiliser le transport aéromobile.
- Il y a un coût de 2 points de mouvement Operational, pour l'unité de transport, pour décharger ce qu'elle transporte.

Paradrop Transport (transport de parachutiste)
Une unité aérienne de transport peut effectuer une mission de transport de parachutistes et l'unité aérienne ne se posera pas pour décharger l'unité de parachutistes ou des forces spéciales qu'elle transporte; il n'y a donc pas de point de mouvement à dépenser pour décharger. Il n'y a pas de restrictions spéciales pour l'unité de transport effectuant un transport de parachutistes. L'unité peut être larguée mais elle doit suivre la procédure de parachutage.

Paradrop Procedure (procédure de parachutage)
(*) Le parachutage peut avoir lieu sur un hex Clear (clair) ou Rough (accidenté). Une fois que l'unité de transport est arrivée dans l'hex, on lance un dé:
1-5: Pas d'effet; le parachutage est réussi; placer l'unité dans l'hex.
6-9: 1 Hit de dégât; le parachutage est réussi ; placer l'unité dans l'hex.
0: L'unité est éliminée

Die Modifiers (modificateurs de dé):
+3 Si l'unité de transport est attaquée par la défense aérienne de l'hex de largage, qu'elle subisse des Hits de dégât ou non; si elle subit des Hits de dégât, le largage ne peut avoir lieu.
+2 Si l'hex de largage est Rough (accidenté).
-1 Si l'hex de largage est Clear (clair).
Tous les modificateurs de dé sont cumulables.

NAVAL TRANSPORT (transport naval)
(*) Une unité de transport cargo conventionnelle (Trans) peut charger et décharger uniquement dans un port. Une unité de transport amphibie (Amph) peut charger et décharger dans un port ou dans n'importe quel hex de côte de type Clear (clair), Swamp (marais), Rough (accidenté), City (ville) ou Town (cité). Pour pouvoir charger et décharger dans un port, l'unité navale de transport doit être en mode In Port. Une unité ou un dépôt de ravitaillement seront considérés comme chargés, ou déchargés, durant n'importe quel End Stage au moment où l'unité de transport navale commence un mode In Port. Le port utilisé à la fin du transport naval doit être un port ami. Il n'y a pas de coût en point de mouvement pour une unité navale Trans pour charger ou décharger quand elle est en mode In Port. Pour pouvoir charger ou décharger une unité dans un port ou dans un hex non-port autorisé, une unité Amph doit dépenser 2 points de mouvement Operational.

GROUND TRANSPORT MOVEMENT (transport terrestre)
Les unités Trucks peuvent transporter des dépôts de ravitaillement ou n'importe quelle unité de la taille d'une brigade ou moins, à l'exception des unités armor (blindées) ou d'artillerie. Les Trucks peuvent transporter des dépôts de ravitaillement et des unités de la même nationalité uniquement. Il est à noter que les unités Trucks sont toujours considérées en formation Travel pour la résolution d'attaques aériennes et pour leur mouvement.
Pour charger, une unité Truck et sa cargaison doivent commencer le Movement Segment dans le même hex, et l'unité terrestre transportée doit être en mode Frontline. L'unité Truck doit dépenser 2 points de mouvement pour charger une unité ou un dépôt.
Pour décharger, l'unité Truck doit dépenser 2 points de mouvement. Il est à noter que l'on ne peut pas utiliser un stack de 3 unités Truck pour transporter une division.

10.0 Detection (détection)

La détection est l'un des principe les plus important dans *Aegean Strike*. Il est important que les joueurs comprennent les mécanismes de la détection et les conséquences, pour l'unité, du succès ou de l'échec de la détection d'une unité navale ou aérienne ennemie. Seul les unités aériennes et navales sont sujettes à la détection; les unités terrestres sont toujours détectées. Chaque unité navale commence le jeu en étant non-détectée (Undetected). Chaque unité aérienne commence le jeu en étant non-détectée (Undetected), à l'exception des unités EWDA qui sont toujours détectées. Chaque unité non-détectée a un marqueur Undetected placé sur elle; à l'instant où l'unité est détectée, on enlève le marqueur. Pour les besoins du jeu, une unité détectée est une unité qui n'a pas de marqueur Undetected sur elle. Une fois détectée, une unité navale reste détectée pour le reste du jeu; une fois détectée, une unité aérienne reste détectée jusqu'à ce qu'elle se pose.
Il est à noter qu'un stack, d'unités aériennes ou navales se déplaçant ensembles, déclenche une tentative de détection comme une unité seule. Il est à noter aussi que toutes les unités dans un hex peuvent tenter individuellement de détecter une unité ennemie ou un stack. Une unité peut tenter une détection alors qu'elle est en mouvement.
Afin de pouvoir tenter une détection d'une unité ennemie, cette unité ennemie doit remplir les conditions suivantes:

- Elle doit se trouver dans le Detection Range (portée de détection) d'une unité amie terrestre, navale ou aérienne.
- **(*)** Durant une Movement Phase, immédiatement avant la tentative de détection, l'unité ennemie doit s'être déplacée ou doit avoir utilisé sa capacité ASM, de Bombardement, Anti-Air ou Sub-Surface (sous-marine) contre l'unité qui tente de la détecter.

Exception: *Une unité peut toujours tenter de détecter une unité ennemie qui se trouve dans le même hex, que l'unité ennemie se soit déplacée ou non, que l'unité ennemie ait attaqué ou non, du moment qu'aucune détection n'a été tentée à cette distance.*

Une unité navale ou aérienne qui n'est pas détectée, ne peut en aucun cas être attaquée par une unité ennemie, ni déclencher une tentative d'interception. La plupart des unités du jeu possèdent une capacité de détection qui est définie comme des probabilités de détection (Detection Probabilities) à diverses distances. Les capacités de détection de chaque unité sont listées dans le Range Characteristics Summary.
Exemple: *Pour trouver la capacité de détection aérienne (Air Detection) d'une unité navale de surface US (unité de surface d'action ou porte-avions), il faut se référer à la partie Surface Naval Unit/US du Range Characteristics Summary. Le long de la ligne marquée Detection:Air, il y a une série de chiffres, chaque chiffre correspondant à une distance en hexes qui est écrite en haut du tableau. Le dernier chiffre est un 1, et il se trouve dans la colonne 12 (12 hex Operational (OpHex Range) ou 1 hex Strategic (StratHex Range); ainsi, la distance maximale à laquelle une unité de surface US peut tenter de détecter une unité aérienne ennemie est de 12 hexes. Le 1 indique la chance d'une détection réussie d'une unité aérienne ennemie à 12 hexes de distance; le joueur US qui lance un dé, doit obtenir 1 pour que la détection réussisse; à 5 hexes Operational de distance, la colonne indique 7, et donc le joueur doit faire 1, 2, 3, 4, 5, 6 ou 7 pour réussir la détection.*

Les distances sur le Range Characteristics Summary sont spécifiées en hexes Operational et en hexes Strategic, et les hexes Operational sont groupés par hexes Strategic Grid. Toute unité qui a une portée de détection supérieure à 5 hexes Operational peut effectuer plusieurs tentatives de détection contre une unité ennemie, cependant, elle ne peut faire qu'une seule tentative de détection par hex Strategic.
Exemple (suite): *L'unité de surface US peut faire une tentative de détection contre une unité aérienne ennemie à une distance de 6, 7, 8, 9, 10, 11, ou 12 hexes Operational. Si la tentative de détection échoue à une de ces distance, l'unité navale ne peut plus faire d'autre tentative avant que l'unité aérienne ne soit à une distance de 5 hexes Operational, distance à partir de laquelle une unité navale US peut faire une autre tentative de détection contre une unité aérienne ennemie. Sur la carte Strategic, le même principe s'applique; l'unité navale peut faire une tentative à 1 hex Strategic (pour le dé, on utilise la valeur la plus à droite de la ligne StratHex Range pour une distance de 1), et si nécessaire, une tentative supplémentaire peut être faite à 0 hex Strategic (pour le dé, on utilise la valeur la plus à droite de la ligne StratHex Range pour une distance de 0).*

Il n'y a pas de point de ravitaillement ou de déplacement à dépenser pour effectuer une tentative de détection et une unité peut utiliser sa capacité de détection à tout moment durant un Action Stage. Il y a plusieurs circonstances où la détection est automatique:

- Une unité terrestre ou navale détecte automatiquement une unité aérienne qui utilise sa capacité ASM, de Bombardement ou Sub-Surface (sous-marine) contre l'unité terrestre ou navale.
- Une unité navale détecte automatiquement une unité navale ennemie qui se trouve dans le même hex, dès que cette unité ennemie utilise sa capacité de Bombardement conte elle; il est à noter qu'une attaque ASM ne cause pas de détection automatique dans ce cas.
- Toute unité navale avec un marqueur In Port est automatiquement détectée.
- Toute unité aérienne est automatiquement détectée si elle utilise sa capacité Anti-Air.

(voir Ranged Characteristics Summary, Chart/Tables 2)

10.1 Ground-Air Detection (détection sol-air)

Une unité terrestre amie peut effectuer une tentative de détection contre toute unité aérienne qui est aéroportée (airborne) et qui se trouve dans le Air Detection Range d'unités amies. Le joueur annonce sa tentative dès que l'unité aérienne entre dans l'hex dans lequel la tentative prend place. En se référant au Ranged Characteristics Summary, il lance un dé. Si le résultat du dé est égal ou inférieur à celui indiqué pour le type d'unité et la distance, l'unité ennemie est détectée et le marqueur Undetected est enlevé. Cette détection reste en place jusqu'à ce que l'unité aérienne soit détruite ou qu'elle se pose.
Exemple: *Une unité aérienne soviétique se déplace jusqu'à une distance de 1 hex Operational d'un HQ (QG) US, qui a une portée de détection de 1 hex Operational. Le joueur NATO annonce une tentative de détection. Il lance un dé et obtient 5. Le nombre indiqué sur le Ranged Characteristics Summary pour qu'un HQ US détecte une unité aérienne à une distance de 1 hex Operational est de 7; l'unité aérienne soviétique est donc détectée et le marqueur Undetected est enlevé.*

10.2 Air-Air Detection (détection air-air)

Une unité aérienne en vol (pas dans une base) peut tenter de détecter n'importe quelle unité aérienne qui se trouve dans sa Air Detection Range (portée de détection aérienne). Le joueur annonce la tentative immédiatement dès que l'unité aérienne est à portée de détection (que ce soit l'une ou l'autre unité qui se déplace). En se référant au Ranged Characteristics Summary, le joueur lance un dé. Si le résultat du dé est égal ou inférieur à celui indiqué, selon le type d'unité aérienne qui tente la détection et la distance de détection,

l'unité aérienne est détectée et le marqueur Undetected est enlevé. Cette détection reste en place jusqu'à ce que l'unité aérienne soit détruite ou qu'elle se pose.
Exemple: *Une unité aérienne soviétique vole à une distance de 21 hexes Operational d'un AWACS US (qui a une portée de détection de 21 hexes Operational) et le joueur NATO annonce une tentative de détection. Il lance un dé et le résultat est 7. Le nombre indiqué sur le Ranged Characteristics Summary pour un AWACS à 21 hexes de distance (ou 2 hexes Strategic) est de 5; l'unité soviétique n'est pas détectée. L'unité soviétique continue sont mouvement et à 15 hexes de distance du même AWACS, cela place l'unité aérienne soviétique dans un nouvel hex Strategic. Le joueur NATO annonce une nouvelle tentative de détection. Il lance un dé et le résultat est 3. Le nombre indiqué sur le Ranged Characteristics Summary pour un AWACS à 15 hexes de distance est de 7; l'unité soviétique est détectée et le marqueur Undetected est enlevé.*

10.3 Air-Naval Detection (détection air-mer)

Une unité aérienne amie peut tenter de détecter n'importe quelle unité navale qui se trouve dans sa Surface (ou Sub-Surface) Detection Range (portée de détection de surface ou sous-marine). Le joueur annonce la tentative immédiatement dès que l'unité navale est à portée de détection (que ce soit l'une ou l'autre unité qui se déplace). En se référant au Ranged Characteristics Summary, le joueur lance un dé. Si le résultat du dé est égal ou inférieur à celui indiqué, selon le type d'unité aérienne qui tente la détection et la distance de détection, l'unité navale est détectée et le marqueur Undetected est enlevé. Cette détection reste en place jusqu'à ce que l'unité navale soit détruite ou jusqu'à la fin du jeu.
Exemple: *Une unité US F-15 vole à une distance de 3 hexes Operational d'une unité de surface soviétique et le joueur NATO annonce une tentative de détection. Il lance un dé et obtient 4. Le nombre indiqué sur le Ranged Characteristics Summary pour un F-15 à 3 hexes de distance est de 6; l'unité navale soviétique est détectée et le marqueur Undetected est enlevé.*

