

Game design : Paolo Mori

Artist : Paul Sizer

Graphic Design : Nick Avallone

Game Production : Dan Mersey

Executive Producer : Will Townshend

Traduction : JL Mouly

## Table des matières

### **Page 2**

Table des matières

### **Page 3**

Matériel

Présentation

### **Page 4**

Cases de bataille

Jetons d'unité

### **Page 5**

Jetons d'armes spéciales

### **Page 6**

Mise en place

Comment jouer

### **Page 7**

1 Placer un jeton d'unité

### **Page 8**

2 Appliquer l'effet d'une case de bataille

### **Page 9**

3 Déplacer le curseur sur la piste de bataille

Clôturer et gagner une campagne

### **Page 10**

Fermeture d'un théâtre d'opérations

4 Piocher un nouveau jeton d'unité

Gagner la guerre

## Matériel

1 règlement

1 plateau de jeu

60 jetons d'unité

22 jetons d'unité de l'Axe

22 jetons d'unités des Alliés

16 jetons d'armes spéciales

2 paravents

5 pions de curseur de bataille

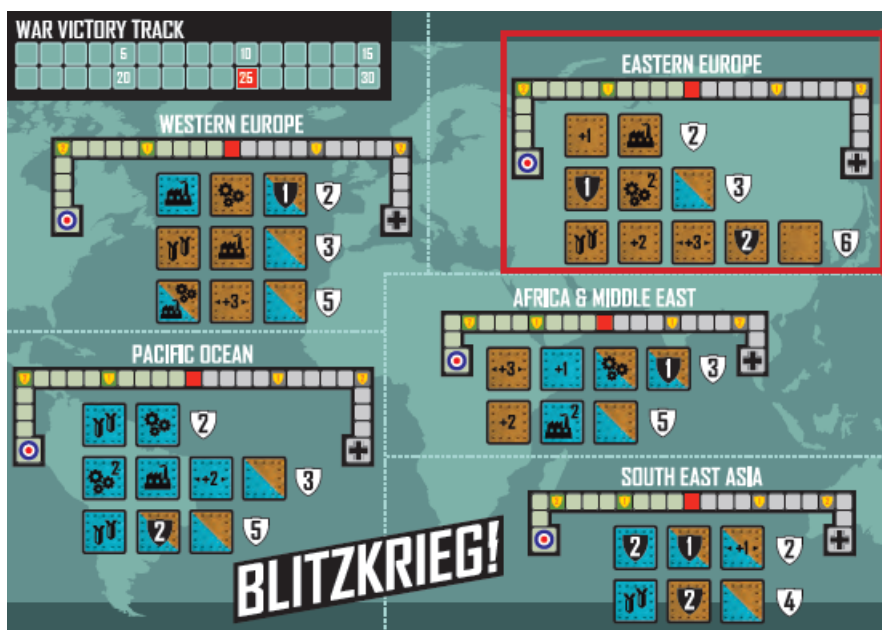
2 pions de curseur de victoire

2 sacs en tissu

1 module solo (1 livret de procédures, 1 dé à six faces et 8 jetons Stratégie)

2 jetons blancs pour concevoir ses propres unités

Les théâtres d'opérations, les campagnes, les espaces de combat, les pistes de combat et la piste de victoire.



Sur le plateau nous trouvons **5 théâtres d'opérations**, l'Europe de l'Ouest, l'Europe de l'Est, l'Afrique et Moyen-Orient, l'Océan Pacifique et l'Asie du Sud-Est.


Chaque théâtre d'opérations est composé de **2 ou 3 campagnes**. Chaque campagne est représentée par une rangée de **3 à 5 cases de bataille**, qui peuvent être occupées par des jetons de l'un ou l'autre des joueurs pendant le jeu.


Une campagne active est une campagne avec au moins une case de bataille inoccupée. Les joueurs ne peuvent placer leurs jetons d'unité que sur des cases de bataille inoccupées dans une campagne active de tout théâtre d'opérations.


