

Fatal Alliances - La Grande Guerre

RAW 8.5 - 17/03/2018

Table des matières

1	Introduction.....	4	11	Mise en œuvre des actions.....	19
1.2	Échelle.....	4	11.1	Passer.....	19
1.3	Marqueurs.....	5	11.2	Missions aéronavales.....	19
2	Concepts généraux.....	5	11.3	Mouvement naval.....	19
2.1	Le terrain.....	5	11.4	Combat naval.....	23
2.2	Zones de contrôle.....	5	11.5	Combat naval de l'adversaire.....	28
2.3	Empilement.....	6	11.6	Bombardement stratégique.....	28
2.4	Ravitaillement.....	7	11.7	Frappe au sol (et repérage d'artillerie).....	29
2.5	Contrôle.....	9	11.8	Mouvement ferroviaire.....	29
2.6	Fractions.....	10	11.9	Mouvement terrestre.....	30
2.7	Dés et trancher les désaccords.....	10	11.10	Débarquement d'unités terrestres en mer	31
3	Le tour.....	11	11.11	Invasions.....	32
3.1	Séquence de jeu.....	11	11.12	Combat terrestre.....	32
4	Phase de Renforts.....	11	12	Test de la dernière impulsion.....	37
4.1	Modifications du pool de Forces.....	11	13	Phase de fin de tour.....	37
4.2	Renforts.....	12	13.1	Partisans.....	37
4.3	Destruction et mise au rebut d'unités.....	12	13.2	Entrée en guerre US & CW.....	39
5	Phase de prêt.....	13	13.3	Retour à la base.....	42
5.1	Accords commerciaux.....	13	13.4	Réorganisation finale.....	43
5.2	Expédition.....	14	13.5	Production.....	43
6	Phase d'initiative.....	14	13.6	Paix.....	47
6.2	Effet de l'initiative.....	14	13.7	Vérification de la victoire.....	50
7	Phase d'Action.....	14	14	Moral.....	50
8	Météo.....	14	14.1	Gagner et perdre du moral.....	51
8.1	Zones météorologiques.....	14	14.2	Effets du moral.....	51
8.2	Effets de la météo.....	15	14.3	Reddition conditionnelle et révolution.....	52
9	Déclarer la guerre.....	15	14.4	La guerre civile russe.....	52
9.1	Grandes puissances neutres.....	16	14.5	Eclatement de l'Autriche-Hongrie.....	54
9.2	Pactes de neutralité.....	16	15	Politique.....	54
9.3	Comment déclarer la guerre.....	17	15.1	Mineurs et influence.....	54
9.4	Entrée en guerre US et CW.....	17	15.2	Autres actions politiques.....	55
9.5	Attribution des pays mineurs.....	18	15.3	Règles spéciales pour les pays.....	56
9.6	Alignement des mineurs.....	18	15.4	Événements politiques.....	58
9.7	Appeler les réserves.....	18	16	Avions.....	60
10	Choix des actions.....	18	16.1	Mouvement des avions.....	60
10.1	Types d'action.....	18	16.2	Missions des avions.....	60
10.2	Limites d'activité.....	18	16.3	Combat aérien.....	61

16.4 Pilotes.....	63
17 Surprise.....	64
17.1 Effets de la surprise.....	64
18 Points d'offensive.....	65
18.1 Dépenser des points d'offensive.....	65
18.2 Actions illimitées.....	65
18.3 Avantages des QG.....	65
19 Coopération.....	66
19.1 Qui peut coopérer.....	66
19.2 Effets de la non-coopération.....	66
19.3 Effets de la coopération.....	67
20 Les pays mineurs.....	67
20.1 Pays mineurs neutres.....	67
20.2 Entrée en guerre.....	67
20.3 Indépendance.....	68
20.4 Qui peut entrer dans le pays mineur.....	68
20.5 Unités des pays mineurs.....	68
21 Autres règles.....	69
21.1 Construction d'usines.....	69
21.2 Démantèlement et construction de division	69
21.3 Divisions du génie.....	69
21.4 Artillerie.....	69
21.5 Territoriaux (TERR).....	70
21.6 Tranchées.....	70
21.7 Fortifications.....	71
21.8 Maritz & von Lettow.....	71
21.9 Liman von Sanders.....	71
21.10 Unités à gaz.....	71
21.11 Ballons et Zeppelins.....	72
21.12 Unités Anzac.....	72
21.13 Croiseurs auxiliaires allemands.....	72
21.14 Plan Schlieffen.....	72
22 Mise en place et début de la partie.....	72
22.1 Tri des pions.....	72
22.2 Mise en place.....	73
22.3 Campagne de 1914.....	73
22.4 Campagne de 1917.....	74
22.5 Errata des planches de pions.....	74
22.6 Dates d'entrée en guerre automatique (facultatif).....	75
Equipe de conception.....	75
Autres errata (mai 2017) :.....	75

World in Flames ("WiF"), et tous ses composants et kits, sous ses formes électroniques et imprimées, est Copyright © 1985 ~ 2016, Australian Design Group.

Fatal Alliances ("FA") est Copyright © 2016, Compass Games.

Dédié à la mémoire de :

James Arthur Rader

1942 ~ 2014

Qui a suscité mon intérêt pour l'histoire et l'univers.

* * * * *

"Je sais seulement que j'ai tiré deux fois, ou peut-être plusieurs fois, sans savoir si j'avais touché ou manqué."

Gavrilo Pincep, 1914

1 Introduction

Fatal Alliances III ("FA") est un jeu de niveau stratégique de la Première Guerre mondiale basé sur **World in Flames ("WiF")** d'Australian Design Group. Jusqu'à six joueurs gèrent les économies et conduisent les opérations militaires des principales puissances impliquées dans ce conflit, soit en tant que membre des Puissances Centrales (Allemagne, Autriche-Hongrie et Empire ottoman), soit en tant qu'un ou plusieurs des Alliés (Commonwealth, France, Russie et USA).

Le jeu **Fatal Alliances** se compose de :

- ce livret de règles ;
- un cercle de production de 11" x 17" ;
- un tableau de jeu en couleur de 11" x 17" ;
- un tableau de mise en place de 11" x 17" ;
- un tableau de moral de 8,5" x 11" ;
- une table de résultats de combat 2d10 de 8,5" x 11" ;
- 2 grandes et une petite cartes en couleurs couvrant la majeure partie du monde (Europe de l'Ouest et Afrique, Europe de l'Est et Moyen-Orient, Asie, Pacifique et Amérique) ;
- 1.680 pions représentant toutes les armées, les marines et les forces aériennes de la Première Guerre mondiale (feuilles de pions 1-6) ; et
- 2 dés à dix faces.

Tout ce dont vous avez besoin pour jouer au jeu.

1.1 Règles

Ces règles ont été organisées dans l'ordre de la séquence de jeu. Il s'agit de règles standard nécessaires pour jouer au jeu et de règles optionnelles que vous pouvez ajouter si vous le souhaitez.

Les règles optionnelles se trouvent généralement au même endroit que la règle standard qu'elles modifient. Elles sont séparées des règles standard par un encadrement de couleur. Toutes les règles optionnelles sont exactement cela et chaque option peut être jouée en partie ou en totalité à condition que tous les joueurs soient d'accord.

Les règles qui sont spécifiques à **Fatal Alliances** mais qui ne s'appliquent pas à **World in Flames** sont indiquées avec un fond gris. Si vous êtes un vétéran de **World in Flames**, vous trouverez peut-être plus facile de sauter ces sections.

1.2 Échelle

1.2.1 Unités

Dans **Fatal Alliances**, chaque unité terrestre représente une division (XX), un corps (XXX), une armée (XXXX) ou un groupe d'armées (les QG, XXXXX). A l'exception des divisions, ces unités sont toutes considérées comme des unités de la taille d'un corps.

Une unité navale de surface représente un escadron de 4 à 6 destroyers attachés soit à 2 cuirassés ou croiseurs de bataille, soit à 4 croiseurs lourds ou légers.

Chaque sous-marin représente 30 à 50 sous-marins. Chaque point de convoi représente environ 125.000 tonnes de navires marchands. Chaque transport naval représente environ 125.000 tonnes de transports de troupes et 125.000 tonnes de navires marchands de soutien, tandis que chaque AMPH représente un tonnage équivalent d'embarcations plus légères adaptées à l'invasion.

Une unité d'aviation représente un petit nombre d'avions en 1914, augmentant progressivement jusqu'à 200+ avions en 1918. Chaque pion est composé d'une variété de types, mais l'avion prédominant est celui représenté sur le pion.

Vous êtes limité par le nombre d'unités incluses dans le jeu, à l'exception des points de convoi. Si vous êtes à court de ces derniers, utilisez simplement n'importe quel marqueur numéroté pour indiquer les points de convoi.

1.2.2 Temps

Chaque tour de jeu dure deux mois. Chaque impulsion varie en fonction de la saison mais dure généralement de 2 à 4 semaines.

1.2.3 Carte

Il y a 2 échelles de carte utilisées dans **Fatal Alliances**. Chaque hexagone fait environ 100 km sur les cartes d'Europe de l'Ouest et de l'Est, et 600 km dans le reste du monde. Dans les règles, on parle respectivement d'hexagones à l'échelle européenne et mondiale.

1.3 Marqueurs

Il existe également plusieurs types de marqueurs, notamment les marqueurs de jeu généraux, les dommages, les impacts de bombardements stratégiques, le moral, les points de construction sauvegardés, l'initiative, l'impulsion, l'entrée aux USA, l'offensive, l'année et les marqueurs de tour.

2 Concepts généraux

Cette section regroupe des termes de jeu généraux qui vous sont peut-être déjà familiers. Si vous avez déjà joué à **World in Flames**, vous pouvez probablement les ignorer pour l'instant car ils sont sensiblement les mêmes que ceux des éditions précédentes.

2.1 Le terrain

Le terrain et ses effets sont résumés au bas de la carte du monde. La règle ici explique quelques concepts plus généraux.

2.1.1 Hexagones et points hexagonaux

Comme dans de nombreux jeux, les parties terrestres des cartes sont divisées en hexagones (appelés "hexagones"). Les hexagones régissent la localisation et le mouvement des unités.

Un "hexagone côtier" est un hexagone qui contient à la fois de la terre et de la mer. Nous avons imprimé la partie maritime des hexagones côtiers dans une nuance de bleu plus claire pour les distinguer.

Chaque hexagone a six côtés ("côtés d'hexagone"). Certaines caractéristiques du terrain (par exemple les rivières) se conforment aux côtés d'hexagone et affectent le combat, et parfois le mouvement, à travers ce côté d'hexagone. Un côté d'hexagone entièrement maritime est un côté d'hexagone sans aucune terre.

Certains hexagones à l'échelle de la carte du monde sont contenus dans les frontières grises des cartes européennes (par exemple, l'Érythrée ou Mourmansk). Tous les hexagones de la carte du monde sont des hexagones à l'échelle du monde.

Deux hexagones sont adjacents si :

- ils partagent un côté d'hexagone commun ;
- ils se trouvent de part et d'autre de la jonction entre la carte européenne et la carte du monde et portent le même numéro. Ils sont effectivement reliés par le côté d'hexagone de la carte Monde portant le même numéro que l'hexagone de la carte Europe.
- il s'agit d'hexagones hors carte reliés entre eux par une ligne ferroviaire ou une ligne de communication grise ; ou

Une unité dans un hexagone qui contient à la fois le continent et une île occupe à la fois l'île et le continent.

Contrairement aux autres jeux, les hexagones s'arrêtent aux côtes. Les hexagones en mer sont remplacés par des points d'hexagones - chaque point d'hexagone est au centre de ce qui serait autrement un hexagone. Lorsque vous déplacez un avion à travers les points d'hexagones, ou lorsque vous comptez les hexagones, imaginez simplement que vous vous déplacez d'un hexagone à l'autre. L'utilisation des points d'hexagones est en partie esthétique mais sert également à montrer que la présence d'unités terrestres n'est pas autorisée.

Certains points d'hexagone sont de "grands" points d'hexagone. Seuls les grands points d'hexagones sont adjacents à des hexagones à l'échelle mondiale. Ainsi, vous ne pouvez vous déplacer entre un point d'hexagone et un hexagone à l'échelle mondiale que si le point d'hexagone est grand. Les grands points d'hexagone peuvent également être adjacents à des hexagones normaux ou à des points d'hexagone normaux.

La carte comporte à la fois des ressources normales et des ressources pétrolières. Les deux types de ressources sont traités de la même manière dans **Fatal Alliances**.

2.1.2 Zones maritimes

Les mers sont divisées en zones par des lignes bleu foncé (appelées frontières de zones maritimes). Chaque zone maritime est nommée individuellement (par exemple, "MER ROUGE"). Chaque zone maritime contient une case maritime qui régit les mouvements et les combats en mer. Deux zones maritimes sont adjacentes si elles partagent une frontière de zone maritime commune ou si elles sont directement reliées par une ligne de communication bleue.

Les plus grands nombres dans les cases maritimes (0-4) sont la valeur de recherche pour la zone maritime. Les petits nombres en haut à gauche de chaque case (0, 0*, 1*, 2*, Aucun) sont les modificateurs de bombardement côtier (voir 11.12.2), qui modifient également la force des unités fictives pendant les invasions.

Certaines zones maritimes sont reliées par des lignes bleues en pointillés. Celles-ci sont les mêmes que les lignes bleues foncées, sauf qu'il coûte zéro point de mouvement et de portée aux unités navales pour traverser une frontière maritime en pointillés (voir 11.3.2).

2.2 Zones de contrôle

Une zone de contrôle ("ZdC") est l'effet qu'une unité terrestre a sur l'hexagone qu'elle occupe et les hexagones adjacents. Une ZdC affecte le ravitaillement (voir 2.4), le placement des renforts (voir 4.2), les valeurs de garnison (voir 9.2), le mouvement ferroviaire

(voir 11.8), le mouvement terrestre (voir 11.9), les unités fictives (voir 11.12.1), la retraite après combat (voir 11.12.5), la réorganisation (voir 11.14.1), les Partisans (voir 13.1.3), le transport des ressources et des points de construction (voir 13.5.1), et le démantèlement (voir 21.2).

La plupart des unités terrestres ont une ZcC dans leur propre hexagone et dans tous les hexagones adjacents. Les Partisans n'ont une ZcC que dans leur propre hexagone. Les unités qui envahissent (voir 11.11) perdent temporairement leur ZcC. Les divisions et l'artillerie n'ont de ZcC que dans leur propre hexagone.

Les ZcC ne s'étendent pas :

- dans, ou hors, des hexagones de la carte à l'échelle mondiale ;
- dans les hexagones fictifs représentés par des points d'hexagone ;
- à travers les côtés d'hexagone alpins ;
- à travers les côtés d'hexagone de toutes les mers ;
- à travers des côtés d'hexagone de lacs (sauf s'ils sont gelés) ou de détroits ;
- dans un hexagone de puissance majeure ou de pays mineur avec lequel l'unité n'est pas en guerre (sauf s'il y a des unités dans l'hexagone avec lequel l'unité projetant la ZcC est en guerre).

Les unités navales et aériennes n'ont pas de ZcC (même dans l'hex qu'elles occupent).

2.3 Empilement

Il existe une limite au nombre d'unités qui peuvent occuper chaque hexagone. C'est ce qu'on appelle la limite d'empilement de l'hexagone.

2.3.1 Limites

Les unités qui ne peuvent pas coopérer (voir 19.1) ne peuvent pas s'empiler ensemble dans le même hexagone. Elles peuvent s'empiler ensemble dans la même case maritime.

L'empilement s'applique à la fin de chaque phase et avance après combat (voir 11.12.5). Si des unités sont surempilées, le joueur qui contrôle l'hexagone doit détruire suffisamment d'unités surempilées (y compris le pilote) pour respecter les limites d'empilement. Vous devez détruire les unités face visible avant les unités face cachée.

2.3.1.1 Limites des unités terrestres

Jusqu'à 2 unités terrestres peuvent être empilées dans un hexagone de carte européenne, ou 4 unités terrestres dans un hexagone à l'échelle mondiale. Vous pouvez empiler une unité terrestre supplémentaire

(3ème ou 5ème), à condition qu'elle soit de taille divisionnaire.

Option 1 : (Réserves dans l'hexagone) Vous pouvez empiler une unité terrestre supplémentaire dans chaque hexagone en réserve (sauf en cas de retraite, d'avance après combat ou d'invasion). Lorsque vous attaquez en dehors d'un hex, vous ne pouvez jamais attaquer avec plus d'unités que ce que vous pourriez faire sans cette règle lors d'une impulsion (les unités terrestres qui ont effectué des frappes au sol comptent comme ayant attaqué dans ce but). Lorsque vous défendez un hexagone surempilé, vous devez choisir une unité qui ne participera pas au combat (il doit s'agir d'un corps s'il y a un corps supplémentaire dans l'hexagone ; choisi immédiatement avant le calcul du rapport final). Cette unité ne contribue pas aux modificateurs positifs ou négatifs de la bataille et ne peut pas subir de pertes, mais elle subit tout de même un résultat R ou S.

Les unités qui envahissent (voir 11.11) ont une limite d'empilement qui s'ajoute à celle des unités en défense. Cette limite est appliquée au nombre combiné d'unités envahissantes.

Il n'y a pas de limite au nombre d'unités terrestres transportées par voie navale (voir 11.3.4) qui peuvent s'empiler dans une case maritime.

2.3.1.2 Limites pour les avions

Les limites d'empilement des avions qui ne sont pas en mission sont les suivantes :

Empilement des avions	
Terrain	Nombre
Hexagone de port ou de ville majeur	3
Hexagone de port mineur	2
Hexagone de montagne, de désert ou de marécage	0
Tout autre hexagone	1
Chaque QG dans l'hexagone	+1
Chaque ingénieur dans l'hexagone	+1

Si plusieurs limites s'appliquent (par exemple, une ville dans un hexagone de montagne), la plus élevée est utilisée et tous les modificateurs sont cumulatifs (par exemple, jusqu'à 6 avions peuvent s'empiler dans une ville marécageuse si vous y avez deux QG et un ingénieur).

Les limites d'empilement des avions sont doublées dans un hex de carte à l'échelle mondiale. Appliquez le bénéfice du QG et du génie après le doublement.

Notez que si une unité aérienne est empilée avec un QG et que le QG se déplace, laissant l'unité aérienne en surempilement, elle doit être immédiatement détruite (2.3.1).

L'unité d'hydravions US 'Aeromarine' avec la bande bleue verticale ne peut être déployée que dans un hexagone côtier ou de lac. Elle ne peut pas voler lorsque le lac est gelé (mais peut quand même être déplacée par rail).

2.3.1.3 **Limites des unités navales**

Jusqu'à 4 unités navales peuvent s'empiler ensemble dans un port mineur sous contrôle ami. Chaque 2 (ou 1 restant) points de convoi correspond à 1 unité navale.

Il n'y a pas de limite au nombre d'unités navales qui peuvent occuper un port majeur sous contrôle ami (exception : voir 19.2, Engagement de troupes étrangères) ou une case maritime.

Les unités navales des deux camps peuvent occuper la même case maritime, même dans la même section.

2.3.1.4 **Combinaisons**

Les limites d'empilement des unités terrestres, aéronautiques et navales sont indépendantes (par exemple, vous pouvez empiler un QG et un corps INF, un nombre quelconque d'unités navales et jusqu'à 4 avions dans un grand port).

2.4 **Ravitaillement**

Les unités doivent être ravitaillées pour pouvoir opérer efficacement.

2.4.1 **Quand vérifier le ravitaillement**

Vous devez vérifier le statut de ravitaillement d'une unité avant qu'elle ne se déplace, vole, navigue ou réorganise des unités.

Vous devez également vérifier le statut de ravitaillement des unités terrestres pendant la déclaration de combat (unités attaquantes) et au moment du combat (les deux camps).

Les unités en mer sont toujours ravitaillées.

2.4.2 **Tracer le ravitaillement**

Pour être ravitaillée, une unité doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement primaire.

Une source de ravitaillement primaire pour une unité est :

- toute ville amie dans le pays d'origine non conquis de l'unité (ou même conquis pour les territoires de ce pays) ; ou

- pour une unité du Commonwealth (CW), toute ville amie dans un autre pays d'origine non conquis du CW ; ou

- toute ville amie dans un pays natal non conquis d'une puissance majeure avec laquelle l'unité coopère (voir 19.1).

Si l'unité ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement directement vers une source de ravitaillement primaire, elle peut le tracer via une ou plusieurs sources de ravitaillement secondaires à la place.

Une source de ravitaillement secondaire pour une unité est :

- un QG avec lequel l'unité coopère (voir 19.1) ; ou
- la capitale d'un pays mineur coopérant (voir 19) aligné (voir 9.6) avec votre puissance majeure ; ou
- la capitale d'une puissance majeure ou d'un pays mineur, conquise par la puissance majeure de l'unité ou une puissance majeure avec laquelle l'unité coopère.

Une source de ravitaillement secondaire utilisée par une unité doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement soit vers une source de ravitaillement primaire, soit via une autre source de ravitaillement secondaire. Cette autre source secondaire doit également être capable de tracer une ligne de ravitaillement vers une source primaire ou via une autre source secondaire, et ainsi de suite. Il peut y avoir un nombre quelconque de sources de ravitaillement secondaires dans cette chaîne, mais elle doit aboutir à une source de ravitaillement primaire de l'unité qui trace le chemin.

Une ville ne peut être une source de ravitaillement pour une unité que si elle n'a pas été contrôlée par l'autre camp à un moment quelconque du tour.

Une source de ravitaillement peut ravitailler un nombre quelconque d'unités.

2.4.2.1 **Lignes de ravitaillement**

Vous tracez une ligne de ravitaillement depuis une unité jusqu'à une source de ravitaillement primaire.

Si vous tracez un chemin d'une source de ravitaillement secondaire à une source de ravitaillement primaire, il s'agit d'une ligne de ravitaillement ferroviaire. Si vous tracez tout autre chemin de ravitaillement, il s'agit d'une ligne de ravitaillement de base.

Une ligne de ravitaillement, qu'elle soit de base ou ferroviaire, peut faire jusqu'à 4 hexagones de long si l'hexagone à partir duquel vous le tracez est par beau temps, jusqu'à 3 hexagones s'il est dans la neige et jusqu'à 2 hexagones en cas de pluie, de tempête ou de blizzard.

Chaque carte à l'échelle mondiale compte pour 4 hexagones.

Chaque hexagone de désert, ou de montagne désertique, dans lequel entre votre chemin de ravitaillement compte pour 1 hexagone supplémentaire (c'est-à-dire qu'il en compte 2 en Europe).

Indépendamment de la météo, du terrain et de l'échelle de la carte, vous pouvez toujours tracer une ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement adjacente reliée par voie terrestre.

2.4.2.2 Lignes de ravitaillement ferroviaires

Un hex dans lequel entre une ligne de ravitaillement ferroviaire, en se déplaçant le long d'une voie ferrée ou d'une route, ne compte pas dans la limite d'hex. Un hex dans lequel il entre à travers un côté d'hex de détroit ne compte pas non plus dans la limite, tant que les hexs de chaque côté du détroit sont des hexs de chemin de fer.

Les hexagones non ferroviaires peuvent se trouver n'importe où le long du chemin. Bien que vous les utilisiez principalement pour tracer le ravitaillement d'un QG à la tête de ligne, ils peuvent être utiles pour contourner une unité ennemie qui bloque une liaison ferroviaire vitale.

2.4.2.3 Lignes de ravitaillement à travers les mers

Toute partie d'une ligne de ravitaillement de base ou ferroviaire peut être tracée à travers les mers. Vous ne pouvez tracer le ravitaillement à travers les mers qu'une seule fois pour chaque unité qui tente de le faire, quel que soit le nombre de sources de ravitaillement secondaires utilisées entre l'unité qui le trace et la source de ravitaillement primaire.

La partie maritime d'une ligne de ravitaillement primaire ne compte pas dans le nombre maximum d'hexagones autorisés dans le parcours. L'hexagone de port dans lequel vous tracez la ligne de ravitaillement à travers les mers compte dans votre limite de 4 hexagones. Cependant, il ne compte toujours que pour un seul hex, quelle que soit la carte sur laquelle il se trouve ou le terrain qu'il contient.

Pour tracer une ligne de ravitaillement de base à travers les mers, l'unité doit se trouver dans un hexagone côtier ou tracer la ligne via un port. Pour tracer une ligne de ravitaillement ferroviaire à travers les mers, la source secondaire doit se trouver dans un hex côtier ou tracer la ligne via un port.

Option 2 : (ravitaillement limité à travers les mers) Vous ne pouvez tracer une ligne de ravitaillement à travers les mers que si chaque zone maritime traversée contient au moins un de vos convois, TRS ou AMPH, ou ceux d'une puissance majeure coopérante.

Depuis l'hexagone côtier ou le port, vous tracez la ligne de ravitaillement via un nombre quelconque de zones maritimes consécutives jusqu'à un port sous contrôle

ami qui est lui-même une source de ravitaillement ou à partir duquel vous pouvez continuer la ligne de ravitaillement par voie terrestre jusqu'à une source de ravitaillement.

Vous ne pouvez pas tracer une ligne de ravitaillement dans une zone maritime qui contient :

- un SCS ennemi (ou, par beau temps, pluie et neige, un avion avec un facteur air-mer) ;
- sauf si elle contient également une unité navale de surface contrôlée par vous ou par une puissance majeure coopérante en guerre contre cette unité ennemie (**option 2** : il doit s'agir d'un convoi, d'un TRS ou d'un AMPH).

Vous ne pouvez pas tracer une ligne de ravitaillement entre des zones maritimes si l'un de vos SCS ne peut pas se déplacer entre elles (voir 11.3.3).

Vous ne pouvez pas tracer une ligne de ravitaillement à travers les mers depuis ou vers un port gelé (voir 8.2.1) si la météo dans cet hex est la neige ou le blizzard.

2.4.2.4 Limites des lignes de ravitaillement

Vous ne pouvez pas tracer une ligne de ravitaillement :

- dans la ZdC d'un adversaire, sauf si l'hexagone contient une unité terrestre amie ;
- dans un hex contrôlé par une autre puissance majeure si vous êtes neutre ou si elle n'est pas d'accord ;
- dans un hexagone contrôlé par un pays neutre autre que le vôtre ;
- à travers un côté d'hexagone alpin ;
- à travers un côté d'hexagone de lac (sauf s'il est gelé) ;
- à travers un côté d'hexagone entièrement maritime (pas de détroit) (sauf s'il s'agit d'une ligne de ravitaillement à travers les mers) ; ou

Option 3 : (accès limité à travers les détroits) Une unité ne peut tracer une ligne de ravitaillement à travers un côté d'hex de détroit que si aucune unité ennemie capable de bloquer le ravitaillement n'est présente dans une zone maritime adjacente, ou si vous pouvez tracer une ligne de ravitaillement à travers une zone maritime adjacente.

2.4.3 Redéploiement chez les neutres et ravitaillement à travers les mers

Tout hexagone de ville ou de port sous contrôle ami peut fournir un ravitaillement primaire à un maximum de 3 unités navales de surface OU à une unité terrestre ou aérienne non-fictive par impulsion et par phase de fin de tour (désignée sur une base d'impulsion/de fin de tour). Cependant, vous ne pouvez pas tracer jusqu'à la

ville ou au port - l'unité ou les unités doivent être réellement situées dans l'hexagone.

Les puissances majeures actives peuvent redéployer (et ravitailler) jusqu'à 3 unités navales de surface dans un port neutre, mais vous ne pouvez le faire que pour un port contrôlé pour chaque puissance majeure ou pays mineur (par exemple, redéployer au Portugal vous empêcherait de redéployer également en Angola), et jusqu'à 3 ports neutres au total. Seuls les croiseurs auxiliaires peuvent y être redéployés. Ignorez tous les autres navires dans le port, même s'ils sont de l'autre camp. Si le pays neutre rejoint l'autre camp ou restreint l'accès (voir Politique, 15), traitez-le comme si votre unité navale était débordée.

Les navires endommagés qui ne peuvent retourner que dans des ports neutres sont détruits au lieu d'être placés dans le *pool* de réparation.

Notez que le fait d'être redéployé dans un port neutre peut déclencher une action d'entrée US (si vous y êtes redéployé pendant la phase d'entrée aux USA ; voir 13.2.3.1).

2.4.4 Non ravitaillé

2.4.4.1 Unités terrestres

Une unité terrestre qui n'est pas ravitaillée

- ne peut pas attaquer ;
- doit être retournée face cachée si vous la déplacez (même par transport naval) ;
- et face cachée se défend avec **2 facteurs de combat** si c'est une unité de la taille d'un corps en blanc ou 1 sinon (les unités face visible se défendent avec leur force normale) ; et
- ne peut pas fournir de soutien de QG (voir 11.12.3).

Les unités terrestres non ravitaillées ont toujours leur capacité de mouvement normale et exercent toujours une ZdC.

2.4.4.2 Unités aériennes

Les avions non ravitaillés ne peuvent effectuer que des missions de redéploiement.

2.4.4.3 Unités navales

Si vous déplacez une unité navale non ravitaillée, soustrayez 1 à son potentiel de mouvement (pas à sa portée) et retournez-la face cachée (ou placez un marqueur "CP used" si c'est un point de convoi) lorsque vous terminez son mouvement (même en mer).

Ravitaillement d'urgence des QG (option 4)

Un QG face visible peut fournir un ravitaillement d'urgence à des unités non QG avec lesquelles il coopère pour cette impulsion uniquement (même si

plus tard dans l'impulsion le QG est retourné face cachée). Chaque QG peut fournir cet avantage à autant d'unités (y compris les fictives) que la valeur de réorganisation du QG. Ces unités doivent pouvoir tracer une ligne de ravitaillement de base jusqu'au QG fournissant le ravitaillement.

Vous pouvez l'annoncer à tout moment (même pendant l'impulsion de votre adversaire) avant la fin du combat terrestre (voir 11.12) mais vous devez annoncer le QG fournissant le ravitaillement d'urgence avant qu'une unité puisse bénéficier de cet avantage. Retournez le QG face cachée à la fin de la phase de combat terrestre (si ce n'est pas déjà fait).

Un QG ne peut pas fournir de ravitaillement d'urgence pendant la ou les impulsions où il est surpris (voir 17).

2.5 Contrôle

2.5.1 Entités

Il y a 2 entités nationales dans le jeu : les pays d'origine et les territoires. Les pays d'origine ont des capitales, les territoires n'en ont pas.

Un pays d'origine est constitué de tous les hexagones qu'un MAR peut atteindre depuis la capitale de ce pays d'origine sans traverser une frontière politique rouge ou entrer dans un hexagone contenant le nom d'un autre pays.

Lorsqu'il traverse un côté d'hexagone entièrement maritime pour atteindre un hexagone, cet hexagone n'est pas considéré comme faisant partie du pays d'origine s'il peut faire partie d'un autre pays d'origine ou d'un territoire nommé sans traverser un côté d'hexagone entièrement maritime. Exception : La Sicile fait partie de la nation italienne à tous égards.

Dans *Fatal Alliances III*, il y a aussi des zones marquées comme étant potentiellement une nation d'origine. Ces zones sont traitées comme faisant partie du pays d'origine si elles sont contrôlées par ce pays (par exemple, chaque hexagone d'Alsace-Lorraine est traité comme faisant partie du pays d'origine français s'il est contrôlé par la France, et la Galice occidentale est traitée comme faisant partie de la Pologne si elle est contrôlée par la Pologne). De plus, il existe des pays d'origine potentiels qui n'existent pas encore mais qui peuvent être formés plus tard (par exemple, l'Ukraine ; voir 20.3).

Lorsqu'un hexagone peut appartenir à deux nations d'origine, il appartient à la nation d'origine dont la capitale est la plus proche (en termes d'hexagones, pas de points hexagonaux) (par exemple, Lemnos fait partie de la Grèce, pas de la Turquie).

Un territoire est soit :

- similaire à un pays d'origine mais sans capitale, et comprend tous les hexagones qu'un INF pourrait atteindre à partir de n'importe quelle ville ou port du territoire (par exemple Gibraltar, Papouasie) ; soit

- une île qui ne fait pas partie d'un pays d'origine (par exemple, Truk est un territoire, mais Sumatra ne l'est pas car elle fait partie des Indes Orientales Néerlandaises).

2.5.2 Contrôle initial

Les cartes indiquent les frontières politiques de 1914. Les puissances majeures et les pays mineurs sont constitués d'un pays d'origine, à l'exception du Commonwealth qui en compte 6 (Royaume-Uni, Canada, Inde, Afrique du Sud, Australie et Nouvelle-Zélande). Toutes les références aux pays d'origine des puissances majeures incluent les 6 pays d'origine du Commonwealth, sauf indication contraire.

Certaines puissances majeures et certains pays mineurs contrôlent également (soit par alignement, voir 9.6, soit par conquête, voir 13.6.1) d'autres pays et territoires mineurs. Les pays et territoires mineurs alignés sur un pays en 1914 sont indiqués sur la carte après le nom de chaque pays.

Certaines zones maritimes sont marquées comme étant "contrôlées" par un pays. Cela signifie qu'en 1914, la plupart des territoires insulaires de cette zone maritime étaient contrôlés par ce pays. De même, les territoires insulaires sont contrôlés par un pays s'ils se trouvent à cheval sur une frontière maritime entre des zones maritimes sont toutes marquées comme contrôlées par ce pays. Les exceptions sont suivies du nom de la puissance majeure qui les contrôle.

Notez que même si les puissances majeures peuvent contrôler des pays et territoires mineurs (voir 9.5, 9.6 & 13.6.1), ce sont les mineurs et les territoires eux-mêmes qui contrôlent les hexagones de ce pays ou territoire mineur (sauf s'ils sont contrôlés par des ennemis).