10.4 Naval-Air Detection (détection mer-air)

Une unité navale amie peut tenter de détecter n'importe quelle unité aérienne (en vol) qui se trouve dans son Air Detection Range (portée de détection aérienne). Le joueur annonce la tentative immédiatement dès que l'unité aérienne est à portée de détection (que ce soit l'une ou l'autre unité qui se déplace). En se référant au Ranged Characteristics Summary, le joueur lance un dé. Si le résultat du dé est égal ou inférieur à celui indiqué, selon le type de l'unité navale qui tente la détection et la distance de détection, l'unité aérienne est détectée et le marqueur Undetected est enlevé. Cette détection reste en place jusqu'à ce que l'unité aérienne soit détruite ou qu'elle se pose.
Exemple: *Une unité US F-15 vole à une distance de 11 hexes Operational d'une unité de surface soviétique qui a une portée de détection de 11 hexes, et le joueur Soviet annonce une tentative de détection. Il lance un dé et obtient 6. Le nombre indiqué sur le Ranged Characteristics Summary pour une unité de surface soviétique, à 11 hexes de distance, est de 1; le F-15 n'est pas détecté. Le F-15 continue son vol et dès qu'il se trouve à 5 hexes de la même unité navale soviétique, cela place le F-15 dans un nouvel hex Strategic, et le joueur Soviet annonce une nouvelle tentative de détection. Il lance un dé et obtient 4. Le nombre indiqué sur le Ranged Characteristics Summary pour une unité de surface soviétique à 5 hexes de distance est de 6; le F-15 est détecté et le marqueur Undetected est enlevé.*

10.5 Naval-Naval Detection (détection mer-mer)

Une unité navale amie peut tenter de détecter n'importe quelle unité navale qui se trouve dans sa Surface (ou Sub-Surface) Detection Range (portée de détection de surface ou sous-marine). Le joueur annonce la tentative immédiatement dès que l'unité navale est à portée de détection (que ce soit l'une ou l'autre unité qui se déplace). En se référant au Ranged Characteristics Summary, le joueur lance un dé. Si le résultat du dé est égal ou inférieur à celui indiqué, l'unité navale est détectée et le marqueur Undetected est enlevé. Cette détection reste en place jusqu'à ce que l'unité navale soit détruite ou jusqu'à la fin du jeu.
Exemple: *Un sous-marin US se déplace à une distance de 25 hexes Operational d'une unité navale de surface soviétique. Le sous-marin US a une portée de détection de 25 hexes et le joueur NATO annonce une tentative de détection. Il lance un dé et obtient 6. Le nombre indiqué sur le Ranged Characteristics Summary pour un sous-marin US, à 25 hexes de distance, est de 1; l'unité de surface soviétique n'est pas détectée. Le sous-marin US continue son mouvement et dès qu'il se trouve à 15 hexes de la même unité navale soviétique, cela place le sous-marin dans un nouvel hex Strategic, et le joueur NATO annonce une nouvelle tentative de détection. Il lance un dé et obtient 9. Le nombre indiqué sur le Ranged Characteristics Summary pour un sous-marin US, à 15 hexes de distance, est de 6; l'unité de surface soviétique n'est pas détectée. Le sous-marin US continue son mouvement et dès qu'il se trouve à 7 hexes de la même unité navale soviétique, cela place le sous-marin dans la zone de détection de l'unité navale soviétique. Le joueur Soviet annonce une tentative de détection. Il lance un dé et obtient 1. Le nombre indiqué sur le Ranged Characteristics Summary pour une unité de surface soviétique qui tente de détecter un sous-marin, à 7 hexes de distance, est de 2; le sous-marin US est détecté et le marqueur Undetected est enlevé.*

10.6 Inter-Map Detection (détection inter-carte)

Lorsque la tentative de détection s'étend d'un hex Operational du bordure vers un hex de transition, ou inversement, la distance de transition est alors égale à 5 hexes Operational.
Exemple: *Une unité E-2 US EWDA qui est en vol au-dessus de son porte-avions dans l'hex Strategic AV-06, désire détecter une unité de surface qui se trouve dans l'hex Operational 1830. La portée maximale de détection d'un E-2 pour une unité navale est de 18 hexes Operational. Le E-2 calcule la distance vers l'hex Operational 1830 comme ceci:*
10 hexes Operational jusqu'à l'hex de transition AV-05, 5 hexes jusqu'à l'hex Operational 1833, 1 hex Operational pour chaque hex 1832, 1831 et 1830, ce qui fait un total de 18 hexes. Comme l'unité de surface ennemie est à portée de détection, l'unité E-2 peut effectuer une tentative avec 60% de chance de succès (en lançant un 6 ou moins). Il est à noter que l'unité E-2 aurait pu calculer sa portée de détection à travers n'importe quel hex Operational de bordure qui se trouve à l'intérieur de l'hex de grille stratégique AV-05 (celui qui correspond à l'hex de transition AV-05), mais c'est seulement en passant par l'hex Operational 1833 que l'unité navale ennemie est à portée de détection.

11.0 Interception (l'interception)

Une interception peut avoir lieu à n'importe quel moment durant un Action Stage et est déclenchée par le mouvement d'une unité navale ou aérienne ennemie détectée lors d'un Segment du joueur adverse. Les unités navales ennemies peuvent être interceptées par des unités navales ou aériennes amies, alors quel les unités aériennes ennemies ne peuvent être interceptées que par des unités aériennes amies. De plus, une unité US CVN (porte-avions) possède une capacité d'interception spéciale appelée CAP (Combat Air Patrol – patrouille aérienne de combat). Au moment où une interception commence, aucune autre interception ne peut commencer avant que la première interception ne soit annulée ou résolue.

Air Interception (interception aérienne)
Durant le Unit Assignment Stage de chaque tour de jeu, chaque joueur peut assigner des unités aériennes au mode Interception. Les unités aériennes assignées au mode Interception peuvent, sous certaines conditions, se déplacer durant le Segment Movement du joueur adverse et, si elles interceptent des unités aériennes ennemies, peuvent aussi se déplacer durant le segment Close Air Support du joueur adverse. Il est à noter, qu'au contraire des autres missions, une mission d'interception est considérée comme terminée une fois que l'unité a terminé son combat et non quand l'unité se pose. Cette règle permet à d'autres missions d'interception d'être lancées contre la même cible, avant que l'unité précédente ne se soit posée.

PREREQUISITES FOR AIR INTERCEPTION (exigences pour une interception aérienne)
Pour entreprendre une mission Air Interception, une unité doit répondre à toutes les exigences indiquées dans le Air Mission Prerequisites Summary. En plus, les unités aériennes doivent répondre aux exigences spéciales suivantes:

- L'unité ennemie qui va être interceptée doit être une unité navale ou aérienne détectée.
- L'unité ennemie qui va être interceptée doit s'être déplacée d'au moins 1 hex Operational ou Strategic durant le Action Stage en cours, et, s'il s'agit d'une unité aérienne, l'unité ennemie doit être sur le chemin de l'aller ou du retour de sa mission.
- L'unité qui intercepte et sa cible ennemie doivent être les deux dans le Air Detection Range (portée de détection) d'une unité amie de l'unité qui intercepte. Cette condition doit être valable au début de la mission d'interception, mais n'est plus requise une fois que la mission d'interception a commencé.

AIR-NAVAL INTERCEPTION PROCEDURE (procédure d'interception air-mer)
A n'importe quel moment où les exigences sont remplies, le joueur qui tente une interception annonce sa tentative, en indiquant la cible et en plaçant un marqueur Strike Mission sous l'unité qui intercepte. L'unité navale ennemie doit immédiatement cesser son mouvement dans l'hex qu'elle occupait au moment de l'annonce de la mission d'interception, et le joueur qui intercepte déplace son unité aérienne jusqu'à ce qu'elle soit à portée ASW, Sub-Surface (sous-marine, si la cible est un sous-matin en mode Underway), ou de Bombardement, de l'unité navale. A moins que l'unité qui intercepte n'annule sa mission, elle doit maintenant attaquer l'unité navale et après retourner dans une base aérienne amie.

AIR-AIR INTERCEPTION (interception air-air)
A n'importe quel moment où les exigences sont remplies, le joueur qui tente une interception annonce sa tentative et place un marqueur Anti-Air Mission sous l'unité qui intercepte.
Il y a 3 situations possibles durant une interception air-air:

- Les 2 unités sont sur la carte Operational
- Les 2 unités sont sur la carte Strategic.
- Les 2 unités sont sur des cartes différentes.

Both Air Units on Operational map (les 2 unités sont sur la carte Operational)
Le joueur qui intercepte annonce l'interception, ce qui stoppe le mouvement de l'unité cible, et il déplace son unité aérienne de 2 hexes Operational. Si les deux unités se trouvent dans le même hex, un combat aérien commence immédiatement; sinon, l'unité cible se déplace de 2 hexes. Les 2 unités continuent leur déplacement de 2 hexes jusqu'à ce qu'elles se trouvent dans le même hex ou que l'une ou l'autre retourne dans une base aérienne.

Both Air Units on Strategic map (les 2 unités sont sur la carte Strategic)
Le joueur qui intercepte annonce l'interception, ce qui stoppe le mouvement de l'unité cible, et il déplace son unité aérienne de 1 hex Strategic. Si les deux unités se trouvent dans le même hex, un combat aérien commence immédiatement; sinon, l'unité cible se déplace de 1 hex Strategic. Les 2 unités continuent leur déplacement de 1 hex jusqu'à ce qu'elles se trouvent dans le même hex ou que l'une ou l'autre retourne dans une base aérienne.

Opposing Air Units on Different Maps (les 2 unités sont sur des cartes différentes)
Le joueur qui intercepte annonce l'interception, ce qui stoppe le mouvement de l'unité cible, et il déplace son unité aérienne. Il y a alors deux situations possibles.
Premièrement, l'unité qui intercepte se trouve sur la carte Strategic et sa cible sur la carte Operational. Au moment de l'annonce, l'unité qui intercepte se déplace de 1 hex Strategic et sa cible se déplace de 10 hexes Operational. Cette procédure continue jusqu'à ce que les 2 unités aériennes se trouvent dans la même carte, et la procédure adaptée à la carte est utilisée (selon qu'elles se trouvent sur la carte Operational ou la carte Strategic). Il faut se rappeler que si l'hex Strategic où se déplace l'unité qui intercepte est un hex Transitional (hex de transition) et qu'après que la cible se soit déplacée de 10 hexes Operational, on place alors à ce moment l'unité qui intercepte sur la carte Operational et on utilise la procédure propre à cette carte.
La seconde situation est quand l'unité qui intercepte se trouve sur la carte Operational et sa cible sur la carte Strategic. Au moment de l'annonce, l'unité qui intercepte se déplace de 10 hexes Operational et sa cible se déplace de 1 hex Strategic. Cette procédure continue jusqu'à ce que les 2 unités aériennes se trouvent dans la même carte, et la procédure adaptée à la carte est utilisée (selon qu'elles se trouvent sur la carte Operational ou la carte Strategic). Il est possible que les unités transitent plusieurs fois de carte. La procédure continue jusqu'à ce qu'un combat ait lieu ou que l'une ou l'autre unité retourne dans une base aérienne.
(*) Il est à noter que les unités interceptées peuvent rentrer à leur base plutôt que de subir une attaque. Elles peuvent aussi tenter une manœuvre d'évitement ou bien changer de cible dans leur mission. Si une unité aérienne retourne à sa base sans avoir intercepté d'unité ennemie, elle a dépensé (utilisé) 1 mission aérienne.