Une campagne terminée est une campagne avec toutes ses cases de bataille occupées par des jetons d'unité.

Au-dessus de chaque théâtre d'opérations se trouve **une piste de bataille**. La position du curseur sur la piste de bataille indique celui qui est en train de gagner le théâtre d'opérations.

*Les cases de bataille* peuvent être de 3 types différents :

 **Cases terrestres** : Ne peuvent être occupées que par des armées terrestres ou des forces aériennes.

 **Cases maritimes** : Ne peuvent être occupées que par des forces marines ou des forces aériennes.

 **Cases terrestres/maritimes** : Peuvent être occupées par des armées terrestres, la marine ou des forces aériennes.

## *Jetons d'unité*

Chaque joueur commence le jeu avec une réserve de jetons d'unité (gris pour le joueur de l'Axe ; verts pour le joueur des Alliés).



**Jetons armées terrestres** : Placés sur les cases de bataille terrestre ou sur les cases terrestres/maritimes.



**Jetons Marine** : Placés sur les cases de bataille navale ou sur les cases terrestres/maritimes.

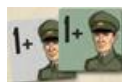


**Jetons forces aériennes** : Placés sur tout type de cases de batailles.



**Jetons forces aériennes Blitz** : Placés sur tout type de cases de bataille. Après avoir placé un jeton force aérienne Blitz, vous pouvez placer immédiatement un autre jeton d'unité dans une case de bataille qui lui est dédiée dans le même théâtre d'opérations.

*Note : Même si vous avez joué plus d'un jeton d'unité, vous n'aurez droit qu'à une seule unité dans la phase de pioche à la fin de votre tour.*



**Jeton Général** : Le général est considéré comme une armée terrestre. Avancez d'une case sur la piste de bataille pour chaque armée terrestre et chaque force aérienne que vous avez déjà déployées sur ce théâtre d'opérations (y compris le Général mais en ignorant les armes spéciales).



**Jeton Amiral** : L'amiral est considéré comme une armée marine. Avancez d'une case sur la piste de bataille pour chaque armée maritime et chaque force aérienne que vous avez déjà déployées sur ce théâtre d'opérations (y compris l'Amiral mais en ignorant les armes spéciales).

## Jetons d'armes spéciales

Pendant le jeu, en raison de l'effet de certaines cases de bataille, les joueurs auront accès à de nouveaux jetons d'unité d'armes spéciales.



**Jeton Forces d'Elite** : Ce sont des jetons d'unité d'armées avec des valeurs plus fortes.



**Jeton Tasks Forces** : Quand vous placez ces unités, ignorez les placements obligatoires sur les cases de bataille (le jeton peut être placé sur n'importe quel type de terrain).



**Jeton Forces Blitz** : Après avoir placé et activé ce jeton d'unité, vous pouvez immédiatement placer un autre jeton d'unité de votre réserve sur une case de bataille dans le même théâtre d'opérations.

*Note : Même si vous avez joué plus d'un jeton d'unité, vous n'aurez droit qu'à un seul jeton d'unité lors de la pioche à la fin de votre tour.*



**Jeton Bombardement Naval / Bombardement Aérien** : Lorsque vous venez de placer et activer ce jeton, portez également un effet de bombardement (éliminer une unité aléatoire de la Réserve de votre adversaire).



**Jeton Bombe Nucléaire** : La bombe nucléaire est considérée comme une armée terrestre. Lorsque vous placez la bombe nucléaire, avancez de 7 cases sur la piste de bataille de ce théâtre d'opération et reculez de 2 cases sur toutes les pistes de bataille qui ne sont pas encore fermées de tous les autres théâtres d'opérations.



**Jeton Espion** : Copiez la valeur et toute capacité spéciale du jeton d'unité (armée terrestre, marine et armée de l'air) qui vient d'être placé par votre adversaire.