2.5.3 Changement de contrôle

Le contrôle d'un hexagone change lorsque

- une unité terrestre ennemie (à l'exception des Partisans ~ voir 13.1.3) y entre et le libère de toutes les unités ennemies, s'il y en a (voir 11.9.1, 11.9.6 & 11.12.5) ;
- un territoire, un pays mineur ou une puissance majeure est conquis (cf. 13.6.1), libéré ou restitué (voir 13.6.3) ;

Les hexagones du pays d'origine et de territoire ennemis occupés par une unité terrestre de pays mineur sont à la place contrôlés par la puissance majeure qui la contrôle, à condition que les deux soient en guerre contre cet ennemi. Si un pays mineur contrôle des hexagones du pays d'origine ou de territoire ennemis et que la puissance majeure qui contrôle le pays mineur entre en guerre contre cet ennemi, alors ces hexagones deviennent immédiatement contrôlés par la puissance majeure qui contrôle le pays mineur.

Tous les autres hexagones ennemis deviennent contrôlés par le pays qui contrôle l'unité terrestre qui entre dans l'hexagone. Si plus d'une puissance majeure entre dans le même hexagone ennemi, la puissance majeure ayant le plus de facteurs de combat terrestre entrant dans l'hexagone en prend le contrôle. Si elles ont des facteurs égaux, elles doivent se mettre d'accord sur celle qui prendra le contrôle ou elles ne peuvent pas entrer dans l'hexagone.

Le contrôle d'un pays ou territoire d'origine change lorsque :

- il est attribué (voir 9.5) ou aligné (voir 9.6) ; ou
- il est conquis (ou reconquis, voir 13.6.1), libéré ou restitué (voir 13.6.3) ;

2.5.4 Unités dans des hexagones changeant de contrôle

Chaque fois qu'un hexagone changeant de contrôle laisse une unité empilée illégalement, elle est retirée de la carte et placée sur le cercle de production pour arriver en renfort (voir 4.2) dans 2 tours.

2.6 Fractions

Ces règles nécessitent fréquemment un calcul qui produit une fraction. Lorsque vous devez le faire, arrondissez au nombre entier le plus proche, en arrondissant à la moitié supérieure.

Arrondir un nombre négatif vers le haut vous rapproche de zéro (par exemple, si la fraction est -1,5, elle est arrondie à -1). Arrondissez un nombre immédiatement avant :

- de consulter le nombre dans un tableau ;
- de le comparer à un jet de dé ou à une valeur fixe ;
- de calculer la portée d'un avion en mission ; ou
- de dépenser des points de construction.

Note : vous n'arrondissez jamais les valeurs de garnison (voir 9.2) ou les facteurs de combat terrestre.

2.7 Dés et trancher les désaccords

World in Flames utilise des dés à 10 faces. Un jet de 0 est un 10.

Lorsque plusieurs joueurs du même camp peuvent effectuer une action ou subir une perte et qu'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord, ils lancent chacun un dé, au choix du plus fort.

2.7.1 Relance

Certaines règles permettent de relancer les dés et/ou de les modifier. Vous pouvez relancer des dés modifiés (qui seraient à nouveau modifiés) et modifier des dés

relancés (si ce n'est déjà fait). Vous ne pouvez pas relancer, relancer des dés ni modifier des dés modifiés.

3 Le tour

Après avoir mis en place votre jeu, vous jouez une série de tours de deux mois jusqu'à la fin de la partie.

Les deux camps effectuent une série d'activités à chaque tour. Il y a 3 phases au début du tour auxquelles tout le monde participe. Ensuite, il y a une séquence d'impulsions que chaque camp exécute alternativement. Une fois ces impulsions terminées, il y a encore quelques phases pour tout le monde. Puis le tour est terminé et on commence un nouveau tour (facile n'est-ce pas ? !?).

3.1 Séquence de jeu

La séquence de jeu d'un tour est la suivante

- A. PHASE DE RENFORTS**
- B. PHASE DE PRÊT DE RESSOURCES**
- C. PHASE D'INITIATIVE**
- D. PHASE D'ACTION**

Répétez les phases D1 à D3 jusqu'à la fin de la phase d'action.

D1 Déterminez la météo

D2 Impulsion du premier camp

Chaque puissance majeure du premier camp effectue les phases suivantes :

D2.1 Déclarer la guerre (et appeler les réserves et activer les mineurs)

D2.2 Choisir une action

Choisissez une action de passe, une action navale, une action aérienne, une action terrestre ou une action combinée.

D2.3 Exécution des actions

Les puissances majeures qui n'ont pas passé effectuent ces phases dans cet ordre (leur choix d'action limitera ce qu'elles peuvent faire ~ voir le tableau des limites d'action) :

- (a) Missions aériennes navales
- (b) Mouvement naval
- (c) Votre combat naval
- (d) Combat naval de l'adversaire
- (e) Bombardement stratégique
- (f) Missions de frappe au sol
- (g) Mouvement ferroviaire
- (h) Mouvements terrestres
- (i) Débarquement d'unités terrestres en mer

- (j) Invasions
- (k) Combat terrestre
- (l) Redéploiement aérien
- (m) Réorganisation

D2.4 Fin de l'action

Lancez un dé pour terminer la phase d'action. Si elle ne se termine pas, avancez le marqueur d'impulsion du nombre de cases indiqué sur la carte météo pour le jet de météo actuel. Si elle se termine, passez à la phase E - la fin du tour.

D3 Impulsion du second camp

Si la phase d'action ne s'est pas terminée, répétez les phases de D2 pour le second camp. Si la phase d'action ne se termine pas après l'impulsion du second camp, retournez à D1.

E. PHASE DE FIN DE TOUR

Les deux camps effectuent ces phases dans cet ordre :

- E1 Partisans**
- E2 Entrée en guerre US**
- E3 Retour à la base**
- E4 Réorganisation finale**
- E5 Production et guerre stratégique**
- E6 Moral**
- E7 Paix**
 - E7.1 Conquête**
 - E7.2 Soutien mineur des Alliés**
 - E7.3 Libération**
 - E7.4 Reddition**
- E8 Vérification de la victoire**
- E9 Actions politiques**

4 Phase de Renforts

C'est la phase où les nouvelles unités et les marqueurs que vous avez construits lors des tours de jeu précédents (voir 13.5) arrivent sur la carte.

4.1 Modifications du *pool* de Forces

Vous verrez en lisant les règles de mise en place (voir 24.1) que vous devez placer vos unités dans des réserves de forces distinctes. Vous construisez des unités à partir de vos réserves de forces. Le fait d'avoir des réserves de force pour chacun de vos types d'unités vous permet de sélectionner le type d'unité que vous souhaitez construire. En général, vous retournez les unités qui sont détruites dans vos réserves de forces.

Vous ajouterez des unités à vos réserves de forces au fur et à mesure de la partie (généralement à chaque

nouvelle année, en fonction des dates indiquées au dos des unités), ou lorsque certains événements se produisent.

4.1.1 Ajouts annuels

Ajoutez les nouvelles unités à vos réserves de forces lors de la phase de renforts de janvier/février de chaque année.

Ajoutez également les nouveaux marqueurs d'entrée au *pool* de Forces des marqueurs d'entrée communs et les nouveaux Partisans (voir 13.1) au *pool* de forces des Partisans à ce moment-là.

Les unités et les marqueurs que vous ajoutez sont ceux qui ont cette année marquée sur leur pion. Par exemple, en Janv/Fév 1915, vous ajouterez toutes les unités avec "1915" sur leur dos et tous les marqueurs avec "1915" sur leur face (c'est leur année de disponibilité, voir le tableau de description des unités).

4.1.2 Ajouts spéciaux

Les puissances majeures neutres ne peuvent pas avoir d'unités de MIL. Lorsque vous entrez en guerre, vos unités de réserve (y compris les MIL) peuvent être placées sur la carte (voir 9.7) tandis que le reste est ajouté à votre réserve de forces.

4.2 Renforts

Le cercle de production comporte 6 tranches, une pour chaque tour de l'année. Vos unités et vos marqueurs dans la tranche du tour en cours arrivent maintenant en tant que renforts. Le camp qui a l'initiative du tour précédent place ses renforts en premier.

4.2.1 Où vont les renforts ?

Mettez vos unités navales face cachée dans le *pool* de construction. Placez toutes vos autres unités de renfort face visible sur la carte.

Placez vos renforts navals sur la carte dans un port que vous contrôlez dans le pays d'origine de l'unité. Vous pouvez placer 1 de vos points de convoi de puissance majeure (au total) par tour dans un pays aligné (ou autre pays d'origine en dehors du Royaume-Uni (UK) dans le cas du Commonwealth).

Augmentez vos pilotes sur la piste des pilotes disponibles du nombre de pilotes que vous avez construits (voir 16.4.2).

Augmentez votre total de points d'offensive de 1 pour chaque point d'offensive de renfort que vous recevez ce tour (voir 18).

Le MIL doit être placé dans la ville nommée sur le pion. Si vous perdez le contrôle de la ville, à chaque fois que l'unité se trouve dans le *pool* de Forces ou le cercle de

production, retirez-la du jeu. Si vous reprenez la ville, remettez l'unité dans votre Réserve de Forces.

Les Territoriaux appartenant à un territoire peuvent être placés dans n'importe quelle ville ou port de ce territoire. Le Territorial allemand 'Pacifique' peut être placé dans n'importe quel port sous contrôle allemand de 1914 touchant l'océan Pacifique.

Tous les renforts restants doivent maintenant aller dans une ville que vous contrôlez dans le pays d'origine de l'unité.

Vous ne pouvez pas placer un renfort sur la carte si cela enfreint les règles d'empilement (voir 2.3). Vous pouvez placer une unité dans un port ou une ville qui se trouve dans une ZdC.

Si vous ne pouvez pas placer un renfort d'unité aérienne ou terrestre (pas navale) n'importe où sans enfreindre les règles d'empilement, vous pouvez le placer dans un hexagone que vous contrôlez (pas dans une ZdC ennemie) dans le pays d'origine de l'unité à côté d'une ville où vous auriez pu le placer si les règles d'empilement n'avaient pas été respectées (par exemple, si Kiev est complètement empilée, vous pouvez placer un MIL de Kiev en renfort dans un hexagone adjacent à condition qu'il ne soit pas dans une ZdC ennemie). Seule une unité par ville peut être placée de cette manière à chaque tour.

Si vous ne pouvez pas placer un renfort dans une ville (ou un hex adjacent), remettez-le sur le cercle de production pour qu'il arrive au tour suivant. Un avion ne peut être placé sur la carte que s'il y a au moins un de vos pilotes disponibles sur la piste des pilotes disponibles (ou la mise en place ; voir 16.4.3). Placez tout avion supplémentaire dans le *pool*. Ceux-ci peuvent être mis en place lorsque vous avez un pilote de rechange disponible.

Chaque fort peut être placé dans n'importe quel hexagone d'échelle européenne que vous contrôlez et orienté comme vous le souhaitez (même dans une ZdC ennemie). Les forts peuvent être améliorés en ajoutant des côtés d'hexagone de fort à un fort déjà existant (par exemple, vous pouvez avoir un fort de 1 côté d'hexagone couvrant Paris et l'augmenter à un fort de 3 côtés d'hexagone en construisant un fort de 2 côtés d'hexagone et en le plaçant à Paris). Lorsqu'il est amélioré, les côtés d'hexagone du fort d'origine doivent être conservés dans l'orientation finale du fort amélioré.

4.3 Destruction et mise au rebut d'unités

Après avoir placé des renforts, chaque puissance majeure active peut détruire les unités terrestres ou aériennes qu'elle contrôle. Vous pouvez détruire des avions sans le pilote (ajoutez le pilote à la piste des pilotes).

Lorsqu'une unité est détruite, ou suffisamment vieille, vous pouvez la mettre au rebut (la retirer définitivement du jeu, voir 13.5.5).

Lorsque vous détruisez vos propres unités, elles ne comptent pas comme des pertes pour le moral (voir 14), sauf si elles se trouvent dans une ZdC ennemie.

5 Phase de prêt

Lors de cette phase, vous pouvez annoncer (en nombres entiers) que vous donnez des ressources et/ou prêtez des points de construction (voir 13.5.4) à une autre puissance majeure du même camp pour ce tour.

Vous ne pouvez donner et/ou recevoir des ressources (ou des points de construction) que si vous êtes une puissance majeure active (exceptions : accords commerciaux ~ voir 5.1, options d'entrée aux USA ~ voir 13.2.2).

Vous ne pouvez pas annoncer que vous donnez plus d'une ressource et un point de construction au total (en dehors des accords commerciaux, voir 5.1) si une ville de votre pays d'origine actuel (le pays d'origine actuel du Royaume-Uni dans le cas du Commonwealth) est actuellement contrôlée par l'ennemi.

Vous ne pouvez pas annoncer que vous prêtez plus de la moitié de vos ressources contrôlées, ou plus de la moitié des points de construction que vous avez produits au dernier tour.

Certaines puissances majeures alliées ont besoin que les options d'entrée aux USA soient choisies avant que des ressources ou des points de construction puissent leur être prêtés ou donnés (voir 13.2.2).

Vous ne pouvez pas donner de ressources à une puissance majeure au cours du même tour où elle vous donne des ressources. Cependant, vous pouvez donner des ressources à une puissance majeure au cours du même tour où une autre puissance majeure vous donne des ressources. Les mêmes restrictions s'appliquent au prêt de points de construction. Vous pouvez cependant donner des points de construction à une puissance majeure au cours du même tour où vous recevez des ressources de cette puissance majeure ou vice versa.

La façon dont vous transportez les ressources est décrite plus loin (voir 13.5.1).

Si, pendant la production (voir 13.5), il vous est possible de livrer les ressources (ou les points de construction) promis, vous devez les livrer. Si vous ne pouvez pas tenir votre promesse (par exemple parce que les points de convoi n'ont pas été mis en place, ont été détruits ou qu'une ligne de chemin de fer a été coupée), vous ne pouvez pas les utiliser vous-même à ce tour.

5.1 Accords commerciaux

Les accords commerciaux sont des accords automatiquement mis en place entre les pays au début de chaque partie. Ils se poursuivent jusqu'à ce que l'un des pays impliqués dans l'accord commercial soit complètement conquis ou comme spécifié ci-dessous.

5.1.1 Bulgarie

Une Bulgarie neutre doit fournir 1 ressource à l'Allemagne à chaque tour.

5.1.2 Cuba

Un Cuba neutre doit fournir 1 ressource aux USA à chaque tour.

5.1.3 Italie

Une Italie neutre doit fournir à l'Allemagne 1 de ses ressources à chaque tour, et à l'Autriche-Hongrie 1 de ses ressources à chaque tour.

5.1.4 Pays-Bas

Les Pays-Bas neutres doivent fournir à l'Allemagne 2 ressources (1 des Pays-Bas, 1 de la Guyane néerlandaise), à chaque tour. Celles-ci sont expédiées par des convois néerlandais non représentés sur la carte.

5.1.5 Norvège

Une Norvège neutre doit fournir 1 ressource à l'Allemagne à chaque tour.

5.1.6 Perse

Une Perse neutre doit fournir 1 ressource au CW à chaque tour.

5.1.7 Roumanie

Une Roumanie neutre doit fournir 1 ressource à l'Allemagne à chaque tour.

5.1.8 Espagne

Une Espagne neutre doit fournir 1 ressource à celui qui contrôle Paris à chaque tour.

5.1.9 Suède

Une Suède neutre doit fournir 3 ressources à l'Allemagne à chaque tour.

5.1.10 Venezuela

Un Venezuela neutre doit fournir 2 ressources au CW à chaque tour.

5.1.11 USA

Les USA, pays neutre, doivent fournir 3 ressources à l'Allemagne à chaque tour. Ils doivent mettre en place et maintenir une chaîne de 3 convois par zone maritime à travers la côte Est, l'Atlantique Nord, le gouffre des Féroé et la mer du Nord. Pendant qu'il est actif, le CW peut saisir le commerce américain (action d'entrée US 26) s'il a une unité navale de surface en Mer du Nord, et que l'Allemagne n'en a pas, pendant la phase de production. Notez que ceci est similaire à une perquisition et une saisie, 13.5.1.3, sauf qu'elle est effectuée par le CW qui est dans le même camp que les USA.

Les USA peuvent réduire le nombre de points de convoi quand ils restreignent le commerce (voir 13.2.2), et peuvent redéployer des convois (uniquement) dans des

ports neutres touchant ces zones maritimes en utilisant le redéploiement neutre (2.4.3), même en étant neutre.

5.2 Expédition

Dans la mesure du possible, les ressources (et les points de construction) sont transportés par voie ferroviaire (voir 13.5.1). Si cela n'est pas possible, le destinataire doit fournir les convois nécessaires pour les recevoir (exception : USA-Allemagne, voir ci-dessus) lorsque le donneur ne peut ou ne veut pas le faire. Si ni le donneur ni le receveur ne peuvent fournir les convois, alors le receveur ne reçoit pas les ressources (ou les points de construction).

6 Phase d'initiative

À ce stade, vous déterminez quel camp a l'initiative. Cela détermine qui effectue la première impulsion et qui passe en premier dans diverses autres activités. Une fois que vous avez l'initiative, vous la gardez jusqu'à cette phase du prochain tour.

6.1 Déterminer l'initiative

Chaque camp lance un dé. La case que le marqueur occupe sur la piste d'initiative donne un modificateur à un camp ou à l'autre (sauf dans la case du milieu).

Le camp qui a le résultat modifié le plus élevé gagne l'initiative. En cas d'égalité, le camp qui a l'initiative du tour précédent perd.

La piste d'initiative indiquera si vous pouvez demander un nouveau jet. Si une puissance majeure active d'un camp demande un nouveau jet, déplacez le marqueur d'une case vers l'extrémité de la piste de l'autre camp. Les deux camps effectuent maintenant un nouveau jet (avec les nouveaux modificateurs).

Tournez le marqueur du côté du camp qui a gagné l'initiative.

Exemple : Vous vérifiez la piste d'initiative et constatez que le marqueur se trouve dans la colonne la plus à gauche, ce qui indique que le camp des Puissances Centrales obtient un modificateur de +2 et qu'il peut relancer le dé. Le jet de dé des Alliés n'est pas modifié et ils ne pourront pas relancer.

6.2 Effet de l'initiative

Le camp qui a gagné l'initiative décide maintenant quel camp a la première impulsion de ce tour. Ce camp est appelé 'le premier camp'. Note : le fait de passer en premier n'affecte pas le fait d'avoir l'initiative.

En général, vous voudrez passer en premier parce qu'il y a toujours quelque chose que vous "devez faire immédiatement". Cependant, vous pouvez laisser l'autre camp passer en premier si vous voulez déplacer le marqueur d'initiative vers votre extrémité de la piste

~ s'ils passent en premier et en dernier dans le tour, il se déplace vers vous. Cela peut être important si vous voulez assurer le premier mouvement dans un tour ultérieur.

Si tous les joueurs du camp qui a l'initiative ne parviennent pas à se mettre d'accord sur qui doit passer en premier, c'est la puissance majeure active de ce camp ayant la production la plus élevée (en points de construction, y compris les bonus, voir 13.5.3) au dernier tour qui décide.

7 Phase d'Action

La phase d'action constitue le cœur du jeu et vous occupera pendant la majeure partie de chaque tour. Il y aura une série d'impulsions, alternant entre les deux camps. Après chaque impulsion, vous lancez un dé pour voir si c'était la dernière impulsion. Si c'est le cas, vous passez à la phase de fin de tour. Si ce n'est pas le cas, l'autre camp a une impulsion. Le camp dont c'est l'impulsion est appelé le "camp actif".

8 Météo

Si vous prenez la 1ère impulsion de chaque paire d'impulsions, vous lancez un dé pour déterminer la météo pour cette paire. Si le résultat du dernier jet (même s'il date du tour précédent) était marqué d'un astérisque, ajoutez 1 ou 2 au jet, en fonction du nombre d'astérisques.

Croisez le jet modifié avec le tour sur la Table de météo. Vous obtenez ainsi le temps qu'il fait dans chaque zone météorologique.

Exemple : Lors de la première impulsion d'un tour de juillet/août, vous obtenez un 8. Le jet de météo de la dernière impulsion du tour de mai/juin était de 1, ce qui comporte 2 astérisques. Par conséquent, vous ajoutez 2 à votre jet de dé, pour un résultat modifié de 10. Le temps dans la zone de mousson du nord est en tempête. Le temps est beau dans toutes les autres zones. Cette météo s'applique à votre impulsion et à celle de votre adversaire.

8.1 Zones météorologiques

Les zones météorologiques sont indiquées sur la carte. Ce sont les suivantes :

Zone arctique
Zone tempérée nord
Zone méditerranéenne
Zone de mousson nord
Zone de mousson sud
Zone tempérée sud

Un hexagone se trouve dans la zone climatique dans laquelle il se trouve. Une zone maritime se trouve dans

la zone météorologique dans laquelle se trouve sa case maritime. La mer Baltique se trouve dans la zone tempérée nord.

Chaque zone maritime hors carte indique la zone climatique dans laquelle elle se trouve. La zone maritime et tous les hexagones hors carte de cette zone hors carte se trouvent dans cette zone météorologique. Les hexagones hors-carte de la carte d'Asie sont dans la zone météorologique de leur zone maritime adjacente.

8.2 Effets de la météo

8.2.1 Modifications du terrain

8.2.1.1 Déserts et montagnes désertiques

Les hexagones de déserts et de montagnes désertiques dans une zone météorologique en blizzard subissent les effets de la neige à la place. Dans une zone météorologique en tempête, ces hexagones subissent les effets de la pluie à la place. Dans une zone météorologique en pluie ou en neige, ils subissent le beau temps à la place.

8.2.1.2 Marécages

Les hexagones de marécages sont traités comme des forêts en cas de neige ou de blizzard.

8.2.1.3 Lacs

Les hexagones de lac sont gelés en cas de neige ou de blizzard. Traitez un hexagone de lac gelé comme étant clair. Les unités terrestres sur un hexagone de lac lorsqu'il est dégelé sont placées sur le cercle de production pour arriver en renfort dans 2 tours.

Les côtés d'hexagone de lac sont gelés si l'hexagone de chaque côté du côté d'hexagone est dans la neige ou le blizzard. Traitez un côté d'hexagone de lac gelé comme un côté d'hexagone de rivière.

8.2.1.4 Ports gelés

Un port gelé est fermé si le temps dans le port est de la neige ou du blizzard. Pendant la phase de fin de tour (voir 13.), utilisez la météo de la dernière impulsion pour déterminer si le port est fermé.

Vous ne pouvez pas transporter de ressources (ou de points de construction), ni tracer une ligne de ravitaillement à travers les mers, dans ou hors d'un port fermé.

Les unités navales (et leurs cargaisons) qui entrent dans un port fermé doivent immédiatement s'arrêter et sont ensuite retournées face cachée. Les unités navales dans un port fermé ne peuvent pas se déplacer ou se réorganiser (même pendant la réorganisation finale).

8.2.2 Durée du tour

Le résultat sur la carte météo vous donnera également un chiffre encerclé. Si votre dernier jet d'impulsion (voir 12.) ne met pas fin aux impulsions du tour, avancez le marqueur d'impulsion d'un certain nombre de cases sur la piste des impulsions (s'il est déjà à la fin, il y reste).

8.2.3 Autres effets

La météo affecte également la portée du ravitaillement (voir 2.4.2), la recherche navale (voir 11.4.4), le type de combat naval (voir 11.4.6), le mouvement terrestre (voir 11.9.2), les invasions (voir 11.11), le bombardement des côtes (voir 11.4.2), le combat terrestre (voir 11.4.4) et les missions aériennes (voir 16.2.3).

9 Déclarer la guerre

Lors de cette phase, vos puissances majeures peuvent déclarer la guerre à des puissances majeures de l'autre camp ou à des pays mineurs non alignés. Il existe des restrictions sur la déclaration de guerre de certaines puissances majeures (voir les pactes de neutralité ~ 9.2, l'entrée des USA et de le CW ~ 9.4).

Le camp qui effectue l'impulsion effectue ces actions dans l'ordre suivant :

1. Si vous remplissez les conditions préalables, vous pouvez rompre un ou plusieurs de vos pactes de neutralité (voir 9.2).
2. Les puissances majeures annoncent les puissances majeures de l'autre camp auxquelles elles déclarent la guerre (voir 9.3) ou tentent de la déclarer (voir 9.4). Cela peut coûter des points politiques (voir 15).
3. Si les USA tentent de se joindre à la guerre, ils effectuent un jet pour voir si la tentative est réussie (voir 9.4).
4. Les puissances majeures annoncent les pays mineurs neutres auxquels elles déclarent la guerre (voir 9.3 & 9.4). Cela peut coûter des points politiques (voir 15).
5. Lancez un dé pour l'effet de l'action d'entrée US de chaque déclaration de guerre (voir 13.2.3).
6. Attribuez le contrôle des pays mineurs ayant subi une déclaration de guerre lors de cette phase (voir 9.5).
7. Chaque puissance majeure peut volontairement aligner un pays mineur lors de cette phase (voir 9.6).
8. Lancez un dé pour l'effet de l'action d'entrée US de chaque alignement volontaire (voir 13.2.3).
9. Les puissances majeures actives et les pays mineurs peuvent faire appel à leurs réserves (voir 9.7).

9.1 Grandes puissances neutres

Une puissance majeure est une "puissance majeure neutre" si elle n'est en guerre contre aucune autre puissance majeure. Si elle est en guerre avec au moins une puissance majeure, elle est appelée "puissance majeure active". (Exception : La Chine, l'Empire ottoman et l'Italie sont des puissances majeures mais traitées comme des puissances mineures jusqu'à ce qu'elles soient activées, et le Japon est traité comme une puissance mineure à certains égards, voir 15).

Une puissance majeure neutre ne peut pas coopérer avec une autre puissance majeure (voir 19).

Seules les unités contrôlées par une puissance majeure neutre peuvent entrer dans des hexagones de cette puissance majeure tant qu'elle reste neutre.

Les unités contrôlées par une puissance majeure neutre ne peuvent entrer ou tracer du ravitaillement que dans les hexagones contrôlés par cette puissance majeure, par un pays mineur aligné avec elle, ou par un pays mineur avec lequel elle est en guerre. Elles peuvent également aller, et tracer un ravitaillement, à travers la mer.

Chaque unité navale qu'une puissance majeure neutre déplace (plutôt que chaque force opérationnelle) compte pour 1 mouvement naval.

Les puissances majeures neutres doivent toujours choisir soit de passer, soit d'effectuer une action combinée (exceptions : Autriche-Hongrie en 1914, voir 10.1 et 13.2.2 Option d'entrée américaine 50).

9.2 Pactes de neutralité

Les pactes de neutralité rendent plus difficile pour les puissances majeures de se déclarer la guerre. Les puissances majeures de camps opposés concluent automatiquement un pacte de neutralité lorsqu'elles font la paix par le biais d'une reddition conditionnelle acceptée (voir 14.3).

9.2.1 Effet des pactes de neutralité

Après avoir conclu un pacte de neutralité avec une puissance majeure, les unités contrôlées par les autres puissances majeures de votre camp ne peuvent pas entrer dans les hexagones qui font partie de votre frontière commune avec cette puissance majeure si elles sont en guerre avec cette autre puissance majeure. Si elles se trouvent déjà dans la frontière commune, placez-les sur le cercle de production pour qu'elles arrivent en renfort dans 2 tours.

Votre frontière commune avec une autre puissance majeure est constituée de chaque hexagone que vous (ou vos pays mineurs alignés) contrôlez dans un rayon de 3 hexagones (carte du monde : 1 hexagone) et/ou

points d'hexagone d'un hexagone contrôlé par l'autre puissance majeure (ou ses pays mineurs alignés).

Vous ne pouvez déclarer la guerre à une puissance majeure avec laquelle vous avez un pacte de neutralité qu'en rompant d'abord le pacte lors de votre phase de déclaration de guerre. Une fois que vous avez rompu un pacte, vous et l'autre puissance majeure pouvez vous déclarer la guerre sans restriction. Vous pouvez même déclarer la guerre au cours de la même phase.

Vous pouvez choisir de rompre un pacte de neutralité avec une autre puissance majeure en ayant le ratio de garnison requis.

Vous pouvez déclarer la guerre à une puissance majeure avec laquelle vous n'avez pas de pacte lors d'une phase de déclaration de guerre de votre camp (les USA, CW, l'Italie, l'Empire Ottoman, le Japon et la Chine sont soumis à d'autres limites ~ voir 9.4 & 15.3).

9.2.2 Rapport de garnison

Vous pouvez rompre un pacte de neutralité, 3 tours complets après sa signature, à condition d'avoir une valeur de garnison modifiée sur votre frontière commune au moins deux fois supérieure à celle de votre adversaire.

Pour calculer la valeur de votre garnison avec la puissance majeure que vous voulez attaquer :

1. Calculez la valeur de garnison totale de vos unités (il n'y a pas de marqueurs d'entrée dans **Fatal Alliances** comme dans WIF).
2. Déterminez la garnison (modifiée) de l'autre puissance majeure. Seules les unités de la puissance majeure avec laquelle vous essayez de rompre un pacte comptent.
3. Comparez votre total à celui de l'autre puissance majeure.
4. Si votre total est au moins deux fois supérieur à celui de l'autre puissance majeure, vous pouvez rompre le pacte.

9.2.3 Valeurs de garnison

Vous ne comptez que les valeurs de garnison de vos unités terrestres et aériennes (sans compter celles de vos mineurs alignés) sur la frontière commune avec l'autre puissance majeure.

La valeur de la garnison de chaque unité est la suivante :

Valeur de garnison	
Unités	Valeur
N'importe quelle division	0,5
Unité MTN	2
Partisan	0
Autre unité terrestre ou aérienne	1

Doublez la valeur défensive de vos unités du 4ème au 9ème tour après la conclusion du pacte de neutralité. La valeur défensive de la garnison n'est pas modifiée du 10ème au 12ème tour. A partir du 13ème tour, vous pouvez toujours rompre un pacte de neutralité, même si vous ne partagez pas de frontière commune.

9.3 Comment déclarer la guerre

Toutes les puissances majeures de ce camp annoncent à quelles puissances majeures de l'autre camp elles déclarent la guerre à cette impulsion. Elles annoncent ensuite à quels pays mineurs neutres elles déclarent la guerre lors de cette impulsion. Chaque déclaration de guerre coûte 3 points politiques, sauf celles qui sont obligatoires pendant la campagne.

Vous ne pouvez pas déclarer la guerre à

- un pays de votre camp ; ou
- un pays avec lequel vous êtes déjà en guerre ; ou
- un pays mineur ou un territoire contrôlé par une autre puissance majeure.

Chaque déclaration de guerre à une puissance majeure ou à un pays mineur neutre peut déclencher un effet d'entrée US (voir 13.2.3).

La Chine, le Japon, l'Italie, et l'Empire Ottoman sont amenés à entrer en guerre par des changements politiques, mais leur entrée fonctionne de la même manière que toute autre déclaration de guerre (ex : surprise, coût en points politiques, etc.).

Toute puissance majeure qui déclare la guerre à un pays des Puissances Centrales est automatiquement en guerre avec chaque pays des Puissances Centrales actif. Toute puissance majeure qui déclare la guerre à un pays allié est automatiquement en guerre avec tout pays allié actif. Par exemple, l'Italie ne peut pas déclarer la guerre à l'Autriche-Hongrie sans être également en guerre contre l'Allemagne (et, par exemple, contre l'Empire ottoman et la Bulgarie si et quand ceux-ci deviennent actifs du côté des Puissances Centrales).

Si un pays des Puissances Centrales déclare la guerre au CW ou aux USA alors qu'il est neutre, ce pays rejoint automatiquement le camp des Alliés.

La seule exception à cette règle est un Japon qui déclare la guerre à la Russie ou à la Chine (voir 15.3.1).

9.4 Entrée en guerre US et CW

Les USA ne peuvent pas déclarer la guerre à un pays mineur à moins d'avoir atteint le niveau d'entrée US qui leur permet de le faire (voir 13.2.2, option 48 d'entrée US).

9.4.1 Les réserves d'entrée et de tension

Les USA ont une réserve d'entrée et une réserve de tension. Le CW n'a qu'un *pool* d'entrée (et utilise les marqueurs d'entrée US). Votre niveau d'entrée/tension est égal à la valeur non modifiée des marqueurs dans les réserves (voir 13.2).

9.4.2 Tentative d'entrée en guerre (USA)

Annoncez votre tentative d'entrer en guerre contre les Puissances Centrales. Ensuite, sur la table "C'est la guerre", croisez votre niveau d'entrée avec votre niveau de tension pour trouver le nombre de guerre. Maintenant, lancez un dé :

- S'il est inférieur ou égal au nombre de guerre, votre déclaration a réussi. Retournez tous vos marqueurs d'entrée et de tension pour que votre adversaire puisse vérifier votre résultat, puis remettez-les dans le *pool*. Vous devez entrer en guerre avec toutes les puissances majeures actives du côté des Puissances Centrales (sauf le Japon s'il est seulement en guerre avec la Russie ou la Chine, voir 15.3.1). Cela coûte 3 points politiques.
- S'il dépasse le nombre de guerre, votre tentative de déclaration de guerre échoue. Vous n'avez pas à retourner de marqueurs mais vous devez remettre 1 marqueur d'entrée et 1 marqueur de tension dans le *pool* commune de marqueurs (choisi au hasard).

Ajoutez 3 au jet si vous n'avez pas encore choisi l'option d'entrée US 40 - Introduire la conscription (voir 13.2.2), et soustrayez 1 pour chaque puissance majeure alliée qui s'est rendue ou a fait la révolution.

9.4.3 Entrée en guerre du CW

Le CW ne peut pas déclarer la guerre aux Puissances Centrales avant d'avoir accumulé 18 points d'entrée (voir le tableau d'entrée du CW), mais par la suite, déclarer la guerre ne nécessite pas de jet de dé. Notez que le CW tire un marqueur d'entrée à la fin de chaque impulsion alliée (même de passe), pas à chaque tour (et tire un marqueur supplémentaire par impulsion pour une déclaration de guerre à la Belgique, voir 13.2). Une fois que le CW a atteint 18 points d'entrée, il remet tous les pions dans le *pool* et peut déclarer la guerre aux Puissances Centrales sans restriction. (Cela coûte toujours 3 points politiques).

9.5 Attribution des pays mineurs

Vous attribuez maintenant le contrôle des pays mineurs ayant subi une déclaration de guerre lors de cette phase par une puissance majeure de l'autre camp, dans l'ordre de déclaration (voir 20.2). Le pays mineur est maintenant aligné avec cette puissance majeure (voir 9.6) qui met immédiatement en place ses unités (voir 20.5).