AIR INTERCEPTION COMBAT PROCEDURE (procédure pour un combat lors d'interception aérienne)

Une fois que les unités aériennes opposées se trouvent dans le même hex, des combats air-air se déroulent. Il y a 2 situations possibles à ce moment: Les unités interceptées sont escortées ou ne le sont pas.
Si les unités interceptées ne sont pas escortées, et qu'elles se trouvent dans une mission autre que Air Superiority (supériorité aérienne), alors les unités qui interceptent effectuent des combats air-air, et toute unité qui subit 1 Hit de dégât ou plus, doit annuler sa mission et rentrer dans une base aérienne.
Si il n'y a pas de dégât, les missions continuent alors que les unités en interception rentrent à la base. Si les unités aériennes sont en mission Air Superiority (supériorité aérienne) et qu'elles ont détecté les unités d'interception, alors des combats air-air simultanés ont lieu et toutes les unités rentreront à la base après ces combats.
Si les unités d'interception viennent de décoller et que des unités offensives ennemies entrent dans l'hex qu'elles occupent, le combat air-air se déroule immédiatement, avant que n'importe quelle autre mission Strike (d'attaque) ou de transport ne puisse continuer.

INTERCEPTOR-ESCORT COMBAT (combat intercepteur-escorte)
Si les unités aériennes sont escortées, alors les unités Interception effectuent un combat air-air avec les unités d'escorte. Toute les unités aériennes qui subissent un Hit durant ce combat air-air, doivent immédiatement annuler leur mission et rentrer à la base. Les unités restantes, intercepteurs et escortes sont comparées. S'il y a plus d'unités d'interception que d'unités escorte, alors les unités d'interception en surplus (choisies par le joueur qui intercepte), peuvent attaquer les unités escortées.
A la fin de ce combat, les unités d'interception retournent à leur bases et les unités survivantes, qui n'ont pas annulé leur mission, peuvent alors la poursuivre, tout en restant sujettes à d'autres tentatives d'interception. S'il y a moins d'unités d'interception, ou un nombre égal, que d'unités d'escortes, alors les unités d'interception retournent à leurs bases et les unités aériennes ennemies peuvent continuer leur mission.

POST-INTERCEPTION PROCEDURE (procédure post-interception)
Après le combat, les unités d'interception et les unités aériennes qui annulent leur mission retournent à leur bases, alors que les unités aériennes ennemies non-affectées continuent leur mission. Toutes les unités aériennes utilisent le mode de déplacement alternatif approprié comme elles le faisaient avant le combat air-air. La mission des intercepteurs est alors considérée comme terminée (même si les unités ne se sont pas encore posées), et d'autres tentatives d'interception peuvent être initiées. Si des unités d'interception, sur le chemin du retour, arrivent à leur base en même temps que des unités ennemies en mission Strike (d'attaque), ces unités d'interception sont toujours considérées comme étant en vol (et elles ne subiront aucun Hits suite à un bombardement de la base aérienne).
Si une interception air-air est déclenchée sur la carte Operational par des unités aériennes ennemies en mission Strike qui entrent dans l'hex de base (base aérienne ou porte-avions) des intercepteurs, alors les unités ennemies peuvent effectuer leur mission Strike avant que les intercepteurs ne puissent décoller, mais après que tous les tirs sol-air ou mer-air de défense aient eu lieu.

11.2 Naval-Naval Interception (interception mer-mer)
Quand une unité navale ennemie détectée entre dans un hex qui se trouve dans la Detection Range (portée de détection) d'une unité navale amie (en utilisant le type de détection approprié: Surface Detection pour des unités de surface; Sub-Surface pour des unités sous-marines), et qu'il reste au joueur au minimum 1 point de mouvement naval d'une Naval Movement Determination Phase précédente, une interception peut être annoncée. L'unité navale ennemie stoppe immédiatement son mouvement et l'unité navale amie se déplace et attaque une fois l'unité ennemie en utilisant sa capacité ASM ou de Bombardement (si la cible est une unité de surface) ou sa capacité Sub-Surface (sous-marine) si la cible est un sous-marin. A la fin du combat mer-mer, l'interception est terminée; l'unité qui a intercepté s'est déplacée pour le tour de jeu en court (cela compte pour la limite des mouvements navals) et sa cible peut continuer son mouvement.
(voir Naval Combat Exemple, Chart/Tables 12)

11.3 Combat Air Patrol (CAP) (patrouille aérienne de combat)
(*) L'unité US CVN, durant tous les Action Stage, projette un rideau défensif autour d'elle même, d'une distance de 2 hexes Strategic ou 20 hexes Operational, aussi longtemps que des unités aériennes sont en mode Interception et que des sorties sont toujours possibles. N'importe quelles unités aériennes détectées qui entrent dans un hex à distance de CAP, peuvent être interceptées par n'importe quelles unités aériennes du CVN autorisées à faire une mission Interception. Une fois déclenchée, l'unité aérienne CAP est placée directement sur l'unité aérienne ennemie, qui peut alors faire une tentative de détection à un distance de 0 hex. La procédure de combat est identique à celle utilisée pour l'Air Interception (interception aérienne).
Seulement une unité aérienne à la fois ne peut faire une CAP. A la fin du combat aérien, l'unité en CAP est placée directement sur le Air Display, indiquant qu'une sortie a été effectuée. Si les unités ennemies se déplacent dans un autre hex à portée de CAP (qu'elles annulent leur mission ou non), une autre unité CAP (si disponible) peut les attaquer. Il faut se rappeler qu'une unité aérienne ne peut effectuer qu'une seule mission aérienne par Action Stage.
N'importe quelles unités navales qui entrent dans la portée CAP peuvent être interceptées par n'importe quelle unité aérienne qui possède les capacités adéquates (Bombardement ou ASM contre des unités de surface, Sub-Surface contre des sous-marins). L'unité aérienne est placée directement sur l'unité navale, qui peut alors faire une tentative de détection à une distance de 0 hex. Si la détection réussi, l'unité navale peut utiliser toutes les capacités Anti-Air qu'elle possède. Si un Hit est infligé à l'unité CAP, la mission CAP est annulée (et l'unité aérienne est placée sur le Air Display). Si la défense échoue, un combat air-mer se déroule, et à la fin de celui-ci, l'unité CAP est placé sur le Air Display, indiquant qu'une sortie a été effectuée. Si l'unité navale se déplace dans un autre hex à portée de CAP, une autre unité aérienne CAP peut déclencher une intervention.

- Si un hex contient déjà des unités des deux camps, les missions CAP sont résolues en premier.
- Aucune mission CAP ne peut commencer avant qu'une autre mission CAP en cours ne soit résolue.
- Sur la carte Strategic, plus d'une mission CAP peut être lancée dans le même hex, mais une seule mission CAP ne peut avoir lieu à la fois.

(voir Combat Air Patrol Exemple, Chart/Tables 11)

12.0 Combat

Il y a 8 variétés de combat utilisés par des unités pour infliger des dégâts à d'autres unités: ground-ground (sol-sol), ground-air (sol-air), air-ground (air-sol), air-naval (air-mer), air-air, naval-ground (air-sol), naval-naval (mer-mer) et naval-air (mer-air). Un combat se déroule durant un Action Stage.

Ground-Ground Combat (combat sol-sol)
Un combat sol-sol a lieu seulement lorsque 2 unités terrestres ennemies se trouvent dans des hexes adjacents sur la carte Operational, et que le type de terrain, où se situe l'unité en défense, n'empêche pas l'unité attaquante d'y entrer; l'unité qui attaque doit être dans une formation qui permette une déclaration de combat et doit être ravitaillée.
Durant le premier et le deuxième Action Stage, le joueur qui a l'initiative (Initiative player) est toujours l'attaquant, et le joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) est le défenseur. Durant le troisième Action Stage, le joueur qui n'a pas l'initiative (Reaction player) est toujours l'attaquant et le joueur qui a l'initiative (Initiative player) est le défenseur. Une attaque est toujours volontaire et seul le joueur attaquant peut déclarer une attaque. La défense est obligatoire une fois que le joueur attaquant a déclaré un combat.
Pour déclarer un combat, il faut simplement remplir les conditions d'un combat sol-sol et informer le joueur ennemi de l'attaque. Tous les combats déclarés doivent être résolus.
(voir Ground Combat Resolution, Chart/Tables 16)

RAMIFICATIONS OF DECLARING COMBAT (ramifications déclaration de combat)
Pour déclarer un combat, le joueur attaquant déplace ses unités durant le Movement Segment, afin qu'elles soient adjacentes à des unités ennemies et déclare ensuite une attaque; les unités non-ravitaillées ne peuvent pas déclarer de combat. Le joueur en défense pourrait avoir la possibilité d'envoyer des unités de réserve dans l'hex en défense avant la résolution du combat lors du Movement Segment suivant.
Des attaques aériennes peuvent avoir lieu dans l'hex où un combat a été déclaré, mais seulement durant le Close Air Support Segment de la Combat Phase (phase de combat).

CONDUCTING A GROUND-GROUND COMBAT (conduire un combat sol-sol)
On détermine le facteur modifié de Combat Strength (potentiel de combat) de toutes les unités impliquées dans le combat déclaré. On arrondi les fractions au chiffre inférieur, mais jamais inférieur à 1.

Le Combat Strength d'une unité attaquante peut être modifié avec les effets suivants:

- **Formations:** Chaque formation a un effet sur le combat. On multiplie le Combat Strength d'une unité par ce nombre. Il est à noter que certains hexes ne peuvent être attaqués par des unités en formation Deliberate Assault à moins qu'une unité du génie amie ne soit présente dans le combat.
- **(*) Bosphorus Strait (détroit du Bosphore):** Lors d'une attaque à travers les hexes du détroit du Bosphore, le Combat Strength des unités attaquantes est divisé par 2 après les effets de la formation.

Le Combat Strength d'une unité en défense peut être modifié avec les effets suivants:

- **Terrain:** Le type de terrain de l'hex occupé par l'unité en défense peut modifier son Combat Strength selon qu'il s'agisse d'une unité de type armor ou autre. Il est à noter que la présence d'une unité du génie attaquante peut changer le modificateur de terrain utilisé par le défenseur.
- **Ravitaillement:** Si l'unité en défense est non-ravitaillée, son Combat Strength est divisé par 2.

(Voir Terrain Effects Chart, Chart/Tables 1)

Une fois que tous les modificateurs de Combat Strength ont été déterminés, on additionne alors les potentiels (modifiés) des attaquants et des défenseurs puis on les compare. Il est à noter que les unités attaquantes peuvent occuper plus d'un hex mais que les unités en défense, dans un simple combat déclaré, doivent occuper le même hex.
Si la comparaison des forces donne un ratio de 1-2 ou moins, ou de 2-1 ou plus, que l'on retrouve sur la Ground Combat Resolution Table, alors ce ratio indique la colonne à utiliser pour le combat initial.
Si la comparaison des forces ne donne pas de ratio, on utilise alors la différence entre les deux forces (la force de l'attaquant moins la force du défenseur) et on utilise la colonne appropriée. Dans toutes les comparaisons, on arrondi les fractions.
Une fois que la colonne à utiliser pour le combat initial a été déterminée, plusieurs facteurs de décalage de colonne sont examinés:

- **Engineers (génie):** Si dans les unités qui attaquent se trouvent une ou plusieurs unités du génie, un nombre de décalage de colonne (mais pas plus que 2 au maximum, quel que soit le nombre d'unités du génie présentes) vers la droite est effectué.
- **Troop Quality (qualité des troupes):** Indique le nombre de colonne de décalage en faveur du camp avec les troupes les plus aguerries. La table Troop Quality Effects Matrix est consultée et indique le nombre de colonne de décalage qui doit être appliqué.
- **(*) Armor vs. Non-Armor (blindé contre non-blindé):** Si dans un combat, un des deux adversaire est dépourvu d'unités blindées (armor) ou anti-char (anti-tank), alors que l'autre camp possède une ou plusieurs unités blindées (armor), un décalage de 2 colonnes est effectué en faveur du camp avec les unités blindées (vers la gauche pour le défenseur, vers la droite pour l'attaquant). Si les 2 camps ont des unités blindées, ou s'il y a en a pas du tout, aucun décalage n'est effectué.
- **Artillery (artillerie):** Si une ou plusieurs unités d'artillerie sont présentes dans l'hex du défenseur, un décalage de 2 colonnes vers la gauche est effectué (s'il y a plus d'une unité, il n'y a qu'un seul décalage de 2 colonnes).
- **Close Air Support:** Si le défenseur a effectué une ou plusieurs attaques réussies Close Air Support (support aérien) durant le précédent Reaction Close Air Support Segment, un décalage de 2 colonnes vers la gauche est effectué (s'il y a plus d'une attaque de support réussie, le décalage reste de 2 colonnes).
- **Chemical Warfare (attaque chimique):** Si une attaque chimique est utilisée, un nombre de décalage de colonne est effectué. Voir «Ground Units» (unités terrestres) pour plus de détails.