**Jeton Scientifique** : Vous pouvez placer le scientifique sur n'importe quelle case de bataille (pas seulement une campagne ouverte) d'un théâtre d'opérations de votre choix. Le scientifique n'a aucune valeur militaire, donc vous n'avez pas à déplacer le curseur sur la piste de bataille.

## *Mise en place*

1. Posez le plateau au milieu de la table.
2. Placez un pion rouge sur la case centrale (rouge) de chaque piste de combat.
3. Décidez qui sera le joueur de la coalition de l'Axe et qui sera le joueur de la coalition Alliée. Chaque joueur prend et place ses jetons d'unité dans son sac.
4. Chaque joueur mélange ses jetons d'unité dans son sac et en tire 3. Ils sont cachés à votre adversaire, derrière votre paravent. Ils constituent votre "Réserve".
5. Placez les deux marqueurs de victoire sur la piste de Victoire.
6. Mélangez les jetons d'armes spéciales et placez-les faces cachées à côté du plateau de jeu. C'est ce qu'on appelle la "Pile de Recherche".
7. Le joueur de l'Axe prend le premier tour de jeu.

## *Comment Jouer*

Les joueurs jouent à tour de rôle. À votre tour, effectuez les phases suivantes :

1. Placez un jeton d'unité de votre Réserve sur une case de bataille libre.
2. Appliquez l'effet éventuellement indiqué sur la case de bataille que vous venez juste d'occuper.
3. Déplacez vers votre côté le curseur sur la piste de combat d'un nombre de case correspondant à la valeur du jeton d'unité que vous venez de jouer.
4. Piochez un nouveau jeton d'unité de votre sac et placez-le dans votre Réserve.

