

La Trilogie Finlandaise 1939-1945 ®

Déroulé détaillé de la séquence générale de jeu

Tour de surprise du bombardement aérien (optionnel, seulement pour Nov IV 39 et Jun IV 41)

- o Dans WW et CW, le joueur SOV peut effectuer des bombardements de terreur sur les villes FIN (uniquement). Dans CW, le joueur GER peut également effectuer des bombardements de terreur, mais uniquement sur les villes SOV. Jouez les segments Météo, Mouvement aérien et Combat aérien. Utilisez toutes les règles normales avec interception ennemie et tir AA inclus. Il est nécessaire de réussir une touche avant que la *City Terror Bombing Table* puisse être utilisée (voir aussi Incendie des villes [21.5]). Note : seuls des PV peuvent être reçus ou perdus.

[A] Phase du tour de jeu (pour les deux joueurs)

Segment du tour & de l'initiative

- o Les deux joueurs lancent un dé pour déterminer lequel devient le Premier Joueur du tour de jeu. Le dé lancé est basé sur le niveau de moral ou de prestige actuel : **VH** = dé blanc, **H** = dé noir, **A** = dé rouge, **L** = dé bleu, **VL** = dé vert. Le camp agressif obtient toujours un DRM de +1. Le meilleur niveau de Moral ou de Prestige tranche les égalités. S'il y a encore égalité, le camp agressif commence (le joueur SOV dans WW et CW 44, le joueur FIN/GER dans CW 41 et le joueur FIN/SOV dans LW). **Au tout premier tour de jeu** : il n'y a aucun DR d'initiative et le camp agressif est toujours le Premier Joueur dans tous les jeux. De plus, aucun Ravitaillement ou PR n'est reçu lors du premier tour de jeu. Toutes les unités et HQ sont en ravitaillement général. **Au dernier tour de jeu** : le camp agressif est toujours le Dernier Joueur dans tous les jeux. Note : il n'y a un tour de joueur du camp non agressif au tout dernier tour de jeu que si le côté non agressif obtient l'initiative.

Segment de la météo

- o **DR du type de temps.** Lancez un dé blanc pour déterminer la météo en cours pour ce tour de jeu. Le résultat s'applique à la Zone Météo Sud. Appliquez un DRM de -2 pour la zone météo Nord.
- o **DR du statut du ciel.** Lancez un dé blanc pour le statut du ciel en cours pour ce tour de jeu pour chacune des deux zones météo séparément.

Sunny = il n'y a aucune restriction.

Cloudy = seuls les chasseurs peuvent effectuer des missions (tous les types marqués d'un **F**).

Bad Weather = presque tout est interdit. Voir aussi en 11.2.2c.

- o **DR du statut de la glace.** Lancez un dé blanc pour déterminer le statut en cours de la glace pour le tour de jeu. Appliquez un DRM de -2 pour la zone météo Nord (voir la *Ice Status Table*).

N = pas de glace : les unités navales se déplacent normalement, pour les unités terrestres et les HQ, voir la TEC.

C = côtes seulement : toutes les rivières et tous les littoraux (hexagones d'eau et partiellement de terre) sont gelés, les unités navales (autres que les navires de guerre et les brise-glaces) ont besoin d'un brise-glace si elles se déplacent dans des hexagones de côtes gelées si cet hexagone n'est pas un port majeur ou un grand port ; les sous-marins peuvent opérer dans des hexagones non glacés, les unités terrestres et les HQ seules les unités FC INF et les HQ non motorisés peuvent se déplacer à travers un bord d'hexagone entièrement d'eau.

C + 1 = côtes +1 : tous les hexagones d'eau et partiellement de terre ainsi que tous les hexagones d'eau qui leur sont adjacents ; les sous-marins peuvent uniquement quitter ou entrer dans un grand port, pour les unités navales appliquez les effets de **côte seulement**, pour les unités terrestres et les

HQ, toutes les unités FC INF et les HQ non motorisés peuvent se déplacer sur un hexagone entièrement d'eau, toutes les unités MC et HQ (hors les AFV lourds) peuvent se déplacer à travers un bord d'hexagone entièrement d'eau avec un coût supplémentaire de +1 MP.

F = pleine glace : les hexagones entièrement d'eau sont maintenant gelés sauf en mer Arctique, Vuoksi, Svir et tous les canaux (ou autres eaux avec des courants) ; les mouvements navals ne sont pas autorisés (voir également 11.3.5), pour les unités terrestres et les HQ, toutes les unités FC INF et les HQ non motorisés peuvent se déplacer sur deux hexagones entièrement d'eau et toutes les unités MC et les HQ (désormais aussi des AFV lourds) peuvent se déplacer sur un hexagone entièrement d'eau.

- o Les marqueurs MINES! sont retirés des hexagones gelés.
- o **Toutes les unités avec de l'HE** (MA suivi d'un point ou d'un rectangle de n'importe quel type) doit payer un PM supplémentaire lors du franchissement d'une rivière ou d'un bord d'hexagone entièrement gelé.

Segment des événements aléatoires (optionnel)

- o Lancez un dé bleu. Si 1 : FIN et si 2 : SOV. Continuez en lançant un dé blanc. Voir plus en [12.1.2].