Tous les décalages sont cumulables. Une fois qu'ils ont été effectués, la colonne finale pour la résolution du combat est donc déterminée.
Juste avant le lancé du dé, des modificateurs de lancés de dé sont calculés:

- **Artillery (artillerie):** Pour chaque unité d'artillerie attaquante qui participe au combat, ajouter 2 au lancé du dé.
- **Close Air Support:** Pour chaque unité aérienne qui a effectué une attaque de support aérien réussie durant le précédent Close Air Support Segment, ajouter 2 au lancé du dé. Une attaque réussie est une attaque qui a infligé un ou plusieurs Hits, ou qui auraient pu en infliger si l'unité terrestre avait pu les absorber.

On lance le dé et on ajoute tous les modificateurs applicables de dé. Il est à noter que si le résultat du dé modifié est supérieur à 10 (0 sur le dé), on le considère comme égal à 10.
On croise alors le dé modifié avec la colonne de résolution de combat et on applique le résultat. Le résultat indiquera le nombre de Hits à infliger à l'ensemble des unités attaquantes et à l'ensemble des unités en défense. Le défenseur peut décider de battre en retraite pour réduire le nombre de Hits infligés en cédant du terrain **(voir Retraite)**. Les unités attaquantes doivent absorber tous les Hits mais peuvent poursuivre une unité en défense qui bat en retraite **(voir Poursuite)**.

SUPPORT UNITS (unités terrestres de support)
Les unités terrestres de support possèdent une force de défense à la place de la force d'attaque (Combat Strength). Ces valeurs sont celle entre parenthèses sur le pion de l'unité. Cette valeur est utilisée uniquement quand une unité de support se retrouve en défense, seule ou uniquement avec d'autres unités de support, dans un combat déclaré. Quel que soit le nombre d'unités de support se trouvant dans un hex seules, sans aucune unité d'assaut, la valeur de défense totale non modifiée ne peut pas dépasser 1. Tous les autres modificateurs s'appliquent normalement.

- Les unités d'élite (Elite) (sans aucune autre unité d'une autre valeur de troupe dans le stack) peuvent battre en retraite, après avoir attaqué des unités de support, au lieu de subir des Hits de dégât.
- Les unités de support stackées avec des unités d'assaut subissent des Hits de dégât uniquement si les unités d'assaut sont éliminées et qu'il reste des Hits à subir pour le stack.

POST COMBAT (après le combat)
A la fin d'un combat, les unités attaquantes et en défense dépensent des points de ravitaillement. Il n'y a pas de pénalités supplémentaires pour une unité qui s'est défendue en étant non-ravitaillée (sa valeur Combat Strength a déjà été divisée par 2 lors de la résolution du combat).
(voir Ground Combat Example, Chart/Tables 10)

12.2 Retreat (retraite)

Une unité terrestre qui subit des Hits de dégât dans un combat terrestre, peut effectuer une retraite au lieu de subir ces Hits. Pour chaque hex de retraite, jusqu'au maximum autorisé, l'unité peut réduire le nombre de Hits de 1, en respectant les restrictions suivantes:

- Seul une unité en défense peut battre en retraite (exception: voir unité d'élite, plus bas).
- Une unité ne peut jamais battre en retraite dans une zone de contrôle rigide (Locking Zone of Control).
- Une unité peut battre en retraite dans une zone de contrôle fluide ennemie (Fluid Zone of Control), mais cela inflige 1 Hit supplémentaire pour chaque hex de Fluid Zone of Control ennemi, ce qui peut dissuader la retraite dans un premier temps.
- Une unité ne peut jamais battre en retraite dans un hex déjà occupé par une autre unité, amie ou ennemie.
- Une unité qui combine les Hits de dégât et la retraite doit d'abord subir les Hits et ensuite battre en retraite. Si l'unité est éliminée, il n'y a pas de retraite.
- Une unité Militia (milice) ne peut battre en retraite que de 1 hex maximum.
- Une unité Line ne peut battre en retraite que de 2 hexes maximum.
- Une unité Elite (élite) ne peut battre en retraite que de 3 hexes maximum. De plus, une unité élite qui attaque un stack ennemi ne contenant pas d'unité ennemie d'assaut, ne peut battre en retraite que de 3 hexes maximum. Cela permet à certaines unités de battre en retraite plus rapidement qu'en se déplaçant normalement; cela simule l'effet de la dispersion.
- Une unité de support ne peut battre en retraite à moins qu'elle ne soit stackée avec une unité d'assaut. Elle bat alors en retraite avec l'unité d'assaut.
- Un stack en défense doit battre en retraite comme un stack.
- Aucune unité ne peut battre en retraite hors de la carte Operational.
- Aucune unité ne peut battre en retraite dans un hex qui lui serai normalement interdit (terrain, règles politiques, etc...).
- Une unité qui commence sa retraite en formation Movement to Contact (mouvement au contact), Hastly Assault (assaut précipité), Deliberate Assault (assaut délibéré) ou Hasty Defense (défense précipitée) termine sa retraite en formation Movement to Contact.
  Une unité qui commence sa retraite en formation Travel termine sa retraite en formation Travel.
  Une unité en formation Deliberate Defense (défense délibérée) ou Reconstitution (reconstitution) ne peut pas battre en retraite.
- Une unité peut battre en retraite dans un hex Interdiction (on enlève le marqueur avec le chiffre), mais elle ne peut pas aller plus loin.

Une fois que l'unité en défense a battu en retraite, les unités attaquantes peuvent suivre en suivant la procédure de poursuite.

12.3 Pursuit (poursuite)

Une unité attaquante peut poursuivre une unité en défense qui a battu en retraite immédiatement après que l'unité a terminé sa retraite. Pour poursuive, une unité change sa formation en Movement to Contact, sans devoir dépenser de point de mouvement, et suit le chemin de l'unité en retraite, sans se soucier des zones de contrôle ennemies. Si le premier assaut se déroule durant la First Assault Segment et que l'unité attaquante se retrouve adjacente à l'unité en retraite à la fin de la poursuite, l'unité attaquante peut attaquer à nouveau l'unité en défense lors du prochain Assault Segment.

Si l'unité en défense est éliminée à la suite d'un combat, l'unit attaquante peut poursuivre en utilisant la même procédure que celle suivie lorsqu'une unité en défense bat en retraite. L'unité attaquante peut se déplacer du même nombre d'hexes que celui des Hits supplémentaires infligés à l'unité en défense depuis son élimination (si 10 Hits sont infligés et que 6 Hits éliminent l'unité, alors elle pourra se déplacer de 4 hexes).
Si une unité est éliminée mais qu'elle prend tous les Hits avant sa destruction, il n'y a pas d'avance dans l'hex vaquant. Si lors d'une poursuite, une unité entre dans un hex Interdiction, la poursuite est stoppée et le marqueur Interdiction est retiré.

12.4 Ground-Air Combat (combat sol-air)

Un combat sol-air peut intervenir durant n'importe quel Action Stage. Dès qu'une unité aérienne détectée (ou un groupe de 2 ou 3 unités) se trouve dans la portée d'une unité terrestre qui possède une capacité Anti-Air, le joueur peut tirer contre l'unité aérienne ou le groupe d'unités aériennes.
Le joueur contrôlant l'unité terrestre lance un dé; si le résultat est inférieur ou égal à la capacité Anti-Air Rating de l'unité, le marqueur Air Combat est placé sur la piste Air/Naval Combat Resolution Track, à l'endroit représentant différence entre le résultat du dé et la capacité Anti-Air Rating.
Le joueur contrôlant l'unité aérienne (ou le groupe d'unités aériennes) lance un dé; si le résultat est inférieur à la capacité ECM la plus élevée de n'importe quelle unité aérienne dans le groupe, le marqueur Air Combat sur la piste Air/Naval Combat Resolution Track est déplacé, en direction du 0, d'un nombre de cases égal à la différence entre le jet du dé et la capacité ECM. Le résultat de l'attaque, exprimé en nombre de Hits à infliger à l'unité aérienne (ou à répartir dans un groupe d'unités aériennes), est indiqué par la case où le marqueur Air Combat se trouve.
Quand un stack d'unités aériennes subit un nombre de Hits, ces Hits sont à répartir entre les unités aériennes et ne sont pas infligés à chaque unité du stack. Quand des Hits sont infligés à un stack, chaque unité aérienne doit recevoir 1 Hit avant qu'un 2ème Hit puisse être infligé à une unité aérienne.
Un combat sol-air ne dépense pas de point de ravitaillement et peut se dérouler une fois par unité, par hex à portée, dans lequel des unités aériennes détectées entrent. Un combat sol-air ne peut avoir lieu dans hex, tant que des unités aérienne amies en vol s'y trouvent et qu'elles n'aient pas quitter cet hex.

(*) FIXED AIR DEFENSE SITES (sites fixes avec une défense aérienne)
Certains hexes sur la carte contiennent un site avec une défense aérienne. Chaque site possède une capacité Anti-Air de 3. Ces sites se comportent comme des unités terrestres lors de défense aérienne à l'exception qu'ils ne sont éliminés que lorsqu'ils sont occupés par une unité terrestre ennemie; autrement ils ne peuvent être attaqués d'aucunes façons. Les sites fixes avec une défense aérienne possèdent la même portée et les même capacités de détection que des unités terrestres de défense aérienne de la même nationalité. Avant qu'un site fixe avec une défense aérienne ne puisse attaquer des unités aériennes ennemies, il doit d'abord détecter ces unités. Si d'autres unités terrestres amies occupent l'hex d'un site fixe avec une défense aérienne, elles peuvent attaquer ensemble avec le site, des unités aériennes effectuant des missions d'attaque de Bombardement dans l'hex. Les sites fixes avec une défense aérienne peuvent faire feu contre n'importe quelles unités aériennes ennemies détectées qui se trouvent dans sa portée.

12.5 Air-Ground Combat (combat air-sol)

Un combat air-sol peut intervenir durant n'importe quel Action Stage. Au moment où une unité aérienne avec une capacité de Bombardement se trouve à portée (toujours le même hex) d'une unité terrestre, elle peut attaquer cette unité. Si il y a plus d'une unité aérienne qui attaque, chaque unité aérienne attaque séparément. Le joueur qui contrôle l'unité aérienne lance un dé pour chaque unité aérienne; si le résultat est un chiffre qui est situé entre la capacité de Bombardement de l'unité aérienne et cette même capacité moins 3, l'unité terrestre subit 1 Hit de dégât. Si le chiffre est 4 de moins (ou plus de 4) de la capacité de Bombardement de l'unité aérienne, l'unité terrestre subit 2 Hits de dégât. Si le résultat du dé est supérieur à la capacité de Bombardement de l'unité aérienne, il n'y a pas d'effets.
Les capacités Anti-Air peuvent être utilisées pour faire feu sur une unité aérienne quand elle arrive dans l'hex cible, avant son attaque, mais uniquement si l'unité aérienne a été détectée. Si l'unité aérienne n'a pas été détectée, alors les unités terrestres la détectent automatiquement après son attaque et peuvent faire feu avant qu'elle ne quitte l'hex. Chaque unité terrestre à portée peut faire une tentative de détection quand l'unité aérienne entre dans son Air Detection Range (portée de détection).
(*) Les types de terrain suivants (uniquement) d'un hex modifient la capacité de Bombardement lors d'une attaque aérienne (tous les modificateurs sont cumulables):

- Soustraire 2 quand la cible attaquée se trouve dans un hex mountain (montagne) ou impassable.
- Soustraire 1 quand la cible attaquée se trouve dans un hex city (ville).
- Ajouter 1 quand la cible attaquée se trouve dans un hex clear (clair).
- Ajouter 1 quand la cible attaquée se trouve dans la formation Deliberate Assault (assaut délibéré).
- Ajouter 3 quand la cible attaquée se trouve dans la formation Travel ou Reconstitution.