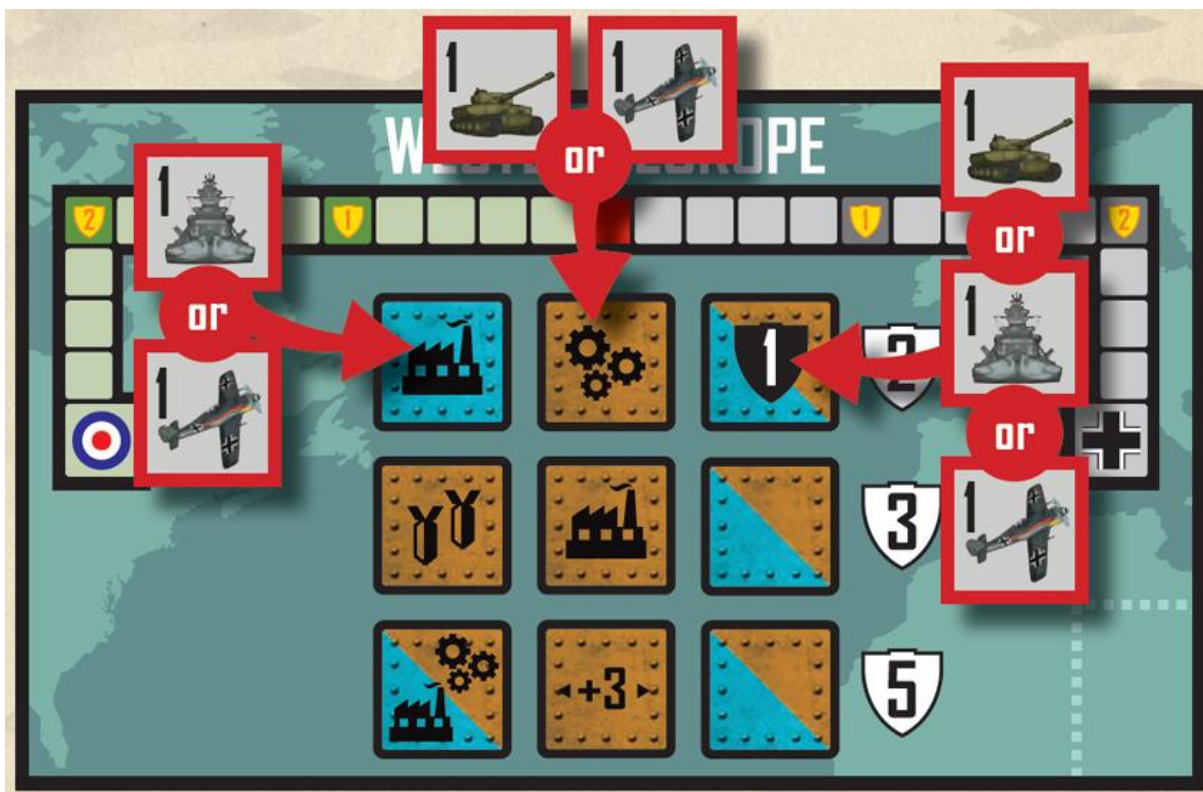


## 1.Placer un jeton d'unité

Prenez un jeton d'unité de votre Réserve (derrière votre paravent), placez-le sur n'importe quelle case de bataille inoccupée dans une campagne ouverte (c'est-à-dire une campagne avec au moins une case de bataille libre) de tout théâtre d'opérations en commençant toujours par les campagnes du haut des théâtres d'opérations

- Les armées peuvent être placées sur des cases de bataille terrestres et des cases de bataille terre/mer.
- Les marines peuvent être placées sur des cases de bataille en mer et sur des cases de bataille terre/mer.
- Les forces aériennes peuvent être placées sur n'importe quel type de case de bataille.

*Les jetons doivent toujours être placés sur les cases de batailles libres dans la campagne du haut des théâtres d'opérations.*



## 2. Appliquer l'effet d'une case de bataille

Sur la plupart des cases de batailles, une icône représente l'effet qui doit être effectué par le joueur qui l'occupe avec un de ses jetons d'unité. Cet effet doit être réalisé immédiatement après avoir placé ce jeton d'unité.

Si une case de bataille ne comporte pas d'icônes, il peut toujours être occupé par un jeton mais il ne déclenche aucun effet lorsque le jeton est placé.



**Production industrielle** : Tirez un jeton d'unité de votre sac et l'ajouter à votre Réserve.



**Bombardement** : Remettre dans le sac un jeton d'unité de la Réserve de votre adversaire.



**Recherche** : Tirez un jeton au hasard parmi les jetons d'armes spéciales, et l'ajouter à votre sac.



**Avantage tactique** : Avancez du nombre de cases indiqué sur la case de bataille sur la piste de bataille du théâtre d'opérations où vous venez de placer votre jeton d'unité.



**Avantage stratégique** : Avancez du nombre de cases indiqué sur la case de bataille sur une piste bataille de tout théâtre d'opérations, à l'exception de celui où vous venez de placer votre jeton d'unité.



**Propagande** : Déplacez vers votre camp le curseur de la piste de victoire du nombre indiqué sur la case de bataille.



**Amélioration de la production industrielle** : Piochez deux jetons de votre sac et les ajouter à votre Réserve.



**Industrie de recherche** : Tirez un jeton au hasard parmi les jetons d'armes spéciales et l'ajouter directement à votre Réserve.



**Amélioration de recherche** : Tirez deux jetons au hasard parmi les jetons d'armes spéciales et les ajouter à votre sac.



### 3. Déplacer le marqueur de bataille

Déplacer le curseur sur la piste de bataille correspondante vers le côté Allié ou vers le côté de l'Axe si vous êtes le joueur de l'Axe d'un nombre de cases égal à la valeur du jeton d'unité que vous venez de placer.