Segment de l'intervention étrangère (pour WW seulement)

- o Vérifiez le statut de l'intervention étrangère uniquement lorsque le niveau de moral finlandais est inférieur ou égal à Moyen. Lors d'un test de moral, consultez la *Foreign Intervention Activation Table* en 33.1.1. Voir l'OOB FIN page 18.

Segment du statut de l'Heeresgruppe Nord (pour CW uniquement)

- o Consultez la *Heeresgruppe Nord Initiative Table* dans les aides de jeu pour CW et LW. Le joueur SOV ne peut pas entrer ou rester dans une zone qui est actuellement sous le contrôle de l'Heeresgruppe Nord. Aucun terrain d'aviation noir ne peut être utilisé par aucun camp lorsque la zone est contrôlée par l'Heeresgruppe Nord, mais les autres bases aériennes peuvent être utilisées par des unités aériennes GER (et non FIN). Aucune unité terrestre et HQ GER ne peut entrer dans une zone, mais les unités navales GER peuvent se déplacer dans les hexagones côtiers faisant partie d'une zone. Il y a un DRM de -1 pour un Remove-DR SOV pendant l'initiative GER et un DRM de +1 pour un Remove-DR SOV pendant l'initiative SOV.

Segment des convois prêts-bails (pour CW et LW uniquement)

- o Un convoi doit être repéré avant que toute attaque ne soit autorisée. Voir page 5 dans le RB de CW.

[B1] Phase initiale (joueur A)

Segment du ravitaillement

- o **Ravitaillement de combat.** Le joueur en phase reçoit des Points de Ravitaillement (SP) sous la forme de marqueurs SUPPLY. Deux SP par HQ d'armée. De plus, le joueur FIN reçoit deux SP pour son SHO (PM) et le joueur SOV reçoit deux SP par FHQ. Les SP placés sur les **SHQ/FHQ** peuvent se déplacer sur une **distance illimitée** et être placés sur un ou plusieurs OHQ amis (dans le même tour ou dans n'importe quel tour à venir). Un OHQ peut posséder/conservé des SP jusqu'à sa limite de CCV. **Il n'y a pas de segment de ravitaillement au premier tour de jeu !**
- o **Ravitaillement général.** Les unités et HQ tracent une ligne de ravitaillement depuis leur hexagone actuel à travers des hexagones amis qui sont hors d'EZOZ non contestées [3.2] jusqu'à la source de ravitaillement. **La longueur de la ligne de ravitaillement pour les deux joueurs est de 10 MP de n'importe quelle classe de MA, à l'exception des unités et des HQ avec de l'HE qui ne peuvent pas utiliser de classe MA Lt ou Std.**
- o **Ravitaillement du premier tour de jeu.** Toutes les unités et HQ des deux camps sont en ravitaillement général au premier tour de jeu.
- o **Sources de ravitaillement.** 1) Les sources de ravitaillement principales sont : tout hexagone ami

avec un **symbole de ravitaillement** blanc/bleu ou blanc/rouge ; 2) les sources de ravitaillement régulières sont : n'importe quel **hexagone de ville amie**, ou **marqueur de ravitaillement**, ou **d'hexagone de route ou de chemin de fer qui mène d'un nombre illimité d'hexagones vers une source de ravitaillement principale** (symbole de ravitaillement) ou vers une source de ravitaillement régulière (hexagone de ville amie ou marqueur de ravitaillement).

- o Si une unité ou un HQ ne peut pas tracer de ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement, elle subit une pénalité → placez un marqueur **LIMITED SUPPLY!** sur l'unité ou le HQ (voir la table en 8.1.1).

Segment des spécificités des RB et des OOB (jouez ces étapes dans n'importe quel ordre)

- o **Retraits** : si l'unité ou le HQ est sur son côté réduit ou s'il a été éliminé → retirez un nombre égal de pas du jeu de même taille, nationalité et catégorie de CAL, ou réduisez un nombre égal de RP ou toute combinaison de ceux-ci.
- o **Renforts** doivent arriver à leur tour d'arrivée. Ces unités et HQ sont en ravitaillement général. Ils doivent être placés dans le même hexagone que le HQ parent ou dans la case de dispersion appropriée du HQ. Si ce n'est pas possible → placez-les dans la case du haut commandement ou si le THQ est éliminé, ajoutez des unités et HQ en tant que RP, voir plus en 15.0.
- o **Conversions** ont lieu dans le même hexagone que les unités en place. Tous les marqueurs, symboles de statut et toute face pleine/réduite seront positionnés vers la nouvelle unité ou HQ.
- o **Mises à niveau** : 1) ont lieu selon l'OOB si possible, sinon → obtenez des RP ; 2) selon les règles sur les RP, voir plus en 15.0.
- o **Dispersion** : l'unité doit être sur sa face pleine, mais peut être hors ravitaillement et en EZOC ; si l'unité a une unité de Bkd spécifiée, elle doit être utilisée, sinon utilisez le type, la catégorie et l'état d'hivernisations adéquats.
- o **Améliorations** sont toujours facultatives et prennent place selon les OOB et le RB. Toutes les unités doivent être dans le même hexagone et sur leur recto mais peuvent être hors ravitaillement et en EZOC.
- o **Retournements de pions** : utilisés dans diverses situations de jeu selon l'OOB, lors de dispersions ou autrement mentionnés dans les règles, *par exemple dans WW, les Coys de Border en Coys d'AT*.
- o **Renforts à activer et renforts conditionnels** (*par exemple, l'OKW dans la CW*) : Selon l'OOB ou si les unités et HQ ennemis se déplacent dans un rayon de 5 hexagones vers l'unité ou le HQ de renfort conditionnel ; une unité qui n'a pas encore été activée ne peut ni se déplacer ni attaquer, mais seulement se défendre → les Coys et Bttys sont éliminés [8.6].
- o **Retraits et repositionnements des marqueurs** : retirez tous les marqueurs **FATIGUE!**, **FIRE!**, City/Forest, **Refit** et MINES! [11.1.3.E] de la carte jusqu'à leur réutilisation ; repositionnez les marqueurs de ballon SOV [4.7.10], de dissimulation "?" [6.6.1], et SKI/BIKE [18.3].
- o **Libération des unités et HQ du haut commandement** : les unités et HQ dans la case du haut commandement peuvent entrer en jeu s'ils obtiennent un DR blanc de 5 au cours d'une phase initiale amie ; il y a un DRM de +1 ou de +2 si le niveau de Moral ou de Prestige est respectivement bas ou moyen.