9.6 Alignement des mineurs

Certaines puissances majeures peuvent également aligner volontairement des pays mineurs dans certaines circonstances (voir Politique, 15). Chaque puissance majeure ne peut aligner volontairement qu'un seul pays mineur lors de chaque phase de déclaration de guerre de son camp.

Lorsque vous alignez un pays mineur (qu'il ait subi une déclaration de guerre ou que vous l'ayez aligné volontairement), vous mettez en place et dirigez ses forces (voir 20.5). Le pays mineur est en guerre avec toutes les puissances majeures avec lesquelles la puissance majeure qui le contrôle est en guerre (ainsi qu'avec la puissance majeure qui lui a déclaré la guerre, le cas échéant).

9.7 Appeler les réserves

Chaque puissance majeure et de nombreux pays mineurs disposent d'unités de réserve qui peuvent désormais être appelées s'ils sont en guerre contre une puissance majeure.

Pendant votre impulsion, vous pouvez appeler les réserves des puissances majeures et des pays mineurs que vous contrôlez et dont le pion porte la mention 'Res'. Si une unité de réserve porte le nom d'une puissance majeure particulière au dos de son pion, vous ne pouvez l'appeler que si vous êtes en guerre contre cette puissance majeure.

Vous n'êtes pas obligé d'appeler toutes les réserves éligibles à la première occasion. Celles que vous n'appellez pas sont disponibles tant que vous êtes en guerre contre une puissance majeure.

Lorsque vous appelez vos réserves, remettez dans vos réserves de forces vos unités de réserve éligibles (et toute MIL, voir 13.6.5) qui ont été retirées du jeu. Ensuite, déplacez vos unités de réserve éligibles (et leurs MIL éventuelles) du *pool* vers la carte de la même manière que les renforts (voir 4.2), sauf qu'elles sont placées face cachée. A partir de maintenant, traitez ces réserves comme toutes les autres unités.

10 Choix des actions

Vous devez choisir une action pour chaque puissance majeure de votre camp. Chaque type d'action affectera ce que cette puissance majeure peut faire pendant le reste de la phase d'action. Vous pouvez choisir un type d'action lors d'une impulsion et un type différent lors de l'impulsion suivante du même tour.

10.1 Types d'action

Les actions que vous pouvez choisir sont

- **passé** (bonne pour terminer le tour plus rapidement)
- **navale** (bonne pour déplacer et combattre des unités navales) ;
- **aérienne** (bonne pour effectuer des missions aériennes) ;
- **terrestre** (bonne pour déplacer des unités terrestres et combattre des combats terrestres) ; ou
- **combiné** (vous permet de faire un peu de tout).

Si vous êtes une puissance majeure neutre, vous devez choisir soit une passe, soit une action combinée (exceptions : voir 24.3.1 et 24.4.7).

10.2 Limites d'activité

Ce que votre puissance majeure peut faire dans une impulsion dépend de l'action que vous avez choisie pour elle. Si vous avez choisi une action de passe, elle ne peut pas faire d'autres activités pendant cette impulsion.

Si vous avez choisi une action terrestre, aérienne, navale ou combinée, vous pouvez faire un certain nombre d'activités en fonction du type d'action. Le tableau des activités autorisées vous indique quelles activités peuvent être effectuées pour chaque type d'action.

Une coche dans une case du tableau signifie que vous pouvez effectuer un nombre illimité de ces activités. Une case vide signifie que vous ne pouvez pas réaliser cette activité avec le type d'action que vous avez choisi.

Une lettre dans la case renvoie à une colonne du tableau des limites d'activités des pouvoirs majeurs. Cela vous indique le nombre de mouvements, de missions et de combats que vous pouvez effectuer.

10.2.1.1 Ce qui compte dans une limite

Chaque unité d'avion qui vole compte pour 1 mission aérienne (sauf l'appui au sol, l'escorte de chasseurs et la patrouille aérienne de combat ; voir 16.2).

Chaque unité terrestre qui se déplace pendant la phase de mouvement terrestre (voir 11.9), de débarquement en mer (voir 11.10), d'invasion (voir 11.11) compte pour 1 mouvement terrestre.

Chaque avion ou unité terrestre qui se déplace par voie ferrée compte pour 1 ou plusieurs mouvements ferroviaires (voir 11.8).

Chaque attaque terrestre (y compris l'invasion) contre un hex, même contre un défenseur de force 0, compte pour 1 attaque terrestre.

Chaque unité navale neutre déplacée compte pour 1 mouvement naval. Chaque force opérationnelle d'unités navales de surface actives, ou tous les sous-marins actifs, qui se déplacent compte pour 1 mouvement naval (voir 11.3.1).

Les limites des missions aériennes si vous choisissez une action terrestre, navale ou combinée est une limite sur le nombre total de missions aériennes que vous pouvez effectuer dans l'impulsion. Le choix des missions que vous effectuez est laissé à votre discrétion. Cependant, les missions d'appui au sol, de patrouille aérienne de combat, d'escorte et d'interception ne sont pas comptabilisées dans votre limite de missions.

Les actions des pays mineurs comptent dans les limites de la puissance majeure qui les contrôle.

11 Mise en œuvre des actions

Les puissances majeures qui n'ont pas choisi une action de passe effectuent les diverses activités listées en D2.3 dans la séquence de jeu. L'ordre dans lequel votre camp effectue ces activités est important, aussi veuillez le suivre attentivement.

11.1 Passer

Lorsqu'une puissance majeure passe, elle ne peut rien faire d'autre pendant le reste de l'impulsion (exception : ses unités combattent si un combat naval se produit, mais elle ne peut pas essayer de lancer un combat naval).

11.2 Missions aéronavales

Les missions aéronavales permettent aux avions de patrouiller dans une zone maritime ou de revenir d'une patrouille dans une zone maritime.

Remarque : il n'y a pas d'interception aéronavale dans **Fatal Alliances III**.

Contrairement à la plupart des autres missions aériennes, vous ne volez pas une mission aéronavale contre une cible ennemie. Vous pouvez la faire voler vers une zone maritime, qu'il y ait une unité ennemie ou non. Vous pouvez également utiliser une mission aéronavale pour déplacer un avion déjà en mer dans une section inférieure de la case maritime ou pour le ramener à la base.

Seuls les avions face visible avec des facteurs air-mer (pas *) peuvent effectuer une mission aéronavale (ce

qui signifie qu'aucun chasseur ne peut voler vers la mer).

Vous ne pouvez pas effectuer une mission aéronavale dans une section de case maritime en cas de tempête ou de blizzard.

11.2.1 Comment effectuer une mission aéronavale ?

Pour effectuer une mission aéronavale dans une zone maritime, faites voler l'avion depuis sa base jusqu'à un point d'hex quelconque dans une zone maritime. Placez l'avion dans une section de la case maritime de cette zone maritime. S'il n'a plus de points de mouvement après avoir volé jusqu'au point d'hexagone, il ne peut aller que dans la section 0. S'il lui reste 1 point inutilisé, il peut aller dans la section 0 ou 1. S'il lui reste 3 points (i.e. 1+2), il peut aller dans la section 0, 1 ou 2. S'il lui reste 6 points (c'est-à-dire 1+2+3), il peut aller dans la section 0, 1, 2 ou 3. Enfin, s'il lui reste 10 points ou plus, il peut aller dans n'importe quelle section.

Pour utiliser une mission aéronavale afin de déplacer un avion dans une section inférieure de la même case maritime, il suffit de le placer dans n'importe quelle section numérotée inférieure. Cela ne coûte pas de points de mouvement. L'unité pourra revenir à la base plus loin (soit dans une mission ultérieure, soit lors de la phase de retour à la base) parce qu'elle part d'une section inférieure.

Pour effectuer une mission aéronavale à partir d'une zone maritime, prenez l'avion dans sa section de la case maritime et placez-le sur n'importe quel point d'hex de la zone maritime. Retournez-le dans un hex sous contrôle ami à portée et retournez-le face cachée. Réduisez sa portée du même nombre qu'il vous aurait coûté pour entrer dans la section d'où il vient (c'est-à-dire 10 de la section 4, 6 de la section 3, et ainsi de suite).

Contrairement à toutes les autres missions aériennes :

- (a) vos adversaires ne peuvent faire voler aucun avion en réponse à votre mission aéronavale ;
- (b) les missions aéronavales ne donnent pas lieu à un combat immédiat (bien qu'un combat naval puisse se produire pendant la phase de combat naval ~ voir 11.4 et 11.5) ; et
- (c) à la fin de la mission, vous ne ramenez pas l'unité à la base. Au lieu de cela, elle reste en mer jusqu'à ce que vous abandonniez un combat, ou que vous la rameniez à la base lors d'une autre mission aéronavale ou pendant la phase de retour à la base (voir 13.3).

11.3 Mouvement naval

Les mouvements navals permettent aux unités navales de se déplacer à travers, ou de patrouiller, des zones maritimes et d'entrer, ou de quitter, des ports. Seules

les unités navales peuvent effectuer des mouvements navals.

11.3.1 Définition de "mouvement naval".

Chaque groupe d'unités que vous déplacez est appelé une force opérationnelle. Une force opérationnelle peut contenir un nombre quelconque d'unités navales de surface ou un nombre quelconque de sous-marins. Vous ne pouvez pas avoir des unités navales de surface et des sous-marins dans la même force opérationnelle.

Vous effectuez 1 "mouvement naval" avec des unités navales de surface chaque fois que vous :

- (a) déplacez une force opérationnelle d'unités navales de surface face visible (plus, bien sûr, toutes les unités qu'elles transportent) d'un port vers une destination quelconque (soit vers un port, soit vers la même section d'une case maritime) ; ou
- (b) déplacer une force opérationnelle d'unités navales de surface face visible d'une section directement vers une section inférieure quelconque de la même case maritime ; ou
- (c) ramener une force opérationnelle d'unités navales de surface face visible d'une section d'une case maritime à un port (voir 13.3).

Exemple : *Il y aurait 1 mouvement naval si vous déplacez 6 unités navales des USA vers la section 0 de la mer des Caraïbes, mais 2 mouvements si à la place vous en mettiez 3 dans la section 0 et 3 dans la section 1.*

Les sous-marins se déplacent exactement de la même manière que les navires de surface, sauf que vous pouvez déplacer un nombre quelconque de vos sous-marins d'un nombre quelconque de ports et/ou de cases maritimes vers un nombre quelconque de ports et/ou de cases maritimes pour 1 "mouvement naval".

Si les unités en mouvement appartiennent à une puissance majeure neutre, chaque unité (y compris les sous-marins) que vous déplacez (non chaque force opérationnelle) compte pour 1 mouvement naval.

Chaque unité navale ne peut effectuer qu'un seul mouvement naval lors d'une impulsion.

11.3.2 Mouvement des unités navales

Vous pouvez déplacer vos unités navales à travers une série de zones maritimes et de ports adjacents.

Chaque unité navale a une portée et une capacité de mouvement. La portée détermine la distance à laquelle l'unité peut se déplacer ; la capacité de mouvement détermine l'efficacité avec laquelle elle patrouille dans une zone maritime.

11.3.2.1 Comment les unités se déplacent-elles ?

Vous ne pouvez déplacer une unité navale que si elle est face visible dans une case maritime ou dans un port.

Vous pouvez déplacer vos unités navales individuellement ou dans une force opérationnelle. Pour déplacer des unités navales en groupe, elles doivent toutes commencer la phase dans le même port ou la même section de case maritime. Les puissances majeures coopérantes (voir 19.) et/ou les unités de pays mineurs empilées ensemble peuvent se déplacer ensemble (à condition que les joueurs propriétaires soient d'accord bien sûr).

Exemple : *2 SCS du Commonwealth naviguent avec un TRS américaine de Londres à la mer du Nord. Cela compte comme un mouvement naval pour chaque puissance majeure.*

Vous pouvez diviser une force opérationnelle en mouvement dans n'importe quelle zone maritime ou port qu'elle traverse. Chaque fois que vous séparez une force opérationnelle de la force principale, vous utilisez un mouvement naval distinct (exception : forces opérationnelles de SUB ~ voir 11.3.1). La force opérationnelle que vous séparez ne peut plus se déplacer.

Exemple : *2 SCS du Commonwealth naviguent ensemble d'Alexandrie vers la Méditerranée orientale. Il n'est pas possible pour l'un d'entre eux d'entrer dans la Mer Rouge pendant que l'autre entre en Méditerranée centrale. L'un pourrait s'arrêter en Méditerranée orientale tandis que l'autre continuerait vers l'une de ces zones maritimes adjacentes. Cela compterait alors comme 2 mouvements navals. Vous pouvez également les déplacer séparément vers la mer Rouge et la Méditerranée centrale. Cela compterait également pour 2 mouvements navals.* 11.3.2.2 Entrer et sortir du port

Lorsque vous déplacez une unité hors d'un port, vous devez dépenser son premier point pour la déplacer dans une zone maritime environnante (par exemple, les unités navales à Amsterdam doivent se déplacer directement dans la mer du Nord). Lorsqu'une frontière de zone maritime entre dans un hexagone de port, les unités navales peuvent entrer dans n'importe quelle zone maritime environnante.

De même, une unité navale ne peut entrer dans un port qu'en passant par la zone maritime environnante. Elle peut continuer à se déplacer mais, si elle termine son mouvement naval dans un port, retournez-la face cachée (pour les points de convoi, utilisez plutôt un marqueur "CP used").

11.3.2.3 Zones maritimes

Lorsqu'une unité ou une force opérationnelle en mouvement entre dans une zone maritime, elle peut soit s'y arrêter et patrouiller, soit, si elle a suffisamment de points de mouvement et de portée, continuer à se

déplacer vers un port adjacent ou une zone maritime adjacente.

11.3.2.4 *Jusqu'où les unités peuvent-elles se déplacer ?*

Une unité doit cesser de se déplacer lorsque vous avez dépensé la totalité de ses points de mouvement ou lorsqu'elle a atteint la limite de sa portée, selon ce qui se produit en premier.

Vous dépensez 1 point de la portée d'une unité :

- pour chaque zone maritime et port dans lesquels elle se déplace (sauf en traversant les lignes pointillées).

Vous dépensez 1 point de la capacité de mouvement d'une unité :

- pour chaque zone maritime et port dans lesquels elle se déplace (sauf si elle traverse les lignes pointillées) ;

- si elle commence le mouvement en étant non ravitaillée ;

- si elle commence l'impulsion dans un port avec des unités navales contrôlées par une autre puissance majeure ; et

- pour chaque point du numéro de recherche (non modifié) de la section dans laquelle vous placez l'unité.

Option 5 : (En présence de l'ennemi) Il coûte à une unité navale de surface 2 points de sa capacité de mouvement (pas de portée) pour entrer dans une zone maritime qui contient un SCS contrôlé par une puissance majeure non surprise (voir 17.) avec laquelle elle est en guerre. Ceci ne s'applique pas (c'est-à-dire que vous payez les coûts normaux) lors du retour à la base ni si, au début de l'impulsion, la zone maritime contenait un SCS ami. De plus, si vous ou une puissance majeure coopérante contrôlez un port important dans la zone maritime, vous ne payez pas de présence pour cette zone (mais vous pourriez devoir le faire pour la zone suivante si elle contient une unité ennemie). Vous n'avez besoin de payer qu'un point de mouvement supplémentaire au maximum, quel que soit le nombre de zones maritimes de ce type dans lesquelles vous entrez.

11.3.2.5 *Zones maritimes protégées*

Les limites de certaines zones maritimes sont marquées d'un symbole de mine pour indiquer qu'elles sont "protégées". Si un camp contrôle le port portant le symbole de la mine, le mouvement de l'autre camp est restreint. La frontière entre la côte scandinave est une zone maritime protégée si l'un des deux camps contrôle Oslo. La mer Baltique est protégée à la fois par Kiel et Copenhague (ajoutez-les si vous contrôlez les deux).

Si vous voulez faire traverser la limite d'une zone maritime protégée par des navires de surface, ou entrer ou sortir d'un port neutre bordant la limite de la zone maritime protégée, lancez un dé pour chaque navire. Si la valeur du champ de mines est inférieure ou égale, le navire obtient un résultat 'X' dès qu'il franchit la limite (ce qui signifie qu'il peut être coulé ou endommagé, en fonction du rapport entre son résultat et sa valeur de défense). Les champs de mines de la Baltique et de Gelibolu affectent également les sous-marins.

Vous ne pouvez pas tracer de ravitaillement au-delà des frontières des zones maritimes protégées contrôlées par l'ennemi avec des valeurs de 5 ou plus.

11.3.2.6 *Comment une unité patrouille-t-elle ?*

Lorsqu'une unité navale s'arrête dans une zone maritime, elle patrouille. Pour le montrer, vous devez la placer dans une case maritime de cette zone. Vous pouvez la placer dans n'importe quelle section de la case maritime dont la valeur de recherche (non modifiée) est inférieure ou égale à la capacité de mouvement non utilisée de l'unité. [Ce système est différent de celui utilisé pour les missions aéronavales].

Une unité ne peut se trouver que dans une seule section d'une case maritime à la fois. D'autres unités peuvent se trouver dans la même section ou dans des sections différentes de la case maritime.

Les points de convoi ne peuvent "patrouiller" que dans la section 0 de la case maritime, même s'ils ont des points de mouvement inutilisés.

Si une unité a commencé son mouvement naval sans être ravitaillée (voir 2.4.2), retournez-la face cachée lorsqu'elle atteint une section de case maritime.

11.3.3 Restrictions du mouvement naval

1. Vous ne pouvez pas déplacer d'unités navales entre la Méditerranée orientale et la mer Rouge, ou entre Suez et la Méditerranée orientale si une puissance majeure avec laquelle vous êtes en guerre contrôle l'un des hexagones adjacents au canal de Suez.

2. Vous ne pouvez déplacer des unités navales entre le Pacifique Est et la mer des Caraïbes que si la puissance majeure qui contrôle le Panama a conquis (voir 13.6.1), ou est en guerre avec, les USA et vous laissez faire ; ou, si aucun,

- les USA n'ont pas fermé le canal de Panama (voir 13.2.2), ou les USA ont fermé le canal de Panama mais vous laissent faire.

11.3.4 Transport naval

11.3.4.1 *Capacité de transport*

Un TRS face visible peut transporter des unités aériennes ou terrestres lorsqu'il se déplace. La capacité

de transport d'un TRS est de 1 unité aérienne ou une unité terrestre de la taille d'un corps.

Alternativement, un TRS peut transporter (au total) 2 divisions ou d'artillerie.

Les AMPH ont la même capacité de transport que les TRS sauf qu'ils ne peuvent pas transporter de l'ARM, du MECH, du CAV, de l'artillerie ou des avions.

L'embarquement et le transport d'unités terrestres ou aériennes ne comptent pas dans les limites d'activités des unités terrestres ou aériennes (le débarquement en mer compte, voir 11.10).

Vous pouvez transporter 1 division de type infanterie non motorisée sur chaque SCS. La division peut embarquer, débarquer et envahir depuis le SCS, comme s'il s'agissait d'un TRS. Un SCS ne peut pas bombarder les côtes pendant qu'il transporte une unité.

11.3.4.2 Embarquement

Vous ne pouvez embarquer une unité que si elle est face visible. L'embarquement ne compte pas comme un mouvement terrestre (voir 11.9) ou une mission de redéploiement (voir 11.13).

Vous pouvez toujours embarquer une unité depuis un port ami dans la zone maritime. Vous ne pouvez embarquer une unité depuis un hexagone côtier non portuaire dans la zone maritime que si l'unité embarquée est un QG, ou si l'hexagone d'embarquement contient un QG. Les unités MAR, les divisions d'infanterie, et les unités embarquant sur des AMPH ne sont pas soumises à cette restriction.

Un TRS ou un AMPH peut embarquer des unités avec lesquelles il commence son mouvement empilé, ou il peut les embarquer lorsqu'il traverse le port où elles se trouvent.

Alternativement, un TRS ou un AMPH avec une capacité de transport inutilisée peut terminer son mouvement dans une zone maritime et embarquer immédiatement (après toute tentative d'interception ~ voir 11.3.5) des unités dans un port ou un hex côtier de cette zone maritime. Notez que certains hexagones comme Brest (hexagone W2031) sont dans deux zones et les unités peuvent être embarquées à Brest à condition que le TRS ou l'AMPH qui les transporte soit dans la Manche ou le Golfe de Gascogne.

Si une unité que vous embarquez n'est pas ravitaillée, retournez-la immédiatement face cachée. Cela signifie qu'elle ne peut pas débarquer en mer ou envahir (voir 11.10 et 11.11).

11.3.4.3 Débarquement au port

Si un TRS ou un AMPH termine son mouvement dans un port, toute cargaison débarque automatiquement à la fin de son mouvement naval. Ceci ne compte pas comme un mouvement terrestre (voir 11.9) ou une

mission de redéploiement (voir 11.13). La cargaison débarque face cachée si :

- elle est déjà face cachée ; ou
- le TRS ou l'AMPH a commencé la phase en mer.

Toutes les autres cargaisons débarquent face visible.

Le TRS ou l'AMPH est alors retourné face cachée.

11.3.4.4 Débarquement en mer

Les unités terrestres face visible en mer peuvent débarquer d'un TRS/AMPH face visible en mer pendant la phase de débarquement des unités terrestres (voir 11.10) ou d'invasion (voir 11.11). Les avions face visible peuvent débarquer d'un TRS face visible en mer pendant la phase de redéploiement des avions (voir 11.13). Le TRS ou l'AMPH est alors retourné face cachée.

11.3.5 Interception

L'interception est un moyen d'amener les unités navales ennemies au combat avant qu'elles ne terminent leur mouvement. Vous pouvez essayer d'intercepter une force opérationnelle d'unités navales ennemies dès qu'elle entre dans une zone maritime contenant au moins une de vos unités navales ou aériennes face visible. Cependant les avions ne peuvent pas tenter d'intercepter une zone maritime en tempête ou en blizzard. Vous ne pouvez pas tenter d'intercepter

- une force opérationnelle de SUB ; ou
- des unités aériennes volant vers ou à travers la zone maritime ; ou
- des unités se déplaçant d'une section vers une section de numéro inférieur de la même zone maritime ; ou
- une force opérationnelle ne contenant que des unités navales avec lesquelles vous n'êtes pas en guerre, ou qui vous surprennent.

11.3.5.1 Comment intercepter

Si vous voulez essayer d'intercepter, annoncez si vous engagez vos SUBs pour cette tentative. C'est un choix de tout ou rien - vous engagez tous vos sous-marins ou aucun. Vos avions et unités navales de surface sont toujours engagés dans chaque interception que vous tentez.

Vous devez maintenant retourner une unité (sauf un avion dans une tempête ou un blizzard, ou un convoi) face cachée. Si vous ne pouvez pas retourner une unité face cachée, vous ne pouvez pas intercepter. Vous pouvez retourner un sous-marin face cachée même si vous n'avez pas l'intention d'engager vos sous-marins.

Tant que cette unité face cachée reste dans la case maritime, vous pouvez faire d'autres tentatives

d'interception dans cette zone maritime contre d'autres forces opérationnelles pendant la même impulsion sans avoir à retourner une autre unité. Si cette unité se trouve dans la case maritime pendant un combat naval, elle vous permet également de tenter d'y lancer un combat naval sans avoir à retourner une autre unité face cachée (voir 11.5). Si l'unité face cachée abandonne ou est détruite, vous devrez retourner une autre unité pour faire une autre tentative d'interception ou pour commencer un combat dans cette zone maritime.

Pour savoir si l'interception réussit, lancez un dé. Vous réussissez si vous obtenez la valeur de recherche modifiée (voir 11.4.4), ou moins, de la section la plus élevée qui contient une de vos unités engagées en guerre avec au moins une unité en mouvement. Si votre jet est supérieur à cette valeur de recherche modifiée, votre tentative d'interception échoue. Certaines conditions météorologiques modifieront les valeurs de recherche, tout comme la présence d'un avion naval (voir 11.4.4).

Soustrayez 1 à votre jet de recherche si la flotte que vous tentez d'intercepter contient plus de 10 navires.

11.3.5.2 Échec de la tentative d'interception

Si la tentative d'interception échoue, la force en mouvement continue comme si rien ne s'était passé.

11.3.5.3 Interception réussie

Si la tentative d'interception réussit, le joueur en mouvement a deux choix :

- (a) arrêter son mouvement dans cette zone maritime ; ou
- (b) essayer de vous frayer un chemin.

Les unités qui s'arrêtent vont dans la case maritime comme tout autre mouvement naval (voir 11.3.2). Il n'y a pas de combat d'interception, mais il peut y avoir un combat naval dans cette zone maritime lors de la phase de combat naval (voir 11.4). Si vous retournez à votre base (voir 11.3.1 (c) et 13.3), vous ne pouvez pas vous arrêter dans la zone maritime. Au lieu de cela, vous devez essayer de vous frayer un chemin en combattant.

11.3.5.4 Se frayer un chemin à travers la zone maritime

Si vous voulez vous frayer un chemin, placez votre force opérationnelle dans une section de la case maritime (comme si elle y terminait un mouvement).

Commencez alors la séquence de combat normale (voir 11.4.1). Les seules différences concernent le premier tour :

- le jet d'interception de votre adversaire compte comme son jet de recherche ; et

- votre adversaire a déjà annoncé si ses SUBs étaient engagés ; et

- bien que vous déterminiez lesquelles de vos unités participent en effectuant un jet de recherche comme d'habitude, les unités de la force opérationnelle sont toujours incluses (même si d'autres unités de leur section de case maritime ne le sont pas).

Après le premier tour, le combat continue exactement comme n'importe quel autre combat. Il est tout à fait possible que votre force opérationnelle en mouvement soit exclue des rounds de combat suivants.

11.3.5.5 Fin de l'interception

Le combat d'interception se termine dès que l'un des camps n'a plus d'unités en guerre avec des unités de l'autre camp dans n'importe quelle section de la case maritime, ou que les jets de recherche ne produisent pas de combat.

Vous pouvez alors soit laisser la force opérationnelle où elle est, soit la déplacer, ou une partie d'entre elle (la diviser serait un mouvement naval supplémentaire ~ voir 11.3.1) avec sa portée et sa capacité de mouvement restantes.

Réduisez le potentiel de mouvement restant de la force opérationnelle (pas sa portée) par la valeur de recherche (non modifiée) de la section dans laquelle vous l'avez placée (pour combattre).

11.3.5.6 Scapa Flow

La Royal Navy est déployée à Scapa Flow pour empêcher la flotte allemande de déferler sur l'Atlantique. Si le CW tente d'intercepter une force opérationnelle allemande contenant plus de 2 navires en mer du Nord ou dans le golfe des Féroé qui ne retourne pas à sa base (ou une force opérationnelle de n'importe quelle taille si cela signifie que plus de 2 navires éviteraient l'interception dans la zone maritime), le joueur CW peut immédiatement déplacer des SCS face visible déployés à Scapa Flow dans la ou les zones maritimes respectives (avant le jet d'interception).

11.4 Combat naval

11.4.1 Séquence de combat

Après avoir effectué tous vos mouvements navals, vous pouvez, si vous le souhaitez, initier un combat naval. Un camp ne peut tenter d'initier un combat qu'une seule fois dans chaque zone maritime à chaque phase de combat naval (il peut y avoir un nombre quelconque de tentatives de combat d'interception pendant le mouvement naval).

Vous ne pouvez pas du tout essayer d'initier un combat naval si vous avez choisi une action terrestre ou de passe. Cependant, vos unités peuvent prendre part à tout combat initié par une autre puissance majeure.

Choisissez une zone maritime et initiez-y un combat. Vous ne pouvez choisir une zone que si elle contient au moins une unité de chaque camp qui est en guerre l'un contre l'autre.

11.4.1.1 Séquence de combat

La séquence de combat comporte les phases suivantes :

1. Initier un combat dans la zone maritime.
2. Les deux camps (le camp actif en premier) engagent des SUBs.
3. Rechercher l'ennemi. Si aucun camp ne trouve l'autre, le combat est terminé.
4. Déterminer le type de combat (aérien, de surface ou sous-marin).
5. Résoudre le combat.
6. Les deux camps peuvent volontairement interrompre le combat (le camp actif en premier).
7. Si les deux camps restent, recommencez à partir de la phase 2. Sinon, le combat est terminé.

Lorsque le combat est terminé, passez à la zone maritime suivante.

11.4.2 Initier un combat

Pour initier un combat dans une zone maritime, vous devez retourner face cachée une de vos unités face visible en guerre avec les unités d'une autre puissance majeure dans cette zone maritime, et annoncer que vous allez y initier un combat. Si vous avez choisi une action aérienne lors de cette impulsion, l'unité choisie doit être un avion.

Vous ne pouvez pas choisir un point de convoi pour engager le combat. Vous ne pouvez pas non plus choisir la cargaison d'une unité navale, mais si vous choisissez une unité navale transportant une cargaison, retournez également sa cargaison face cachée.

Vous ne pouvez pas choisir un avion en cas de tempête ou de blizzard. Vous pouvez retourner un SUB face cachée même si vous n'avez pas l'intention de l'engager dans le combat.

Il n'est pas nécessaire d'avoir déplacé une unité dans la zone maritime lors de l'impulsion pour engager le combat et vous pouvez choisir une zone même si vous y avez mené un combat d'interception.

Vous n'avez besoin de retourner une unité face cachée que pour initier le combat, pas pour combattre à chaque tour du combat.

Si vous n'avez aucune unité éligible face visible dans la zone maritime que vous pouvez retourner, vous ne pouvez pas y initier un combat.

11.4.3 Engagement des unités

Les unités qui ne sont pas en guerre avec des unités de l'autre camp dans cette zone maritime ne peuvent pas être engagées dans un combat (exception : les options d'engagement américaines, 13.2.2). Les avions en tempête ou en blizzard ne peuvent pas non plus être engagés au combat.

Vous devez engager au combat toute autre unité non-SUB dans la zone maritime. Vous avez le choix d'engager ou non les SUBs de votre camp. Si vous le faites, vous devez engager toutes les unités éligibles de votre camp dans la zone. Le camp actif décide d'engager ses SUBs en premier. Si plus d'un joueur du même camp a des SUBs inclus dans le combat, le joueur de ce camp qui a le plus de facteurs inclus décide si les SUBs éligibles de son camp seront engagés dans le combat ce tour-ci.

11.4.4 Recherche

Chaque camp lance un dé de recherche et compare le résultat aux valeurs de recherche dans les sections de case maritime qu'occupent ses unités engagées.

Pendant le beau temps, la pluie et la neige, augmentez votre valeur de recherche dans chaque section de case maritime par :

- +1 si au moins un NAV (avion naval) ou un porte-hydravions ami engagé est présent (un NAV est tout avion dont le dessin est orienté vers le bas et la gauche, y compris certains ballons et Zeppelins).

Soustrayez 1 à votre jet de recherche pour chaque tranche de 10 points de convois ennemis (ou partie de ceux-ci) dans la zone maritime. Ce modificateur ne s'applique pas aux tentatives d'interception ou pendant une tempête ou un blizzard. Ce modificateur s'applique après le premier tour d'un combat d'interception.

Ajoutez 1 à votre jet de recherche dans une zone maritime par temps de pluie, de neige, de tempête ou de blizzard.

Vous pouvez engager des unités supplémentaires hors convois face visible dans la zone maritime pour augmenter votre recherche (même pour une interception) en les retournant face cachée avant de lancer le dé. Vous pouvez soit retourner 4 unités face cachée pour soustraire 1 à votre jet de recherche, soit 10 unités face cachée pour soustraire 2. Les deux camps peuvent le faire, mais le modificateur ne s'applique qu'à un seul jet de recherche.

Si le jet de recherche modifié des deux camps est supérieur à la valeur de recherche modifiée la plus élevée dans les sections occupées par l'une de ses unités engagées, il n'y a pas de combat naval. Passez à la zone maritime suivante.

Si le jet modifié de l'un des camps est inférieur ou égal à la valeur de recherches modifiée d'une section occupée par l'une de ses unités engagées, un combat naval se produit.

Si un combat se produit, chacune de vos unités engagées est incluse si votre jet de dé de recherche modifié est inférieur ou égal à la valeur de recherche modifiée de la section dans laquelle elle se trouve.

11.4.4.1 Un seul camp réussi

Si seul votre camp a des unités incluses, alors vous devez choisir au moins une section (ou plus si vous préférez) contenant des unités ennemies engagées. Seules ces unités ennemies sont également incluses dans le combat.

Ce n'est pas parce que vous choisissez d'inclure dans le combat les unités ennemies d'une section particulière que vos propres unités y sont également incluses. Elles doivent avoir été incluses par votre propre jet de recherche.

Exemple : *Un SUB du Commonwealth et plusieurs unités navales de surface se trouvent dans la mer du Nord au début d'une impulsion des Puissances Centrales. Heinz veut glisser sa flotte allemande dans l'Atlantique pour contourner le blocus allié, il choisit donc une action navale pour l'Allemagne et déplace la flotte de Kiel vers la mer du Nord.*

Le temps est à la tempête, donc le jet de recherche sera augmenté de 1 et les porte-hydravions et les Zeppelins n'ont aucun avantage de recherche.

Jeremy déclare une tentative d'interception, retourne une unité face cachée et engage son SUB au combat. Il obtient un '2'. Par conséquent, ses unités dans les sections 3 et 4 sont incluses. Celles des sections 0, 1 et 2 (y compris le SUB) ne réussissent pas à intercepter et sont ignorées pour le moment.

Heinz décide de se battre, espérant pouvoir continuer à se déplacer après le combat d'interception, et place sa force opérationnelle dans la section 2. Il y a déjà d'autres navires allemands dans les sections 2 et 3 que Heinz a déplacés lors d'une précédente impulsion.

Heinz obtient un '5'. Les autres unités dans la case maritime ne sont pas incluses dans le premier round de combat (elles l'auraient été si le jet de Heinz était suffisamment faible pour qu'elles réussissent leur recherche), donc seules les unités en mouvement vont combattre.