(voir Air-Ground Example, Chart/Tables 6)

12.6 Air-Air Combat (combat air-air)

Un combat air-air peut intervenir durant n'importe quel Action Stage. Au moment où des unités aériennes opposées occupent le même hex, et qu'elles ont détecté l'adversaire, elles peuvent se tirer dessus en utilisant leurs capacités Anti-Air Rating, chacune des unités attaquant séparément. Si les unités des 2 camps ont été détectées par l'autre camp, les résultats sont appliqués immédiatement; si un seul camp a détecté les unités aériennes ennemies, il sera le seul à pouvoir attaquer.
Le joueur qui attaque lance un dé pour chacune de ses unités qui fait feu; si le résultat est égal ou inférieur à la capacité Anti-Air Rating de l'unité qui tire, le marqueur Air Combat est placé sur la piste Air/Naval Combat Resolution Track, à l'endroit représentant différence entre le résultat du dé et la capacité Anti-Air Rating. Le joueur opposé lance un dé; si le résultat est inférieur à la capacité ECM la plus élevée d'une de ses unités aériennes dans l'hex, le marqueur Air Combat, sur la piste Air/Naval Combat Resolution Track, est déplacé, en direction du 0, d'un nombre de cases égal à la différence entre le jet du dé et la capacité ECM. Le résultat de l'attaque, exprimé en Hits infligés aux unités aériennes, est indiqué par la case où le marqueur Air Combat se trouve. Si le combat est simultané, les 2 camps effectuent leurs attaques avant que les résultats ne soient infligés. Si le marqueur dépasse la case 0 («Equal»), il n'y a pas d'effet.

(*) Si le résultat du dé est égal à la capacité ECM la plus élevée des unités, alors le marqueur n'est pas déplacé sur la piste et le nombre de Hits indiqué sur la piste est infligé.
Si le combat n'est pas simultané (seul un camp a détecté les unités de l'autre camp), les unités non-détectées le seront après avoir tiré, mais elles ne pourront pas être attaquées par l'autre camp même si celui-ci à subit des Hits de dégât.
Dans les combats air-air impliquant plus d'une unité aérienne du même camp, les Hits sont à repartir entre toutes les unités amies, de manière à ce que toutes les unités subissent un nombre égal de Hits avant que des Hits supplémentaires ne soient infligés (chaque unité aérienne doit recevoir 1 Hit avant qu'un 2ème Hit puisse être infligé à une unité aérienne - chaque joueur reparti les Hits sur ses propres unités aériennes).

12.7 Air-Naval Combat (combat air-mer)

Un combat air-mer peut intervenir durant n'importe quelle Movement Phase. Au moment une unité aérienne est à portée d'une unité navale de surface ennemie détectée ou d'un sous-marin en mode In Port (au port), elle peut attaquer en utilisant sa capacité ASM Rating ou sa capacité Bombardement Rating. Au moment où une unité aérienne est à portée d'un sous-marin en mode Underway (en mer) détecté, elle peut attaquer en utilisant sa capacité Sub-Surface Rating. La procédure est la même pour résoudre tous ces types de combats.
Le joueur qui attaque lance un dé; si le résultat est égal ou inférieur à la capacité utilisée par l'unité qui tire (ASW, Bombardement ou Sub-Surface), le marqueur Air Combat est placé sur la piste Air/Naval Combat Resolution Track, à l'endroit représentant la différence entre le résultat du dé et la capacité utilisée. Le joueur opposé lance un dé; si le résultat est inférieur à la capacité ECM de l'unité navale cible, le marqueur Air Combat, sur la piste Air/Naval Combat Resolution Track, est déplacé, en direction du 0, d'un nombre de cases égal à la différence entre le jet du dé et la capacité ECM. Le résultat de l'attaque, exprimé en Hits infligés à l'unité navale, est indiqué par la case où le marqueur Air Combat se trouve. Si le marqueur dépasse la case 0 («Equal»), il n'y a pas d'effet.

12.8 Naval-Ground Combat (combat mer-sol)

Un combat mer-sol peut intervenir durant n'importe quelle Movement Phase. Au moment une unité navale est à portée d'un hex de terrain, elle peut utiliser sa capacité Bombardement Rating contre ce qui se trouve dans l'hex. La procédure à employer est identique à la procédure pour un combat air-sol, à l'exception que les unités terrestres dans l'hex cible ne peuvent pas riposter.
(*) Durant une Phase, une unité terrestre ne peut pas subir plus de 1 Hit de dégât à cause d'une attaque mer-sol.

12.9 Naval-Air Combat (combat mer-air)

Un combat mer-air peut intervenir durant n'importe quelle Movement Phase. La procédure à employer est identique à la procédure pour un combat sol-air, à l'exception qu'une unité navale ne peut tirer qu'une seule fois sur une unité aérienne au moment où elle est à portée. Toutes les autres procédures pour le calcul du combat restent les même.

12.10 Naval-Naval Combat (combat mer-mer)

Un combat mer-mer peut intervenir durant n'importe quelle Movement Phase. Une unité navale qui initie un combat mer-mer peut faire feu contre n'importe quelle unité navale ennemie détectée qui se trouve à portée. Une unité navale qui n'initie pas un combat mer-mer peut faire feu uniquement contre des unités navales ennemies détectées qui ont fait feu sur elle. Quand la cible d'un combat naval est un sous-marin en mode Underway (en mer), l'attaquant utilise sa capacité Sub-Surface Rating. Quand la cible d'un combat naval est une unité navale de surface ou un sous-marin en mode In Port (au port) et que l'unité qui attaque est un sous-marin en mode Underway (en mer), l'attaquant utilise soit sa capacité ASM, soit sa capacité Sub-Surface. Quand la cible d'un combat naval est une unité navale de surface ou un sous-marin en mode In Port (au port) – et que l'unité qui attaque est une unité de surface – soit sa capacité ASM, soit sa capacité Bombardement est utilisée.
Si les deux unités se sont détectées mutuellement, le résultat du combat est appliqué immédiatement; si seulement une unité a détecté l'autre, seule cette unité peut faire feu. Le joueur qui attaque lance un dé; si le résultat est égal ou inférieur à la capacité utilisée par l'unité qui tire (ASW, Bombardement ou Sub-Surface), le marqueur Air Combat est placé sur la piste Air/Naval Combat Resolution Track, à l'endroit représentant différence entre le résultat du dé et la capacité utilisée. Le joueur opposé lance un dé; si le résultat est inférieur à la capacité ECM de l'unité navale cible, le marqueur Air Combat, sur la piste Air/Naval Combat Resolution Track, est déplacé, en direction du 0, d'un nombre de cases égal à la différence entre le jet du dé et la capacité ECM. Le résultat de l'attaque, exprimé en Hits infligés à l'unité navale, est indiqué par la case où le marqueur Air Combat se trouve. Si l'attaque est simultanée, les 2 unités effectuent leur attaque avant que les résultats ne soient appliqués. Chaque Hit sur une unité navale réduit chacune de ses capacités Rating (mais pas sa capacité de mouvement) de 1. Il est à noter qu'une unité navale qui initie un combat dépense des points de mouvement pour utiliser ses capacités Rating.
(voir Combat Example, Chart/Tables 12)

12.11 Inter-Map Combat (combat inter-carte)

Chaque fois qu'une attaque navale ou aérienne s'étend d'un hex Operational de bordure dans un hex de transition, ou depuis un hex de transition vers un hex Operational de bordure, la distance représentée pour passer entre les cartes est de 5 hexes Operational.
Exemple: *Une unité soviétique Tu-26 effectue une sortie depuis l'hex Operational 1830 contre une unité navale de surface détectée US située dans l'hex Strategic AV-06. La portée ASM maximale pour un Tu-26 (en se référant au Ranged Characteristics Summary) est de 18 hexes Operational. Le Tu-26 calcule la distance jusqu'à l'hex Strategic AV-06 comme suit: 1 hex Operational chacun pour les hexes 1831, 1832 et 1833, 5 hexes Operational pour transiter vers l'hex Strategic AV-05 et 10 hexes Operational (1 hex Strategic) jusqu'à l'hex Strategic AV-06, pour un total de 18 hexes Operational. Comme l'unité navale US est à portée, le Tu-26 peut lancer une attaque ASM depuis l'hex Operational 1830.*

12.12 Hits (dégats)

Les dégâts reçus par une unité s'expriment en nombre de Hits. Pour les unités navales et aériennes, un Hit reflète la perte d'un vaisseau ou d'un avion. Pour une unité terrestre et pour les installations terrestres, un Hit représente la perte de la cohésion de l'unité simulant la rupture de la qualité des troupes durant un combat.
(*) On utilise les marqueurs standards numérotés pour indiquer les Hits subits par une unité. Quand une unité subit 1 Hit de dégât, on place un marqueur «1» sous l'unité. Pour chaque Hit supplémentaire infligé à l'unité (jusqu'à ce qu'elle soit éliminée), on remplace le marqueur afin de refléter le nombre de Hits total en cours de l'unité. Si une unité est réparée, on adapte le marqueur afin de refléter le nombre de Hits après la réparation.

AIR UNITS (unités aériennes)
Chaque unité aérienne peut subir un nombre de Hits égal à sa Hit Capacity avant d'être détruite. Pour chaque Hit reçu, les capacités Rating de l'unité aérienne (à l'exception de sa capacité de mouvement) sont diminuées de 1. Une fois qu'une unité aérienne à reçu un nombre de Hits égal à sa Hit Capacity, elle est détruite. Au moment où une unité aérienne reçoit un Hit, elle doit annuler sa mission. Il est à noter que quand un stack d'unités aériennes subit 1 pour plusieurs Hits, tous les Hits sont à répartir entre toutes les unités avant que le solde de Hits à distribuer ne soit infligé aux autres unités aériennes (au choix du joueur).

NAVAL UNITS (unités navales)
Chaque unité navale peut subir un nombre de Hits égal à sa Hit Capacity avant d'être détruite. Pour chaque Hit reçu, les capacités Rating de l'unité navale (à l'exception de sa capacité de mouvement) sont diminuées de 1. Une fois qu'une unité navale à reçu un nombre de Hits égal à sa Hit Capacity, elle est détruite.

GROUND UNITS (unités terrestres)
Il y a plusieurs catégories d'unités terrestres, en terme de Hits qu'elles peuvent absorber.

- **(*)** Toutes les divisions peuvent subir 7 Hits avant d'être retournées sur le côté réduit (on laisse le marqueur «7» sous l'unité). Quand l'unité subira 2 Hits supplémentaires (portant le total de Hits subits à 9), elle sera éliminée.
- Toutes les unités d'assaut de la taille d'une brigade ou de la taille d'un régiment peuvent subir 2 Hits avant d'être retournées sur leur côté réduit (on laisse le marqueur «2» sous l'unité). Ces unités sont éliminées quand elles subissent 3 Hits de dégât.
- Toutes les unités de la taille d'un bataillon sont éliminées au moment où elles subissent 1 Hit de dégât. De telles unités ne sont jamais retournées sur leur côté réduit.
- Les unités de combat doivent subir tous les Hits possibles avant qu'une unité de Support, stackée avec une unité de combat, ne subisse de Hit à son tour.

Il est à noter que les unités retournées sur leur côté réduit, restent retournées sur ce côte même si leur nombre de Hits est réduit à 0. Aussi, aucune unité de combat ne peut être éliminée (par ex subir son Hit final) suite au résultat d'un Bombardement ou bien parce qu'elle est non-ravitaillée.

(*) AIRBASES (bases aériennes)
Une petite base aérienne est «out-of-operation» quand elle a accumulé 6 Hits. Une grande base est «out-of-operation» quand elle a accumulé 12 Hits ou plus. Un Hit sur une base aérienne inflige aussi un Hit à toutes les unités aériennes au sol dans cette base. Un Hit sur un CVN, CVH, CGH ou LHA inflige aussi un Hit à tous les avions sur l'unité. Il est à noter que les bases «out-of-operation» ne peuvent plus être utilisées pour faire atterrir des avions ou pour effectuer des sorties depuis celles-ci, jusqu'à ce qu'elles soient réparées.
(voir Airbases, 20L-8)

SUPPLY DEPOTS (dépôts de ravitaillement)
Un dépôt de ravitaillement est détruit quand il a accumulé 3 Hits en un seul tour de jeu. Si moins de 3 Hits sont reçus durant un seul tour de jeu, ces Hits sont automatiquement enlevés au début du prochain End Stage.