Segment des remplacements (jouez ces étapes dans n'importe quel ordre)

- o Les RP sont reçus dans la phase initiale selon l'OOB ou immédiatement lorsqu'une unité perd des pas suite à un combat ou à un écrasement (mais pas dans un **MOTTI**). **1 pas équivaut à 1 RP reçu**. Utilisez la piste des RP.
- o Les unités peuvent revenir en jeu, ou elles peuvent être retournées vers leur côté plein.
- o **Les unités doivent être dans une ville ou un village avec une valeur en VP et une route ou un chemin de fer** pour pouvoir obtenir des remplacements, de même que si elles sont ramenées en jeu

→ ajustez la piste des RP lorsque vous le faites.

- o **INF = 3 - ART = 6 - AFV = 9 - HQ = CCV x 4.** Ajoutez +1 RP par pas pour les SOV Gd (Gardes), les GER SS et les GER et SOV hivérisés. Voir les coûts en RP sur l'aide de jeu 2.
- o Lorsqu'une unité d'ART SOV ou de CAL AFV perd un pas **suite à un MOTTI** ou une panique (unités d'ART uniquement), c'est le joueur FIN ou GER qui reçoit les RP.
- o **Unités aériennes.** À chaque tour de jeu, le joueur FIN reçoit 0,5 SE et le joueur SOV en obtient 1. Ces points ne sont pas cumulables et ne peuvent pas être stockés. Dans la CW, le joueur GER reçoit 0,5 SE à chaque tour de jeu.
- o **Unités navales.** Seules les flottilles de transport peuvent être ramenées en jeu. **Les RP des unités navales ne sont reçus que chaque tour de jeu de "Jan I".** Le joueur FIN obtient 1 VE de RP naval et le joueur SOV en obtient 2. Dans CW, le joueur GER obtient 1 VE de RP naval.

Segment de rattachement et de détachement des unités et des HQ (jouez ces étapes dans n'importe quel ordre)

- o **Rattacher des unités et des HQ.** Tout HQ peut rattacher des unités jusqu'à sa CCV (de plus, un nombre égal de rattachements est autorisé jusqu'à concurrence du nombre de détachements du HQ ; n'importe quel nombre de Corps d'Art. peut être rattaché à un HQ de Corps). Seules des unités de plus petite taille peuvent être rattachées.
- o **Ré-attacher les unités et les HQ organiques.** L'unité ou le HQ doit être dans le CR du HQ parent → retirer tout marqueur **DETACHED!** de la case de dispersion du HQ parent et retournez le HQ de son côté HQ de groupement tactique vers son côté normal.
- o **Les Non-THQ :** voir le rattachement des NO-THQ et des STHQ sur l'aide de jeu 2.
- o **Détacher des unités et des HQ.** Tous les HQ peuvent détacher leurs unités organiques jusqu'à leur CCV. L'unité ou le HQ à détacher doit se trouver dans le CR du HQ parent et ne doit pas être hors commandement [16.4] → placez le marqueur **DETACHED!** approprié! dans la case de dispersion du HQ parent et retournez le HQ de brigade ou de régiment vers son côté HQ de groupement tactique.
- o Si toutes les unités non détachées sont éliminées (et donc que le HQ reste seul), au moins une organique détachée doit immédiatement retourner au HQ **dès que possible** → un HQ qui a perdu toutes ses unités et HQ organiques est retiré du jeu et le joueur opposé gagne des VP.
- o Une unité ou un HQ en dehors du CR de son HQ parent est considérée comme étant hors commandement : placez un marqueur **Out of Command!** sur l'unité ou le HQ (son niveau de statut est réduit de deux niveaux).