Les joueurs effectuent maintenant un round de combat. Après le round, les deux camps font à nouveau des jets de recherche pour voir quelles unités seront incluses dans le round suivant.

Au deuxième tour, Heinz obtient un 2 pour que seuls les navires allemands de la section 3 soient inclus (c'est-à-dire que les unités interceptées sont exclues parce qu'elles se trouvent dans la section 2 de la mer du Nord).

Au troisième tour, les deux camps ne parviennent pas à se trouver. Le combat d'interception est terminé et les unités interceptées peuvent continuer à se déplacer. Leur capacité de mouvement est réduite de 3 (1 pour

se déplacer dans la zone maritime et 2 pour être placées dans la section 2). Leur portée n'est réduite que du 1 dépensé pour atteindre la zone maritime.

Au lieu de les déplacer, Heinz peut choisir de laisser sa flotte dans la mer du Nord, auquel cas elle reste dans la section 2 de la case maritime. S'il fait cela, il pourra combattre à nouveau dans le combat naval normal (sans interception) à la fin de cette phase.

11.4.5 Points de surprise

Vos jets de recherche déterminent également le nombre de points de surprise dont vous disposez. Vous pouvez dépenser des points de surprise pour améliorer vos chances de succès dans le combat, ou même pour éviter complètement le combat. Vous obtenez un nombre de points de surprise égal à la somme de :

- de la valeur de recherche modifiée dans la section la plus élevée de la case maritime qui contient une unité que vous avez incluse dans le combat ; et
- du jet de recherche non modifié de votre adversaire

Si votre puissance majeure a été surprise lors de cette impulsion (voir 17.), vous ne recevez aucun point de surprise.

Calculez la différence entre vos points de surprise et ceux de votre adversaire. Celui qui en a le plus peut dépenser cette différence. S'il n'y a pas de différence, ou si vous avez le moins, vous ne pouvez dépenser aucun point.

Dépenser des points de surprise

Vous pouvez dépenser vos points de surprise excédentaires de la manière suivante :

Points de surprise dépensés	
Avantages	Coût
Eviter le combat	3
Choisir le type de combat	3
Choisir la cible (n'importe quel camp)	3 par cible
Augmenter votre colonne sur la table de combat naval	2 par colonne
Diminuer une colonne de l'adversaire	2 par colonne

Si vous avez 3 points ou plus et que vous voulez éviter le combat, annoncez-le maintenant. Le combat sera terminé et vous passerez à la zone maritime suivante.

Vous pouvez dépenser des points pour les autres avantages au fur et à mesure que vous avancez. Par

exemple, lorsque vous arrivez au type de combat, vous annoncez si vous voulez dépenser des points pour choisir le type, lorsque vous arrivez au combat, annoncez combien de points vous voulez dépenser pour changer de colonne, et ainsi de suite.

Si vous dépensez 3 points pour choisir une cible, vous ne pouvez choisir qu'une unité navale qui a été incluse dans le combat (vous ne pouvez pas choisir une cargaison séparément de son TRS ou AMPH). Vous pouvez dépenser ces points à tout moment avant que le dé ne soit lancé contre cette cible.

11.4.6 Choisir le type de combat

Déterminez le type de combat naval que vous allez mener ce round. Un combat aéronaval implique les avions de chaque camp qui attaquent les unités navales adverses. Une action de surface oppose les unités navales de chaque camp dans un duel d'artillerie/torpille. Un combat de sous-marins oppose les SUBs d'un camp aux escortes et convois de l'autre camp.

Vous pouvez avoir un type d'action lors d'un round de combat et un autre type lors du round suivant.

11.4.6.1 Le choix

Les deux camps mènent le même type de combat. Vous faites le choix en fonction de cette priorité :

1. Vous pouvez choisir le type de combat si vous dépensez 3 points de surprise. Vous devez choisir un type de combat qui implique des unités réelles (par exemple, vous ne pouvez pas choisir un combat de sous-marins s'il n'y a pas de sous-marins inclus).
2. Vous pouvez choisir d'en faire un combat de sous-marins (le camp actif décide en premier) si vous avez un SUB inclus et que votre adversaire a des points de convoi inclus.
3. Si ce n'est pas un combat sous-marin, c'est un combat de surface (sauf si l'un des camps a dépensé 3 points pour en faire un combat aéronaval ou éviter le combat).

11.4.7 Combat naval de surface

Au début de chaque round de combat naval de surface, les deux camps décident secrètement du nombre de leurs unités navales engagées qu'ils écartent du combat ce round, soit pour les protéger des dommages, soit pour empêcher l'autre camp d'exclure ses unités du combat en fonction de leur vitesse (voir ci-dessous). Les points de convoi doivent toujours être protégés. Lorsque les deux camps ont décidé, leurs choix sont révélés simultanément.

Après avoir annoncé les unités écartées, vous pouvez exclure n'importe lequel de vos SCS du combat s'il est plus rapide que le SCS non écarté le plus lent du camp

adverse, à moins que l'autre camp ne dépense 3 points de surprise par point de différence de vitesse pour inclure ces unités. Par exemple, si vous avez un croiseur de combat avec une vitesse de 5, vous pouvez l'exclure du combat contre un pré-dreadnought avec une vitesse de 3, à moins que le camp avec le pré-dreadnought ne dépense 6 points de surprise (ce qui inclurait automatiquement tous vos navires avec une vitesse de 4).

Pour déterminer les résultats du combat, calculez le total des facteurs d'attaque des unités navales de surface non écartées de chaque camp et des SUBs inclus dans le round. Les unités écartées n'ajoutent pas leurs facteurs d'attaque au total de leur camp, mais comptent quand même dans le nombre total de "navires ennemis". Cela déterminera la colonne dans laquelle vous trouverez les résultats que vous infligez à votre adversaire.

Vous pouvez augmenter votre colonne en dépensant 2 points de surprise par colonne. Vous pouvez diminuer la colonne de votre adversaire en dépensant 2 points de surprise par colonne. Vous ne pouvez pas vous déplacer de l'extrémité droite de la carte de combat naval. Si vous êtes déplacé de l'extrémité gauche, vous n'infligez aucun résultat à votre adversaire.

Pour obtenir vos résultats de combat, croisez la dernière colonne avec la ligne contenant le nombre de 'navires ennemis' de votre adversaire participant à ce tour. Un navire est une unité navale, ou 2 points de convoi, inclus dans le combat.

Le combat est simultané - les deux camps doivent calculer les résultats qu'ils infligent avant que quelqu'un ne les applique. Cependant, le joueur actif lance le dé pour les dommages des unités navales du joueur en défense en premier.

11.4.7.1 Résultats du combat

Les résultats du combat sont :

Résultats du combat naval	
Résultat	Effet
X	L'unité (et toute cargaison qu'elle contient) est immédiatement détruite (c'est-à-dire placée dans le <i>pool</i> de force ; le navire et la cargaison comptent toutes les deux pour la perte de moral)

D	<p>L'unité est endommagée. Placez un marqueur de dommages sur l'unité. Si l'unité est déjà endommagée, elle est détruite (ainsi que toute cargaison qu'elle contient).</p> <p>Une unité endommagée n'a que la moitié de ses facteurs d'attaque, d'AA et d'ASW imprimés. Son facteur de défense est supérieur de 1. Sa portée et sa vitesse ne sont pas affectées.</p> <p>A la fin du combat dans cette zone maritime (pas à chaque tour), toutes les unités endommagées doivent abandonner</p>
A	<p>Votre unité abandonne. A la fin du round de combat, retournez l'unité (et toute cargaison) face cachée et retournez-la à la base selon les règles de retour à la base (cf. 13.3)</p>
1/2 A	<p>Aucun effet sauf si la même unité subit deux résultats '1/2 A' en un seul round de combat. Deux résultats '1/2 A' deviennent un résultat 'A'</p>

Vous devez d'abord appliquer tous les résultats 'X', puis tous les résultats 'D' et, enfin, tous les résultats 'A'.

Pour chaque résultat de combat, vous choisissez les cibles en alternant, le propriétaire choisissant en premier (c'est-à-dire que le propriétaire choisit les 1ère, 3ème, 5ème, etc. et le camp adverse choisit les 2ème, 4ème, 6ème, etc.) Cependant, les unités écartées ne peuvent pas être choisies comme cibles ce round (sauf en dépensant des points de surprise, voir 11.4.5) jusqu'à ce que chaque unité non écartée de ce camp ait été détruite ou ait abandonné.

Vous pouvez choisir la même unité pour qu'elle subisse plus d'un résultat, sauf si elle est déjà détruite ou a subi un résultat 'A'.

Lancez un dé pour chaque cible. Si vous obtenez la valeur de défense de la cible ou moins, elle subit le résultat. Si vous obtenez un résultat supérieur à sa valeur de défense, elle subit le résultat immédiatement inférieur - un 'X' devient un 'D' ; un 'D' devient un 'A' et un 'A' devient un '1/2 A'.

Les résultats des dommages sont reportés d'un tour à l'autre (utilisez les marqueurs de dommages pour indiquer les unités affectées). Tous les résultats '1/2 A' deviennent caducs à la fin de chaque round (les parties "contrôle des dégâts" ont réglé le problème).

Les résultats 'X' et 'D' se produisent immédiatement.

Vous ne mettez en œuvre que les résultats 'A' (y compris les résultats 'D' infructueux et les résultats doubles '1/2A') à la fin de ce round de combat. Toutes les unités qui abandonnent vers le même port peuvent abandonner ensemble ou en groupes séparés, comme

vous le souhaitez. Si une unité qui abandonne est endommagée, mettez-la dans le *pool* de réparation après avoir réussi à abandonner. Placez toute cargaison d'une unité navale endommagée et ayant réussi son abandon sur le cercle de production pour qu'elle arrive en renfort au prochain tour.

11.4.7.2 Convois

Chaque 2 (ou 1 restant) point(s) de convoi compte comme un navire pour la résolution du combat. Un résultat 'X' détruit 2 points de convoi, un résultat 'D' détruit 1 point de convoi, et un résultat 'A' fait abandonner 1 point de convoi. (Note : Les marqueurs de points de convoi peuvent être décomposés en monnaie à tout moment). Si des convois sont contrôlés par plus d'une puissance majeure du même camp, un 'X' peut être appliqué pour détruire un convoi de chaque puissance.

11.4.8 Combat aéronaval

Dans le blizzard ou la tempête, il n'y a pas de combat aéronaval. Si vous avez dépensé des points de surprise pour choisir un combat aéronaval (voir 11.4.6) dans le blizzard ou la tempête, passez directement à la phase 7 de la séquence de combat aéronaval (abandons volontaires ~ voir 11.4.1).

Par autre temps, les bombardiers résolvent le combat air-mer. Celui-ci consiste d'abord en un tir anti-aérien puis en une attaque air-mer.

Faites le total des facteurs anti-aériens des unités cibles. Repérez ce total sur la ligne anti-aérienne de la carte de combat naval. Cela détermine une colonne.

Contrairement à **World in Flames**, vous ne pouvez pas dépenser de points de surprise pour déplacer les tirs AA dans **Fatal Alliances III**.

Croisez l'index de la dernière colonne avec le nombre de bombardiers ennemis. Le résultat sera de la forme "+X/Y". Y est le nombre de dés que vous lancez. X est le nombre de dés qui comptent. Si X est positif, vous comptez le plus haut des dés. Si X est négatif, vous comptez le plus faible. Pour chaque 10 points du total, détruisez 1 bombardier ennemi. S'il reste 5 points, faites abandonner 1 bombardier ennemi. Pour chaque point restant dans le total, 1 facteur air-mer supplémentaire n'attaque pas.

Dans tous les cas, l'unité (ou le facteur) perdue ou forcée à l'abandon est choisie par le joueur propriétaire.

Les tirs anti-aériens sont affectés par la surprise (voir 17.1).

11.4.8.1 L'attaque air-mer

Les facteurs air-mer qui survivent aux tirs anti-aériens attaquent en utilisant la ligne air-mer de la table de combat naval. Vous déterminez alors le résultat de la même manière que pour le combat de surface (voir 11.4.7).

Dans l'attaque air-mer, les deux camps choisissent alternativement les cibles qui subiront un résultat. Le joueur attaquant a le premier choix.

Contrairement à **World in Flames**, vous ne pouvez pas dépenser de points de surprise pour modifier les résultats d'une attaque air-mer dans **Fatal Alliances III**.

11.4.9 Le combat sous-marin

Le combat sous-marin vous permet d'attaquer les points de convoi ennemis. Si chaque camp comprend à la fois des SUB et des points de convoi, il y aura 2 combats séparés (les SUB du camp actif résolvant leur tour de combat en premier).

Pour chaque combat de sous-marins, additionnez les facteurs ASW du camp non-SUB :

- 1 pour chaque SCS inclus (2 pour chaque SCS en 1917 ou plus tard) ;
- 1 pour chaque 3 convois inclus (chaque 3 CP compte également pour 1 facteur de surface si des sous-marins ennemis sont inclus dans le combat de surface) ; et
- 1 pour chaque facteur air-mer des avions.

Le camp non-SUB utilise ces facteurs pour attaquer les SUBs. Vous procédez de la même manière que pour un combat naval de surface, sauf que vous utilisez la ligne ASW du tableau de combat naval et que vous ne comptez les sous-marins que comme des 'navires ennemis'.

Les SUBs attaquent également de la même manière qu'un combat naval de surface, sauf qu'ils utilisent la ligne SUB du tableau de combat naval et que seules les unités navales ennemies dans la case '0' comptent comme 'navires ennemis'.

Les pertes infligées par le camp non-SUB ne peuvent être subies que par les SUBs qui les ont attaqués (choix du propriétaire). Pour chaque 3 points de surprise dépensés, vous pouvez choisir le SUB cible au lieu du propriétaire (voir 11.4.5).

Les pertes infligées par le côté SUB ne peuvent être prises que sur des unités navales dans la case '0' (à moins qu'un joueur ne dépense 3 points de surprise pour les infliger à une autre cible incluse). Toutes les pertes impaires (1ère, 3ème, 5ème perte, etc.) doivent être des points de convoi (sauf si un joueur dépense des points de surprise pour choisir une autre cible). Cependant, chaque perte paire peut être un SCS également dans la case '0' au choix du propriétaire au lieu de perdre des points de convoi, si le propriétaire le souhaite (à nouveau, sauf si des points de surprise sont dépensés pour choisir une autre cible). Une fois qu'il n'y a plus de convois à subir des pertes, toutes les pertes restantes infligées par les sous-marins sont ignorées.

11.4.10 Rounds de combat naval multiples

Après chaque round de combat naval, toute unité en guerre avec une autre unité dans cette zone maritime peut abandonner (le camp actif décidant en premier). Si une unité d'un camp choisit d'abandonner, toutes les unités en guerre avec une autre unité dans cette zone maritime de ce camp doivent également abandonner, sauf les sous-marins qui n'ont pas engagé le combat. Faites comme si les unités rentraient à la base (voir 13.3), puis placez toutes les unités navales endommagées (et leurs cargaisons) qui rentrent avec succès à la base, sur le tableau de production comme si elles avaient abandonné pendant le combat (voir 11.4.7, Résultats du combat).

Si des unités en guerre l'une contre l'autre restent dans cette zone maritime, retournez à la phase 2 de la séquence de combat (voir 11.4.1) et recommencez la séquence. Cela continue jusqu'à ce qu'un camp n'ait plus d'unités en guerre avec des unités de l'autre camp dans cette zone maritime, ou jusqu'à ce que les jets de recherche ne produisent plus de combat.

11.5 Combat naval de l'adversaire

Après que votre camp a résolu le combat dans toutes ses zones maritimes sélectionnées, toute puissance majeure de l'autre camp peut essayer d'initier un combat (voir 11.4.2) dans toute autre zone maritime dans laquelle votre camp a déplacé une unité non-SUB (mais pas à travers) lors de votre phase de missions aéronavales ou de votre phase de mouvement naval, à condition que cette unité soit en guerre avec au moins une autre unité dans la zone maritime. Vos adversaires ne peuvent pas choisir une zone qui a déjà été sélectionnée lors de cette impulsion.

Votre adversaire indique simplement les zones, une par une, et, dans chacune d'elles, retourne une unité face cachée et suit la séquence de 11.4.1. Si une unité que votre adversaire a retournée face cachée pendant la phase de mouvement naval lors d'une tentative d'interception (voir 11.3.5) se trouve toujours dans la zone maritime, il peut tenter d'y engager un combat naval sans retourner une autre unité.

11.6 Bombardement stratégique

Les missions de bombardement stratégique permettent aux avions d'attaquer la production et le moral de l'ennemi.

Pour effectuer un bombardement stratégique :

1. votre adversaire fait voler une patrouille aérienne de combat vers des hexagones cibles potentiels ;
2. vous faites voler tous vos bombardiers d'attaque et vos chasseurs d'escorte sélectionnés vers les hexagones cibles ;
3. Votre adversaire envoie des chasseurs d'interception vers les hexagones cibles ;

4. Vous pilotez des chasseurs d'interception vers les hexagones cibles ;
5. Effectuez les éventuels combats aériens ;
6. Les bombardiers survivants attaquent les hexagones cibles ;
7. ramenez tous les avions restants à la base et retournez-les face cachée.

11.6.1 Hexagones cibles

Un hex cible peut être n'importe quel hex contrôlé par l'ennemi qui contient une usine utilisable (voir 13.5.2).

11.6.2 Le bombardement

Après tout combat aérien (voir 16.3), totalisez les facteurs stratégiques de tous les bombardiers survivants. Divisez ces facteurs par deux en attaquant un hex sous la pluie ou la neige.

Repérez le total sur la table de bombardement stratégique et lancez un dé. Croisez le résultat avec les facteurs de bombardement stratégique (modifiés). Ce nombre de points de production sera perdu du total de points de production du propriétaire de l'usine (voir 13.5.3) pour le tour, ainsi que l'effet sur le moral (voir 14.1). Enregistrez le nombre de frappes avec des marqueurs de bombe. Vous ne pouvez pas perdre plus de points de production d'un hexagone en un tour que ce qui pourrait être produit dans cet hexagone. Notez que le bombardement stratégique peut avoir à la fois des effets d'entrée (voir 13.2.3.1) et de moral (voir 14.1).

11.7 Frappe au sol (et repérage d'artillerie)

Les missions de frappe au sol permettent aux bombardiers et à l'artillerie d'attaquer les unités terrestres et aériennes ennemies au sol. Si vous réussissez, les unités ennemies seront plus vulnérables aux attaques des unités terrestres.

Pour effectuer une frappe au sol :

1. votre adversaire fait voler une patrouille aérienne de combat vers des hexagones cibles potentiels ;
2. Vous désignez toute l'artillerie et faites voler tous les bombardiers d'attaque et les chasseurs d'escorte que vous avez sélectionnés vers les hexagones cibles ;
3. Votre adversaire fait voler des chasseurs d'interception vers les hexagones cibles ;
4. Vous faites voler des chasseurs d'interception vers les hexagones cibles ;
5. Effectuez les éventuels combats aériens ;
6. Les bombardiers survivants attaquent les unités cibles.

7. Ramenez tous les avions restants à la base et retournez-les face cachée.

L'artillerie ne peut que frapper au sol les hexagones adjacents (voir 21.4). Vous annoncez quels hexagones l'artillerie frappe au sol pendant la phase 2 ci-dessus. Toutes les frappes au sol sont désignées avant d'être résolues.

11.7.1 La frappe

Après un éventuel combat aérien (voir 16.3), chaque bombardier et ART attaque chaque terrain, fort et avion ennemi face visible dans l'hex.

Lancez 1 dé pour chaque attaque. Si le résultat est inférieur ou égal aux facteurs tactiques de l'avion/ART, la frappe au sol est réussie. Retournez l'unité cible face cachée. La météo (voir 16.2.3), les tranchées (voir 21.6), et le terrain (voir 16.3.3.1) peuvent affecter les facteurs tactiques. Les observateurs peuvent être utilisés pour annuler le bonus de tranchée du défenseur (voir 21.6).

Lorsque les unités en défense sont surprises (voir 17.1) (ou qu'une offensive de QG est utilisée sur un ART pendant une action terrestre, voir 18.3.2), lancez un dé supplémentaire contre chaque cible (cumulatif). Si un des jets est inférieur ou égal au facteur tactique modifié, la frappe au sol réussit.

11.8 Mouvement ferroviaire

Le mouvement ferroviaire vous permet de déplacer rapidement des unités terrestres et aériennes sur de longues distances.

11.8.1 Comment faire un mouvement ferroviaire

Vous pouvez déplacer par rail une unité ou une usine si elle se trouve dans une station. Une station est un hexagone de ville, un hexagone de port ou un hexagone avec un QG. Chaque hexagone de voie ferrée est une station lorsqu'il y a un QG sur la voie ferrée.

Vous pouvez déplacer l'unité ou l'usine (voir 21.1) d'une station à n'importe quelle autre station, sur n'importe quelle distance. Cependant, vous ne pouvez vous déplacer que le long des lignes ferroviaires (c'est-à-dire que chaque hexagone dans lequel vous entrez doit être relié par une ligne ferroviaire à l'hexagone que vous quittez). Votre camp doit contrôler chaque hexagone dans lequel vous entrez.

Votre mouvement ferroviaire ne peut entrer ou quitter un hexagone dans la ZdC d'un adversaire que s'il s'agit d'une station contenant une unité terrestre amie avant et après le mouvement ferroviaire. Son mouvement doit s'arrêter lorsqu'il entre dans la ZdC de l'adversaire.

Une unité peut se déplacer par rail à travers un côté d'hexagone de détroit s'il y a une ligne de chemin de fer dans l'hexagone des deux côtés du détroit. Seule

une unité par camp peut traverser chaque côté d'hexagone de détroit au cours d'un tour.

11.8.2 Unités

Vous ne pouvez déplacer par rail une unité que si elle est face visible. Après avoir terminé son mouvement ferroviaire, retournez l'unité face cachée.

Les mouvements ferroviaires ne comptent pas également comme un mouvement terrestre ou une mission aérienne.

Normalement, chaque unité que vous déplacez par rail compte pour 1 mouvement de rail. Cela coûte un mouvement ferroviaire supplémentaire (cumulatif) pour (a) déplacer par rail une unité terrestre dans une impulsion aérienne ou une unité aérienne dans une impulsion terrestre ; ou (b) déplacer par rail une unité entre la carte de l'Europe de l'Est et la carte du Monde sur une distance totale de plus de 40 hexagones à l'échelle européenne (10 hexagones à l'échelle mondiale), même si seule une partie de votre mouvement ferroviaire s'aventure sur l'autre carte. Vous ne pouvez pas déplacer par rail une unité de la carte Europe de l'Ouest vers la carte Monde.

11.9 Mouvement terrestre

Le mouvement terrestre est la façon normale dont les unités terrestres se déplacent sur les cartes. Seules les unités terrestres face visible peuvent effectuer un mouvement terrestre. Vous ne pouvez déplacer une unité qu'une seule fois par phase de mouvement terrestre.

11.9.1 Comment déplacer les unités terrestres ?

Vous pouvez déplacer vos unités terrestres une par une, ou pile par pile, comme vous le souhaitez. Vous devez finir de déplacer la ou les unités que vous déplacez avant de pouvoir commencer à déplacer une autre unité. Les puissances majeures coopérantes (voir 19.) et/ou les unités de pays mineurs empilées ensemble peuvent se déplacer ensemble (à condition que leurs propriétaires soient d'accord bien sûr).

Si vous déplacez ensemble une pile d'unités terrestres, chaque unité de la pile utilise 1 mouvement terrestre. Vous pouvez déposer des unités de la pile dans n'importe quel hexagone où elle entre, mais vous ne pouvez pas ramasser d'autres unités en cours de route.

Une unité effectuant un mouvement terrestre se déplace de son hexagone de départ vers un hexagone adjacent. Elle peut ensuite se déplacer vers un autre hexagone adjacent, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle n'ait plus de points de mouvement.

Les points de mouvement de chaque unité sont imprimés sur son pion. Chaque hexagone dans lequel elle entre utilisera 1 ou plusieurs de ces points en fonction de :

- de la carte sur laquelle elle se trouve ;
- du terrain dans l'hex, et parfois sur le côté d'hex qu'elle a traversé pour y entrer (voir le tableau des effets du terrain) ;
- du temps qu'il fait dans l'hex (voir 11.9.2) ; et
- du fait que l'unité soit motorisée ou non (voir 11.9.2).

Parfois, une unité aura des points de mouvement inutilisés mais pas assez pour entrer dans l'hexagone suivant. Vous pouvez toujours déplacer l'unité dans l'hexagone suivant mais vous devez alors la retourner face cachée.

Vous pouvez déplacer une unité qui commence son mouvement sans être ravitaillée, mais vous devez la retourner face cachée lorsque vous avez fini de la déplacer.

Une unité doit toujours terminer son mouvement lorsqu'elle entre dans la ZdC d'un adversaire. Vous pouvez déplacer une unité qui commence son mouvement dans une ZdC de l'adversaire, directement dans une autre (même une ZdC de la même unité).

Chaque fois qu'une unité terrestre entre dans un hexagone ennemi et le libère des unités ennemies, s'il y en a, l'hexagone change de contrôle (voir 2.5.3).

11.9.2 Terrain et météo

11.9.2.1 Effets du terrain

Le coût en points de mouvement pour qu'une unité terrestre entre dans un hex et traverse certains côtés d'hex est indiqué sur le tableau des effets du terrain (voir la carte du monde).

Les unités ARM et MOT utilisent le coût motorisé du tableau des effets du terrain pour entrer dans chaque hex. Toutes les autres unités terrestres utilisent les coûts de mouvement à pieds (voir la carte).

11.9.2.2 Météo

Doublez le coût de mouvement des unités terrestres entrant dans un hexagone pendant la pluie, la tempête ou le blizzard.

Tous les effets du terrain et de la météo sont cumulatifs.

11.9.2.3 Hexagones et côtés d'hexagone spéciaux

Se déplacer dans l'hexagone de fort d'un adversaire pendant cette phase détruit définitivement le fort.

Les unités terrestres (sauf les MTN) ne peuvent pas traverser un côté d'hexagone alpin. Les unités MTN peuvent traverser un côté d'hexagone alpin au prix de +1 point de mouvement, mais ne peuvent pas y tracer de ravitaillement.

Les unités terrestres (sauf les MAR) ne peuvent pas traverser un côté d'hex de mer. Elles ne peuvent traverser un côté d'hex de lac que si celui-ci est gelé (voir 8.2.1). Les unités MAR peuvent traverser un côté d'hexagone de lac entièrement maritime ou non gelé au coût de +1 point de mouvement, mais ne peuvent pas tracer de ravitaillement à travers eux. Les unités peuvent se déplacer et tracer du ravitaillement à travers les côtés d'hex de détroits.

Ces modificateurs sont cumulatifs et se produisent après que vous ayez appliqué les effets de la météo.

11.9.3 Unités ennemies

Vous ne pouvez déplacer une unité terrestre dans un hex contenant une unité de l'autre camp que si vous le faites par invasion (voir 11.11).

11.9.4 Puissances majeures neutres

Vous ne pouvez déplacer une unité terrestre d'une puissance majeure neutre que dans un hexagone contrôlé par :

- cette puissance majeure et les pays mineurs qu'elle contrôle ; ou
- un pays mineur avec lequel elle est en guerre.

11.9.5 Puissances majeures actives

Vous pouvez déplacer une unité terrestre contrôlée par une puissance majeure active dans tout hexagone contrôlé par :

- cette puissance majeure et les pays mineurs qu'elle contrôle ; ou
- une autre puissance majeure active du même camp (ou ses pays mineurs contrôlés) ; ou
- une puissance majeure ou un pays mineur avec lequel elle est en guerre.

Il y a quelques exceptions :

- les unités terrestres ne peuvent pas se déplacer dans le pays d'origine d'une puissance majeure non coopérante du même camp, sauf si elles respectent la limite d'engagement de troupes étrangères (voir 19.2) à l'entrée ;
- les unités terrestres d'un pays mineur ne peuvent pas se déplacer dans un autre pays mineur aligné sur leur camp, sauf si elles respectent la limite d'engagement de troupes étrangères à l'entrée ; et
- aucune unité (terrestre, aérienne ou maritime) ne peut entrer dans un pays contrôlé par une autre puissance majeure de son camp sans son autorisation.

11.9.6 Débordement

Les unités terrestres peuvent parfois détruire (ou capturer) des unités aériennes et navales et des marqueurs ennemis pendant leur mouvement.

11.9.6.1 Débordement d'unités aériennes

Si une unité terrestre de l'adversaire se déplace ou avance après combat dans un hex contenant votre avion (et dégage toutes les unités terrestres qui s'y trouvent, le cas échéant)

- détruisez tous vos avions face cachée (cela ne détruit pas les pilotes sauf s'ils sont surpris) ; et
- redéployez vos avions face visible (voir 11.13) et retournez-les face cachée. Exception : les avions face visible et les pilotes sont détruits si les unités débordées sont surprises (voir 17.1).

11.9.6.2 Débordement d'unités navales

Si une unité terrestre de l'adversaire se déplace ou avance après combat dans un port contenant vos unités navales (et dégage toutes les unités terrestres qui s'y trouvent, s'il y en a), elles doivent se redéployer. Avant de le faire, lancez un dé pour chaque unité navale face cachée ou surprise qui s'y trouve.

Si vous obtenez 5 ou plus, vous gardez le contrôle de l'unité. Si vous obtenez un 1, la puissance majeure qui l'envahit (le Royaume-Uni dans le cas du Commonwealth) en prend le contrôle jusqu'à ce qu'elle soit détruite (à l'exception des Partisans qui détruisent les unités navales qu'ils envahissent). Placez-la dans le *pool* de réparation. Sur un jet de '2-4', elle est détruite. Les unités navales capturées ne comptent pas pour le moral.

Le propriétaire redéploie alors immédiatement (voir 13.3) toutes les unités navales ayant survécu au débordement et dont il a gardé le contrôle, puis les retourne face cachée. Elles ne peuvent pas embarquer d'unités pendant ce mouvement. Elles peuvent être interceptées lorsqu'elles retournent à leur base et doivent tenter de passer à travers depuis la case '0' si elles sont interceptées. Si elles ne peuvent pas atteindre une telle base dans un rayon double de leur portée (en ignorant leur capacité de mouvement), elles sont détruites à la place.

11.10 Débarquement d'unités terrestres en mer

Vous ne pouvez débarquer que d'un TRS ou AMPH (ou SCS pour les divisions) face visible.

Chaque unité terrestre face visible dans une zone maritime (étant transportée par voie navale ~ voir 11.3.4) ne peut débarquer que dans un hexagone côtier sous contrôle ami (sous réserve de coopération, voir 19.), ou un hexagone côtier occupé par une unité de Partisans coopérante, dans cette zone maritime.

Tournez l'unité qui débarque face cachée sauf si elle débarque dans un port libre de glace, sur un QG ami, hors d'un AMPH, ou si c'est une division, une MAR ou un QG de type infanterie.

Chaque unité terrestre qui débarque lors de cette phase compte pour 1 mouvement terrestre. Une unité qui débarque doit terminer son mouvement dans l'hexagone où elle débarque. Si cet hexagone lui coûte plus de points de mouvement qu'elle n'en a, retournez l'unité face cachée.

Les unités qui débarquent sont toujours ravitaillées dans l'impulsion où elles débarquent.

Retournez le TRS ou l'AMPH face cachée à la fin de la phase où une unité débarque.

11.11 Invasions

Les invasions permettent aux unités terrestres d'attaquer des hexagones côtiers tenus par l'ennemi depuis une zone maritime adjacente.

Les unités de type INF peuvent envahir depuis un TRS ou une AMPH. Les divisions de type INF peuvent également envahir depuis un SCS. Divisez par deux les facteurs de combat de toutes les unités non-MAR qui envahissent.

Vous ne pouvez envahir qu'un hexagone côtier contrôlé par l'ennemi qui a au moins 1 côté d'hexagone entièrement maritime touchant la zone maritime où se trouve le TRS/AMPH et la côte à envahir doit également toucher cette zone maritime.

Vous ne pouvez envahir qu'avec des unités face visible. Elles doivent envahir depuis la section 1, 2, 3 ou 4 de la zone maritime et doivent être contrôlées par un pays en guerre avec le propriétaire de l'hexagone envahi.

Vous ne pouvez pas envahir un hexagone en cas de tempête, de neige ou de blizzard.

Pour envahir, déplacez vos unités terrestres de leur TRS/AMPH sur l'hexagone cible. Placez une partie de chaque unité d'invasion sur le côté d'hexagone entièrement maritime qu'elle attaque (ceci est important pour les forts et les côtés d'hexagone de fort, voir 11.12.1).

Les unités d'invasion sont ravitaillées pour le reste de l'impulsion.

Les unités d'invasion n'ont pas de ZdC dans l'hexagone envahi tant que celui-ci n'est pas vide d'unités ennemies (y compris d'unités fictives, voir 11.12.1). Elles n'ont pas de ZdC dans les hexagones adjacents pendant l'impulsion d'invasion. Par la suite, elles ont une ZdC normale.

Retournez l'unité navale de transport face cachée à la fin de la phase où une unité l'envahit.

Les unités envahissantes doivent attaquer l'hexagone d'invasion lors de la phase de combat terrestre (voir 11.12). Les unités non envahissantes adjacentes à cet hexagone peuvent également être incluses dans le combat.

11.12 Combat terrestre

Vos unités terrestres peuvent attaquer les unités terrestres ennemies auxquelles elles sont adjacentes.

Le combat n'est pas obligatoire (sauf si vous envahissez).

La séquence du combat terrestre est la suivante

1. déclarer toutes les attaques (avant qu'elles ne soient résolues),
2. le défenseur annonce quelles unités fictives doivent être ignorées (s'il y en a) ;
3. ajouter le bombardement offensif des côtes ;
4. ajouter un bombardement côtier défensif ;
5. annoncer un soutien de QG offensif ;
6. annoncer un soutien de QG défensif ;
7. voler et résoudre les missions d'appui au sol ;
8. les combats terrestres sont ensuite résolus un par un (l'attaquant choisissant l'ordre de résolution).

Chaque attaque terrestre vous permet d'attaquer 1 pile d'unités terrestres ennemies. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités qui peuvent prendre part à chaque attaque.