Le joueur de l'Axe a précédemment placé un jeton Marine valeur 1 et a déplacé le curseur de la piste de bataille d'une case en sa faveur. Le joueur Allié a ensuite placé un jeton d'armée terrestre de valeur 3 et déplace ainsi le curseur de la piste de bataille de 3 cases en sa faveur.

### Clôturer et gagner une campagne

Si vous avez placé un jeton sur la dernière case de bataille libre d'une campagne, la campagne est alors terminée.

Vérifiez sur la piste de bataille où se situe le curseur. S'il est placé de votre côté, vous avancez immédiatement le curseur sur la piste de victoire d'un nombre de cases égal aux points de victoire de la campagne.

Vous marquerez également en plus, les points correspondants aux icônes 1 et 2 si le curseur les a atteints ou dépassés.

Note : Lorsqu'une campagne se termine et que le curseur sur la piste de bataille est sur la case neutre, au milieu, les deux joueurs avancent sur la piste de victoire d'un nombre de cases égal aux points de victoire de la campagne.



Le joueur Allié place une armée de 3 pour clore cette campagne. Il déplace le curseur sur la piste de bataille de trois cases en sa faveur, gagnant ainsi la campagne. Il marque 2 points sur la piste de victoire ainsi que 1 point supplémentaire correspondant à l'icône 1 atteint par le curseur de son côté sur la piste de bataille. Il marque donc 3 points sur la piste de victoire en gagnant cette campagne.

### Fermeture d'un théâtre d'opérations

Si, à la suite du placement de votre jeton, vous déplacez le curseur sur la toute dernière case de votre côté de la piste de bataille, vous fermez immédiatement et gagnez cette campagne.

Si cela se produit :

- Toutes les campagnes du théâtre d'opérations correspondant seront considérées comme étant fermées.
- Appliquez immédiatement les effets, dans l'ordre que vous souhaitez, de tous les cases de batailles inoccupées de ce théâtre d'opérations.
- Marquez les points de victoire de guerre indiqués à côté de chaque campagne que vous avez fermées de cette façon.

Note : Vous ne pouvez pas fermer et gagner un théâtre d'opérations avec l'effet d'un avantage tactique ou stratégique d'une case de bataille. Si cet effet permet à un joueur d'avancer jusqu'à la dernière case sur la piste de bataille, le curseur sera alors placé à l'avant-dernière case de cette piste de bataille.



Le joueur Allié place une unité de valeur 3 qui déplace le curseur sur la piste de bataille vers le tout dernier espace sur le champ de bataille. Cela ferme ce théâtre de l'opérations. Le joueur Allié marque 5 + 2 points sur la piste de victoire et peut appliquer les effets Industrie de Recherche et Avantage Stratégique des deux cases de batailles restantes encore inoccupées.

### 4. Piochez un nouveau jeton

Piochez un nouveau jeton de votre sac et ajoutez-le à votre Réserve.

Pendant le jeu, le nombre de jetons d'unité dans la Réserve de chaque joueur peut varier. Chaque Réserve commence avec trois jetons d'unité, mais en raison des effets de la production industrielle, bombardement, etc., la Réserve peut augmenter ou diminuer et offre aux joueurs un choix plus ou moins large de ses troupes.

### Gagner la guerre

Le jeu se termine lorsqu'une de ces conditions est remplie :

- Un joueur a **25 points ou plus** sur la piste de victoire à la fin de son tour. Si le joueur de l'Axe atteint d'abord 25 points de victoire, le joueur Allié obtient un dernier tour, ensuite le joueur avec le plus de points de victoire est vainqueur. Si le joueur Allié atteint d'abord 25 points de victoire, il est vainqueur.

Si les deux joueurs sont à égalité avec 25 points de victoire ou plus, le joueur Allié est le gagnant.

- Si au début de son tour, **un joueur ne peut pas placer de jeton** (il n'en a plus dans sa Réserve, ou les jetons de sa réserve ne peuvent pas être placés) son adversaire est alors immédiatement déclaré vainqueur.