Segment de constructions, de réparations et de maintenance

- o **Constructions.** Seules les unités du génie peuvent réaliser des constructions et des réparations. Pendant une construction, aucune unité du génie ne peut participer à un combat. Il y a **un temps de construction** lorsque l'unité du génie essaie de construire des ouvrages : lancez un dé blanc → n'importe quel nombre sauf zéro est un succès. Ce DR peut être modifié par la météo (DRM de -1 si gel ou neige), l'EZOC (DRM de -1, faisable seulement par les ingénieurs de combat), le nombre d'unités du génie (DRM de +1 pour chaque unité du génie).
- o Une seule catégorie de construction par hexagone. Les objectifs défensifs sont une catégorie et les bases aériennes une autre. Chaque marqueur FORT -2/-3 et Airfield ne peut être construit qu'une seule fois dans une partie.
- o Voir les autres possibilités de construction et de réparation à la page 24 du MRM en français.
- o **Maintenance ferroviaire, des routes et du terrain :** les ingénieurs de combat et de construction peuvent effectuer la maintenance au coût du terrain normal plus 1 MP pour entrer dans l'hexagone tandis que les autres unités et HQ paient le coût du terrain normal moins 1 MP pour entrer dans un tel hexagone (d'entretien).

[C1] Phase de mouvement (joueur A, excepté pour l'adversaire)

Segment du mouvement terrestre

- o Renforts à activer et renforts conditionnels (adversaire) : voir le **segment de spécificités des RB et des OOB** → activer les renforts conditionnels.
- o **Tentatives d'écrasements.** Compte comme faisant partie du mouvement → les unités peuvent se déplacer à la fois avant et après. Ne peut être effectué que **si la puissance de feu totale est d'au moins 10 contre 1** en faveur de l'attaquant. L'exigence est qu'il doit rester des MP pour entrer dans l'hexagone et pour l'écrasement lui-même (**généralement le coût du terrain +1 MP** si le défenseur a un HOC). Les deux camps calculent leur CAL et lancent les dés comme au combat. **Note** : il n'y a pas de détermination de CAL et de DR si le défenseur n'a pas de HOC ou si les Coys et Btty sont en formation → **(1)** l'écrasement est réussi si le résultat de la vérification d'écrasement est d'au moins 10 contre 1 pour l'attaquant → les unités et HQ en défense sont éliminés et l'attaquant peut se déplacer dans l'hexagone vide → l'attaquant peut soit effectuer un nouvel écrasement (dans la phase avancée) soit attaquer dans la prochaine phase de combat, mais pas les deux, sauf pour une unité AFV. **(2) En cas d'échec** → le défenseur peut reculer d'un hexagone, mais l'attaquant ne peut pas avancer dans cet hexagone vacant ni attaquer lors de la prochaine phase de combat ou se déplacer dans la phase avancée (et donc ils ne peut pas effectuer d'écrasement supplémentaire pour ce tour de jeu). **Les HQ ne peuvent pas utiliser leur CAL pour un écrasement. En dehors de cela, les deux camps peuvent utiliser les quatre catégories de CAL pour contrôler la réussite d'un écrasement.**
- o **Démolitions.** Seuls les ingénieurs de combat (d'assaut) peuvent effectuer des démolitions. Ils doivent avoir un niveau de statut de 0. Aucun DR n'est nécessaire, seulement des dépenses de MP : voir plus en 18.6.
- o **Déclaration d'inondation.** Les deux joueurs peuvent provoquer une seule inondation et une seule fois dans le jeu, ce qui coûte **6 MP + terrain**. Elle est autorisée si **(1) l'ingénieur de combat (d'assaut) est adjacent à un canal ou de l'eau avec des courants** et **(2) s'il y a une pile ennemie adjacente à la fois au canal ou à l'eau avec des courants et à l'ingénieur responsable de l'inondation.** Placez un marqueur FLOOD! → affecte toutes les unités et HQ (des deux joueurs) qui ne peuvent pas se déplacer ou attaquer dans ou hors de l'hexagone et dont le niveau de statut est réduit de 1.
- o **Déclaration des hexagones cibles.** Placez un marqueur **TARGET!** noir ou blanc sur l'hexagone dans lequel un combat aura lieu. Marqueur **TARGET!** Blanc → aucun ravitaillement de combat (SP) n'est nécessaire ; marqueur **TARGET!** noir → du ravitaillement de combat (SP) est nécessaire.

Segment du mouvement naval (missions) [en général : 2 MP pour les côtes et les îles, sinon 1 MP]

- o **Mouvement naval à longue portée.** Doublez les MP imprimés en cas de déplacement sans passer dans le rayon de la marine ennemie ou des unités d'artillerie côtière, sans implication dans un combat, dans un champ de mines (NA pour les sous-marins) ou des filets anti sous-marins (sous-marins seulement).
- o **Mouillage de mines (hexagone secret).** Seules **les mouilleurs de mines (CM)** ou **les unités navales avec un M** sur le côté gauche de leur silhouette (pions d'unités) peuvent effectuer le mouillage de mines. Limite : un marqueur MINES! ou U-boat Net par tour et par unité navale. Mouiller des mines signifie écrire secrètement sur un papier → utilisez un marqueur MINES! Low Density la première fois, puis MINES! High Density la seconde. Le jetage de filets (uniquement pour les unités navales GER) → les marqueurs U-boat Net sont placés sur leur côté (Undamaged).
- o **Dragage de mines.** Seuls **les dragueurs de mines (AM)** peuvent effectuer le dragage de mines. Placez un dragueur de mines dans le même hexagone qu'un marqueur MINES! → s'il s'agit d'un champ de mines ennemi, passez la première attaque de mine avec un DRM de -1. Lancez ensuite

un dé blanc → valeur égale à la valeur d'attaque du champ de mines est réussie, retirez un marqueur MINES! Low Density ou retournez un marqueur MINES! High Density.