ALL SUPPORT UNITS (toutes les unités de support)
Toutes les unités de support sont détruites lorsqu'elles ont accumulé 3 Hits de dégât. Elles ne possèdent pas de côté réduit et leur efficacité n'est pas altérée par les Hits reçus.

(*) PORTS
Un port qui a accumulé 10 Hits ne peut plus être utilisé comme port jusqu'à la fin du jeu. Il est à noter que le port de Naples ne peut jamais être attaqué et, de ce fait, ne peut jamais subir de Hits.

TRUCKS (camions)
Une unité Truck est détruite lorsqu'elle a accumulé 3 Hits de dégât. Un Truck peut être éliminé par Bombardement.

CVN, CVH, CGH, LHA
Ce sont des unités navales qui fonctionnent comme base aérienne flottante. Lorsque ces unités reçoivent un nombre de Hits inférieur de 2 Hits de leur total de Hits maximal, le potentiel de sortie de l'unité est réduit de 1. Quand il ne leur reste que 1 Hit à subir, le potentiel de sortie de l'unité est réduit de 2. Ces effets s'ajoutent aux autres effets que des Hits ont sur une unité navale.

12.13 Repair (réparation)
Durant le cours du jeu, les unités sont endommagées. Les unités endommagées (celles avec des Hits) peuvent être réparées durant le End Stage.

(*) AIR UNIT REPAIR (réparation d'une unité aérienne)
Une unité aérienne qui n'a pas été assignée à un mode et qui n'effectue pas de mission durant un tour de jeu, peut avoir 1 Hit supprimé durant le End Stage de ce tour de jeu, pour autant qu'elle se trouve dans une base aérienne et en dépensant 1 point de ravitaillement pour la réparation. Une base aérienne, grande ou petite, ne peut dépenser que 1 point de ravitaillement par tour de jeu pour réparer une unité aérienne. La même restriction est valable pour les portes-avion (ils peuvent réparer une unité aérienne par tour de jeu qui n'a pas été assignée à un mode ni effectué de mission).

(*) GROUND UNIT REPAIR (réparation d'une unité terrestre)
Seul les unités d'assaut terrestre (Ground assault), les unités Trucks (camions) et les unités de défense aérienne (air defense) peuvent être réparées. Une unité autorisée qui est entrée en formation Reconstitution durant un tour de jeu, peut, durant le End Stage de ce tour de jeu, supprimer 1 Hit en dépensant un nombre variable de points de ravitaillement selon son type d'unité. Les seules restrictions sont que, pendant le End Stage, l'unité doit être en formation Reconstruction, l'unité ne doit pas être adjacente à une unité ennemie, et l'unité doit être ravitaillée par une source de ravitaillement (un dépôt de ravitaillement n'est pas suffisant).

- **Infantry/Air Units (unités d'infanterie/aériennes):** 1 point de ravitaillement par Hit.
- **Armor/Mech Units (unités blindées/mécanisées):** 4 points de ravitaillement par Hit.
- **Air Defense Units (unités de défense aérienne):** 4 points de ravitaillement par Hit.
- **Truck Units (camions):** 2 points de ravitaillement par Hit.
- **Airbase Hex (hex de base aérienne):** 2 points de ravitaillement par Hit.
- **Toutes les autres:** 3 points de ravitaillement par Hit.

Note: *Dans la liste ci-dessus, Infantry (infanterie) désigne les unités d'infanterie en tant que tel. Les unités de Marine, aéroportées (airborne), du génie (engineer), aéromobiles (airmobile), anti-char (anti-tank) et forces spéciales utilisent «Toutes les autres» (3 points de ravitaillement).*
Les unités d'artillerie et les HQ ne peuvent jamais être réparées. Les unités Truck peuvent être réparées en formation Travel car c'est la seule formation autorisée pour ces unités. Une unité qui est sur son côté réduit peut avoir tous ses Hits retirés mais ne pourra jamais être retournée sur son côté pleine force.
Une unité qui a été éliminée du jeu ne peut jamais être réparée et elle est retirée du jeu.

(*) NAVAL UNIT REPAIR (réparation d'une unité navale)
Un contraire de *Gulf Strike* où les unités navale peuvent pas être réparées, dans *Aegean Strike*, les unités navale ne peuvent pas être réparées.

(*) INSTALLATIONS (les installations)
Il y a 2 types d'installations: les ports et les bases aériennes. Les ports ne peuvent jamais être réparés durant le cours du jeu. Les bases aériennes peuvent être réparées en dépensant 2 points de ravitaillement, comme les règles de réparation des unités terrestres.
Exemple de réparation: *Deux F-16 Turcs basés à Ankara (Operational hex 5115) ont subit chacun 1 Hit de dégât. Si durant un tour de jeu, aucune de ces unité n'est assignée à un mode et n'effectue de mission aérienne, alors elles sont autorisées à être réparées durant le End Stage. Comme un hex de base aérienne ne peut dépenser que 1 point de ravitaillement par tour pour les réparations, seul un de ces F-16 ne pourra être réparé durant le tour en cours.*
Une base aérienne a subit 2 Hits de dégât durant un bombardement durant un tour de jeu. Au moment où les dégâts ont été infligés à cette base, deux unités aériennes MiG-23 y étaient stationnées. 2 Hits ont donc été appliqués à un MiG-23 ou alors 1 Hit de dégât pour chaque Mig-23 (au choix du joueur qui contrôle la base aérienne). Durant le End Stage, 4 points de ravitaillement (2 par Hit sur la base) peuvent être dépensés pour retirer les 2 Hits de l'hex de base aérienne, en même temps que 1 Hit peut être retiré à un MiG-23 (pour autant que l'unité aérienne soit autorisée à le faire) en dépensant 1 point de ravitaillement supplémentaire.
Une unité blindée soviétique dépense, durant sa Mouvement Phase, des points de mouvement pour entrer en formation Reconstruction. Si, durant le End Stage, l'unité n'est adjacente à aucunes unités ennemies, elle peut retirer 1 Hit en dépensant 4 points de ravitaillement (un dépôt de ravitaillement ne peut pas être utilisé pour les réparations; l'unité doit avoir une ligne de ravitaillement valide qui rejoint une source de ravitaillement fonctionnelle).

13.0 Optional Rules (règles optionnelles)

Aegean Strike est un jeu d'options et de détails, en voici d'autres.

13.1 Satellite Communications (communications satellite)

N'importe quelle interception NATO ou Soviet peut être lancée si l'unité aérienne ennemie est détectée et dans la Air Detection Range (portée de détection) d'une unité amie. Les unités aériennes d'interception n'ont pas besoin d'être dans la Air Detection Range (portée de détection) amie pour être lancées et aussi par la suite.

13.2 Optional Detection (détection optionnelle)

Un sous-marin qui a été déjà détecté précédemment est considéré non-détecté dès qu'il n'est plus dans la Sub-Surface Detection Range (portée de détection sous-marine) d'une unité ennemie. Une fois qu'un sous-marin n'est plus détecté, on replace le marqueur Undetect sur lui. Toutes les procédures de détection doivent être refaites pour que le sous-marin soit à nouveau détecté.
La raison pour laquelle les unités de surface sont si facilement détectées provient des renseignements par satellites. En supposant que des capacités anti-satellite soient utilisées, une unité de surface déjà détectée est considérée comme non détectée une fois qu'elle ne se trouve plus dans une Surface Detection Range (portée de détection des unités de surface). De plus, les unités de surface dans un port ne sont plus détectées automatiquement.

13.3 (*) Electronic Warfare (EW) Jamming (brouillage de guerre électronique)

Durant la Global Political Phase de chaque tour de jeu de guerre (pas durant la situation pré-guerre), quand on lance le dé pour un Random Political Events, le joueur NATO ou Soviet peut être récompensé par un bonus de brouillage si aucun Random Political Events n'a lieu. Sur un résultat de 1 ou de 2, le jouer NATO gagne le bonus de brouillage et sur un jet de 9, le joueur Soviet gagne le bonus. Pour tous les autres résultats de dé, il n'y a pas de bonus de brouillage pour le tour de jeu en cours.
Le joueur qui reçoit le bonus utilisera les règles «avec le brouillage» (voir ci-dessous) pour le restant du tour de jeu en cours et son opposant utilisera les règles «sans le brouillage» (voir ci-dessous) .

With EW Jamming (avec le brouillage)

- Utiliser la règle optionnelle Satellite Communications (communications satellite – voir ci-dessus) pour le lancement des interceptions.
- Les règles normales de réserve sont utilisées.
- Les règles normales de détection pour les unité navales sont utilisées.

Without EW Jamming (sans le brouillage)

- Les règles normales de détection sont utilisées (section Detection) avec les restrictions de lancement des interceptions (le joueur n'utilise pas la règle optionnelle Satellite Communications).
- Les unités de réserve ne peuvent se déplacer dans des situations de combat déclaré. Aucun bonus dû à l'artillerie n'est autorisé dans un combat.
- Chaque unité navale ennemie est détectée et interceptée individuellement par des unités navales et aériennes amies. Si une unité navale ennemie est détectée par une unité navale ou aérienne amie, le marqueur Undetected n'est par retiré de l'unité ennemie. Cependant, l'unité qui a détecté l'unité ennemie peut intercepter l'unité qu'elle a détecté pour un combat. Toutes les autres unités navales ou aériennes amies devront détecter cette unité ennemie elles-même pour pouvoir lancer une mission d'interception. En effet, les unités aériennes et navales amies sont incapables de communiquer entre elles à cause du brouillage.

13.4 In-Flight Refuelling (ravitaillement en vol)

Le rayon d'action d'un avion est basé sur la quantité de fuel qu'il emporte et à quelle vitesse il consomme ce fuel. Certaines unités aériennes du jeu ont le rôle de ravitailleur en vol (par ex le Il-76). L'utilisation de ces règles permet d'augmenter le rayon d'action des unités aériennes.
Les unités aériennes Soviet et US (uniquement) - incluant les hélicoptères - qui sont assignées dans une base aérienne peuvent avoir leurs points de mouvement non Ferry doublés alors qu'elles effectuent des missions non Ferry, en dépensant le double de points de ravitaillement nécessaires pour accomplir une mission normale; par exemple, une mission Strike (d'attaque) nécessite 4 points de ravitaillement (au lieu de 2). L'unité de surface US CVN peut doubler la capacité de mouvement d'une unité par Action Stage (sans coût supplémentaire en point de ravitaillement).
Exemple de ravitaillement en vol: *Une unité Soviet Su-24 peut augmenter son rayon d'action de 4 à 8 hexes Strategic en dépensant 4 points de ravitaillement pour effectuer sa sortie, au lieu des 2 points de ravitaillement habituels pour une mission Strike.*

13.5 (*) Variable Aircraft Speed (vitesse variable d'un avion)

Durant la procédure d'interception, les 2 camps déplacent en alternance leurs unités aériennes sur des distances égales. Quand cette règle optionnelle est utilisée, la distance qu'une unité aérienne parcoure lors d'interception dépend du type d'unité aérienne.
Il y a trois classe pour les unités aériennes:
Class 1 : Tous les hélicoptères et les unités de transport ainsi que les unités An-24, C-130 et P-3.
Class 2 : Toutes les autres unités aériennes sauf celle définies comme Class 1 et Class 3.
Class 3 : F-14, F-15, F-16, F-18, F-111, MiG-23, MiG-27, MiG-29, MiG-31, Su-24 et Su-29

Si les unités d'interception sont de la même classe que la plus lente unité ennemie, alors la procédure standard pour l'interception est utilisée. Si les unités qui interceptent sont dans une classe supérieure, ces unités additionnent la différence de classe (compté en hexes Strategic) à leur premier mouvement. Si les unités qui interceptent sont dans une classe inférieure, les unités ennemies additionnent la différence de classe (compté en hexes Strategic) à leur prochain mouvement. Après ce mouvement spécial, la procédure standard pour

l'interception est utilisée. Si, à la suite de ce mouvement spécial, un combat est initié, ce combat se déroulera alors avant tout autre mouvement de n'importe quel camp.
Exemple de vitesse variable: *Un F-16 US veut intercepter un hélicoptère Soviet Mi-2 en mission de transport aéromobile. Les 2 unités sont sur la carte Operational. Le F-16 est 2 classes plus haut que le Mi-2, et de fait, il ajoute 20 hexes Operational (2 hexes Strategic) à son premier mouvement pour un total de 22 hexes Operational. Si un F-4 turc (Class 2) essaie d'intercepter un MiG-29 Soviet (Class 3) – la différence de 1 classe en faveur du MiG – le MiG-29 ajoutera 10 hexes Operational (1 hex Strategic) à son prochain mouvement.*