Si vous attaquez un hexagone avec des unités de plusieurs puissances majeures, chacune de ces puissances majeures a effectué une attaque terrestre.

11.12.1 Déclarer les combats

Vous déclarez toutes vos attaques maintenant. Pour déclarer une attaque, pointez l'hexagone en défense et identifiez chaque unité terrestre qui l'attaquera.

L'hex cible doit être contrôlé par l'ennemi et contenir une unité terrestre (même si elle n'est que fictive, voir ci-dessous) - vous ne pouvez pas attaquer des avions et des unités navales en combat terrestre.

11.12.1.1 Unités terrestres éligibles

Vous ne pouvez attaquer un hexagone qu'avec des unités terrestres face visible. Pour attaquer, vous devez soit être adjacent à l'hexagone cible, soit y faire entrer des unités en invasion.

Une unité terrestre ne peut attaquer que si elle possède un facteur de combat de 1 ou plus. Chaque unité terrestre ne peut attaquer qu'une fois par impulsion.

Vous pouvez attaquer avec certaines unités éligibles et pas avec d'autres - c'est vous qui décidez. Une unité terrestre dans un hexagone peut attaquer un hexagone, tandis que la deuxième unité dans l'hexagone attaque un hexagone différent.

Les unités non coopérantes ne peuvent pas déclarer une attaque du même hexagone dans la même impulsion (voir 19.2). Si plus d'un pays non coopérant souhaite attaquer le même hexagone lors de la même impulsion, la puissance majeure contrôlant le plus de facteurs terrestres dans les hexagones adjacents peut déclarer une attaque en premier. Si elle ne le fait pas, la puissance majeure contrôlant le deuxième plus grand nombre d'unités terrestres dans des hexagones adjacents peut déclarer une attaque et ainsi de suite.

11.12.1.2 Ravitaillement

Les unités ne peuvent pas attaquer si elles sont non ravitaillées lorsque vous déclarez ou résolvez le combat.

Les unités en défense qui sont non ravitaillées lors de la résolution du combat se défendent avec leurs facteurs de combat complets si elles sont face visible. Si elles sont non ravitaillées et face cachée, elles ont (avant modifications)

- 2 facteurs de combat si ce sont des unités de la taille d'un corps d'armée en caractères blancs ; ou
- 1 seul facteur si elles ne le sont pas.

11.12.1.3 Terrain

Divisez par deux les facteurs de combat d'une unité MTN qui attaque à travers un côté d'hexagone alpin. Aucune autre unité terrestre ne peut attaquer à travers un côté d'hexagone alpin.

Les unités MAR sont réduites de moitié lorsqu'elles attaquent à travers un côté d'hexagone de lac ou de mer. Aucune autre unité terrestre ne peut attaquer à travers un côté d'hexagone de lac ou de mer (sauf dans les détroits).

Toutes les unités terrestres sont réduites de moitié lors d'une attaque à travers une rivière ou un canal (exception : le génie, voir 21.3).

Toutes les unités terrestres sauf les MAR sont réduites de moitié en attaquant à travers un côté d'hexagone de détroit ou lors d'une invasion.

Divisez par deux les facteurs de combat d'une unité qui attaque dans un hexagone de fort en traversant un côté d'hexagone de fort (exception : le génie, voir 21.3).

Triplez les facteurs de combat des unités MTN qui se défendent dans des hexagones de montagne. Doublez les facteurs de combat des autres unités se défendant dans des montagnes.

Doublez les facteurs de combat des unités se défendant dans des hexagones de marécages.

11.12.1.4 Invasions et unités fictives

Chaque hexagone se défend contre une invasion avec 1 unité terrestre fictive, en plus de toute unité terrestre réelle dans l'hexagone. L'unité fictive est de la même nationalité que tout pays ayant une unité réelle dans l'hexagone (au choix du propriétaire s'il y en a plusieurs). S'il n'y a pas d'unités réelles, elle a la même nationalité que le pays qui contrôle l'hexagone.

Le facteur de combat (modifié) de l'unité fictive est le suivant :

Facteur de combat des unités fictives	
Valeur	Raisons
1	Facteur de combat fictif non modifié
+1	en défense dans un hexagone de ville ;
+1	en défense dans le pays d'origine de la puissance majeure (pas de pays ou territoire mineur) qui contrôle l'hexagone ;
+1	si elle n'est pas empilée avec une unité terrestre, mais se trouve dans la ZdC d'une unité amie de la taille d'un corps ;
+1	si des unités envahissent depuis une section de case maritime inférieure à 3 (4 en cas de pluie) ;
+1	si des unités non marines de la taille d'un corps envahissent depuis un TRS ;
-1	si elle ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement de base de quelque longueur que ce soit (voir 2.4.2) ; et
-1	si elle est surprise (voir 17.).

Ces modifications sont cumulatives mais l'unité fictive ne peut jamais avoir moins de 0 facteur de combat.

Ajoutez le facteur de combat (modifié) de l'unité fictive à ceux de toutes les unités terrestres dans l'hex.

L'unité fictive est traitée comme une unité normale à toutes fins utiles pendant le combat, sauf qu'elle n'a qu'une ZdC dans son propre hex et qu'elle est toujours face cachée.

A la fin de la phase de déclaration d'attaque, vous pouvez indiquer que votre unité fictive doit être ignorée (vous pouvez faire cela pour éviter les liaisons avec des unités attaquant en même temps que l'invasion). Si vous le faites (et qu'il n'y a pas d'autres unités terrestres amies dans l'hex), il n'y a pas d'attaque, et l'attaquant occupe l'hex comme s'il débarquait sur un hex ami (voir 11.10). Retournez toute unité non marine qui a envahi face cachée après le combat d'invasion, sauf si elle a envahi depuis un AMPH.

11.12.1.5 Modificateurs

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

11.12.2 Bombardement côtier

Le bombardement côtier vous permet de soutenir une attaque ou une défense terrestre avec votre SCS. Vous pouvez bombarder un hexagone côtier avec n'importe quel SCS face visible dans la zone maritime (sauf ceux qui transportent des cargaisons ~ voir 11.3.4).

Les SCS qui bombardent le littoral ajoutent leurs facteurs de bombardement à une attaque ou une défense, l'attaquant engageant ses unités en premier. Réduisez le facteur de bombardement de chaque SCS par le modificateur de bombardement de sa section de la case maritime. Ajoutez 1 au modificateur de bombardement côtier astérisé d'une case maritime pour les unités de cette case maritime bombardant un hex sous la pluie ou la neige.

Vous ne pouvez pas bombarder avec un SCS dans la section '0' (notez le 'none').

Vous ne pouvez pas bombarder un hexagone par temps de tempête ou de blizzard.

Divisez par deux les facteurs de bombardement (réduits) si l'hex est un hex de forêt, de jungle ou de marécage.

Un seul SCS peut être ajouté au combat pour chaque unité amie coopérante (y compris fictive) impliquée dans le combat. Ignorez tout facteur de bombardement côtier qui dépasse les facteurs de combat modifiés de l'unité terrestre qu'il soutient en attaque. En défense, les unités navales ne peuvent contribuer qu'à 1 facteur par unité en défense.

Après avoir pris part à un bombardement côtier, retournez les unités qui bombardent face cachée.

11.12.3 Soutien de QG

Le soutien de QG permet de modifier le combat, en attaque comme en défense, au prix du retournement d'un QG (voir tableau de combat).

Le soutien de QG ne peut pas être utilisé pendant une impulsion où le QG est surpris.

Soutien

Après que toutes les attaques terrestres aient été déclarées, le camp actif peut allouer 1 QG face visible pour soutenir chaque hexagone. Le QG doit être une des unités qui attaquent cet hexagone.

Ensuite, le camp inactif peut allouer 1 QG face visible pour soutenir chaque hexagone cible. Il doit être dans ou adjacent à l'hex cible et doit être ravitaillé. Il ne peut pas fournir de soutien à une unité avec laquelle il ne coopère pas, à un hex adjacent s'il en est séparé par un côté d'hex infranchissable, ou si son propre hex est également attaqué.

Si l'un des deux camps ou les deux ont engagé un QG pour fournir un soutien au même combat, soustraire la plus petite valeur de réorganisation (0 si aucune) de la plus grande et diviser le résultat par 2. Ajouter le résultat au jet de l'attaquant si la valeur de réorganisation de l'attaquant est plus grande, sinon le soustraire.

Retournez tous les QG qui ont fourni un soutien de QG face cachée après avoir avancé après combat (voir 11.12.5), quel que soit le résultat.

11.12.4 Appui au sol (et observateurs)

L'appui au sol vous permet de soutenir une attaque terrestre avec des bombardiers et des avions de reconnaissance et de tirer avec de l'artillerie dans des hexagones adjacents. Les deux camps peuvent fournir un appui au sol dans le même combat.

Notez que tous les avions à l'exception des chasseurs (même les ballons, les Zeppelins et les bombardiers sans facteur d'appui au sol) peuvent voler pour fournir le modificateur d'observateur pour la reconnaissance aérienne. Ceux-ci sont traités comme des bombardiers jusqu'à ce que tous les avions soient dégagés par les chasseurs ennemis, moment auquel vous pouvez en choisir un pour observer au lieu de contribuer aux facteurs d'appui au sol. (Les chasseurs avec des facteurs d'appui au sol peuvent agir comme des bombardiers mais pas comme des observateurs).

Pour fournir un appui au sol :

1. votre adversaire fait voler une patrouille aérienne de combat vers des hexagones cibles potentiels ;
2. vous désignez l'artillerie et faites voler les bombardiers d'attaque, les chasseurs d'escorte et la patrouille aérienne de combat de votre choix vers des hex cibles potentiels ;
3. votre adversaire désigne l'artillerie et fait voler les chasseurs d'interception ou les deux bombardiers et les chasseurs d'escorte vers les hexagones cibles ;
4. vous pilotez des chasseurs d'interception vers les hexagones cibles ;
5. vous livrez les éventuels combats aériens ;
6. Ajoutez les facteurs tactiques de l'artillerie et des avions ainsi que les modificateurs de reconnaissance

des bombardiers survivants à la valeur de combat de leur camp dans l'attaque terrestre ;

7. ramenez tous les avions restants à la base et retournez les avions et l'artillerie utilisés face cachée.

11.12.4.1 Soutien

Les facteurs tactiques des avions et de l'artillerie peuvent être réduits par la météo (voir 16.2.3) et le terrain (voir 16.3.3.1) dans l'hex cible.

Doublez les facteurs tactiques contre les unités surprises.

Vous ignorez tout facteur tactique (après modification) de l'attaquant qui dépasse le total des facteurs de combat (modifiés) des unités terrestres attaquantes. De même, vous ignorez tout facteur tactique (modifié) du côté défenseur qui dépasse le total des facteurs de combat (modifiés) des unités terrestres en défense.

Ramenez tous les avions sur leurs bases et retournez l'artillerie de soutien avant de résoudre l'attaque terrestre.

11.12.5 Résolution des attaques

Additionnez les facteurs de combat (modifiés) des unités en attaque, le bombardement côtier et l'appui terrestre. Faites le total des facteurs des unités en défense de la même manière.

11.12.5.1 Choisir les tables de combat

Vous devez maintenant choisir l'une des deux tables de résultats de combat terrestre ~ blitz ou assaut. La table de blitz permet les retraits et laisse plus souvent l'attaquant face visible. La table d'assaut augmente généralement les pertes des deux camps.

Voir le tableau de combat pour l'ordre de préséance pour le choix de la table de combat.

11.12.5.2 Rapports de force

Divisez le total de l'attaquant par le total du défenseur pour obtenir le rapport de base entre eux. Vous l'utiliserez pour calculer le modificateur initial au dé pour le combat terrestre (voir la table de combat). Une attaque contre un défenseur avec 0 facteur de combat accorde le modificateur maximal pour les chances (+20), mais n'est pas automatiquement réussie.

11.12.5.3 Lancer les dés

L'attaquant lance maintenant deux dés et applique des modificateurs pour obtenir un résultat de combat sur le tableau de combat de **Fatal Alliances**.

11.12.5.4 Résultats

Le résultat est exprimé par 'X/Y'. Si X est un nombre, le propriétaire détruit ce nombre d'unités terrestres attaquantes. Ensuite, si Y est un nombre, le propriétaire détruit ce nombre d'unités terrestres en défense. Les unités détruites sont remises dans le *pool* de force, et peuvent générer des points de construction (voir 13.5.3) et avoir des effets sur le moral (voir 14.1). Voir le tableau des combats pour plus de détails.

Notez que si vous remplacez un corps par une division pour satisfaire une perte de 0,5, vous comptez toujours le coût total du corps pour la perte de moral (voir 14.1), et retournez la division face cachée. De plus, un corps remplacé par une division dans son pays d'origine ne vous donne pas de points de construction bonus (13.5.3.1).

Tout résultat de combat (autre que '-') détruit toute unité fictive en défense. Cela ne compte pas comme une perte pour satisfaire le résultat.

Si les unités d'invasion libèrent l'hexagone d'invasion des unités ennemies (y compris les unités fictives), elles doivent avancer après le combat et sont automatiquement retournées, sauf si elles sont MAR ou si elles ont envahi depuis un AMPH. Si elles ne parviennent pas à dégager l'hex d'invasion, elles sont éliminées.

11.12.5.5 Retraites

Si le résultat comprend un 'R', l'attaquant fait alors retraiter toutes les unités terrestres en défense survivantes d'un hexagone (même si elles sont face cachée).

Vous faites reculer les unités individuellement et vous pouvez les faire reculer dans différents hexagones. Vous ne pouvez pas faire reculer une unité dans un hexagone où elle ne peut pas se déplacer.

Si une unité peut retraiter dans plusieurs hexagones, vous devez la retraiter selon les priorités suivantes :

1. un hexagone qui ne se trouve pas dans la ZdC d'un adversaire et qui ne provoque pas de surempilement.
2. un hexagone ne se trouvant pas dans la ZdC d'un adversaire et provoquant un surempilement.
3. un hexagone dans la ZdC de l'adversaire contenant une unité terrestre amie et ne causant pas de surempilement.
4. un hexagone dans la ZdC d'un adversaire contenant une unité terrestre amie et causant un sur-empilement.

Détruisez l'unité si elle ne peut pas retraiter selon l'une de ces priorités.

Si l'unité termine dans un hexagone encore à attaquer, surempilé, où elle a commencé, ou un hexagone avec une unité avec laquelle elle ne peut pas coopérer,

continuez à retraiter l'unité selon les mêmes priorités (ou détruisez-la si cela n'est pas possible).

11.12.5.6 Dislocation (Shatter)

Si le résultat comprend un 'S' (Shatter), placez chaque unité terrestre en défense survivante sur le cercle de production si elle aurait pu battre en retraite. Ces unités arriveront en renfort au prochain tour. Détruisez toutes les unités qui n'auraient pas pu battre en retraite.

L'attaquant peut choisir de traiter un 'S' comme un résultat de retraite ('R') à la place. Vous décidez cela après l'application des pertes (mais avant le combat suivant).

11.12.5.7 Avancer après un combat

Si le combat laisse l'hex cible vide d'unités terrestres (y compris fictives) ennemies, vous pouvez faire avancer n'importe laquelle de vos unités attaquantes survivantes dans l'hex.

Retournez les unités qui avancent face cachée si le coût du terrain de l'hex du défenseur dépasse leur capacité de mouvement.

Toute unité autre que ARM, MECH, CAV ou MOT qui avance après combat est retournée face cachée si elle avance. L'ART de campagne ne peut jamais avancer après combat (mais l'AT le peut).

Les unités navales et aériennes dans l'hex où vous avancez peuvent être débordées (voir 11.9.6).

Les unités en défense ne peuvent jamais avancer.

11.12.5.8 Face des unités

Retournez toutes les unités attaquantes face cachée après le combat, sauf si le résultat était marqué d'un astérisque.

Retournez toutes les unités en défense face cachée si elles ont battu en retraite ou si elles ont perdu plus d'unités terrestres dans le combat que l'attaquant.

11.13 Redéploiement d'avions

Vous utilisez les missions de redéploiement pour déplacer des avions d'un endroit à l'autre. Chaque redéploiement d'avion coûte 1 mission aérienne.

Pour effectuer une mission de redéploiement, il suffit de déplacer l'avion en redéploiement jusqu'au double de sa portée imprimée vers n'importe quel hex sous contrôle ami. Vous pouvez redéployer les bombardiers à portée étendue (voir 16.1.1) jusqu'à quadrupler leur portée imprimée.

Un avion peut se redéployer jusqu'à trois fois sa portée imprimée (ou 6 fois sa portée imprimée s'il a une portée étendue), s'il ne survole que des hex sous

contrôle ami, et des points d'hexagone maritime dans les zones maritimes.

Les avions effectuant une mission de redéploiement ne peuvent pas être interceptés.

Les unités redéployées restent face visible après avoir terminé leur mission, même si elles ont commencé leur mouvement sans ravitaillement.

Les avions sur un TRS en mer peuvent "voler" une mission de redéploiement dans n'importe quel hex côtier sous contrôle ami dans la zone maritime contenant un port ou un QG coopérant et y terminer leur redéploiement.

11.14 Réorganisation

Lors de la phase de réorganisation, vous pouvez retourner face visible certaines unités face cachée. Cela leur permettra de se déplacer et d'attaquer à nouveau lors des impulsions ultérieures du tour.

11.14.1 Réorganisation par un QG

Un QG face visible peut réorganiser les unités à portée du QG. La portée de réorganisation du QG est égale à sa valeur de réorganisation en points de mouvement **non motorisés**. Le chemin entre l'unité et le QG est limité de la même manière que les lignes de ravitaillement (voir 2.4.2, Limites des lignes de ravitaillement), et il ne peut pas être tracé à travers les mers. Vous pouvez toujours tracer un chemin vers un hexagone adjacent à condition que le côté d'hexagone intermédiaire ne soit pas alpin, maritime ou un lac non gelé. Le manque de ravitaillement n'empêche pas un QG de réorganiser des unités, ni une unité d'être réorganisée.

Un QG a autant de points de réorganisation que sa valeur de réorganisation.

Retournez le QG face cachée après avoir réorganisé des unités.

11.14.2 Réorganisation de TRS et Zeppelin

Un TRS ou un AMPH face visible en mer a 1 point de réorganisation qu'il peut utiliser pour des unités sur un hexagone côtier dans la zone maritime. Le TRS ou l'AMPH ne doit pas transporter de cargaison.

Retournez le TRS ou l'AMPH face cachée après sa réorganisation.

Le zeppelin allemand avec la valeur de portée entourée de blanc peut effectuer une mission aérienne pour fournir 1 point de réorganisation ou transporter 1 division INF ou MTN pendant la phase de réorganisation vers un hex de terrain clair ou de ville ami. Alternativement, vous pouvez transporter un corps MTN à demi portée. Réolvez ceci comme une mission aérienne normale (c'est-à-dire qu'elle compte dans les limites d'activité, peut être escortée et interceptée à sa

destination, etc.) Si on transporte une unité, elle doit être empilée avec le Zeppelin, et le transport compte également comme un mouvement terrestre (en plus de la mission aérienne).

11.14.3 Réorganisation

Vous ne pouvez réorganiser qu'une unité qui a commencé la phase face cachée.

La réorganisation d'une unité terrestre lors d'une action terrestre, d'une unité aérienne lors d'une action aérienne ou d'une unité navale lors d'une action navale coûte 1 point de réorganisation. Dans tous les autres cas, il faut 2 points pour réorganiser chaque unité.

Vous pouvez réorganiser des unités en utilisant les points de réorganisation des unités des puissances majeures et des pays mineurs coopérants. Cependant, vous doublez le coût de réorganisation d'une unité si un point de réorganisation provient d'un pays coopérant. Dans ce cas, le nombre de points de réorganisation requis pour réorganiser une unité est basé sur l'action entreprise par la puissance majeure qui contrôle cette unité, et non sur l'action entreprise par la puissance majeure qui contrôle les unités fournissant les points.

Vous ne pouvez réorganiser un QG que lors de la réorganisation finale ~ voir 13.4 (ou par la dépense de points d'offensive, voir 18.4).

Vous ne pouvez jamais réorganiser des unités aériennes ou navales en mer ; elles doivent se trouver dans un hexagone.

12 Test de la dernière impulsion

Après avoir terminé votre impulsion, lancez un dé.

Si chaque puissance majeure de votre camp (neutre et active) a choisi une action de passe, soustrayez 2 à votre jet de dé.

Si toutes les puissances majeures de votre camp, sauf une, ont choisi de passer, soustrayez 1 à votre jet de dé pour mettre fin aux impulsions.

Si le jet de dé modifié est inférieur ou égal au chiffre de fin d'impulsion actuel sur la piste des impulsions, les impulsions sont terminées et vous passez à la phase de fin de tour.

Sinon, avancez le marqueur d'impulsion du nombre de cases déterminé par la météo actuelle ~ voir 8.2.2 (sauf si le marqueur d'impulsion est déjà dans la dernière case).

Vos adversaires effectuent maintenant leur impulsion. S'ils sont le deuxième camp, ils répètent la phase D2 de la séquence de jeu (voir 3.1), S'ils sont le premier camp, ils répètent les phases D1 & D2 de la séquence de jeu.

Si les impulsions se terminent et que votre camp a eu à la fois la première et la dernière impulsion du tour,

déplacez le marqueur d'initiative d'une case vers l'extrémité de la piste d'initiative de votre adversaire.

13 Phase de fin de tour

La phase de fin de tour consiste à faire un peu de rangement avant de commencer le tour suivant. Plus important encore, c'est la phase où vous construisez d'autres unités en renfort pour les tours suivants.

Lorsque vous avez terminé cette phase, le tour est terminé et vous passez au tour suivant.

13.1 Partisans

Les Partisans sont des unités qui apparaissent dans les pays que vous avez conquis (et dans certains que vous combattez encore). Certains pays peuvent avoir des Partisans, peu importe qui les contrôle.

13.1.1 Obtenir des Partisans

Au début de cette phase, si vous contrôlez deux Partisans empilés ensemble dans un pays mineur ou une puissance majeure conquis ou potentiellement existante, vous pouvez les combiner en une unité d'INF, de CAV, de GAR ou de MIL de ce pays choisie au hasard (prises ensemble ; si elles existent, y compris toutes les unités de cette année ou d'une année antérieure ; même les unités qui ont été retirées du jeu). Dans les pays conquis, ceux-ci peuvent libérer leur propre pays au début de toute phase de déclaration de guerre (voir 20.3). Traitez une puissance majeure conquise avec des unités comme incomplètement conquise pour les besoins des limites d'activités.

Ensuite, lancez un dé pour les nouveaux Partisans, et repérez le résultat sur la table des Partisans. Cela indiquera 8 pays (ou la Sibérie, c'est-à-dire la Russie sur la carte du monde) éligibles pour une activité de Partisans dans le tour.

Les Partisans peuvent également être activés par une action politique, et ils sont placés immédiatement (voir 13.7.1.3).

Chacun des pays nommés sur le tableau sur fond vert est éligible s'il est conquis ou si l'un de ses hexagones est sous contrôle ennemi. Chaque pays nommé sur un fond rouge est éligible s'il est contrôlé par une puissance majeure active. Les pays neutres et inactifs et leur territoire ne reçoivent jamais de Partisans, et tout Partisan situé dans un pays retournant à la neutralité est retiré. Un pays libéré qui était rouge pour les Partisans passe au vert.

Notez que si le moral de votre puissance majeure descend en dessous d'un certain niveau, toutes les valeurs de Partisans dans le territoire contrôlé par votre puissance majeure (même votre pays d'origine) deviennent rouges (voir le tableau de moral).

Cependant, détruisez tous les Partisans existants qui changeraient de camp.

Lancez un autre dé pour chaque pays éligible et comparez-le au nombre de Partisans de ce pays (dans le premier symbole de la carte). S'il y a plus d'un pays éligible ce tour-ci, le camp ayant l'initiative décide de l'ordre dans lequel chaque pays éligible lance le dé pour les Partisans.

Un Partisan est placé dans un pays éligible si le résultat est inférieur ou égal au nombre de Partisans (modifié) de ce pays. Si le résultat est inférieur d'au moins 10, 2 unités de Partisans sont placées dans le pays. S'il est inférieur d'au moins 20, placez 3 unités de Partisans dans le pays. Si le résultat est supérieur au nombre de Partisans, il n'y a aucun effet.

Tout pays ou région d'un pays peut recevoir des Partisans s'il fait partie du pays dont le nombre de Partisans est indiqué sur la table de Partisans. S'il n'y a pas de nombre de Partisans indiqué, traitez le nombre comme un '3'. Si vous contrôlez un Partisan dans la partie principale d'un pays, vous pouvez choisir de lancer le dé dans une sous-région du pays à la place. Par exemple, si vous obtenez 'Russie' et que vous contrôlez un Partisan en Russie, vous pouvez choisir de rechercher des Partisans dans la région de Géorgie plutôt que dans la région principale, ou si vous obtenez 'Sibérie', vous pouvez choisir de rechercher des Partisans dans la région du Kazakhstan plutôt que dans la région principale. Si les deux camps contrôlent une partie d'un pays conquis ou potentiel (par exemple, la Pologne), les deux camps peuvent effectuer un test de Partisans dans le territoire conquis de l'autre camp.

Si 'Afrique' apparaît sur la Table des Partisans, chaque camp peut choisir un pays africain (même en Afrique du Nord) contrôlé par l'autre camp pour lancer le dé pour des Partisans (si possible), cependant, vous ne pouvez pas choisir un pays qui apparaît ailleurs sur la Table des Partisans (par exemple, l'Afrique du Sud).

Il y a quelques modificateurs au jet de dé :

-1 pour chaque unité de Partisans déjà présente dans le pays ; et

+ la valeur totale de la garnison dans le pays.

La valeur de garnison de chaque unité est la même que la valeur de garnison du pacte de neutralité (voir 9.2), sauf qu'une unité n'a une valeur de garnison que si elle est face visible et ne se trouve pas dans la ZdC d'un adversaire. L'unité doit également se trouver dans le camp opposé à la puissance majeure qui contrôlera le Partisan.

13.1.2 Mise en place et contrôle des Partisans

Les Partisans dans les pays 'verts' sont mis en place et contrôlés par la puissance majeure qui contrôlait leur pays avant qu'il ne soit conquis (ou qui le contrôle encore s'il n'est pas encore conquis).

Les Partisans des pays "rouges" sont mis en place et contrôlés par la puissance majeure la plus proche actuellement en guerre avec la puissance majeure qui contrôle le pays. La plus proche est la puissance majeure dont la capitale est la plus proche de la capitale du mineur.

Le joueur qui contrôle le Partisan le tire au hasard du *pool* de forces et doit le placer dans tout hexagone contrôlé par l'ennemi dans son pays qui ne se trouve pas dans une ZdC ennemie. S'il n'y a pas de tels hexagones, remettez le Partisan dans le *pool* de force. S'il ne reste plus de Partisans dans le *pool* de Forces, vous pouvez choisir de retirer n'importe quel Partisan de la carte (même s'il vient juste d'être placé).

13.1.3 Effets des Partisans

Les Partisans ne contrôlent pas les hexagones. Cependant, ils peuvent interrompre les avantages du contrôle d'un hexagone qu'ils occupent. Si un Partisan se trouve dans un hexagone :

- les puissances majeures ennemies ne peuvent pas déplacer d'unités (sauf par débordement ~ voir 11.9.6) ou de ressources dans l'hexagone ; et
- les puissances majeures ennemies ne peuvent utiliser aucune ressource ou usine dans l'hexagone ; et
- les puissances majeures ennemies ne peuvent pas tracer de ravitaillement dans l'hexagone ; et
- les unités terrestres de la nationalité d'un Partisan "vert" (uniquement) peuvent débarquer (à partir d'un transport aérien ou maritime) dans l'hexagone sans avoir à combattre une unité fictive ; et
- les unités aériennes et navales ennemies dans l'hexagone sont débordées (cf. 11.9.6) ; et

Les unités de Partisans sont toujours ravitaillées.

Elles n'ont une ZdC que dans l'hex qu'elles occupent.

Les Partisans peuvent se déplacer n'importe où dans leur pays d'origine. Ils ne peuvent jamais quitter leur pays d'origine.

Les Partisans 'verts' ne coopèrent qu'avec d'autres unités de leur propre pays. Les Partisans "rouges" ne coopèrent qu'avec d'autres Partisans.

Les Partisans qui subissent un résultat 'S' ou 'R' sont détruits à la place.

Les Partisans verts sont toujours en guerre contre toutes les puissances majeures (et leurs alliés mineurs) de l'autre camp, même si la puissance majeure qu'ils contrôlent ne l'est pas. Les Partisans rouges sont toujours en guerre contre la puissance majeure (et ses alliés) qui contrôle leur pays, même si la puissance majeure qui contrôle le Partisan ne l'est pas.

Les Partisans ne sont pas retirés de la carte lorsque leur pays ou la puissance majeure qui le contrôle est conquis (voir 13.6.1). Même si la puissance majeure qui

les contrôle a été complètement conquise, les Partisans peuvent toujours se déplacer et combattre à chaque tour comme si la puissance majeure qui les contrôle avait choisi une action terrestre.

13.2 Entrée en guerre US & CW

Les USA et le CW commencent en tant que puissances majeures neutres. Bien qu'ils ne soient pas impliqués dans un pacte de neutralité, les USA et le CW ont toujours besoin de marqueurs d'entrée pour pouvoir entrer en guerre.

La progression vers la guerre est régie par le nombre de marqueurs qu'ils ont dans le *pool* d'entrée US, le *pool* d'entrée CW, et le *pool* de tension US.

13.2.1 Marqueurs d'entrée

Le niveau d'entrée US et CW est modifié par les marqueurs d'entrée que vous tirez.

Vous êtes le seul à connaître vos niveaux d'entrée, bien que vos adversaires puissent faire des suppositions sur la base des options d'entrée US que vous choisissez.

Vous pouvez consulter vos propres marqueurs après les avoir engagés dans une réserve d'entrée particulière, mais vous ne pouvez les montrer à personne d'autre (même dans votre propre camp).

13.2.1.1 Marqueurs d'entrée ordinaires

A chaque tour, choisissez au hasard 1 marqueur d'entrée dans le *pool* commune de marqueurs d'entrée (1 à la fin de chaque impulsion alliée pour le Commonwealth). A partir de Jan/Fév 1916, tirez un marqueur supplémentaire (2 par tour). Ils sont ajoutés au *pool* de marqueurs d'entrée. A partir de Jan/Fév 1917, tirez un autre marqueur d'entrée (3 par tour).

Certaines actions d'entrée américaines donnent aux USA (et/ou au CW) un tirage de marqueur supplémentaire. Elles sont notées sur le tableau des actions d'entrée US. Tirez un marqueur supplémentaire par tour pour chacune d'entre elles qui s'applique. Une fois que vous avez rejoint la guerre, vous arrêtez de tirer des marqueurs et vous remettez tous les marqueurs des réserves d'entrée et de tension US dans le *pool* commune de marqueurs d'entrée.

13.2.1.2 Marqueurs d'entrée d'action

Vous ajouterez également des marqueurs d'entrée pendant un tour si les puissances majeures entreprennent certaines actions (voir 13.2.3).

13.2.2 Options d'entrée US

Le tableau des options d'entrée US dresse la liste des choix qui s'offrent à vous. Si vous voulez choisir une

option d'entrée US, vous devez avoir un niveau d'entrée suffisamment élevé pour la choisir. Le niveau d'entrée est indiqué sur le côté gauche des options d'entrée.

Au cours de cette phase, à chaque tour, vous pouvez toujours choisir une option. Vous pouvez choisir une deuxième option si la première option choisie n'a pas déplacé un marqueur vers le *pool* de tension.

Lorsque vous choisissez une option, vous devez retourner suffisamment de marqueurs pour prouver que vous avez atteint le niveau d'entrée requis. Dans le cas des options d'entrée US 25 (Augmenter la production) et 40 (Conscription), vous devez également montrer que vous avez suffisamment de tension pour jouer l'option. Après les avoir montrés à votre adversaire, retournez les marqueurs face cachée.

Lorsqu'une option exige qu'une option préalable soit choisie en premier (*), celle-ci doit avoir été choisie lors d'un tour précédent.

A droite de l'option d'entrée se trouve également un nombre entre parenthèses. Il s'agit du coût de tension de cette option d'entrée. Pour chaque tranche de 10 points de tension que coûte l'option d'entrée américaine, choisissez au hasard un marqueur dans le *pool* d'entrée américaine et déplacez-le vers le *pool* de tension. S'il reste des points de tension, lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal aux points restants, déplacez un autre marqueur aléatoire du *pool* d'entrée vers le *pool* de tension.

Vous ne pouvez choisir chaque option d'entrée qu'une seule fois (exception : Avertir l'ambassadeur allemand). Une fois que vous êtes en guerre, vous ne pouvez plus choisir aucune option (tous les marqueurs d'entrée américains sont remis dans le *pool* commun). Notez les options d'entrée que vous choisissez sur votre tableau de construction.

13.2.2.1 Les options d'entrée

Les options d'entrée US (& niveau de tension) sont :

10. Réduire le commerce allemand (6) - Réduire le nombre de ressources que les USA envoient en Allemagne à 2.

12. Soutien limité aux alliés occidentaux (7) - Les USA peuvent prêter 1 ressource à chacun des pays suivants : la Chine, la France, et une Italie alliée, tout en étant neutre (un pays bénéficiaire, la Chine ou la France, peut être neutre). 18.

18. Construction terrestre et aérienne limitée (9) - Avant que cette option ne soit choisie, les USA ne peuvent construire que des unités navales. Après avoir choisi cette option, les USA peuvent construire 1 unité aérienne (et/ou pilote) OU 1 unité terrestre à chaque tour.

22. Ressources aux alliés occidentaux (5)* - Les USA peuvent prêter jusqu'à 3 ressources à chacun des pays suivants : le CW, la France et une Italie alliée, tout en étant neutre (un pays bénéficiaire, le CW ou la

France, peut être neutre). L'option 12 doit avoir été choisie lors d'un tour précédent.