- o **Nettoyage des filets anti sous-marin.** Seuls les **dragueurs de mines (AM)** dans le même hexagone que le marqueur U-boat Net peuvent le retirer → la tentative réussie sur un DR bleu de 0.
- o **Soutien offensif au sol.** Toutes les unités navales avec un CF imprimé peuvent soutenir un hexagone cible par tour pendant la phase de combat terrestre → ajoutez les CF des unités navales au total.
- o **Débarquements amphibies.** Uniquement avec des pions d'unités entièrement ravitaillés et seulement sur des hexagones amis ou contrôlés par l'ennemi d'îles ou côtiers sans falaises. **Il y a une pénalité de -3 colonnes pour un débarquement amphibie sur un hexagone occupé par l'ennemi.** Les pions d'unité effectuant des débarquements amphibies ne peuvent pas se déplacer pendant la même phase de mouvement, mais seulement pendant la phase avancée. Pendant la phase de combat, leurs CF imprimés sont divisés par deux.
- o **Escorte.** Les **destroyers (D)** et les **leaders destroyers (DL)** peuvent opérer comme des escorteurs de la même manière que les chasseurs. Voir plus en [20.1.7].
- o **Patrouille.** Toutes les unités navales avec un CF dans un hexagone contrôlé ou un hexagone côtier non ennemi. Lorsqu'une unité navale ennemie entre dans le rayon de puissance de feu (1 ou 2 hexagones), un combat naval peut avoir lieu. Au prochain tour de jeu ami, l'unité navale patrouillante doit retourner dans un port ami.
- o **Transport :** Les unités terrestres et les HQ, les marqueurs de mouvement et les marqueurs SUPPLY peuvent être embarqués par des flottilles de transport (chacune ayant une capacité de charge de 6 BE).
- o **Capture d'île vide ennemie :** lorsqu'une unité navale ennemie entre (pour s'arrêter ou traverser) dans un hexagone d'île et y survit à toutes les attaques possibles [19.9], l'île devient contrôlée par le nouvel arrivant.
- o **Mouvement des sous-marins.** Écrit secrètement sur un papier sur lequel se trouve chaque sous-marin → dans le rayon du mouvement, mais seulement 2 tours consécutifs dans la mer Arctique et 3 tours consécutifs dans les autres zones de mer et de lac. Si un sous-marin entre dans un hexagone avec un sous-marin ennemi, un combat peut avoir lieu. Après la mission, le sous-marin est déplacé d'un nombre illimité d'hexagones vers n'importe quel port ami dans la même zone de mer ou de lac.
- o **Sabordage ("naufrage du navire" volontaire).** Éliminez toute unité navale amie pendant le **segment de mouvement naval** ami. **Toutes les missions sont autorisées avant le sabordage.**
- o **Réaction et interception des unités navales (adversaire).** Le joueur non en phase peut réagir au combat terrestre (comme support [23.7.1]) et au mouvement des unités navales ennemies.
 - A) **Unités navales de surface.** Toutes les unités navales non redéployées dans un rayon de la moitié de la MA imprimée peuvent intercepter → des combats navals peuvent possiblement avoir lieu [22.1]. Les premières unités navales ayant une capacité de combat à longue portée peuvent tirer, puis les unités d'interception peuvent continuer se battre.
 - B) **Sous-marins.** Uniquement lorsque le sous-marin et l'unité navale ennemie sont dans le même hexagone, le sous-marin peut ouvrir le feu et, ce faisant, être révélé. L'adversaire peut contre-attaquer, mais uniquement avec l'unité navale attaquée. Utilisez les règles de combat naval de surface [22.1.1].
 - C) **Artillerie côtière et ferroviaire.** Toutes les Art cotières et de RR à portée peuvent ouvrir le feu contre des unités navales ennemies → la CAL de l'unité est utilisée si le niveau de statut le permet. L'unité peut utiliser l'ACF ou le DCF. Voir la table sur l'aide de jeu 3.
 - D) **Mines.** Si des unités navales ennemies entrent dans l'hexagone contenant un marqueur MINES!, les mines les attaque (les sous-marins sont immunisés). **Faible densité :** lancez un dé blanc pour

chaque unité navale, qui sont touchées sur un DR blanc de 0 ou 1. **Forte densité** : lancez un dé blanc pour chaque unité navale, qui sont touchées sur un DR de 0 à 3. Tous les autres résultats sont un échec.

Segment du mouvement aérien (missions) [pour les chasseurs, seulement lorsque le statut du ciel est nuageux]