13.6 (*) Single Sortie Strike Mission (sortie seule en mission d'attaque)

Le joueur NATO uniquement, peut lancer une unité aérienne en mission Strike (d'attaque), la rendant ainsi plus difficile à détecter. Quand une tentative de détection est faite contre cette unité aérienne US, on divise par deux (arrondi supérieur) la probabilité de détection de l'unité qui effectue la tentative. Si l'unité US est détectée et interceptée avec succès, elle reçoit 1 Hit supplémentaire de dégât, en plus de tous les Hits qu'elle aurait pu recevoir durant le combat aérien. Tous les Hits infligés par des unités de défense aérienne ou par des sites de défense fixes, sont divisés par deux (arrondi supérieur).
Quand il lance le dé sur la Soviet Air Defense Table, on applique un modificateur de -2 au lancé du dé pour une mission Strike seule.
Exemple d'une sortie seule en mission d'attaque: *Le joueur NATO envoie un F-111 seul en mission d'attaque par Bombardement. Un MiG-27 Soviet tente de le détecter à une distance de 0 hex Strategic. Normalement, le joueur Soviet doit lancer un 4 ou moins pour détecter une unité US à cette distance, mais à cause du fait que l'unité US est seule en mission Strike, la probabilité de détection est divisée par 2. De ce fait, le joueur Soviet doit réussir un 1 ou 2 pour détecter l'unité US.*

13.7 (*) Mobile Supply Points (points de ravitaillement mobiles)

Les unités aériennes AV-8B et les hélicoptères US peuvent effectuer des sorties depuis (et se poser) n'importe quel hex clear (clair) ou rough (accidenté) où il y a un dépôt de ravitaillement NATO (incluant ceux de la Grèce et de la Turquie) présent. La dépense de ravitaillement pour la mission doit toujours provenir du dépôt qui se trouve dans l'hex. Les unités aériennes sont présentes sur la carte, pas sur la Air Display. Les unités aériennes qui effectuent leur sortie depuis la carte directement peuvent le faire seulement une fois par tour de jeu. Ces unités aériennes ne peuvent pas être réparées tant qu'elles ne sont par rentrées dans une base aérienne et remplis toutes les conditions.
Exemple de points de ravitaillement mobiles: *Un AV-8B US se trouve sur la carte Operational contenant un dépôt de ravitaillement NATO. Il effectue une sortie pour une mission Strike (d'attaque) et le dépôt est utilisé (2 points de ravitaillement, les points inutilisés sont perdus sauf s'il y a un autre hélicoptère ou AV-8B dans l'hex). Si le AV-8B veut se poser dans un autre hex qu'une base aérienne, l'hex doit contenir un autre déport de ravitaillement NATO.*

13.8 Anti-Radiation Missiles (ARM) (missiles anti-radar)

Les missiles ARM peuvent détruire les radars des unités de défense anti-aérienne. Cette règle simule ce type de munitions.
Toutes les unités de défense aérienne qui subissent des Hits de dégât voient leurs capacités Anti-Air Rating réduites de 1 pour chaque Hit jusqu'à ce que la capacité soit de 1. Ceci en plus des règles concernant l'effet des Hits sur les unités de support.

13.9 (*) Land Attack Cruise Missile (attaque terrestre par Cruise Missile)

Les unités navales US et de l'URSS (seulement) qui possèdent des capacités SSM et qui ne sont pas à cours de munitions SSM, peuvent attaquer des bases aériennes et des ports avec cette capacité. En suivant la procédure d'un combat mer-sol, on utilise la capacité SSM au lieu de la capacité Bombardement. L'attaque SSM peut être faite à la bonne distance.

13.10 Balancing a Scenario (équilibrer un scénario)

Aegean Strike est un jeu détaillé où mal jouer peut avoir un effet sur le résultat du scénario. Il est donc possible, pour équilibrer la partie, de réduire les points de ravitaillement d'un bon joueur de 5% à 30%.

14.0 Scenarios

Les 4 premiers scénarios de *Aegean Strike* offrent différentes perspectives politiques et militaires de la situation dans l'Est de la Méditerranée. Le 5ème scénario lie le jeu avec *Gulf Strike* et nécessite de posséder ce jeu.
Chaque scénario est un jeu à part entière, durant entre 2 et 40 heures pour être complété, selon la complexité du scénario choisi.

14.1 Political Events (événements politiques)

RANDOM POLITICAL EVENTS (événements politiques aléatoires)
Durant la Global Political Phase de chaque tour de jeu, le joueur qui a l'initiative (Initiative player) lance un dé. Si le résultat est 0 (10), un événement politique aléatoire a lieu. N'importe quel autre résultat du dé n'a aucun effet (à moins que la règle optionnelle EW Jamming - brouillage de guerre électronique – ne soit utilisée).
Si un événement politique aléatoire doit avoir lieu, on lance un dé et on se réfère à la table Random Political Events pour voir quel est cet événement. Si un événement a déjà eu lieu, on relance le dé jusqu'à avoir un événement qui n'a pas encore eu lieu.
(voir Random Political Events Table, Chart/Tables 13)

(*) ALLIANCES (les alliances)
Selon le scénario joué, des pays seront alliés de NATO ou du Pacte de Varsovie ou resteront neutres. Les pays alliés à un camp sont amis pour plein d'objectifs. Les pays neutres sont considérés comme ennemis pour les 2 camps. Le Pacte de Varsovie comprend l'Union soviétique, la Bulgarie, la Hongrie et la Roumanie. Les alliés du Pacte de Varsovie comprennent la Libye et la Syrie. L'OTAN comprend les USA, la Grèce, la Turquie et l'Italie. Les alliés de l'OTAN sont Israël, Chypre et l'Egypte. Les pays neutres sont la Yougoslavie, l'Albanie et les autres pays qui apparaissent sur la carte Strategic. Il est à noter que selon les Random Political Events, ces pays peuvent devenir alliés d'un ou de l'autre camp.
Toutes les îles sur la carte Operational (à l'exception de Chypre, Imroz, Bozcaada et des îles de la Mer de Marmara) sont contrôlées par la Grèce. Imroz, Bozcaada et des îles de la Mer de Marmara (hex 3412) sont contrôlées par la Turquie. L'île de Chypre est contrôlée par la Turquie et la Grèce; il y a une ligne de frontière à travers Chypre, et les hexes du Nord sont contrôlés par la Turquie et ceux du Sud par la Grèce.
Les unités des 2 camps ne peuvent utiliser les pays neutres.
Si un pays neutre est ami avec l'OTAN ou avec le Pacte de Varsovie, les règles suivantes s'appliquent:

- Aucune unité terrestre opposée ne peut entrer dans le pays sur la carte Strategic.
- Les unités aériennes opposées qui entrent dans le pays, seront sujettes à des attaques et pourraient elles-même initier le combat.
- Les unités navales peuvent entrer dans les hexes côtiers, mais les unités navales opposées ne peuvent jamais entrer dans un port de ce pays.
- Les unités aériennes opposées ne peuvent jamais se poser dans une base aérienne de ce pays.
- Durant la situation de pré-guerre (Pre-War), aucunes unités navales des 2 camps ne peuvent occuper en même temps le même hex sur la carte Operational ou sur la carte Strategic à la fin d'un mouvement.
- Aucune unité (de n'importe quel type) du Pacte de Varsovie ne peut entrer dans un hex Strategic qui contient une portion de l'Italie (incluant la Sicile).

Il est à noter que sur la carte Strategic, il est possible pour des unités terrestres opposées d'occuper le même hex, si l'hex est divisé par une frontière nationale. Les unités terrestres n'ont aucun effets les unes envers les autres.
Sur la carte Strategic, Trieste et Beirut sont des hexes neutres. Les unités NATO et du Pacte de Varsovie peuvent utiliser ces hexes que si cela leur est autorisé par un Random Political Events 8 ou 9.

14.2 (*) Scenario Format (format du scénario)

Chaque scénario utilise le même ordre de bataille (Order Of Battle) bien que des forces de tous les pays n'apparaissent pas dans tous les scénarios. Chaque scénario est présenté de la même manière. Une introduction générale, indiquant quel pays a provoqué l'autre, suivie par les informations spécifiques requises pour jouer.

GAME LENGTH (longueur du jeu)
Le nombre de tours de jeu (dès que la guerre éclate) et le temps approximatif du jeu, pour des joueurs connaissant bien le système, est indiqué.

PLAYERS (joueurs)
Cette section indique quel est le joueur qui a l'initiative (Initiative player) et quel joueur doit positionner ses forces en premier. Les alliances opposées sont aussi présentées.

POLITICAL RULES (règles politiques)
Parce que chaque scénario représente une situation politique différente, certaines règles politiques ont été incluses pour chaque scénario, indiquant ainsi des exceptions spécifiques ou des changements additionnels aux règles de politiques générales.

SPECIAL RULES (règles spéciales)
Comme pour les situations politiques, certains autres aspects de chaque scénario requièrent des modifications des règles générales, par exemple pour le ravitaillement, le déploiement et les unités spéciales.

SUPPLY POINTS (points de ravitaillement)
Cette section apporte des informations concernant les points de ravitaillement initiaux à disposition de chaque joueur ainsi que le nombre de points alloués durant chaque tour de guerre durant le jeu.

VICTORY CONDITIONS (conditions de victoire)
Les détails et les objectifs de victoire pour chaque camp sont listés dans cette section.

14.3 (*) General Scenario Rules (règles générales d'un scénario)

Les règles générales suivantes s'appliquent à tous les scénarios:

- Au début d'un scénario, les unités navales qui ne commencent pas In Port (dans un port) sont considérées Undetected (non-détectées).
- A moins que cela ne soit spécifié, toutes les unités terrestres commencent tous les scénarios en formation Movement to Contact. Les unités aériennes sont assignées à des bases aériennes au début de jeu soit en mode Intercept ou en mode Offensive et toutes les unités EWDA sont placées sur la carte.
- Durant le set-up, chaque camp peut dépenser des points de ravitaillement initiaux pour placer des dépôts de ravitaillement à l'intérieur de leur zone de set-up. Le coût est de 4 points de ravitaillement par dépôt créés, à retirer de la piste Supply Point Track du pays qui crée le dépôt.
- Quand deux nations ou plus sont dans le même camp, elles peuvent entrer dans des hexes occupés par des unités d'une autre nation, si rien d'autre n'est spécifié.
- Toutes les unités EWDA, après le set-up initial, peuvent tenter une détection pour chaque unité navale ennemie, avant que le jeu commence.
- Le joueur du Pacte de Varsovie ne peut jamais entrer dans des hexes de l'Italie sur la carte Strategic. Bien que les forces italiennes ne sont pas représentées dans le jeu, on suppose que ces forces combattent toutes les intrusions des forces du Pacte de Varsovie.

PRE-WAR SITUATION (situation de pré-guerre)

Les scénarios 1, 2 et 3 commencent par un tour 1 qui est un tour M-Day (jour de mobilisation). Le tour 2 est un jour M +1, le tour 3 est un jour M +2 et ainsi de suite. Le scénario 4 commence au tour M +10. La séquence de jeu est suivie normalement avec les restrictions de pré-guerre (pre-war); aucun combat, à l'exception d'un combat causé par la violation de l'espace aérien, ne peut avoir lieu durant cette période. Chaque scénario a un déclencheur politique qui fait démarrer la guerre. Une fois que les hostilités commencent, toutes les règles entrent en vigueur.

On peut utiliser n'importe quel marqueurs sur la piste Supply Point/Game-Turn Tack pour indiquer le moment où les hostilités commencent. Cette indication est importante pour déterminer la longueur du jeu après que les hostilités ont débuté.

MOBILIZATION (mobilisation)

Durant le set-up initial, quelques unités grecques, turques et bulgares commencent à mi-puissance. Les ordres de bataille indiquent combien de divisions et/ou de brigades/régiments commencent le jeu à pleine puissance. Le joueur peut sélectionner n'importe quelles divisions ou brigades/régiments qui commencent à pleine puissance jusqu'à la limite autorisée. Trois brigades/régiments sont égales à une division lors de la détermination du nombre de divisions à pleine puissance. Les fractions sont perdues. Il est à noter que les HQ et les unités de support commencent toujours à pleine puissance.