23. Prêt limité aux alliés occidentaux (5)* - Les USA peuvent prêter 1 point de construction à chacun des pays suivants : CW, France, & une Italie alliée, tout en étant neutre (le bénéficiaire doit être actif). L'option 22 doit avoir été choisie lors d'un tour précédent.

24. Restreindre le commerce allemand (7)* - Réduisez à 1 le nombre de ressources que les USA envoient à l'Allemagne. L'option 10 doit avoir été choisie lors d'un tour précédent.

25. Augmenter la production (9) - Le multiple de production US augmente de 0,2. Les AMPH américains ne peuvent pas être construits tant que cette option n'est pas choisie. La tension US doit être d'au moins 13 pour choisir cette option.

26. Ressources à la Russie (8)* - Les USA peuvent prêter jusqu'à 3 ressources à la Russie lorsqu'ils sont neutres (la Russie peut être neutre). L'option 22 doit avoir été choisie lors d'un tour précédent.

27. Construction terrestre et aérienne (12)* - Les USA ne sont plus limités dans la construction d'unités terrestres et aériennes (et de pilotes). Les USA ne peuvent pas économiser de points de construction ou construire des points d'offensive jusqu'à ce que cette option soit choisie. L'option 18 doit avoir été choisie lors d'un tour précédent.

28. Fermer les ports aux Puissances Centrales (10) - Les navires des Puissances Centrales ne peuvent plus se redéployer dans les ports US (redéployez immédiatement ceux qui sont actuellement dans les ports US lorsque cette option est choisie).

29. Escortes sur la côte Est US (9) - Une fois que vous avez choisi cette option, jusqu'à 5 SCS US dans les sections 0 des zones maritimes de la côte Est US et des Caraïbes peuvent prendre part à tout round de combat dans lequel des convois alliés sont inclus, même si vous restez neutre. Il n'y a pas d'effet d'entrée US pour le combat.

30. Fermer le Canal de Panama (7) - le mouvement naval à travers le Canal de Panama est maintenant restreint (voir 11.3.3).

31. Soutien naval au Commonwealth (12) - Les 10 prochains SCS que le Commonwealth commence, termine ou répare coûtent 1 point de construction en moins chacun. Un SCS qui est commencé et terminé compterait comme 2 des 10 SCS.

32. Avertir l'ambassadeur allemand (15) - Sélectionnez cette option si vous souhaitez augmenter la tension sans autre effet. Vous gagnez également une tentative gratuite d'influence politique (jet) dans n'importe quel mineur (voir 15.1.1). Peut être joué plusieurs fois.

33. Prêt-bail aux alliés occidentaux (9)* - Les USA peuvent prêter jusqu'à 3 points de construction à chacun des pays suivants : CW, France, et une Italie alliée, tout en étant neutre (le bénéficiaire doit être actif). L'option 23 doit avoir été choisie lors d'un tour précédent.

34. Réparer les navires des Alliés occidentaux (10) - Après avoir choisi cette option, les US peuvent réparer les unités navales du Commonwealth, de la France, & de l'Italie alliée.

35. Soutenir le blocus (9) - Le CW peut s'emparer du commerce américain sans provoquer un jet d'entrée US.

36. Escortes en Atlantique Nord (9)* - Lorsque vous choisissez cette option d'entrée, jusqu'à 5 SCS US dans la section 0 de la zone maritime de l'Atlantique Nord peuvent prendre part à tout round de combat dans lequel des convois alliés sont inclus, même si vous restez neutre. Il n'y a pas d'effet d'entrée US pour le combat. L'option 29 doit avoir été choisie lors d'un tour précédent.

37. Prêt-bail à la Russie (11)* - Les USA peuvent prêter jusqu'à 3 points de construction à la Russie lorsqu'ils sont neutres (la Russie doit être active). L'option 26 doit avoir été choisie lors d'un tour précédent.

38. Embargo allemand (11)* - Coupez toutes les ressources américaines vers l'Allemagne, et à partir de maintenant un Pays-Bas neutre n'envoie qu'une seule ressource à l'Allemagne. Déplacez également le Portugal et le Brésil de 3 espaces politiques vers les Alliés (sauf s'ils sont déjà en guerre). L'option 24 doit avoir été choisie lors d'un tour précédent.

40. Introduisez la Conscription (11)* - Le multiple de production américain augmente de 0,2. L'option 25 doit avoir été choisie lors d'un tour précédent. La tension américaine doit être d'au moins 20 pour choisir cette option.

41. Les USA réfutent les zones de guerre navale (9) - Les USA peuvent utiliser leurs propres points de convoi pour expédier toutes les ressources et/ou points de construction que les USA prêtent à toute puissance majeure alliée. Tous les points de convoi US peuvent être attaqués par toute unité active des Puissances Centrales, même si elles ne sont pas en guerre avec les USA.

42. Armez les marchands (8)* - Une fois que vous avez choisi cette option, jusqu'à 5 SCS US dans la section 0 de n'importe quelle zone maritime peuvent prendre part à n'importe quel round de combat dans lequel des convois alliés sont inclus, même si vous restez neutre. Il n'y a pas d'effet d'entrée US pour le combat. L'option 36 doit avoir été choisie lors d'un tour précédent.

44. Les USA occupent l'Irlande du Nord (13) - Vous pouvez déclarer le contrôle de l'Irlande du Nord lors de n'importe quelle phase de déclaration de guerre

alliée future tant que le Commonwealth contrôle chaque hexagone en Irlande du Nord, à condition que le Commonwealth soit d'accord et qu'il y ait des unités de puissance majeure des Puissances Centrales en Irlande ou au Royaume-Uni. L'Irlande du Nord devient un territoire aligné sur les USA. Déplacez toutes les autres unités alliées qui s'y trouvent vers le cercle de production pour qu'elles arrivent en renfort dans 2 tours. A partir de maintenant, les USA peuvent utiliser l'usine de Belfast et Belfast devient une source de ravitaillement primaire pour les USA.

48. Les USA peuvent déclarer la guerre à tout pays mineur (18) - Les USA peuvent déclarer la guerre à tout pays mineur.

50. Guerre navale sans restriction (22)* - Les unités navales et aériennes US en mer peuvent attaquer (y compris engager le combat), et être attaquées par, toute unité navale et aérienne active des Puissances Centrales en mer. Vous ne pouvez toujours pas bombarder les côtes.

Vous pouvez escorter les convois alliés dans n'importe quelle zone maritime avec un nombre quelconque de SCS.

Vous pouvez maintenant déplacer un nombre quelconque d'unités navales ensemble en un seul mouvement naval, au lieu de compter chaque unité comme un mouvement naval. L'option 42 doit avoir été choisie lors d'un tour précédent.

[* ~ pré-requis nécessaire.]

13.2.3 Actions d'entrée

Les actions entreprises par les deux camps avant que les USA et le CW ne soient en guerre peuvent accélérer ou retarder leur entrée.

Notez qu'avant que le CW ne soit en guerre avec les Puissances Centrales, il effectue également des jets de dé et tire des marqueurs pour les actions d'entrée US, mais il lance un dé séparé et tire des marqueurs séparés.

Il y a également 2 actions d'entrée pour l'Empire Ottoman, et 1 pour le Chili. Cependant, celles-ci déplacent les marqueurs politiques respectifs au lieu de générer des marqueurs d'entrée pour les USA ou le CW.

Avant que les USA et le CW ne soient en guerre, chaque fois qu'une puissance majeure entreprend une action spécifiée dans le tableau des actions d'entrée US, vous devez vérifier le coût d'entrée US de cette action. Si le coût est positif, vous devrez peut-être choisir au hasard un ou plusieurs marqueurs dans le *pool* commun de marqueurs et les placer dans l'une de vos réserves d'entrée. Si le coût est négatif, vous devrez peut-être choisir au hasard un ou plusieurs marqueurs dans une réserve d'entrée et le remettre dans le *pool* commun de marqueurs. Si vous n'avez plus de marqueurs à tirer de votre réserve d'entrée, enregistrez

le déficit et ne tirez pas de marqueurs avant de l'avoir comblé.

Pour chaque tranche de 10 points d'entrée US que l'action coûte, choisissez au hasard 1 marqueur. S'il reste des points, lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal aux points restants, choisissez un autre marqueur.

Vous ne pouvez choisir des marqueurs pour chaque action qu'une seule fois, quel que soit le nombre de fois où l'action se produit, sauf si le tableau indique le contraire.

13.2.3.1 Les actions d'entrée

Les actions du tableau sont pour la plupart explicites. Celles qui ne le sont pas sont les suivantes :

15. Les Puissances Centrales envahissent le Royaume Uni – au moins une unité terrestre des Puissances Centrales occupe n'importe quel hexagone du Royaume Uni à la fin de n'importe quelle phase de combat terrestre des Puissances Centrales.

18. Les Puissances Centrales occupent Gibraltar, Singapour ou le canal de Suez - le canal de Suez est considéré comme occupé immédiatement lorsqu'une unité des Puissances Centrales se trouve dans tout hexagone adjacent au canal de Suez.

19, 23. Alignement d'un pays mineur - cela se produit lorsque le pays mineur s'aligne volontairement sur une puissance majeure (voir 9.6). Un pays mineur qui rejoint un camp parce qu'une puissance majeure lui déclare la guerre (voir 9.5) ne compte pas.

20, 24 Une puissance majeure déclare la guerre à un mineur neutre - lancez un dé pour chaque puissance majeure qui déclare la guerre à ce mineur lors de cette impulsion.

25. Le Japon change de camp - lancez un dé si le Japon déclare la guerre à la Chine et/ou à la Russie et à nouveau si le Japon devient un allié à part entière des Puissances Centrales.

26. Le CW saisit le commerce américain - Le CW applique le blocus, empêchant les ressources américaines d'atteindre l'Allemagne (voir 5.1.11). Lancez immédiatement le dé pour l'entrée en guerre US.

27. L'Allemagne déclare la guerre sous-marine sans restriction - L'Allemagne peut déclarer la guerre sous-marine sans restriction à tout moment pendant un tour. Pour le reste du tour, pour chaque recherche dans une zone maritime contenant des sous-marins allemands et des convois alliés, les Puissances Centrales obtiennent un modificateur supplémentaire de -1 à leur jet de dé de recherche. De plus, ajoutez 1 à la portée des sous-marins allemands (même pour le retour à la base s'ils reviennent lors d'un tour ultérieur), et ajoutez 2 au jet de dé de guerre stratégique de l'Allemagne s'il y a des sous-marins allemands dans la zone maritime. Lancez le dé pour l'entrée US lorsque la

guerre sans restriction est déclarée, et à chaque tour où elle est déclarée. Si l'Allemagne déclare une guerre sous-marine sans restriction et que les USA sont neutres, les Alliés gagnent 3 points politiques. Après que les USA sont en guerre, l'Allemagne peut toujours déclarer la guerre sous-marine sans restriction, mais les Alliés gagnent 6 points politiques.

28, 29 Attaque au gaz/bombardement stratégique - lancez immédiatement le dé pour chaque raid de bombardement stratégique qui inflige au moins un point de production de dommages, et pour chaque attaque au gaz. Chacune de ces actions d'entrée ne s'applique que jusqu'à ce qu'un marqueur soit perdu ou gagné par l'un ou l'autre camp (par exemple, si l'Allemagne déclenche cette action pour le gaz, ne faites pas de jet pour les futures attaques au gaz de l'un ou l'autre camp).

30 Engagement du Japon dans le Pacifique - lancez un dé pour chaque port allemand contrôlé en 1914 qui est occupé par le Japon, mais arrêtez de lancer le dé dès que les USA perdent un marqueur.

31 Stationnement dans des ports neutres - Au début de la phase d'entrée des USA, lancez le dé si l'un des camps est actuellement stationné dans un port neutre (même un port américain). La valeur de l'entrée US est de 1 par port utilisé (par exemple, les USA ont 20% de chances de gagner un marqueur si l'Allemagne est stationnée dans 2 ports neutres, ou 10% de chances d'en perdre un si la France est stationnée dans 1 port neutre, ou 10% de chances d'en gagner un si les deux sont vrais). Les croiseurs auxiliaires allemands ne comptent pas pour cette action. Si cette action est déclenchée pour un camp (c'est-à-dire qu'un marqueur d'entrée US serait perdu ou gagné), le camp qui n'a pas déclenché l'action peut prendre un marqueur politique d'un pays neutre dans lequel le camp qui a déclenché l'action est stationné et le déplacer d'un espace vers lui (lancez le dé pour cet effet même après que les USA soient en guerre).

OE1. Le CW s'empare de l'Erin & Agincourt - Le CW peut retirer les deux cuirassés ottomans en construction et les remplacer par l'Erin & l'Agincourt pour le CW. Cette action doit être effectuée avant que les navires soient terminés (c'est-à-dire à tout moment en juillet/août 1914). Si vous faites cela, déplacez l'Empire Ottoman de 2 cases vers les Puissances Centrales sur la carte politique.

OE2. Fuite des Goeben & Breslau - Si le Goeben/Breslau est dans un port ottoman alors que l'Empire ottoman est neutre, le joueur allemand peut le remplacer par l'équivalent ottoman Yavuz/Midili. Si vous faites cela, déplacez l'Empire Ottoman de 2 cases vers les Puissances Centrales sur la carte politique.

C1. Le CW saisit les cuirassés chiliens - Le CW peut retirer du jeu le cuirassé chilien 'Almirante Latorre' et ajouter le cuirassé Canada au *pool* de construction du CW. Si vous faites cela, déplacez le Chili de 2 cases vers les Puissances Centrales sur la carte politique.

13.3 Retour à la base

Les unités en mer peuvent retourner à la base pendant cette phase. Si elles le font, elles seront disponibles pour se déplacer à nouveau lors du prochain tour. Celles qui restent en mer ne pourront que rester dans la zone maritime au tour suivant ou retourner dans un port.

Les unités peuvent retourner à la base pendant le mouvement naval, après avoir abandonné le combat, et pendant cette phase. Le retour des unités à la base s'effectue comme un mouvement naval normal (ou une mission aéronavale), mais en sens inverse.

Chaque unité qui retourne à sa base est limitée par sa capacité de mouvement (réduite par la section de case maritime qu'elle occupe) et par sa portée.

Une unité doit retourner à la base pendant cette phase si elle est :

- une unité (sauf les points de convoi) d'une puissance majeure neutre ; ou
- un TRS ou AMPH ou SCS) avec une cargaison à bord ; ou
- toute unité (sauf les points de convoi) de la section 0.

Toute autre de vos unités peut retourner à la base si vous le souhaitez. Les points de convoi peuvent rester en mer même s'ils sont dans la section 0. S'ils reviennent à la base, ils ne pourront pas convoier de ressources lors de la phase de production de ce tour.

Les deux camps (celui qui a l'initiative en premier) doivent décider quelles unités retournent à la base et lesquelles restent en mer.

Si vous décidez de garder une unité en mer, vous devez immédiatement la déplacer dans la section inférieure suivante de la case maritime (sauf les points de convoi qui restent dans la case 0). Si vous décidez au contraire de retourner une unité à la base, déplacez-la dans la zone de mer à côté de sa section de case maritime pour l'indiquer.

Une fois que les deux camps ont pris ces décisions, les unités retournent à la base (le camp ayant l'initiative en premier). Les unités navales retournant à la base peuvent être interceptées (voir 11.3.5) mais uniquement par des unités restant en mer. Seules les unités interceptées et les unités restant en mer peuvent prendre part à un combat d'interception.

Si vous êtes intercepté, vous devez tenter de combattre à partir de la case '0' (voir 11.3.5).

13.3.1 Avions

Pour retourner un avion en mer à sa base, placez-le dans n'importe quel point d'hex de la zone maritime, puis faites-le voler de là vers n'importe quel hex à portée où il peut être redéployé (n'oubliez pas de

réduire sa portée du coût de mouvement cumulé de la section de case maritime d'où il vient ~ voir 11.2).

13.3.2 Où les unités retournent-elles à leur base ?

Une unité neutre ne peut retourner que dans une base contrôlée par son pays ou par la puissance majeure qui la contrôle. Dans le cas d'une unité neutre de puissance majeure, vous pouvez également la renvoyer dans une base de pays mineur contrôlée par cette puissance majeure.

Sous réserve des engagements de troupes étrangères (voir 19.2), une unité navale d'une puissance majeure active (ou d'un pays mineur aligné sur une puissance majeure active) peut retourner dans toute base contrôlée par une puissance majeure active (ou par un pays mineur aligné sur une puissance majeure active) de son camp. Il est également possible de retourner dans un port neutre (voir 2.4.3).

Une base pour les unités navales est tout port dans lequel l'unité navale peut s'empiler et pour les avions, c'est tout hexagone dans lequel l'avion peut s'empiler (voir 2.3.1). S'il n'y a pas de base où retourner, les unités sont détruites (et les pilotes perdus, voir 16.4.4).

Retournez les unités (mais pas leurs cargaisons) face cachée lorsqu'elles retournent à la base.

13.3.3 Unités restant en mer

Après que toutes les unités sélectionnées soient retournées à leur base, les unités restant en mer sont détruites s'il n'y a pas de base disponible où elles pourraient retourner si nécessaire. Si certaines unités peuvent retourner à la base, le propriétaire de la base décide laquelle.

Une unité n'est pas détruite si elle dispose d'une base disponible vers laquelle elle pourrait retourner, mais qu'elle n'a pas pu y retourner maintenant en raison d'unités non coopérantes occupant actuellement l'hexagone.

13.4 Réorganisation finale

Retournez toutes les unités face cachée face visible (y compris les unités non ravitaillées et celles qui sont restées en mer).

Option 6 : (Réorganisation isolée) En dehors des unités en mer, vous ne pouvez retourner une unité face visible lors de cette phase que si elle peut tracer une ligne de ravitaillement de base (y compris à travers les mers, voir 2.4.2) de n'importe quelle longueur jusqu'à une source de ravitaillement primaire pour cette unité.

Cependant, vous pouvez toujours réorganiser un nombre limité d'unités qui ne peuvent pas tracer une ligne de ravitaillement vers leur pays d'origine (voir 2.4.3).

13.5 Production

La production permet à toutes les puissances majeures (à l'exception du Japon, de la Chine, de l'Italie ou de l'Empire Ottoman non activés) de construire de nouvelles unités et de réparer les unités navales endommagées. La quantité que vous pouvez construire dépend des ressources et des usines que votre puissance majeure contrôle.

Chaque usine qui reçoit une ressource génère un point de production. Vous multipliez ce chiffre par votre multiple de production pour obtenir des points de construction. Les points de construction sont ce que vous dépensez pour acheter de nouvelles unités.

13.5.1 Les ressources

Les ressources sont imprimées sur la carte. Le total des ressources de chaque pays est inscrit sur la table des usines et des ressources.

Vous pouvez utiliser toute ressource que vous contrôlez lors de la phase de production (il n'est pas nécessaire de l'avoir contrôlée au début du tour) si vous êtes capable de la transporter vers une usine utilisable lors de cette phase.

Vous ne pouvez utiliser qu'une seule ressource par usine dans l'hexagone où vous la transportez.

***Exemple** : Vous contrôlez une poche entourée d'hexagones contrôlés par l'ennemi. Dans la poche, vous avez 2 usines et 5 ressources. Vous ne pouvez utiliser que 2 de ces ressources car les 3 autres n'ont pas d'usine vers laquelle elles peuvent être transportées.*

13.5.1.1 Transporter des ressources par voie ferrée

Vous transportez une ressource vers une usine lors de la phase de production en la faisant passer par voie ferrée de son hexagone à une usine utilisable. Elle doit se déplacer le long de lignes de chemin de fer (les routes comptent comme des chemins de fer dans ce but). Elle peut également traverser un côté d'hexagone de détroit d'un hexagone de chemin de fer à un autre. Chaque ressource ne peut pas traverser plus d'un côté d'hex de détroit.

Ce mouvement ne compte pas comme un mouvement ferroviaire et la ressource n'a pas besoin de commencer son mouvement dans une station.

Le mouvement ne peut que passer par

- des hexagones que vous contrôlez ;
- des hexagones dans des pays mineurs neutres ; et
- des hexagones contrôlés par une autre puissance majeure, mais seulement si elle vous y autorise.

Le mouvement de la ressource ne peut entrer ou quitter un hexagone dans la ZdC d'un ennemi que si

une unité terrestre amie se trouve dans l'hexagone. Son mouvement doit s'arrêter lorsqu'elle entre dans la ZdC d'un ennemi. Si la ressource se trouve dans le même hexagone que l'usine de destination, elle peut y être utilisée indépendamment des ZdC ennemies.

13.5.1.2 Transporter des ressources par mer

Si vous ne pouvez pas transporter une ressource par voie ferrée jusqu'à une usine utilisable, vous pouvez peut-être la transporter par voie ferrée jusqu'à un port, puis l'expédier à travers les mers à travers une chaîne de zones maritimes, chacune contenant des points de convoi. Si cette chaîne de zones maritimes s'étend jusqu'à un port, vous pourrez alors acheminer la ressource par rail de ce port à une usine utilisable.

Vous pouvez acheminer une ressource par rail avant et après l'avoir expédiée à travers les mers, mais vous ne pouvez pas l'expédier à travers les mers, l'acheminer par rail, puis l'expédier à nouveau à travers les mers.

Certaines ressources se trouvent dans des hexagones côtiers qui ne sont pas des ports. Vous pouvez ramasser ces ressources directement sur la côte comme si elles se trouvaient dans un port mineur.

Un camp ne peut expédier que 5 ressources par tour dans, et/ou hors de, chaque port mineur. Il n'y a pas de limite pour les ports majeurs.

Les ressources doivent être transportées en nombre entier et vous ne pouvez pas expédier plus de ressources à travers une zone maritime que le nombre de points de convoi que vous avez dans cette zone.

Les restrictions de mouvement naval s'appliquent au transport des ressources. Vous ne pouvez expédier des ressources d'une zone maritime vers une zone maritime adjacente que si l'un de vos SCS aurait pu effectuer le même mouvement lors de la dernière impulsion du tour.

Une chaîne de points de convoi à travers une ou plusieurs zones maritimes ne doit pas nécessairement provenir de la même puissance majeure.

Vous pouvez toujours transporter vos propres ressources et points de construction. Les puissances majeures actives peuvent également transporter des ressources et des points de construction pour, et/ou contribuer à la chaîne de convois de toute autre puissance majeure active du même camp. Les puissances majeures neutres ne peuvent transporter des ressources et des points de construction pour une autre puissance majeure et/ou contribuer à la chaîne de convois de celle-ci que si les règles l'autorisent spécifiquement.

Un nombre quelconque de puissances majeures des deux camps peuvent avoir des points de convoi passant par la même zone maritime.

13.5.1.3 Fouilles et saisies

Vous pouvez empêcher les puissances majeures de l'autre camp avec lesquelles vous n'êtes pas en guerre de transporter des ressources (et des points de construction ~ voir 13.5.4) à travers les mers vers les puissances majeures avec lesquelles vous êtes en guerre. Pour ce faire :

- vous devez avoir un SCS ou un SUB dans la zone maritime pendant la phase de production ;
- la puissance majeure avec laquelle vous n'êtes pas en guerre doit avoir des points de convoi qui transportent des ressources (ou des points de construction) vers une puissance majeure avec laquelle vous êtes en guerre ; et
- il ne doit pas y avoir de SCS contrôlé par une puissance majeure avec laquelle vous êtes en guerre, dans la zone maritime (ou une unité américaine qui peut y être escortée en raison des options d'entrée américaines 11, 20, 29, 38 ou 50 ~ voir 13.2.2).

Vous pouvez alors exécuter une fouille et une saisie si vous le souhaitez. Si vous le faites, ces ressources (ou points de construction) sont perdues. Chaque recherche et saisie que vous exécutez est une action d'entrée US (voir 13.2.3) si elle est menée contre une puissance majeure qui n'est pas en guerre avec les USA. Vous ne faites qu'un seul jet par zone maritime fouillée et saisie, quel que soit le nombre de ressources et de points de construction des puissances majeures saisis dans cette zone maritime.

Notez que cette action est similaire mais distincte de la saisie du commerce américain avec l'Allemagne (action 26 d'entrée US).

13.5.1.4 Points de convoi

Les points de convoi existent dans toutes les dénominations jusqu'à 10 et vous pouvez faire de la monnaie avec eux comme vous le souhaitez.

Vous établissez des lignes de convoi en déplaçant les points de convoi pendant votre tour, comme toute autre unité navale. Leur seule différence est qu'ils peuvent rester en mer même s'ils se trouvent dans la section 0 de la case maritime pendant la phase de retour à la base.

13.5.2 Usines

Chaque hexagone peut contenir jusqu'à 3 usines. Certaines de ces usines seront des usines rouges mais la plupart seront des usines bleues (y compris les usines construites). Le total des usines rouges et bleues de chaque pays est enregistré sur le tableau des usines et des ressources.

Une usine rouge est utilisable si vous la contrôlez lors de la phase de production.

Une usine bleue est utilisable si vous la contrôlez lors de la phase de production et si elle se trouve soit dans

le pays d'origine de votre puissance majeure (actuelle et/ou de 1914), soit dans un pays mineur aligné (non conquis).

Chaque ressource que vous transportez vers une usine utilisable produit 1 point de production. Une seule ressource peut être envoyée vers chaque usine.

13.5.3 Multiples de production et points de construction

Faites le total de vos points de production, puis soustrayez le nombre de points perdus à cause du bombardement stratégique (voir 11.6). Multipliez le total net par votre multiple de production. Le résultat est le nombre de points de construction de votre puissance majeure.

Vous pouvez avoir des points de construction prêtés par d'autres puissances majeures (voir 13.5.4). Vous pouvez également avoir sauvegardé des points de construction des tours précédents (sauvegardez-les sur la carte en utilisant les marqueurs de points de construction sauvegardés). Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 4 points de construction par hexagone contenant une usine utilisable. Les points de construction sauvegardés peuvent être empilés comme des ressources, détruits par bombardement stratégique (chaque coup en détruit 1 après que toutes les usines utilisables dans leur hexagone aient été touchées), ou capturés si des unités ennemies entrent dans leur hexagone.

Chaque puissance majeure a un multiple de production initial. Celui-ci augmente progressivement au cours de la partie. Essentiellement, cela reflète une production industrielle nationale croissante et une part croissante de cette production consacrée à des usages militaires. Les multiples de production sont listés dans le tableau des Multiples de Production.

13.5.3.1 Points de construction bonus

Ajoutez un point de construction à votre total pour chacune de vos unités de la taille d'un corps de puissance majeure (pas de pays mineur) ravitaillée (à l'exception des Partisans, des MIL, des GAR et des TERR) détruite lors de la phase de combat terrestre (voir 11.12) et se trouvant dans, ou attaquant un hexagone dans, son pays d'origine ce tour-ci (à moins qu'elles ne soient démantelées en division). Notez que cela signifie que l'Allemagne et la France peuvent toutes deux obtenir ce bonus pour l'Alsace-Lorraine, car elle est considérée comme faisant partie de leur pays d'origine.

Les deux factions russes sont éligibles pour recevoir ce bonus.

13.5.4 Prêts

Pour prêter, vous devez annoncer combien de points de construction (en nombres entiers) vous donnez pendant la phase de prêt (voir 5.). Vous pouvez prêter des points de construction et les recevoir dans le même tour (mais pas à la même puissance majeure).

Il y a des restrictions sur le nombre de points de construction que les puissances majeures peuvent donner aux autres (voir 5 et 13.2.2).

13.5.4.1 Transport

Pendant la phase de production, vous transportez les points de construction promis depuis les usines qui les ont produits (ou les ports et villes où ils ont été sauvegardés) vers n'importe quelle ville ou grand port du pays d'origine du bénéficiaire (le pays d'origine du Royaume-Uni uniquement dans le cas du Commonwealth). Vous procédez exactement de la même manière que pour le transport de ressources (cf. 13.5.1), sauf que vous pouvez transporter jusqu'à 2 points de construction supplémentaires vers la capitale et 1 vers chaque autre ville et port majeur cumulé, à chaque tour (par exemple, vous pourriez transporter un maximum de 6 points de construction vers Londres à chaque tour ; 2 pour être la capitale, 3 pour les usines et 1 pour le port majeur). Les points de construction promis qui ne peuvent pas être transportés sont perdus.

Les points de convoi que vous utilisez pour transporter des ressources ne peuvent pas être réutilisés pour transporter des points de construction. Ainsi, par exemple, si vous avez 5 points de convoi dans une zone maritime et que vous y transportez 3 ressources, vous ne pourrez transporter que 2 points de construction dans cette zone maritime. De même, les ressources que vous expédiez dans ou hors d'un port mineur limiteront le nombre de points de construction que vous pouvez expédier dans et hors de ce port (voir 13.5.1).

13.5.5 Construction d'unités

13.5.5.1 Réserves de forces

Pour jouer à *Fatal Alliances*, vous devez classer vos unités dans des réserves de forces. La règle de mise en place explique quelles unités vont dans quelle Réserve de Forces (voir 22).

Avant de construire de nouvelles unités (et avant de sélectionner des unités au début de la partie), vous pouvez retirer vos unités des réserves de forces si la date figurant sur leur dos remonte à au moins 4 ans (par exemple, en janvier/février 1915, vous pouviez retirer de vos réserves de forces toutes les unités dont la date est de 1911 ou antérieure). Si la puissance majeure n'est pas neutre, elle peut retirer des unités du *pool* de forces si la date inscrite au dos est antérieure d'au moins 3 ans.

Lorsque vous voulez construire une nouvelle unité, vous pouvez désigner le *pool* de forces dont elle provient,

mais pas l'unité elle-même. Au lieu de cela, vous tirez l'unité au hasard dans le *pool*.

Il y a des ajouts annuels à vos réserves de forces (voir 4.1.1). Certains événements spéciaux peuvent également ajouter des unités à vos réserves. Mais la principale raison pour laquelle vous mettez une unité dans votre réserve de force est qu'elle a été détruite.

13.5.5.2 Unités mises au rebut

Vous n'êtes pas obligé de remettre une unité détruite dans votre réserve de force. Vous pouvez la retirer définitivement du jeu (vous la "mettez au rebut"). Vous avez ce choix chaque fois qu'une de vos unités est détruite. Une fois fait, ce choix est irrévocable - vous ne pourrez pas remettre l'unité en question lorsque vous manquerez d'unités par la suite, alors faites attention. La principale raison de garder des unités de vos réserves est, bien sûr, d'améliorer la qualité moyenne de votre réserve.

Vous ne pouvez pas mettre au rebut des Partisans (voir 13.1), des MIL, ou des TERR (voir 21.5) - ils doivent toujours retourner dans leur réserve de forces lorsqu'ils sont détruits.

13.5.5.3 Acheter des unités

Vous pouvez dépenser vos points de construction pour acheter de nouvelles unités et/ou réparer des unités navales endommagées, et à d'autres fins comme l'achat de points de moral et d'offensive.

Les pays mineurs ne dépensent pas de points de construction. La puissance majeure qui les contrôle utilise leurs ressources et leurs usines à la place.

Votre puissance majeure peut construire de nouvelles unités et de nouveaux marqueurs (et réparer les unités navales endommagées) dont le coût total est inférieur ou égal à son total de points de construction. Les coûts et les tours de toutes les unités et de tous les marqueurs sont indiqués au dos de chaque pion. Si vous n'avez pas assez de points de construction, vous ne pouvez rien construire.

Le coût au dos de chaque avion est à la fois le coût en points de construction et le temps en tours nécessaires pour le construire.

13.5.5.4 Unités navales

Les points de convoi coûtent 1 point de construction par point de convoi. Il faut 4 tours pour les construire.

Toutes les autres unités navales ont deux coûts indiqués sur leur dos. Le premier nombre correspond aux points de construction qu'il faut pour mettre l'unité dans son premier cycle de production [face cachée]. C'est également le coût de réparation de l'unité. Le deuxième chiffre est le coût pour placer l'unité dans son deuxième cycle de production [face visible].

Lorsque vous construisez une unité navale sur son premier cycle, placez-la sur le cercle de production face cachée. Lorsqu'elle arrive en renfort, mettez-la dans le *pool* de construction. L'unité navale a été lancée mais pas encore équipée.

Vous ne pouvez construire une unité sur son deuxième cycle que si elle se trouve dans le *pool* de construction. Vous placez ces unités face visible sur le cercle de production. Vous placez également les unités navales face visible si vous les réparez à partir du *pool* de réparation. Ces unités sont placées sur la carte lorsqu'elles arrivent en renfort (voir 4.2). Toutes les unités navales prennent 2 tours pour être réparées.

13.5.5.5 Quelles unités

Vous devez choisir au hasard toutes les autres unités que vous construisez à partir du *pool* de forces. Vous pouvez désigner le type d'unité que vous voulez construire et le coût que vous voulez payer (par exemple, vous pouvez choisir un SCS à 2 points plutôt qu'un SCS à 1 point parce qu'ils sont dans des réserves distinctes, voir 22.1). Mais à l'intérieur de ces paramètres, le choix est aléatoire.

Lorsque vous construisez une unité à partir du *pool* de réparation ou du *pool* de construction, vous pouvez choisir l'unité exacte que vous voulez.

13.5.5.6 Cercle de production

Lorsque vous construisez une unité, vous devez la placer sur la part du cercle de production d'un tour à venir.

Le nombre de tours à venir sera indiqué au dos du pion dans la plupart des cas (il y aura un petit symbole d'horloge avec le nombre à l'intérieur). Comptez ce nombre de tours à venir et placez l'unité dans cet espace.

Placez les unités navales face cachée si vous les construisez à partir du *pool* de Force. Placez toutes les autres unités face visible (y compris les unités navales que vous construisez à partir des réserves de construction ou de réparation).

Chaque tour du cercle de production est également divisé en 6 secteurs. Si vous le souhaitez, vous pouvez placer les unités que vous construisez sur le secteur égal au temps qu'il faut pour construire l'unité.

13.5.5.7 Enregistrement des constructions

Notez ce que vous construisez sur une feuille de papier.