- o **Mouvement aérien à longue portée.** L'unité aérienne ne peut doubler son rayon de MA que si elle se déplace entre deux bases aériennes amies et ne s'implique dans aucun combat → doit se déplacer vers la base aérienne ou l'hexagone non base le plus proche.
- o **Bombardements.** Toutes les unités avec un facteur de combat au sol (GCF). L'unité est déplacée dans l'hexagone où le bombardement doit avoir lieu. Une fois passé l'écran d'escorte ennemi et les tirs d'AA, lancez un dé blanc et consultez la table des résultats du bombardement. En cas de touche, placez le marqueur approprié sur la cible.
Bombardement tactique. Toutes les unités aériennes avec GCF. Les cibles sont les suivantes : ponts, voies ferrées/routes, bases aériennes, usines, villes, ports et radars (dans CW).
Bombardement stratégique. Toutes les unités aériennes avec un GCF encadré, mais seulement la moitié de ce GCF peut être utilisée. Les cibles sont les suivantes : ports et villes (seulement).
- o **Attaque de torpilles aériennes** : les unités aériennes qui ont un GCF = **T** (torpilles) peuvent attaquer les unités navales ennemies [Voir 21.1.2].
- o **Mouillage en mer.** Toutes les unités aériennes marquées d'un **M** (mines) sur leur gauche. Seuls des marqueurs MINES! Low Density peuvent être posées, dans un hexagone entièrement d'eau non gelée et/ou côtier → écrivez secrètement le numéro d'hexagone sur un bout de papier.
- o **Soutien offensif au sol.** Toutes les unités aériennes avec un facteur de combat au sol (GCF) peuvent effectuer un soutien au sol par tour pendant le segment de combat terrestre. Les unités aériennes ne sont jamais soumises aux résultats des combats terrestres.
- o **Reconnaissance.** Tous les types d'avions. Une unité aérienne non spécialisée dans la reconnaissance peut examiner un hexagone ennemi par tour de jeu. Une unité aérienne spécialisée dans la reconnaissance (tous les types marqués d'un **R**) peut examiner un hexagone ennemi plus ses six hexagones adjacents.
- o **Escorte** : seuls les chasseurs (tous les types marqués d'un **F**) peuvent effectuer une mission d'escorte pour protéger la force amie en mission des chasseurs ennemis effectuant l'interception [20.4].
- o **Patrouille.** Seuls les chasseurs (tous les types marqués d'un **F**) peuvent effectuer une patrouille offensive dans n'importe quel hexagone → placer un marqueur Patrol Mission sur l'unité aérienne. Lorsqu'une unité aérienne ennemie vole dans l'hexagone de patrouille, un combat aérien peut avoir lieu. Lors du prochain tour de jeu ami, les unités aériennes en patrouille doivent retourner dans n'importe quel hexagone de base aérienne ou de non-base. Toutes les unités ayant la capacité AA peuvent tirer contre des chasseurs ennemis effectuant des patrouilles.
- o **Transport.** Toutes les unités aériennes marquées d'un **T** (à ne pas confondre avec le **T** du CGF = Torpilles) peuvent être utilisées dans les missions de transport. La capacité de charge est imprimée à l'intérieur d'un cercle blanc et représente le nombre de BE pouvant être transportés, mais uniquement lorsque le statut du ciel est ensoleillé. Le ravitaillement, les unités Std et Lt (sans HE) peuvent être transportées.
- o **Largage aérien.** Seules les unités aériennes de transport peuvent larguer des marqueurs SUPPLY et des petites unités de partisans/reconnaissance. Ils peuvent être largués dans n'importe quel hexagone non montagneux ou gelé mais pas dans un hexagone occupé par l'ennemi. Les HQ ne peuvent jamais être largués par avion. [Dans les petits scénarios, seuls les marqueurs SUPPLY 1 peuvent être largués par avion → un DR vert de 1 indique une réussite et un DR vert de 0 un échec, impliquant que le marqueur SUPPLY 1 est détruit.]

- o **Réaction et Interception des Unités Aériennes (adversaire).** Le joueur non en phase peut réagir aux mouvements des unités aériennes et navales ennemies avec la moitié de sa MA. Seuls les chasseurs (tous les types marqués d'un **F**) peuvent opérer comme intercepteurs. Le joueur non en phase peut réagir au combat terrestre ennemi avec le GCF des unités aériennes. Un possible combat aérien peut avoir lieu au préalable dans l'hexagone puis au combat terrestre. Dans le cas d'unités navales, l'unité aérienne doit avoir une capacité de torpilles.

[D1] Phase de combat (joueur A, excepté pour l'adversaire)