Le reste des unités de ces trois pays, listées dans l'ordre de bataille initial, sont considérées comme des unités mobilisées. Ces unités (au choix du joueur) sont placées sur la carte sur leur côté mi-puissance. De plus, on place des marqueurs standards sur ces unités mobilisées. Si l'unité mobilisée est une division, on place un «6» sous l'unité; si l'unité est une brigade/régiment, on place un «2» sous l'unité.

Durant la Global Military Phase (phase militaire globale) de certains tours de jeu, des renforts de mobilisation sont mis à disposition afin de replacer les unités de mobilisation ou n'importe quelle autre unité sur leur côté pleine puissance. Afin de recevoir ces renforts de mobilisation, les unités doivent être en formation Reconstruction, non-adjacentes à une unité ennemie et ravitaillées depuis une source de ravitaillement (un dépôt de ravitaillement n'est pas suffisant).

Les renforts de mobilisation peuvent être assignés à n'importe quelle unité à mi-puissance. Ces renforts doivent être utilisés durant le tour où ils arrivent et ne peuvent pas être mis en réserve pour un tour ultérieur.

Quand des renforts de mobilisation sont mis à disposition, ils peuvent être utilisés pour des divisions ou des brigades/régiments. Une brigade de renfort de mobilisation peut être utilisée pour améliorer une unités brigade/régiment à mi-puissance. Retourner sur sa face pleine puissance l'unité brigade/régiment sur la carte et retirer le marqueur «2» (2 Hits sont retirés). Un renfort de mobilisation de division peut être utilisé pour améliorer une division ou trois brigades/régiments. Si une division est améliorée, on la retourne sur sa face pleine puissance et on lui retire 6 Hits (si l'unité n'a pas 6 Hits, les Hits supplémentaires qu'on peut retirer sont perdus). Si trois brigades/régiments sont renforcées, on les retourne sur leur côté pleine puissance et on retire les marqueurs «2» de ces unités (en fait 6 Hits sont retirés).

Les renforts de mobilisation ne peuvent jamais être sauvegardé. Un joueur ne peut pas améliorer une ou deux brigades/régiments avec un renfort de mobilisation division et ensuite enlever des Hits d'une division. Une brigade/régiment à pleine puissance ne peut jamais bénéficier des renforts de mobilisation.

Exemple de renforts de mobilisation: *La Turquie commence un scénario avec 15 divisions et 6 brigades. En se référant aux instructions du set-up, elle peut commencer avec 13 divisions à pleine puissance. Le joueur décide de mettre 11 divisions à pleine puissance et 6 brigades à pleine puissance. Les 4 dernières divisions sont des renforts de mobilisation et sont placées sur la carte sur leur côté mi-puissance avec un marqueur «6» sous ces unités.*

Lors du tour M +15 (tour 16 du jeu), 4 divisions de renforts de mobilisation sont disponibles. Ces renforts peuvent être appliqués à n'importe quelles unités en formation Reconstruction qui ne sont pas adjacentes à une unité ennemie et qui sont capables de tracer une ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement. Le joueur turque décide d'améliorer 3 divisions et 2 brigades (qui doivent satisfaire les exigences d'amélioration). Deux divisions sont à mi-puissance avec 6 Hits; elles sont retournées sur leur côté pleine puissance et les marqueurs sont retirés. La troisième division (qui n'est pas issue des renforts de mobilisation initiaux) a déjà subit 7 Hits; cette unité est retournée sur son côté pleine puissance et 6 Hits sont retirés (on laisse un marqueur «1» sous l'unité). Les deux brigades endommagées sont retournées sur leur côté pleine puissance et 2 Hits sont retirés de chacune d'entre elle. Comme le joueur turque ne dispose pas d'une autre brigade à améliorer, le surplus des renforts est perdu.

PRE-WAR MOVEMENT RESTRICTIONS (restrictions de mouvement durant la pré-guerre)

Durant cette période, avant que la guerre ne commence, les unités NATO peuvent entrer dans la carte Operational normalement. De plus, des unités opposées ne peuvent occuper le même hex, que ce soit sur la carte Operational ou Strategic, à la fin d'un mouvement.

Air Units (unités aériennes)

- Les unités aériennes ne peuvent effectuer que des missions Ferry uniquement et les points de ravitaillement seront dépensés normalement.
- Les unités aériennes en vol lors de missions Ferry peuvent effectuer des tentatives de détection.
- Les unités aériennes ne peuvent survoler et se poser que dans des territoires amis et ne peuvent survoler que des hexes d'eaux internationales. Sur la carte Operational, les hexes d'eaux internationales sont les hexes qui ne contiennent aucune terre ou îles appartenant à un pays du camp opposé. Sur la carte Strategic, les hexes d'eaux internationales sont ceux qui contiennent n'importe quelle portion d'eau (les forces du Pacte de Varsovie ne peuvent jamais entrer dans des hexes de l'Italie).
- Les unités aériennes peuvent tenter de survoler un territoire qui appartient à un pays neutre, si le pays leur en donne l'autorisation. Quand un joueur veut survoler un territoire neutre, il annonce son intention et lance un dé. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le pays neutre autorise le survol et la mission continue. Sur tous les autres résultats du dé, l'autorisation de survol est refusée. Un fois que l'autorisation est refusée, aucun essai supplémentaire ne peut être fait durant le tour de jeu en cours. La mission aérienne ne peut pas survoler ce pays mais elle peut effectuer d'autres missions.

Ground Units (unités terrestres)

- Les unités terrestres de l'URSS, de la Bulgarie, de la Grèce et de la Turquie peuvent être déplacées uniquement à l'intérieur de leur propre pays, ou être déplacées par des unités navales dans les eaux internationales.
- Les unités terrestres des autres pays NATO peuvent entrer en Italie et peuvent être transportées par des unités navales dans les eaux internationales. Les unités terrestres US, Britanniques et NATO ne peuvent pas entrer en Grèce ou en Turquie avant que la guerre ne commence.
- Durant un tour de jeu, un joueur peut déplacer un nombre d'unités terrestres, d'un pays autorisé à le faire, égal au total de la capacité Reserve de toutes les unités HQ de ce pays. Ces unités n'ont pas besoin de se trouver à 5 hexes d'une unité HQ pour pouvoir se déplacer. Les unités terrestres US transportées par une unité aérienne ou navale ne sont pas limitées par ces restrictions.

Naval Units (unités navales)

- Le nombre d'unités navales qui peuvent se déplacer durant chaque tour de jeu est déterminé normalement durant chaque Naval Movement Determination Phase.
- Des unités navales peuvent être placées en mode Underway (en mer) ou en mode In Port (au port) en dépensant 1 point de mouvement Strategic.
- Sur la carte Operational, les unités navales ne peuvent entrer que dans des hexes d'eaux internationales, des hexes de côte qui appartiennent à un pays ami et dans les hexes des détroits de la Turquie, si ces derniers ne sont pas fermés **(voir Montreux Convention)**. Chaque scénario spécifie quand les détroits de la Turquie doivent être fermés; une fois que la guerre a éclaté, les règles de la convention de Montreux (Montreux Convention) sont en vigueur.

MONTREUX CONVENTION (convention de Montreux)
Aussi longtemps que la guerre n'a pas éclaté, les unités navales du Pacte de Varsovie peuvent traiter les hexes des détroits de la Turquie comme des hexes d'eaux internationales. Les unités navales de l'OTAN peuvent utiliser les détroits de la Turquie comme des hexes d'eaux internationales tout le temps.
Certains scénarios listent les prérequis pour la fermeture des détroits de la Turquie. La première fois que les détroits sont fermés (toujours durant la situation de pré-guerre), les restrictions suivants s'appliquent:

- Les unités navales du Pacte de Varsovie ne peuvent plus entrer dans un hex des détroits de la Turquie.
- Les unités navales du Pacte de Varsovie qui se trouvent déjà dans un hex des détroits de la Turquie doivent immédiatement prendre une direction pour en sortir. Les unités navales doivent prendre la route la plus directe (pas nécessairement la plus courte) pour sortir des détroits de la Turquie.

La seconde fois que le détroits de la Turquie sont fermés, ils sont fermés de manière définitive et ne peuvent être ré-ouverts sauf s'ils sont conquis. De plus la guerre commence. Les restrictions suivantes s'appliquent quand les détroits sont fermées pour la seconde fois:

- Les unités sous-marins du Pacte de Varsovie dans les détroits de la Turquie ou dans la Mer de Marmara sont considérés comme des unités de surface pour la détection et le combat durant le First Action Stage du tour de jeu où la guerre commence.
- Les unités du Pacte de Varsovie peuvent entrer dans des hexes des détroits de la Turquie, mais elles peuvent être attaquées par les défenses des détroits **(voir Turkish Straits Defense)**. Les Spetnatz soviétiques et des unités terrestres peuvent attaquer ces hexes.

REINFORCEMENTS (renforts)
Il y a deux types de renforts durant le jeu: Les renforts de mobilisation et les renforts standards. Les ordres de bataille listent les renforts standards reçus durant le jeu (et qui seront à pleine puissance) et les renforts de mobilisation (qui seront utilisés pour améliorer des unités endommagées ou des unités de mobilisation). Les renforts standards peuvent être retardés et mis en jeu durant un tour de jeu ultérieur; les renforts de mobilisation doivent être utilisés lors du tour de jeu où ils sont disponibles ou alors ils sont perdus. Les renforts standards sont placés sur la carte comme indiqué dans les ordres de bataille. Les renforts sont disponibles durant la Global Military Phase. Certains types de renforts sont définis spécifiquement comme suit:

C-5 et Il-76 Airlift Reinforcements (renforts aériens C-5 et Il-76)
Durant chaque tour de jeu, le joueur NATO peut utiliser un C-5 et le joueur Soviet un IL-76. Ces unités peuvent voler sur la carte durant un Action Stage approprié. Elles ne peuvent voler que durant un seul Action Stage d'un tour de jeu. Le C-5 entre par n'importe quel hex de l'Ouest de la carte Strategic (AR-01 à AR-07 inclus). Le IL-76 entre par n'importe quel hex désigné du Nord de la carte Strategic (AW-01 à AZ-01 inclus). Ces unités possèdent un énorme Movement Points Allowance (potentiel de déplacement). Ces unités peuvent atterrir et décoller 2 fois par vol; elles peuvent charger une cargaison dans n'importe quelles bases aériennes de l'Italie (pour le C-5) ou de l'URSS (pour l'Il-76) mais après elles ne peuvent que décharger leur cargaison. Elles ne peuvent pas charger une autre cargaison

dans un autre hex de la carte. Les unités C-5 et Il-76 doivent sortir de la carte par le même côté de la carte d'où elles sont entrées. A moins que cela ne soit spécifié, elles ne peuvent voler qu'une fois par tour de jeu.
Le C-5 et le IL-76 peuvent transporter, depuis un hex de bases aérienne de l'Italie ou de l'URSS, jusqu'à 3 dépôts de ravitaillement ou jusqu'à 3 régiments ou bien une combinaison des deux.
Les unités C-5 et Il-76 peuvent être interceptées et elles doivent annuler leur mission et quitter la carte si elles subissent 1 Hit de dégât. Les unités qu'elles transportent subissent 1 Hit normalement et retournent en dehors de la carte avec l'unité aérienne qui annule sa mission (ces unités pourront être ramenées sur la carte lors d'un tour de jeu ultérieur). Les Hits infligés au C-5 et au Il-76 sont cumulatifs et s'ils sont détruits, cette possibilité de transporter des unités de cette manière sera perdue pour le restant du jeu.
Ni le C-5 ou le Il-76 ne dépensent de points de ravitaillement et ces 2 unités ne peuvent jamais être réparées.

NAVAL TRANSPORT UNITS (unités navales de transport)
Ces unités entrent sur la carte Strategic en étant placées dans un hex Strategic de l'Ouest durant la Global Military Phase. Ces unités se déplacent alors comme toutes les autres unités navales.

AIR UNITS (unités aériennes)
La section renforts des ordres de bataille spécifie souvent que les unités aériennes sont placées dans des bases aériennes amies. Si aucune base aérienne n'est disponible (ou selon le choix du joueur), les renforts peuvent être retardés et amenés en jeu dans un tour ultérieur quand une base aérienne sera disponible.