13.5.5.8 Limites d'accroissement

Au cours d'un tour, votre puissance majeure peut construire (et réparer) autant d'unités d'un type particulier qu'elle a construit (et réparé) au cours du

tour précédent plus 1. C'est une limite d'accroissement. Les types sont : INF (QG, infanterie, milice, garnisons, marines, unités de montagne, ingénieurs, unités territoriales et unités de gaz), CAV (cavalerie), ART (artillerie), ARM (unités blindées et mécanisées, y compris les Stosstruppen), PIL (pilotes), AIR (unités aériennes), SUB (sous-marins), FORTS, tranchées et NAVAL (unités navales de surface).

Chaque 2 points de convoi (ou partie de celui-ci) compte pour une unité navale.

Les unités navales comptent comme étant construites, qu'elles proviennent d'une réserve de forces, du *pool* de réparation ou du *pool* de construction.

Exceptions

Lors du premier tour d'un scénario ou d'une campagne, il n'y a pas de limite d'accroissement.

Les puissances majeures ne sont pas soumises aux limites d'accroissement au tour où une puissance majeure leur déclare la guerre.

13.5.6 Guerre stratégique

Après avoir fini de construire des unités, menez une guerre stratégique en mer. La guerre stratégique vous permet de faire un peu plus de dégâts sur les convois ennemis disséminés dans le monde, en éliminant les traînards et les voiliers solitaires.

Pour chaque zone maritime où vous avez un SUB, un avion ou un SCS en guerre avec des points de convoi dans la zone maritime (pas au port), lancez un dé et consultez la table de bombardement/guerre stratégique.

Pour la guerre stratégique, la colonne est déterminée par le plus petit des deux :

- Le nombre de SCS, de SUBs et d'avions avec des facteurs air-mer en guerre contre des convois ennemis dans la zone maritime ; ou.
- Le nombre de convois ennemis dans la zone maritime.

Ajoutez 2 au jet de dé s'il y a des sous-marins allemands et que l'Allemagne a déclaré une guerre sous-marine sans restriction (Action d'Entrée US 27). Le résultat sur la table est le nombre de points de convois coulés (au choix du défenseur).

Si un camp a lancé une guerre stratégique avec des sous-marins, l'autre camp peut tenter de les endommager ou de les couler. La colonne est déterminée par le plus petit des deux :

- Le nombre de SCS et d'avions avec des facteurs air-mer en guerre contre les sous-marins ennemis ; ou.
- Le nombre de sous-marins ennemis dans la zone maritime.

Ajoutez 1 au jet de dé en 1917, ou 2 au jet de dé pour 1918+. Le résultat sur la table est le nombre de résultats de dommages appliqués aux sous-marins (au choix du propriétaire).

13.5.7 Ajuster le moral

Après la production, appliquez maintenant les ajustements de moral du tour dans l'ordre inverse de l'initiative ; c'est-à-dire que le camp ayant la plus mauvaise initiative ajuste le moral en premier. Voir 14.

13.6 Paix

Au cours de cette phase, vous vérifiez si le statut politique d'un pays ou d'un territoire a changé et les ramifications de ces changements pour ces pays et territoires.

13.6.1 Conquête

La conquête vous permet de changer le contrôle des pays ou territoires avec lesquels vous êtes en guerre. Après avoir conquis un pays ou un territoire, vous le contrôlez.

Un pays mineur ne peut pas conquérir un autre pays ou territoire. Le pays ou le territoire est alors conquis par la puissance majeure qui le contrôle (même si elle n'était pas en guerre contre le pays ou le territoire conquis).

Toutes les conquêtes d'un tour ont lieu simultanément.

13.6.1.1 Territoires

Vous conquérez un territoire si :

- (a) vous contrôlez chaque ville et chaque port de ce territoire,
- (b) vous contrôlez chaque port et ville côtière de chaque zone maritime dans laquelle le territoire a un hexagone côtier, ou
- (c) vous contrôlez chaque hexagone ;

la première éventualité étant retenue.

Si plus d'une puissance majeure du camp conquérant contrôle des hexagones dans un territoire, la puissance majeure ayant la plus grande influence est le conquérant. En utilisant la priorité suivante, celui qui

1. contrôle le plus de ports et de villes,
2. a la valeur de garnison la plus élevée (voir 9.2),
3. a le plus de facteurs de combat terrestres totaux,
4. a occupé en dernier une ville ou un port, ou
5. a occupé en dernier un hexagone

dans le territoire gagne son contrôle.

13.6.1.2 Pays d'origine

Vous conquérez tout autre pays d'origine (mineur et majeur) si vous contrôlez sa capitale plus chaque hexagone d'usine imprimé dans ce pays d'origine. Le conquérant est la puissance majeure qui contrôle la capitale.

13.6.1.3 Effet de la conquête

Retirez du jeu toutes les unités terrestres et aériennes du pays conquis qui se trouvent dans le pays conquis. Retirez du jeu toutes ses unités terrestres et aériennes qui ne sont pas sur la carte. Retirez également les pilotes de ces avions, sur la piste des pilotes disponibles et sur le cercle de production.

Retirez du jeu toutes les unités navales de ses réserves de forces (sauf les points de convoi). Toutes les autres unités restent là où elles sont.

Lancez un dé pour chacune de ses unités navales sur le cercle de production, ou dans le *pool* de construction ou le *pool* de réparation. Sur un '1' ou un '2', elle devient contrôlée par toute puissance majeure que la puissance majeure conquise choisit (y compris elle-même). Sur un '3' à '5', elle est détruite. Sur un '6' ou plus, elle devient contrôlée par n'importe quelle puissance majeure choisie par le conquérant. Si le Commonwealth est choisi pour contrôler l'unité, elle devient une unité britannique.

Toutes les unités du camp conquis dans ce pays qui ne sont pas en guerre avec le conquérant, sont maintenant placées sur le cercle de production pour arriver en renfort dans 2 tours.

Si c'est la première fois que le pays ou le territoire est conquis :

(a) il perd le contrôle de chaque hexagone de son pays ou territoire d'origine ;

(b) chacun de ses hexagones occupés par une unité terrestre ou aérienne, ou dans leurs ZdC non contestées (par toute autre puissance majeure) devient contrôlé par la puissance majeure qui contrôle cette unité ; à moins qu'il ne soit déjà contrôlé par une autre puissance majeure du même camp. Si les unités terrestres et/ou aériennes de plus d'une puissance majeure occupent le même hexagone, alors la puissance majeure ayant le plus de facteurs de combat terrestre dans l'hexagone le contrôlera ; et

(c) tous ses autres hexagones deviennent contrôlés par la puissance majeure conquérante.

Toutes les unités navales se trouvant maintenant dans des hexagones contrôlés par l'autre camp sont traitées comme si elles avaient été débordées (mais pas surprises, voir 11.9.6).

13.6.1.4 Conquête incomplète

Si une puissance majeure ou un pays mineur conquis contrôle encore au moins un pays mineur aligné qui était aligné sur lui avant 1914 (c'est-à-dire qui a ses initiales imprimées après son nom sur la carte), alors cette puissance majeure ou ce pays mineur n'est qu'incomplètement conquis, et continue de se battre avec ses unités restantes.

Chacun de ces pays choisit maintenant un nouveau pays d'origine pour les unités de son pays d'origine conquis. Il peut choisir n'importe quel pays d'origine aligné sur lui avant 1914, ou (s'il s'agit d'un pays mineur), le pays d'origine actuel de la puissance majeure qui le contrôle.

Les pays d'origine des puissances majeures du Commonwealth conquises peuvent choisir un autre pays d'origine des puissances majeures du Commonwealth (par exemple, si l'Australie est conquise, vous pouvez choisir le Canada comme nouveau pays d'origine pour les unités australiennes).

Si le pays d'origine d'une unité est incomplètement conquis et pas encore libéré, retirez-la du jeu si elle est détruite alors qu'elle n'est pas ravitaillée. Lancez immédiatement un dé si une telle unité est détruite pendant le ravitaillement ~ retirez-la du jeu sur un '5' ou moins ; sinon, remettez-la dans les réserves de forces.

Les unités des pays d'origine des puissances majeures incomplètement conquises peuvent toujours être construites avec la production que la puissance majeure conserve (les pays mineurs, conquis ou non, ne construisent jamais leurs propres unités ~ voir 20.5.2).

Les puissances majeures conquises de manière incomplète (seulement le Royaume-Uni dans le cas du Commonwealth) n'ont que la moitié de leur limite d'activité normale (voir 10.2) jusqu'à ce qu'elles soient libérées.

Les pays incomplètement conquis reçoivent toujours des ajouts annuels à leur Réserve de Forces (cf. 4.1.1) comme d'habitude.

13.6.1.5 Conquête complète

Lorsqu'une puissance majeure ou un pays mineur ne contrôle plus son propre pays ou un pays d'origine aligné avant 1914, il a été complètement conquis.

Un pays complètement conquis est en paix avec tous ceux avec qui il était en guerre. Retirez du jeu ses unités navales dans les réserves de forces, ainsi que toutes ses unités terrestres et aériennes. Il ne reçoit plus d'ajouts annuels à ses réserves de forces (voir 4.1.1).

Les unités navales d'un pays complètement conquis sur le cercle de production et dans les réserves de construction, de transfert, de réserve et de réparation deviennent contrôlés par celui qui a conquis son dernier pays d'origine.

Toutes les unités navales d'un pays mineur entièrement conquis présentes sur la carte deviennent des unités de la puissance majeure qui lui est alignée (le Royaume-Uni dans le cas du Commonwealth).

Toutes les unités navales sur la carte d'une puissance majeure complètement conquise deviennent contrôlées par une puissance majeure active de son camp (au choix de la puissance majeure conquise). Si aucune, elles sont retirées du jeu.

Chaque hexagone qu'elle contrôle dans un territoire ou un pays d'origine contrôlé par un autre pays repasse sous le contrôle de cet autre pays.

Modifiez le contrôle du dernier pays d'origine conquis selon les règles des effets de la conquête.

Chaque pays d'origine restant qu'il contrôle devient contrôlé par la puissance majeure qui contrôle la capitale de ce pays d'origine. S'il n'y en a pas, et pour chaque territoire restant qu'il contrôle, le contrôle est déterminé par la puissance majeure ayant la plus grande influence dans ce pays ou territoire (en utilisant le même ordre pour décider du contrôle que 13.6.1 Territoires ci-dessus). Si le pays ou territoire d'origine est maintenant contrôlé par une autre puissance majeure du même camp que la puissance majeure complètement conquise, le statut du territoire ou du pays d'origine reste inchangé (aligné reste aligné, conquis reste conquis). Sinon, le statut du territoire ou du pays d'origine est inversé (conquis devient aligné et aligné devient conquis).

Si personne n'a d'influence sur le pays ou le territoire d'origine, il devient neutre. Chaque territoire neutre peut ensuite faire l'objet d'une déclaration de guerre comme s'il s'agissait d'un pays mineur.

Toutes les unités navales qui se trouvent maintenant dans des hexagones neutres ou sous contrôle ennemi sont traitées comme si elles avaient été débordées (mais pas surprises, voir 11.9.6).

13.6.1.6 Re-conquête

Un territoire conquis est reconquis de la même manière qu'il l'a été, à condition que la puissance majeure remplissant les conditions de conquête soit dans le camp opposé à celui qui l'a conquis.

Un pays natal conquis est reconquis si la puissance majeure qui contrôle sa capitale est dans l'autre camp de la puissance majeure qui l'a conquis. Vous ne pouvez pas être reconquis au cours du même tour où vous avez été conquis.

Les pays et territoires peuvent être conquis et reconquis un nombre illimité de fois au cours de la partie.

Si vous remplissez les conditions de reconquête, vous pouvez être en mesure de le libérer à la place (voir 13.6.3).

13.6.2 Paix mutuelle et neutralité

Deux puissances majeures en guerre peuvent convenir de faire la paix à des conditions mutuellement acceptables (sauf pour le transfert d'unités). Un pacte de neutralité est alors mis en place entre les parties.

Les joueurs peuvent également convenir de conclure une paix entre une puissance majeure et un pays mineur. Dans ce cas, ils reviennent à leurs frontières d'avant-guerre.

Si une paix est conclue, retirez toutes les forces qui se trouvent actuellement dans les hexagones de l'autre partie. Mettez-les sur le cercle de production pour qu'elles arrivent en renfort dans 2 tours.

Si un pays mineur fait la paix et n'est plus en guerre avec qui que ce soit, retirez toutes ses unités du jeu jusqu'à ce qu'il soit à nouveau en guerre, lorsque toutes ses unités sont à nouveau mises en place normalement (voir 20.5.1), à l'exception de ses unités navales détruites (le cas échéant) qui restent détruites (c'est-à-dire dans les réserves de forces).

13.6.3 Libération

Au lieu d'être reconquis (voir 13.6.1), les pays et territoires d'origine conquis peuvent être libérés à condition que la puissance majeure qui les reconquiert soit dans l'autre camp de celle qui les a conquis en premier.

Vous pouvez libérer un pays qui existait en 1914 et qui a été conquis par l'autre camp (même reconquis et non libéré), si vous contrôlez maintenant sa capitale. Vous pouvez libérer un pays d'origine potentiel qui n'existait pas au début de la partie si vous contrôlez n'importe quelle ville de son pays d'origine potentiel (traitez-le comme s'il s'était libéré lui-même, sauf que vous rendez immédiatement tous les hexagones potentiels que vous contrôlez au nouveau pays, voir 13.6.3.2 & 20.3). Les pays et les pays potentiels peuvent aussi parfois se libérer eux-mêmes (voir 20.3).

Vous pouvez choisir de ne pas libérer un pays ou un territoire qui pourrait être libéré. Si vous faites cela, il subit les effets des Partisans (voir 13.1) comme s'il était marqué en rouge sur la table des Partisans, jusqu'à ce qu'il soit libéré.

Un pays complètement conquis revient dans le jeu lorsque son pays d'origine est libéré (n'importe lequel de ses 6 pays d'origine dans le cas du Commonwealth). Il est en guerre avec toutes les puissances majeures avec lesquelles son libérateur est en guerre.

13.6.3.1 Effets de la libération

Toutes les unités du pays libéré qui ne sont pas actuellement en jeu retournent dans ses réserves de forces. Les unités des mineurs libérés rejoignent les forces de la puissance majeure qui les a libérés.

Un pays ou territoire libéré reprend le contrôle de tous les hexagones qu'il contrôlait au début de la partie en 1914 et qui sont maintenant contrôlés par la puissance majeure libératrice. Les autres puissances majeures de son camp peuvent également rendre tous les hexagones qu'elles contrôlent. Toutes les puissances majeures qui restituent tous ces hexagones à une puissance majeure libérée peuvent coopérer avec elle pour le reste de la partie. Toutes celles qui ne le font pas ne peuvent jamais coopérer avec la puissance majeure libérée, même si elles rendent les hexagones lors d'un tour ultérieur. Contrairement à la conquête, aucun autre hexagone ne change de contrôle.

Les unités qui se trouvent maintenant dans des hexagones où elles ne peuvent pas s'empiler sont immédiatement placées sur le cercle de production pour arriver en renfort dans 2 tours. **Retirez tous les Partisans du mineur libéré.**

Si vous libérez le pays d'origine d'un pays conquis, il redevient le pays d'origine de ses unités, remplaçant tout autre pays d'origine.

Les pays et territoires mineurs libérés sont alignés, et peuvent coopérer, avec la puissance majeure libératrice.

13.6.3.2 Restitution

Vous pouvez rendre un hexagone ou un pays mineur que vous contrôlez à la puissance majeure qui le contrôlait en 1914 (ou s'il pourrait potentiellement faire partie de ce pays comme indiqué sur la carte) pendant n'importe quelle phase de libération.

Vous pouvez également rendre le contrôle d'un hexagone de pays mineur (ou d'un hexagone qu'il pourrait potentiellement contrôler comme indiqué sur la carte) à ce pays mineur. Vous ne pouvez rendre des hexagones ou des pays mineurs qu'à un pays qui est de votre camp et qui n'est pas encore complètement conquis.

13.6.4 Reddition

Au cours d'une phase de paix, vous pouvez proposer la reddition du pays d'origine de votre puissance majeure si l'un de ses hexagones est contrôlé par l'ennemi et si vous n'avez aucune unité terrestre en ravitaillement à l'intérieur du pays d'origine.

La reddition d'un pays d'origine est traitée de la même façon que la conquête (voir 13.6.1) à tous égards.

13.6.5 Retrait des réserves et de la milice

Lorsque vous êtes en paix avec toutes les puissances majeures (c'est-à-dire que vous êtes à nouveau neutre), déplacez toutes vos unités de réserve et de milice qui se trouvent sur la carte ou dans le cercle de production vers le *pool*. Retirez du jeu toutes les unités de réserve et de milice de vos réserves de forces.

Si vous entrez à nouveau en guerre, les unités de réserve et de milice éligibles peuvent être à nouveau appelées (voir 9.7).

13.7 Vérification de la victoire

Croyez-le ou non, le tour actuel est terminé et vous êtes prêt à passer au tour suivant. Les tours se poursuivent jusqu'à la fin de la partie.

A la fin de la partie, vous déterminez qui a gagné en comptant les objectifs (villes en caractères rouges) que chaque puissance majeure contrôle.

13.7.1.1 Victoire automatique

Cependant, lors de cette phase de chaque tour, vérifiez si vous avez remporté une victoire automatique. Votre camp peut remporter une victoire automatique si les puissances majeures de votre camp contrôlent toutes les villes suivantes :

Berlin, Vienne, Istanbul, Londres, Moscou, Paris et Rome.

De plus, les Alliés remportent une victoire automatique immédiatement si le moral allemand tombe à zéro.

Si personne ne remporte de victoire automatique, vous continuez à jouer.

Remettez le marqueur d'impulsion dans la première case de la piste des impulsions et avancez le marqueur de tour de jeu d'un tour (en modifiant le marqueur d'année si nécessaire).

13.7.1.2 Victoire finale

Les villes et ports objectifs sur la carte représentent les principaux centres stratégiques, culturels et politiques du monde. Les objectifs ont leur nom imprimé en rouge sur la carte.

A la fin de la partie, on additionne les objectifs contrôlés par les Puissances Centrales.

Si les Puissances Centrales contrôlent au moins **16 objectifs** à la fin de la partie (**19** si l'Italie a rejoint les Puissances Centrales), c'est une victoire des Puissances Centrales. Sinon, c'est une victoire des Alliés. N'incluez pas les objectifs contrôlés par un pays des Puissances Centrales qui s'est rendu conditionnellement à un moment quelconque de la partie, mais les objectifs japonais et russes rouges comptent pour les Puissances Centrales à la moitié de leur valeur (voir 15).

13.7.1.3 Actions politiques

Maintenant, chaque camp résout les actions politiques. Voir 15.2.

14 Moral

Le moral est une mesure de la volonté civile et militaire de se battre. Au début de la partie, vous fixez le moral de chaque puissance majeure sur l'échelle de moral. Tout au long de la partie, vous l'ajusterez en fonction des événements relatifs au moral (voir le tableau du moral).

Tous les ajustements de moral sont mis en œuvre lors de la phase de moral qui suit immédiatement la production (notez que l'effet de moral pour la "mort" du même as peut se produire plusieurs fois au cours de la partie, parce que les as représentent des unités d'élite plus que des personnes spécifiques). Notez qu'il est plus facile d'implémenter les effets du moral (et des points de construction bonus) en comptabilisant les pertes pendant le tour (par exemple, en plaçant les unités détruites dans un pays neutre pour qu'elles soient comptabilisées à la fin du tour).

14.1 Gagner et perdre du moral

Gagner et perdre du moral fonctionne comme un jet de dé pour les marqueurs d'entrée US, sauf que pendant la phase de moral, vous additionnez tous les modificateurs de moral positifs et négatifs avant de lancer le dé.

Par exemple, si vous avez perdu 35 points de construction d'unités (-35 moral), et que l'autre camp contrôle deux de vos villes d'origine (-1 moral chacune), et a 3 Partisans dans les hexagones que vous contrôlez (-1 moral chacun), cela équivaldrait à une perte de $35 + 2 + 3 = 40 = 4$ niveaux de moral. Si pendant la production de ce tour, vous avez dépensé 12 points de construction sur le front intérieur ($12 \times 2 = +24$ de moral), votre ajustement total de moral serait de $+24 - 40 = -16$. Ainsi, lors de cette phase de moral, vous perdrez un niveau de moral, et un second si vous obtenez un '6' ou moins sur un dé.

Vous ne pouvez jamais dépenser plus de 40 % de la production de chaque tour (après les prêts et les bonus, mais avant les points de construction économisés) pour acheter du moral, et vous ne pouvez jamais l'augmenter au-dessus du niveau de départ de 1914 indiqué sur le tableau de moral, ni l'augmenter de plus d'un niveau à chaque tour.

Vous gagnez et perdez du moral pour les événements indiqués dans les tableaux de **Fatal Alliances**. Seul le coût du premier cycle des pertes d'unités navales compte, mais les convois détruits comptent pour leur pleine valeur. Vous ne perdez le moral pour le contrôle ennemi des ressources, des mineurs et des villes du pays d'origine que si vous les contrôliez au début de la guerre (par exemple, si vous devenez neutre puis redevenez actif, vous ne comptez que les villes occupées depuis le début de la guerre actuelle). Notez que cela signifie que Belgrade et Tirana comptent toutes deux dans le moral des Russes si elles sont perdues, car la Russie a rejoint la guerre après l'alignement de la Serbie. Les capitales des pays

mineurs comptent toujours pour la perte de moral si elles sont libérées par l'autre camp.

Notez que les unités de pays mineurs détruites que vous contrôlez comptent pour une perte de moral si elles ont été détruites au combat (pas si elles ont été retirées en raison d'une conquête). Si vous décomposez un corps en une division pendant le combat, le corps complet compte toujours pour la perte de moral. Notez également que les unités terrestres britanniques (pas toutes les CW) comptent pour un coût de +1 pour les pertes de moral, et les unités terrestres américaines comptent pour le double de leur coût.

Si un pays devient neutre ou indépendant (par exemple, l'Afrique du Sud - voir ci-dessous), il ne compte plus pour les pertes de moral. Les effets sur le moral ne sont pas cumulatifs dans un même hexagone. Par exemple, si un hexagone contient une capitale et une ressource, la perte de moral ne concerne que la valeur la plus élevée (5 pour la capitale), et non la ville, la ressource et la capitale. Notez que la Russie et l'Autriche-Hongrie ont chacune 2 'capitales' dans ce but, et peuvent perdre du moral pour le contrôle ennemi de chacune d'elles (jusqu'à 10 au total).

Lassitude de la guerre : A partir de 1915, toutes les puissances majeures actives subissent une perte de moral supplémentaire à chaque tour, selon le tableau suivant (*augmentez de +0.1 si les 14 points de Woodrow Wilson ont été joués ; voir 15.4).

	1915	1916	1917	1918	1919
Russie	0,1	0,3*	0,4*	0,4*	0,4*
AH, OE, Italie	0,1	0,2*	0,3*	0,3*	0,4*
USA	-	-	0,1	0,2	0,3
Tous les autres	-	0,1*	0,2*	0,3*	0,4*

Option 7 : (Réserves du front intérieur) Lorsque vous appelez des réserves, vous pouvez choisir de ne pas en appeler certaines, les laissant dans le *pool*. Pendant la phase de renforts, vous pouvez également choisir de prendre n'importe quelle unité terrestre de la taille d'un corps de votre puissance majeure (même celles qui ne sont pas marquées comme réserves) située dans une ville de votre pays (pas dans une ZcC ennemie) et l'ajouter à votre réserve, ou déployer des unités terrestres déjà situées dans votre réserve en tant que renforts. Pendant la phase de moral, pour chaque 2 unités terrestres de la taille d'un corps situées dans votre réserve, gagnez 1/10ème de niveau de moral (0.1).

14.2 Effets du moral

Avoir un niveau de moral de '10' ou moins a des effets négatifs sur votre puissance majeure (voir le tableau

moral et politique). Seul le pire de chaque type d'effet s'applique. Par exemple, un niveau de moral de '6' donne un total de +2 aux jets de Partisans qui vous affecteraient, et non $+1 + (+2) = +3$. En plus d'autres effets, si votre puissance majeure atteint un moral de '0', elle entre immédiatement en révolution (voir 14.3).

Certains des effets sur le moral indiqués dans le tableau moral et politique sont évidents. Pour les autres :

Refuser une attaque/mouvement naval : lancez un dé avant chaque attaque terrestre (après que les attaques aient été déclarées mais avant qu'un soutien ne soit alloué ; ne lancez pas le dé pour les attaques uniquement contre les Partisans), et chaque mouvement naval sans retour à la base dans une zone maritime, à moins que les unités en mouvement aient au moins le double des facteurs navals de surface des facteurs navals de surface ennemis actuellement situés dans la zone maritime dans laquelle elles tentent de se déplacer. Si vous obtenez le nombre indiqué ou moins, annulez l'attaque terrestre ou le mouvement naval (il compte toujours dans les limites d'activités ; une unité navale qui refuse de se déplacer reste face visible mais ne peut pas tenter de se déplacer à nouveau lors de cette impulsion). Notez que cela signifie, par exemple, qu'une unité navale ayant l'intention de déplacer 2 zones maritimes peut être obligée de rester dans la première (s'il y a des unités navales ennemies dans la seconde). Pour les attaques terrestres, toutes les unités coopérantes qui attaquent également peuvent choisir d'annuler l'attaque si elles le souhaitent, ou de l'effectuer avec le nouveau rapport. Pour les invasions, ramenez les unités d'invasion à leur(s) transport(s).

Se rendre avant le combat : effectuez un jet pour chaque unité en défense que vous contrôlez immédiatement avant le jet de combat terrestre. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre indiqué, retirez cette unité avant le combat. S'il n'y a plus d'unités dans l'hexagone, traitez-le comme un résultat de combat $*/2S$. Les unités qui se rendent ne comptent pas comme des pertes pour le moral, mais peuvent compter pour des points de construction bonus si elles sont détruites dans leur pays d'origine.

Si le moral du CW passe à '7' ou moins, l'Afrique du Sud déclare son indépendance et fait la paix (à moins qu'elle n'ait déjà été conquise). Retirez toutes ses unités du jeu, et ajoutez son marqueur de drapeau dans la case +3 Puissances Centrales du Tableau politique. Placez toutes les autres unités situées en Afrique du Sud sur le cercle de production pour qu'elles arrivent dans 2 tours. Traitez l'Afrique du Sud comme n'importe quel autre pays mineur indépendant à partir de maintenant (mettez en place des unités si la guerre est déclarée, etc.).

Si le moral du CW passe à '5' ou moins, l'Inde déclare son indépendance et entre en paix (sauf si elle a déjà été conquise), et se divise en Inde et Pakistan (même si le Pakistan est déjà indépendant). Retirez du jeu toutes les unités indiennes (et pakistanaïses si elles sont en jeu), et ajoutez son marqueur de drapeau dans la case

+1 Puissances Centrales du Tableau politique. Ajoutez le drapeau pakistanais dans la case +3 Alliés du Tableau Politique. Placez toutes les autres unités situées dans l'une ou l'autre sur le cercle de production pour qu'elles arrivent dans 2 tours. Traitez l'Inde et le Pakistan comme des pays mineurs indépendants à partir de maintenant.

14.3 Reddition conditionnelle et révolution

Si le moral atteint 0, la puissance majeure offre immédiatement une reddition conditionnelle à toutes les puissances de l'autre camp. Exception : si une reddition conditionnelle russe ou austro-hongroise est acceptée, la Russie entre en guerre civile (voir 14.4), et l'Autriche-Hongrie éclate (voir 14.5). Si la reddition n'est pas acceptée, la puissance qui se rend combat jusqu'à ce qu'elle soit conquise, et ne subit plus jamais d'effets sur son moral (elle cesse de suivre son moral). Si une reddition conditionnelle est acceptée, le moral reste à zéro, mais les pays neutres ne perdent pas de moral pour autant, et leur moral peut être relevé tant que le pays est en paix.

Si l'autre camp accepte l'offre de reddition, le pays qui se rend passe immédiatement à la paix avec un pacte de neutralité en place.

Les hexagones de pays d'origine contrôlés par l'un ou l'autre camp sont rendus. Les hexagones de pays d'origine qui pourraient être contrôlés par l'un ou l'autre camp (par exemple, l'Alsace-Lorraine) sont cédés par la puissance qui se rend au vainqueur.

La puissance qui se rend restitue le contrôle de tout territoire qu'elle contrôle et qui était contrôlé par l'autre camp au début de la guerre. Tout pays conquis qu'elle contrôle est remis dans son statut d'avant-guerre (neutre, contrôlé par son contrôleur initial, etc.), même si cela signifie qu'il est conquis dans le processus. Tous les autres pays et territoires conservent leur statut actuel. De plus, vous pouvez maintenant exiger des concessions d'une puissance qui s'est rendue à vous (voir 15.2).

La puissance qui se rend devient neutre. Remettez toutes ses unités 'Res' et MIL dans le *pool* (elles peuvent être rappelées si le pays revient dans la guerre). Toutes les unités présentes sur le territoire de la puissance qui se rend, autres que celles de la puissance qui se rend, et toutes les unités de la puissance qui se rend en dehors de son territoire sont placées sur le cercle de production pour arriver en renfort dans 2 tours.

14.4 La guerre civile russe

Il y a deux camps dans la guerre civile russe : les Rouges (contrôlés par l'Allemagne), et les Blancs (contrôlés par le joueur russe et faisant toujours partie des Alliés et en guerre contre les Puissances Centrales).

Les Blancs conservent leur statut actuel de "Russie", en guerre contre tous les pays où ils étaient avant la révolution. Les Rouges sont contrôlés par l'Allemagne et sont en guerre avec tous les pays avec lesquels l'Allemagne est en guerre. Aucune des factions russes ne coopère avec les puissances majeures, mais chaque camp peut prêter des ressources et des points de construction à sa faction. Aucun des camps ne gagne de Points Politiques pour son camp. Les deux camps utilisent les multiples de production russes (y compris les bonus du pays d'origine) et l'ensemble des limites d'activité. Aucun des deux camps ne suit le moral, bien que leurs unités puissent faire défection vers l'autre camp (voir ci-dessous).

Si l'OE est en guerre avec la Russie, celle-ci cède l'Arménie occidentale. La Finlande devient neutre, y compris les hexagones Viipuri "S" et "T" (retirez toutes les unités finlandaises). Si la Finlande a été libérée par l'Allemagne lors d'un tour précédent, la Finlande fournit 1 ressource à l'Allemagne à partir de maintenant par accord commercial. Retirez toutes les unités en Finlande et placez-les sur le Cercle de Production pour qu'elles arrivent dans 2 tours.

La Russie cède les Etats baltes et toutes les régions potentiellement polonaises à l'Allemagne, et rend également tout territoire sous contrôle russe dans un pays d'origine des Puissances Centrales ou un mineur non conquis aligné sur les Puissances Centrales. La Bessarabie devient une partie de la Roumanie, même si la Roumanie est neutre ou a déjà été conquise (si elle est neutre, retirez toutes les unités qui s'y trouvent et placez-les sur le Cercle de Production pour qu'elles arrivent dans 2 tours). Pour tous les autres mineurs contrôlés par les Russes ou les hexagones de mineurs en dehors du territoire russe de 1914, choisissez une nouvelle puissance majeure contrôlante du camp allié.

Tant que la Russie rouge existe, l'Allemagne et l'Autriche-Hongrie doivent chacune maintenir une garnison sur la frontière commune avec la Russie (voir 9.2). L'Allemagne doit maintenir une valeur de garnison de 20, et l'Autriche-Hongrie doit maintenir une valeur de garnison de 15 (la garnison AH ne s'applique plus si l'Autriche-Hongrie éclate). Pour chaque point de garnison manquant par rapport à cette valeur, l'Allemagne ou l'Autriche-Hongrie perdent 1/10ème de niveau de moral à chaque phase de moral. De plus, pour chaque tranche de 5 points de garnison au-dessus de cette valeur, l'Allemagne et l'Autriche-Hongrie peuvent choisir de prendre un point de construction ou une ressource de la Russie rouge, à condition que ceux-ci puissent être transportés sans être interrompus par des villes, ressources ou ZdC d'unités sous contrôle blanc.

Retirez les unités des Puissances Centrales de Russie et placez-les n'importe où sur la frontière commune avec la Russie (emplacement au choix du propriétaire ; ou sur le Cercle de Production pour arriver dans 2 tours pour celles qui ne peuvent pas être placées). Les unités des Puissances Centrales ne peuvent pas entrer ou attaquer en territoire russe pendant la guerre civile

(exception : absorber Minsk ou l'Ukraine, 15.2). Toutes les unités alliées en Russie restent, et leurs hexagones (si ville ou ressource) passent sous contrôle blanc.

Les unités alliées et russes blanches peuvent attaquer hors de la Russie et la quitter pour combattre les Puissances Centrales, mais les hexagones dans le pays d'origine potentiel des Russes (Pologne de l'Est, Etats Baltes) ne sont pas réincorporés à la Russie.

Retirez toutes les unités navales russes du jeu. Retirez toutes les autres unités russes de la carte et du Cercle de Production et faites un jet de dé pour elles, une par une (affectez tous les pilotes disponibles aux avions non pilotés et détruisez tous les pilotes ou avions en excès). Sur un 1-6, l'unité rejoint les Blancs. Sur un 7-10, elle rejoint les Rouges. Faites pivoter les unités russes rouges de 180 degrés (afin que leur texte soit à l'envers sur la carte) pour indiquer leur statut. Lancez également le dé pour les unités du *pool* de forces - elles seront disponibles à la construction pour leur faction. Ajoutez le QG 'Tukachevsky' au Cercle de Production pour qu'il arrive en tant que renfort rouge au prochain tour, et 'Ivanov' pour qu'il arrive en tant que renfort blanc au prochain tour. Retirez 'Tsar Nicolas' du jeu.

Maintenant, lancez le dé pour le contrôle des hexagones de ville et de ressources, un par un. Sur un 1-5, il est contrôlé par les Blancs. Sur un 6-10, il est contrôlé par les Rouges. Pendant la guerre civile, vous n'avez besoin de marquer que le contrôle des villes et des ressources. Tous les autres hexagones peuvent être utilisés par l'un ou l'autre camp pour tracer le ravitaillement et le mouvement ferroviaire, bien qu'une ZdC de l'autre faction puisse toujours en bloquer l'accès.