Segment du combat aérien

- o **Air-air.** Un combat aérien a lieu lorsque le joueur adverse a une unité aérienne dans le même hexagone et qu'au moins un des joueurs a des intercepteurs (chasseurs). Les intercepteurs ne rencontrent jamais d'intercepteurs ennemis mais rencontrent une force en mission ou un écran d'escorte.
 - 1) **Séquence de préparation.** Toutes les unités aériennes doivent être divisées en force en mission, écran d'escorte ou intercepteurs.
 - 2) **Séquence d'affectation d'un ennemi.** Seule une unité aérienne peut rencontrer chaque unité aérienne ennemie. Si l'adversaire a un écran d'escorte, chaque intercepteur (chasseur) peut soit rencontrer des chasseurs de l'écran d'escorte, soit essayer de passer l'écran d'escorte et tenter de rencontrer la force de mission → l'adversaire peut choisir lequel de ses combattants dans l'écran d'escorte rencontrera l'intercepteur ennemi.
 - 3) **Séquence d'initiative.** Ajoutez le facteur de vitesse à la couleur SE de l'unité aérienne et lancez finalement un dé blanc. Ajoutez et retranchez certains DRM (voir l'aide de jeu 3) → le score le plus élevé gagne l'initiative. Le joueur disposant de l'initiative a la possibilité de participer à un combat aérien (entre chasseurs), ne rien faire ou abandonner et s'échapper volontairement.
 - 4) **Séquence de combat.** Comparez l'ACF de l'unité aérienne attaquante avec le DCF de l'unité aérienne en défense et consultez la table Air-to-Air Combat. Lancez le dé blanc. **Un DRM de -1 sur le dé blanc s'applique pour chaque vague d'attaque supplémentaire.**
- o **Défense anti-aérienne (adversaire).** Seules les unités avec un AA-CF peuvent tirer lorsque l'unité aérienne ennemie vole dans le même hexagone (NA en cas de passage) et qu'il n'y a pas d'unité aérienne amie dans le même hexagone. Les unités Lt-AA peuvent tirer lorsque l'ennemi vole à basse altitude. Les unités AA lourdes (AA-CF encadrés) peuvent tirer lorsque l'ennemi vole à basse et/ou à haute altitude. Les unités AA peuvent également combattre contre des unités terrestres ennemies. Toutes les unités avec la capacité AA tirent contre chaque **unité aérienne ennemie en utilisant leur AA-CF imprimé**. Voir l'aide de jeu 3.
- o **Attaque air-mer et torpille aérienne.** Toutes les unités aériennes avec un GCF peuvent attaquer les unités navales ennemies → les unités navales ouvrent le feu AA en première, puis les unités aériennes marquées d'un **T** peuvent effectuer des attaques individuelles aux torpilles. Voir l'aide de jeu 3.
- o **Bombardement de positions ennemies et raid aérien.** Les unités aériennes SOV et GER peuvent bombarder les villes ennemies → éventuellement y gagner ou y perdre des PV. Lancez un dé blanc et consultez la table City Terror Bomb. Le résultat **F (Feu)** s'applique uniquement dans les hexagones de forêt (pendant les tours de juin et juillet uniquement) et dans les villes.

Segment du combat naval

- o **Combat naval de surface.** Seules les unités navales avec un CF peuvent attaquer. La portée est d'un hexagone, ou de deux hexagones lorsque le CF est encadré.
 - 1) **Séquence d'affectation d'un ennemi.** Toutes les unités d'interception avec des CF encadrés peuvent tirer. Toutes les unités d'escorte avec des CF encadrés peuvent tirer. Le joueur non en phase

déplace les unités navales adjacentes aux unités navales ennemies. Le maximum est d'un VE d'intercepteurs contre une unité navale ennemie.

2) Séquence d'initiative. Pour les deux joueurs : ajoutez le **SF de l'unité navale** au **DR blanc** et à la **VE dans l'hexagone coloré**. Le résultat le plus élevé gagne l'initiative, ou le DR blanc le plus élevé en cas d'égalité.

3) Séquence de combat. Les unités attaquantes comparent leurs CF avec les HF de l'unité en défense → lancez un dé blanc sur la table Naval-to-Naval Combat, puis . **À chaque round de combat supplémentaire, appliquez un DRM de -1 sur la table Combat Results Table. Les unités navales avec un T peuvent attaquer uniquement les hexagones adjacents.**

- o **Bombardement côtier :** voir la table Naval-to-Coast Artillery Combat sur l'aide de jeu 3.
- o **DR de menace du blocus soviétique.** Pour la flotte soviétique de la Baltique et les sous-marins uniquement. En cas de succès, le joueur FIN gagne moins de marqueurs SUPPLY lors de son prochain tour de jeu. Lancez un DR blanc pour chaque VE et VE de sous-marin dans la mer Baltique. Voir l'aide de jeu 3.

Segment du combat terrestre (étape par étape)

- o **Attaques régulières et/ou attaques du 1^{er} échelon.** Le joueur peut déclarer des attaques échelonnées, si et seulement si il y a un 2^{ème} empilement de corps dans au moins un hexagone attaquant, les unités attaquantes pouvant se diviser en deux attaques différentes. Le défenseur peut également diviser les unités en défense en deux échelons différents si et seulement si il y a un 2^{ème} empilement de corps dans l'hexagone attaqué. **Il y a toujours une attaque du 2^{ème} échelon si la décision a été prise au 1^{er} échelon.**
- o **Dépense du ravitaillement de combat.** Calculez le nombre de BE (et non le nombre d'unités) impliquées dans le combat. Toutes les unités en combat doivent pouvoir tracer une ligne de ravitaillement vers un marqueur SUPPLY 1 ou 2 de la même manière qu'en ravitaillement général. Voir plus dans la table Combat Supply Point de l'aide de jeu 2. **Augmentez le coût de 1 SP dans la zone météo nord pendant les tours de neige.**
- o **Choix du type de défense, mobile ou statique.** En général, la défense mobile est toujours autorisée, à l'exception des unités et des HQ SOV du NKVD, ou des unités fixes. La défense statique n'est autorisée que si l'hexagone a également un DO ou s'il s'agit d'un hexagone de ville.
- o **Total des CF imprimés (attaquant = ACF et défenseur = DCF).**
- o **Vérification du statut des CAL dans les hexagones d'attaque et en défense.** Les unités et les HQ ne peuvent pas utiliser leur CAL avec un niveau de statut bas [8.1]. **Catégories de CAL : infanterie, artillerie (également aérienne et navale), véhicules blindés de combat, HQ.** Une CAL = DRM de -1 ; deux CAL = DRM de 0 ; trois CAL = DRM de +1 ; les quatre CAL = DRM de +2 . Les DRM de CAL sont définis pour chaque pile, pas pour chaque unités. Dans les hexagones de montagne (NA pour l'équipement lourd), la CAL est autorisée pour les unités, HQ et artillerie de montagne. Pour les rivières, bords d'hexagone d'eau et guets, l'attaque à travers un bord d'hexagone non gelé nécessite le soutien d'un ingénieur de combat ou pontonnier pour permettre l'utilisation de toute CAL, hors l'artillerie. Pour les forts et les villes, les **unités d'INF** ne peuvent pas utiliser la CAL sauf si un ingénieur de combat ou d'assaut se trouve dans le même hexagone et est impliqué dans le combat ; les **unités d'ART** ne peuvent pas utiliser la CAL sauf si une unité d'artillerie super lourde est impliquée dans le combat ; les **unités AFV** ne peuvent pas utiliser de CAL à moins que des tanks lance-flame ou lourds ne soit impliqués dans le combat.
- o **Soutien au combat (ART à longue portée aérienne ou naval et abstraction).**
 - 1) Les unités aériennes et navales avec un CF marqué d'un **G** peuvent soutenir un combat terrestre → ajouter le CF **G** à la puissance de feu totale. Les unités aériennes et navales sont considérées comme des unités de la catégorie CAL ART. Elles ne sont jamais sujettes au résultat du combat.

- 2) Prise en charge abstraite pour les petits scénarios uniquement : voir plus de détails dans les OOB pour chaque scénario séparément.
- 3) Les unités à longue portée sont reconnues par leur CF encadré. Le rayon pour les unités de la catégorie CAL ART à longue portée est jusqu'à deux hexagones pour un hexagone de combat lors de l'attaque et adjacent à l'hexagone de combat lors de la défense.
- o **Décalages de colonnes et DR (bonus de la reconnaissance en ballon [4.7.10]).** Maximum de 5 décalages dans un sens ou dans l'autre. **Réduisez toujours les décalages de colonne avant d'en ajouter.** Voir les décalages de colonnes sur la CRT.
- o **Avance après combat.** L'attaquant peut avancer si (1) le défenseur a abandonné l'hexagone et (2) l'hexagone cible n'est pas marqué d'une couleur rouge dans la TEC. Les unités suivantes ne peuvent **pas avancer** : unités fixes, unités ferroviaires et OHQ. Les unités de la catégorie CAL AFV peuvent toujours avancer d'un ou deux hexagones.
- o **Attaque du 2^{ème} échelon : répétez la totalité du combat terrestre.**
- o **Contre-attaques (adversaire - défense statique uniquement).** Seulement pour les unités qui ont participé au combat → l'attaquant devient le défenseur et vice versa. Tous les modificateurs de terrain sont réduits avec un décalage d'une colonne et seule la défense mobile est autorisée.

[E1] Phase d'avancement (joueur A, excepté pour l'adversaire)

Segment d'avancement

- o **Critères spéciaux :**
 - 1) L'unité ou le HQ n'a participé à aucun combat. **Note** : l'écrasement ne compte pas.
 - 2) L'unité ou le HQ est entièrement ravitaillé.
 - 3) L'unité ou le HQ n'est pas en EZOC, à moins qu'elle ne soit annulée par au moins le même nombre de BE d'unités de combat amies.
 - 4) Le HQ n'a pas utilisé de SP en combat (OHQ seulement). **Note** : ces règles ne s'appliquent pas aux unités AFV entièrement ravitaillées.
- o **Mouvement des SHQ et des OHQ :** uniquement pendant la phase d'avancement et si les critères ci-dessus sont remplis.
- o **Renforts à activer et renforts conditionnels (adversaire) :** voir le segment des spécificités des RB et des OOB → activer les renforts conditionnels.
- o **Retour des unités aériennes et navales (également l'adversaire).** Toutes les unités aériennes en mission doivent revenir sur une base aérienne amie ou un hexagone non-base (NA pour effectuer des missions agressives pendant le tour de jeu). Les unités navales qui restent en mer ne peuvent pas non plus effectuer de missions agressives durant le tour de jeu.

[B2 – E2] Répétition des phase B1 à E1 (joueur B, excepté pour l'adversaire)

Phase finale (les deux joueurs)

Segment du niveau de victoire

- o Assurez-vous de mettre à jour tous les VP gagnés et perdus à chaque tour de jeu. Seul le camp agressif gagne des VP.

Segment des tests de moral et de prestige

- o **Test du moral.** Testez le niveau de VP du camp agressif à chaque phase finale et consultez la table du Moral Level. Voir les tables Moral Level et Morale/Prestige Results sur l'aide de jeu 2.
- o **Prestige.** Une partie se termine immédiatement lorsque le camp agressif a échoué à un test de prestige. Vérifiez le niveau de prestige au cours de chaque phase finale → le niveau de moral

déterminera le niveau de prestige et un éventuel DR de test de prestige . Le niveau de Prestige affectera le nombre de RP gagnés à chaque tour de jeu (SOV uniquement). Voir la table Prestige Level sur l'aide de jeu 2.

Réalisé par Tapio Aropaltio

Jun 2014

Edité par Miku (Mikugames)

Septembre 2014

Traduit par Patrice-Alexis Chaya

Mars 2020

Les modifications sont autorisées pour votre usage personnel.

Si vous trouvez des errata dans les segments ou les étapes,
ou s'il manque quelque chose, faites-le moi savoir.

Miku