Placez maintenant les unités. Chaque camp place une unité à la fois dans une ville ou sur une ressource qu'il contrôle (placement alterné, les Blancs plaçant en premier).

Avant un combat terrestre impliquant des unités des deux camps, vérifiez que chaque unité en attaque et en défense ne fait pas défection vers l'autre camp (ne vérifiez pas les unités de pays mineurs et les Partisans). Les unités rouges passent aux Blancs sur un jet de 1 ; les unités blanches passent aux Rouges sur un jet de 1-2 (exception : Ivanov & Tukachevsky ne passent jamais). Notez que les unités rouges peuvent faire défection lors de combats avec d'autres puissances alliées et que les unités blanches peuvent faire défection lors de combats avec des unités des Puissances Centrales, mais celles-ci rejoignent toujours la faction russe adverse. Les unités qui font défection sont placées sur le cercle de production comme un renfort qui arrivera au tour suivant pour l'autre camp. Les unités détruites au combat restent sous le contrôle de leur faction et retournent dans leur réserve de forces.

Tous les pays mineurs existants ou nouvellement créés qui incluent des hexagones dans le pays d'origine des Russes sont contrôlés par les Rouges et alignés sur eux. Les Rouges peuvent créer de nouveaux pays mineurs à

partir du territoire d'origine russe (par exemple, l'Ukraine), mais pas les Blancs. Les Blancs peuvent entrer dans ces pays pour les attaquer et prendre le contrôle de leurs hexagones, qui comptent toujours comme pays d'origine s'ils sont sous contrôle russe.

Tous les Partisans dans le pays d'origine russe sont contrôlés par les Rouges et coopèrent avec eux. Après chaque phase de Partisans, les Rouges peuvent mettre en place un Partisan gratuit choisi au hasard en Russie européenne, et un autre sur la carte du monde (en dehors d'une ZOC blanche ou alliée). Ceci s'ajoute au jet normal de Partisans.

La guerre civile se termine lorsqu'un camp contrôle toutes les usines imprimées du pays d'origine de Russie, sauf deux (y compris l'Ukraine, même si celle-ci est indépendante). Toutes les unités russes restantes du camp perdant passent dans le camp gagnant, bien que les mineurs restent indépendants.

Si les Blancs gagnent la guerre civile, ils reprennent leur combat contre les Puissances Centrales (et peuvent entrer à nouveau en guerre civile ; moral de départ d'après-guerre = '7'). Les mineurs contrôlés par les Rouges restent en guerre contre les Blancs, et doivent être transférés à une nouvelle puissance majeure des Puissances Centrales.

Si les Rouges gagnent la guerre civile, ils deviennent neutres, ainsi que tous les mineurs contrôlés, pour le reste de la partie. Placez toutes les unités alliées en territoire russe pour qu'elles arrivent sur le cercle de production dans 2 tours. De plus, une Russie rouge victorieuse envoie 3 ressources à l'Allemagne, et 1 à l'Autriche-Hongrie.

14.5 Eclatement de l'Autriche-Hongrie

Si l'Autriche-Hongrie se rend, elle se disloque et l'Allemagne prend le contrôle de tous les hexagones qui étaient sous contrôle austro-hongrois. Si l'Italie est un pays allié, l'Autriche-Hongrie cède Trieste et le Tyrol du Sud à l'Italie. L'Italie rend tous les autres hexagones de Puissance Centrale, revient à la neutralité avec un seul marqueur de drapeau à +5 Puissances Centrales, et peut être influencée à partir de maintenant par les deux camps (traitez cela de la même façon que si l'Italie s'était rendu, voir 15.3.5). La Tchécoslovaquie devient un nouveau pays mineur composée de la Bohême et de la Slovaquie (tous les hexagones qui étaient contrôlés par l'AH sont conquis par les Allemands ; si une ville est contrôlée par les Alliés, elle peut être immédiatement libérée au profit de toute puissance alliée active). Doublez la valeur de Partisans de toutes les régions tchèques et polonaises potentielles (avant toute autre modification ; même les régions contrôlées par les Alliés). Toutes les régions mineures qui étaient alliées à l'Autriche-Hongrie ou conquises par elle passent sous contrôle allemand.

Retirer du jeu toutes les unités navales austro-hongroises. Lancez un dé pour chaque unité terrestre et aérienne autrichienne et hongroise. Sur un jet de 1-4,

elle passe sous contrôle allemand (l'Allemagne peut choisir de la détruire immédiatement sans coût moral). Sur un jet de 5+, elle est retirée du jeu. Les unités transférées sont traitées comme des unités allemandes à tous égards, sauf qu'elles peuvent également arriver en renfort dans des villes sous contrôle allemand dans leur pays d'origine, et les traitent comme des sources de ravitaillement primaires. L'Autriche et la Hongrie ne peuvent jamais être libérées et n'ont pas de Partisans contre l'Allemagne. Le contrôle des hexagones austro-hongrois (villes, ressources, etc.) n'a aucun impact sur le moral. Toutes les villes autrichiennes et hongroises sous contrôle allemand sont des sources de ravitaillement secondaires pour les unités allemandes.

15 Politique

Pendant la phase de politique à la toute fin de chaque tour, vous effectuez des actions politiques. Les actions politiques sont basées sur le camp, et non sur la puissance majeure. C'est-à-dire que les Puissances Centrales et les Alliés ont chacun une seule réserve de points politiques et mènent chacun des actions politiques pour l'ensemble de leur camp. Au début de la phase politique, chaque camp gagne 2d10 points politiques (valeur de deux dés) à ajouter au total. Après l'entrée en guerre des USA, les Puissances Centrales ne gagnent plus que 1d10 points politiques. Vous pouvez économiser des points politiques (sans limitation), et les gagner pour des actions en jeu (voir les tableaux). Notez que la "prise" d'un objectif, d'une ville, d'un port ou d'une ressource signifie qu'il doit avoir été contrôlé par l'ennemi (vous ne gagnez pas de points pour l'alignement ou l'activation d'un pays, mais vous en gagnerez pour le changement de contrôle d'un hexagone par conquête ou reddition, même si vous n'êtes pas entré dans l'hexagone). Seul le plus élevé de ces points dans un hexagone compte (vous ne gagnez pas 2 points pour une ville avec un port). Il n'y a pas de limite au nombre de fois où des points politiques peuvent être gagnés pour un hexagone lorsqu'il passe sous le contrôle de chaque camp. La puissance majeure active ayant le plus de production ce tour-ci (avant les prêts et les bonus) décide de la manière de dépenser les points politiques pour son camp (voir ci-dessous).

15.1 Mineurs et influence

Tout au long du jeu, vous pouvez influencer les pays mineurs (ainsi que l'Italie, le Japon et l'Empire ottoman), afin qu'ils vous fournissent des avantages ou même qu'ils rejoignent votre camp. La plupart des pays mineurs dans le monde ont des marqueurs de drapeau qui sont utilisés pour suivre leur position envers les Puissances Centrales et les Alliés sur le Tableau Moral et Politique. Au début de la partie, ces drapeaux sont placés là où ils sont imprimés sur le tableau. Les mineurs avec un marqueur de drapeau mais sans drapeau imprimé sur la carte politique sont tous placés à +1 envers les Alliés. Les mineurs sans marqueur de

drapeau ne peuvent pas rejoindre la guerre, sauf si quelqu'un leur déclare la guerre.

Pour influencer les mineurs, décidez secrètement et notez combien de tentatives de 'changement' vous voulez acheter pour chaque pays mineur. Vous comparerez ensuite ce chiffre au nombre de tentatives de déplacement que l'autre camp a achetées pendant ce tour. Une tentative de déplacement pour un pays mineur au cours d'un tour coûte 2 points politiques. Deux tentatives de déplacement pour le même pays mineur coûtent $2 + 3 = 5$, trois tentatives de déplacement coûtent $2 + 3 + 4 = 9$, quatre tentatives de déplacement coûtent 14, et ainsi de suite.

Les deux camps révèlent simultanément le nombre de tentatives de déplacement qu'ils tentent d'acheter pour chaque mineur. Ensuite, chaque camp lance un dé et consulte le Tableau Politique pour déterminer les pays dans lesquels il gagne un bonus de 3 tentatives de déplacement gratuites pour ce tour. Ajoutez-les aux tentatives de déplacement achetées. Pour chaque pays listé qui ne peut pas être influencé (par exemple, il est conquis, n'est pas indépendant, ou est déjà en guerre) gagnez 1 point politique à dépenser plus tard.

Seul le camp ayant le plus grand nombre de tentatives de déplacement (achetées + bonus) effectuée un jet pour chaque pays (exception : l'Italie). Si les deux camps ont le même nombre de tentatives de déplacement, les deux camps lancent le dé pour les déplacements dans ce pays (le camp sans initiative en premier). Les marqueurs de drapeau ont un nombre imprimé sur le devant (par exemple, 8/6 pour la Bulgarie). Il s'agit de la probabilité qu'une tentative de déplacement fasse effectivement basculer le mineur vers les Puissances Centrales/Alliés (c'est-à-dire, sur un jet de '8' ou moins vers les Puissances Centrales, ou de '6' ou moins vers les Alliés).P

15.1.1 Statut politique du mineur

Si un mineur se trouve dans une case '+15' d'un des deux camps, il peut être aligné sur ce camp comme décrit en 9.6. Lorsque vous faites cela (ou lorsque le mineur est aligné par une déclaration de guerre ou de libération), déplacez son marqueur de drapeau dans la case 'Alliés actifs' des Puissances Centrales ou des Alliés. Les drapeaux de pays mineurs ne peuvent pas être déplacés vers le bas depuis la case '+15' ou une case d'allié actif, mais si un drapeau est resté dans une case '+15' pendant tout un tour sans que le pays soit aligné, déplacez-le vers le bas dans la case '+14' au début de la phase politique.

Pour les mineurs situés dans la case '+14' et en dessous, vous pouvez toujours bénéficier de certains avantages (tous les avantages s'appliquent à tous les niveaux supérieurs, par exemple, 'Accès au ravitaillement et aux voies ferrées' s'applique à tous les niveaux '+9' et au-dessus).

Accès restreint - Seul votre camp peut redéployer des unités navales dans le territoire du pays mineur (voir 2.4.3).

Accès au rail, au ravitaillement et au redéploiement - Votre camp peut faire transiter le ravitaillement, le rail et les missions de redéploiement au-dessus du territoire du pays (à condition de ne pas s'y arrêter).

Toutes les ressources - Le mineur envoie toutes ses ressources à toute(s) puissance(s) majeure(s) de votre camp (même celles promises à une autre via un accord commercial, voir 5.1). Seul votre camp peut acheminer des ressources par le biais du mineur.

Accès de troupes étrangères - Les unités des puissances majeures de votre camp peuvent entrer dans le territoire du pays mineur en utilisant l'engagement de troupes étrangères (voir 19.2.1). Si votre camp entre en guerre avec le pays alors que vous avez des unités à l'intérieur, placez vos unités sur le cercle de production pour qu'elles arrivent dans 2 tours.

15.2 Autres actions politiques

Chaque camp peut également dépenser des points politiques pour les actions politiques suivantes (coût indiqué entre parenthèses) :

Soutenir des rebelles (4) : Traiter comme un jet de Partisan dans une région choisie (comme s'il avait été lancé sur la Table des Partisans, mais d'autres régions peuvent être choisies avec une valeur de Partisan de '3' si elles ne sont pas marquées). Chaque camp ne peut choisir cette option qu'une seule fois par tour (jouée après l'influence sur les mineurs, dans l'ordre inverse de l'initiative).

Apaiser les rebelles (8) : Retirez un Partisan de n'importe où sur la carte (joué après avoir influencé les mineurs, dans l'ordre inverse de l'initiative).

Subversion : La subversion est réalisée pendant la phase de moral avec les points politiques économisés lors du tour précédent ou gagnés pendant le tour. Chaque camp peut choisir une puissance majeure active de l'autre camp à subvertir, pour augmenter la perte de moral de ce pays. Le coût est de 2 points politiques par 1/10ème de point de moral, plus 1 par point supplémentaire acheté. Par exemple, il en coûterait $2 + 3 + 4 = 9$ points politiques pour subvertir une puissance majeure de 0,3 point de moral. Soustrayez 1 du coût pour la Russie, l'Autriche-Hongrie, l'Empire ottoman, l'Italie et la Chine à partir de 1916, et 1 du coût de tous les pays à partir de 1917 (non cumulatif). Par exemple, pour l'Allemagne ou la Russie en 1917, cela coûterait $1 + 2 + 3 = 6$ pour 0,3 point de moral.

Espions (2) : Dépensez 2 points politiques pour réduire de 10% les points politiques épargnés par l'autre camp (joué à la fin du tour), ou examinez le *pool* d'entrée ou de tension US ou CW (tous les marqueurs, sauf un,

retenus au choix du joueur des USA ou du CW ; peut être joué à tout moment).

Signer/annuler un accord commercial (10 par ressource ; 15 pour annuler) : Dépensez 10 points politiques pour signer un nouvel accord commercial avec un mineur (ou l'Italie, l'Empire ottoman, le Japon ou la Chine inactifs), ou dépensez 15 par ressource pour annuler un accord existant avec une puissance majeure de l'autre camp (même une puissance du début de la partie). (Joué après avoir influencé les mineurs ; le camp ayant l'initiative a le premier choix, mais chaque camp ne peut signer ou annuler qu'un seul accord commercial par tour).

Gouvernement en exil (4) : Ajoutez toutes les unités d'un mineur qui a été conquis par l'autre camp au *pool* de forces du pays qui les contrôlait (même les unités retirées du jeu ; uniquement pour les mineurs qui existaient en 1914). Elles sont traitées comme des unités de pays mineurs, mais peuvent arriver et être ravitaillées par les villes de la puissance majeure qui les a ajoutées. (Peuvent être jouées à tout moment).

Conseillers militaires (10) : L'Allemagne et l'Empire Ottoman, ou l'Allemagne et une Italie des Puissances Centrales coopèrent à partir de maintenant (joué par les Puissances Centrales une fois pour chacune à tout moment).

Absorber l'Ukraine (X) : Cette action peut être jouée pour permettre aux unités des Puissances Centrales d'entrer et d'attaquer dans une région d'Ukraine (cela ne change pas en soi le contrôle des hexagones). Le coût est de 7 par ressource et par ville dans la région (par exemple, $5 \times 7 = 35$ pour l'Ukraine occidentale). Si l'Ukraine existe, elle devient un mineur sous contrôle allemand. Alternativement, elle peut être ultérieurement libérée par l'Allemagne ou la Russie rouge en tant que telle. Tous les hexagones dans lesquels entrent des unités des Puissances Centrales deviennent contrôlés par elles (et peuvent être rendus à la Russie Rouge ou à l'Ukraine si elle existe). Les hexagones sous contrôle russe en Ukraine sont toujours considérés comme faisant partie du pays d'origine des Russes. Pour les besoins de la garnison frontalière obligatoire des Puissances Centrales, l'Ukraine compte toujours comme faisant partie de la Russie. (Peut être joué lors de n'importe quelle phase de déclaration de guerre des Puissances Centrales alors que la Russie est en guerre civile).

Absorber Minsk (10) : Cette action peut être jouée pour permettre à l'Allemagne d'entrer et d'attaquer dans tous les hexagones délimités par l'hexagone au sud-est jusqu'à la frontière de l'Ukraine (6 hexagones au total : 2238, 2137, 2136 2237, 2236, et 2135). Cela fonctionne de la même manière que l'absorption de l'Ukraine (contrôle d'hexagone, reste de la Russie, frontière pour la garnison restant en Pologne de l'Est, réversion d'hexagones). (Peut être joué pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre des Puissances Centrales alors que la Russie est en guerre civile).

Absorber l'Arménie et l'Azerbaïdjan (15) : Cette action peut être jouée pour permettre à une Puissance Centrale Ottomane d'entrer et d'attaquer dans tous les hexagones d'Arménie & d'Azerbaïdjan. Cela fonctionne de la même manière que l'absorption de l'Ukraine (contrôle d'hexagone, reste une partie de la Russie, réversion d'hexagones). Si l'Azerbaïdjan existe, il devient un mineur sous contrôle ottoman, ou il peut être créé ultérieurement comme tel. Si l'Arménie existe, elle devient un mineur sous contrôle Russe blanc, ou elle peut être créée ultérieurement en tant que telle. (Peut être joué lors de n'importe quelle phase de déclaration de guerre des Puissances Centrales alors que la Russie est en guerre civile).

Établir un haut commandement allié (40) : La France, le CW, les USA, et l'Italie (si elle est alliée) coopèrent tous les uns avec les autres à partir de maintenant. Vous ne pouvez jouer cette option qu'après l'entrée en guerre des USA. (Joué après avoir influencé les mineurs).

15.2.1 Concessions

Vous pouvez demander des concessions à une puissance majeure qui s'est rendue à vous sous condition (même lors d'un tour précédent, à condition qu'elle ne soit pas active).

Accès au rail, au ravitaillement et au redéploiement (10) - Votre camp peut faire passer du ravitaillement, du rail et des missions de redéploiement au-dessus du territoire du pays (à condition qu'il ne s'y arrête pas).

Accès au territoire (15) - (Vous devez d'abord avoir acheté l'accès au rail, au ravitaillement et au redéploiement lors d'un tour précédent). Votre camp peut entrer dans les pays et territoires mineurs des puissances qui se rendent en utilisant l'engagement de troupes étrangères (voir 19.2.1). Notez que les unités navales peuvent également entrer dans leur territoire en utilisant l'engagement de troupes neutres (voir 2.4.3). Les unités de la puissance qui se rend ne sont pas prises en compte dans le calcul de l'empilement, et vos unités à l'intérieur de leur territoire ne comptent pas dans le calcul des pactes de neutralité. Si vous entrez en guerre avec la puissance majeure, placez n'importe laquelle de vos unités sur son territoire sur le cercle de production pour qu'elle arrive dans 2 tours.

Accès au pays d'origine (20) - (Vous devez avoir acheté l'accès au territoire lors d'un tour précédent.) Comme pour l'accès au territoire, sauf que votre camp peut également entrer dans le pays d'origine de la puissance qui se rend en utilisant l'engagement de troupes étrangères.

Ressources (10/20/30 pour les 1re/2e/3e/etc. ressources) - Signez un accord commercial avec le pays pour qu'il vous fournisse le nombre indiqué de ressources. Vous ne pouvez jamais prendre la moitié ou plus des ressources d'un pays de cette façon.

15.3 Règles spéciales pour les pays

Cette section décrit les règles politiques spéciales pour certains pays.

15.3.1 Le Japon

Le Japon a rejoint les Alliés pendant la guerre, mais il s'est surtout attaché à englober les territoires allemands pour servir ses propres intérêts en Asie. Parallèlement, son implication dans la guerre et son militarisme croissant ont accru les rivalités et les tensions dans le Pacifique avec un certain nombre de puissances alliées.

Dans *Fatal Alliances*, le Japon n'est pas actif, mais est en guerre avec l'Allemagne à partir du moment où le CW déclare la guerre à l'Allemagne. (Si l'Allemagne déclare au contraire la guerre au CW, le Japon s'active lors de la prochaine impulsion du CW). De plus, le Japon a quelques unités contrôlées par chaque camp (uniquement à partir du moment où le CW est en guerre contre l'Allemagne). Les unités japonaises contrôlées par l'Allemagne bougent lors de l'impulsion allemande, mais peuvent utiliser les limites d'activité japonaises comme si le Japon avait choisi une action combinée. Les unités japonaises contrôlées par le CW se déplacent en utilisant les limites d'activité du CW.

Les unités japonaises ne peuvent combattre que les unités des Puissances Centrales, et ne peuvent entrer que dans les hexagones contrôlés par le Japon ou les Puissances Centrales sur la Carte du Monde. L'objectif du Japon est de prendre autant de territoire allemand que possible avant que le CW ne le fasse. Aucun des deux camps ne gagne de points politiques pour les actions japonaises, mais les Puissances Centrales comptent la moitié des objectifs du Japon pour la victoire (exception : voir ci-dessous). Les unités japonaises sont considérées comme étant en guerre avec les Puissances Centrales, sauf que seules les unités navales japonaises sous contrôle du CW combattent les unités des Puissances Centrales en mer.

Jusqu'à ce qu'il soit activé, le Japon ne compte pas le moral ni ne produit, et ne peut pas prêter de ressources ni accumuler de points de construction (même s'il le ferait normalement en fonction de sa position politique). Cependant, les unités contrôlées par l'un ou l'autre camp peuvent être réparées et construites gratuitement.

Chaque camp peut déclarer la guerre au Japon. Le Japon est traité comme un pays mineur pour la politique, et peut être influencé par l'un ou l'autre camp. Si les Alliés parviennent à amener le Japon à '+9' ou plus dans leur camp, le Japon devient un Allié actif, et aucun de ses objectifs ne compte dans le total des Puissances Centrales (retirez son marqueur de drapeau). Dans ce cas, les unités japonaises peuvent entrer dans d'autres hexagones sous contrôle allié, mais

ne peuvent jamais quitter la carte du monde ou entrer dans une partie de l'océan Atlantique.

Si les Puissances Centrales parviennent à amener le Japon à '+9' ou plus dans leur camp, le Japon fait la paix avec l'Allemagne, devient actif, et doit déclarer la guerre à la Russie ou à la Chine (au choix de l'Allemagne). (Le Japon est alors traité comme une nation des Puissances Centrales par rapport à ces pays, par exemple en ce qui concerne la guerre civile russe). Le Japon revient à la neutralité (retrait des unités, restitution de tous les territoires des deux camps, la Chine revient à la neutralité) si les Alliés parviennent par la suite à amener le Japon à '+1 Alliés'. Si les Puissances Centrales parviennent à amener le Japon à '+15', le Japon doit rejoindre pleinement les Puissances Centrales (retrait de son marqueur politique). Cependant, le Japon ne rend jamais Tsingtao ou toute autre île du Pacifique au contrôle allemand.

A moins de faire pleinement partie des Puissances Centrales, le Japon ne peut déclarer la guerre à aucun mineur, et ne peut entrer que dans les hexagones contrôlés par lui-même et par les pays avec lesquels il est en guerre. Si le Japon est activé par un camp, les unités contrôlées par l'autre camp repassent sous le contrôle du camp qui les a activées. S'il est contraint à une reddition conditionnelle, le Japon revient à la neutralité, exactement comme l'Italie ou l'Empire ottoman.

La capture de la base navale allemande de Tsingtao a été une phase importante pour le Japon et a précipité une crise avec la Chine. Pour représenter cela dans *Fatal Alliances*, à la fin de chaque tour où Tsingtao est sous contrôle allemand, le Japon se déplace d'un espace vers les Alliés (à condition que le CW soit actif). Si le Japon occupe Tsingtao, il impose immédiatement les 21 demandes à la Chine. Les Alliés décident de la réaction de la Chine. Si la Chine accepte les demandes, le Japon garde Tsingtao et la Chine cède Foochow au Japon. La Chine se déplace de 5 espaces vers les Puissances Centrales. Si la Chine refuse les 21 demandes, le Japon rend Tsingtao à la Chine (placez toutes les unités sur le Cercle de Production pour qu'elles arrivent dans 2 tours). Le Japon se déplace de 4 espaces vers les Puissances Centrales et la Chine de 5 espaces vers les Alliés.

15.3.2 Chine

La Chine est dans la tourmente suite au récent renversement de l'Empereur. Dans *Fatal Alliances*, utilisez uniquement les unités de la République de Chine (ROC) (mettez de côté les forces de l'Empire de Chine [intérieur rouge] pour un scénario d'avant-guerre), mais ne les mettez pas en place au début de la partie. La Chine peut être influencée par les deux camps, et peut éventuellement rejoindre la guerre. La Chine fournit des avantages comme n'importe quel mineur ; cependant, jusqu'à ce qu'elle soit active, la Chine ne peut pas prêter de ressources ou de points de construction (même si elle le ferait normalement en

fonction de sa position politique, sauf par accord commercial). Si elle est forcée à une reddition conditionnelle, la Chine retourne à la neutralité exactement comme l'Italie ou l'Empire Ottoman.

15.3.3 Serbie

La Serbie a combattu longtemps et surtout durement, et a même continué à se battre après que son pays ait été presque entièrement occupé. Pour représenter cela dans *Fatal Alliances*, la Serbie n'est pas conquise tant que Belgrade et Skopje ne sont pas contrôlées par les Puissances Centrales.

15.3.4 La Pologne

La Pologne ne peut jamais être libérée par les Puissances Centrales ou la Russie (même en déclarant son indépendance), et est traitée comme conquise par les deux. Cependant, elle peut être libérée et contrôlée par le CW ou la France (qui contrôlent également les Partisans polonais dans le territoire polonais contrôlé par les Puissances Centrales).

15.3.5 Italie & Empire Ottoman

Bien que puissances majeures, l'Italie et l'Empire ottoman sont traités comme des pays mineurs avant d'entrer en guerre (ils sont alignés de la même manière que n'importe quel autre mineur), mais sont des puissances majeures lorsqu'ils sont actifs. Ne mettez pas en place leurs unités avant qu'ils ne rejoignent la guerre, mais lorsqu'ils le font, mettez-les en place comme n'importe quelle autre puissance majeure en vous basant sur le tableau de mise en place. Les faire entrer en guerre coûte 3 points politiques, provoque la surprise, et a un effet d'entrée US comme toute autre déclaration de guerre.

Historiquement, l'Italie avait des raisons de rejoindre les deux camps, mais semblait déterminée à avoir une part de l'action dans tous les cas. Pour représenter cela, l'Italie utilise deux marqueurs politiques distincts. Utilisez le drapeau italien pour l'influence italienne envers les Alliés, et utilisez le marqueur de moral de l'Italie pour l'influence envers les Puissances Centrales. Toute l'influence dépensée pour l'Italie ne va que vers des mouvements positifs vers ce camp (par exemple, toute l'influence de la Puissance Centrale déplace le marqueur de moral vers les Puissances Centrales). Chaque camp ayant son marqueur d'influence italien dans la case '+15' peut amener l'Italie à rejoindre son camp. Avant l'entrée en guerre de l'Italie, aucun camp ne peut obtenir d'autres avantages politiques de l'Italie (par exemple, un accès restreint ou ferroviaire, ou des ressources, sauf par un accord commercial qui reste en place jusqu'à ce que l'Italie soit activée).

Si l'Italie, l'Empire ottoman, le Japon ou la Chine reviennent ultérieurement à la neutralité par le biais d'une reddition conditionnelle, ils sont à nouveau traités

comme des pays mineurs à partir de la case +1 Alliés (n'utilisez qu'un seul marqueur politique pour l'Italie la deuxième fois), mais aucun camp ne peut les influencer pendant 6 tours complets (les changements aléatoires s'appliquent toujours). Aucune concession ne peut être achetée. Ils conservent toutes les unités qu'ils avaient lorsqu'ils ont fait la paix pour les mettre en place lorsqu'ils sont réactivés (toutes les unités doivent être mises en place dans leur pays d'origine si elles sont réactivées), et sont réactivés avec un moral de '7'.

15.3.6 Autriche-Hongrie

L'Autriche-Hongrie était un empire polyglotte dominé par la double monarchie autrichienne et hongroise, et chacune avait des zones d'influence distinctes et définies. Par conséquent, l'Autriche et la Hongrie sont traitées comme des pays distincts à certains égards. Vienne et Budapest sont toutes deux considérées comme des capitales. Les unités autrichiennes ne peuvent arriver en renfort que dans les provinces d'Autriche, de Trieste et de Bohême. Les unités hongroises ne peuvent arriver en renfort que dans les provinces de Hongrie, Transylvanie et Slovaquie. Les avions, les divisions et les unités navales sont considérés comme étant en propriété commune et peuvent arriver en renfort dans n'importe quelle ville du pays d'origine. Les corps autrichiens et hongrois comptent comme des unités de puissances majeures coopérantes distinctes en combat, subissant la pénalité d'attaque de -1 lorsqu'ils attaquent ensemble (ou une pénalité de -2 lorsqu'ils attaquent également avec des Allemands).

15.4 Événements politiques

Chacun de ces événements peut être déclenché une fois.

Télégramme Zimmerman - Après que les USA aient joué l'Option d'Entrée 38 mais avant d'être en guerre, l'Allemagne ou les USA peuvent décider de déclencher le télégramme Zimmerman pendant n'importe quel phase de déclaration de guerre allemande. Lancez un dé. Sur un résultat de 1 à 5, le Mexique se déplace de 4 cases vers les Puissances Centrales. Si le résultat est inférieur ou égal à 7, les USA gagnent 2 marqueurs d'entrée.

Navfrage du Lusitania - Lorsque l'Allemagne déclare une guerre sous-marine sans restriction, lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, les USA gagnent un marqueur d'entrée.

L'Allemagne envoie Lénine en Russie - Au début de n'importe quelle phase d'entrée US en 1916+ (avant que les USA ne tirent des marqueurs, ou même après que les USA soient en guerre) lorsque le moral russe est de 10 ou moins, que la Russie ne contrôle aucune ville en Allemagne, et que l'Allemagne contrôle Varsovie et au moins une ville dans le pays d'origine de la Russie, l'Allemagne peut envoyer Lénine en Russie.

Augmentez la perte de moral russe à chaque tour de 6/10ème (0,6). Les USA gagnent un marqueur supplémentaire à chaque tour pendant la phase d'entrée US (y compris celle-ci).

Raid de Pancho Villa - A chaque phase de déclaration de guerre allemande après que les USA aient joué l'option 25 (Augmenter la production) lorsque les USA et le Mexique sont tous deux neutres, l'Allemagne peut mettre en place une CAV 3-4 mexicaine à Chihuahua. Les USA peuvent attaquer et occuper Chihuahua (et utiliser la ressource), mais l'hexagone est rendu au Mexique lorsque les USA entrent en guerre avec l'Allemagne, à moins que les USA ne soient en guerre avec le Mexique (placez toute unité US présente sur l'hex sur le cercle de production pour qu'elle arrive dans 2 tours). Si la CAV est détruite, elle n'est pas mise en place si le Mexique entre en guerre plus tard, mais elle peut être reconstruite si le Mexique entre en guerre (uniquement).

Pour chaque tour où Chihuahua reste inoccupé par les USA, soustrayez 1 point de construction de la production américaine et retirez un pion d'entrée US sur un jet de 3 ou moins au début de la phase d'entrée US. Pour chaque tour où Chihuahua est occupée par les USA, déplacez le Mexique d'une case vers l'Allemagne au début de la phase de politique.

Les 14 points de Woodrow Wilson - Pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre alliée après que les USA aient joué l'option 40 (Introduire la conscription), le joueur US peut déclarer les 14 points comme base pour terminer la guerre par l'autodétermination universelle. Après le déclenchement de cet événement, lancez 2 dés pour chaque test de Partisans (13.1.1). Si une région apparaît sur les deux dés, ne vérifiez les Partisans qu'une seule fois, mais ajoutez 3 à sa valeur de Partisan ce tour-ci. A partir de maintenant, traitez toutes les régions contrôlées par les Puissances Centrales qui pourraient faire partie de la Pologne comme des territoires polonais pour les Partisans, et les régions qui pourraient faire partie de la Tchéquie comme des territoires tchèques pour les Partisans (même si elles appartiennent au pays d'origine d'une puissance majeure). La Tchéquie devient rouge pour les Partisans. Cet événement augmente également la lassitude de la guerre (14.1).

Appel au Jihad - Pendant toute phase de déclaration de guerre des Puissances Centrales après que l'Empire Ottoman ait rejoint les Puissances Centrales mais que les USA ne soient pas entrés en guerre, l'Empire Ottoman peut lancer un appel au Jihad. Lancez immédiatement le dé pour les Partisans au Maroc, en Algérie, en Tunisie, en Libye (si l'Italie est active), en Egypte, au Pakistan, et en Ouzbékistan/Turkménistan si ceux-ci sont sous contrôle allié. Déplacez la Perse et l'Afghanistan d'un espace vers les Puissances Centrales. Puis lancez un dé. Sur un 7 ou moins, les USA obtiennent un marqueur d'entrée.

Soulèvement Senussi - Pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre des Puissances

Centrales après que l'Empire Ottoman ait rejoint les Puissances Centrales et que l'Italie ait rejoint les Alliés, le joueur Ottoman peut placer la CAV Partisan 2-4 1917 en Libye dans un rayon de 5 hexagones de Tobrouk (même si c'est avant 1917 ou si le Partisan est déjà quelque part sur la carte). Jusqu'à sa destruction, ce Partisan peut aller n'importe où en Libye et en Egypte, et coopère avec les unités ottomanes. Ce Partisan ne peut pas être retiré de la carte à moins d'être détruit (par exemple, même si vous devez ajouter un Partisan et qu'il n'y en a pas dans le *pool*). Au lieu d'augmenter de 1 la valeur des Partisans du pays où se trouve cette unité, augmentez-la de 3.

Lawrence d'Arabie - Pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre alliée en 1916+ lorsque le CW contrôle l'Egypte et que l'Empire Ottoman comme Puissance Centrale contrôle Jérusalem, le joueur CW peut placer la CAV Partisan 2-5 1917 en Arabie (même si l'Arabie est neutre, si c'est avant 1917, ou si le Partisan est déjà quelque part sur la carte). Jusqu'à sa destruction, ce Partisan peut se déplacer en Arabie et dans tout pays adjacent, même si l'Arabie est neutre. Ce Partisan ne peut pas être retiré de la carte à moins d'être détruit (par exemple, même si vous devez ajouter un Partisan et qu'il n'y en a pas dans le *pool*). Au lieu d'augmenter de 1 la valeur des Partisans du pays où se trouve cette unité, augmentez-la de 3.

Légion tchèque - A chaque fois qu'il y a une unité des Puissances Centrales en Russie et que le moral russe est de 7 ou moins, la Russie peut ajouter l'INF tchèque 4-3 au cercle de production pour arriver en 2 tours. A partir de maintenant, cette unité est considérée comme russe à tous points de vue, sauf qu'elle ne se rend jamais avant le combat et est retirée du jeu si elle est détruite. Si la Russie entre en guerre civile, cette unité reste contrôlée par les Blancs et ne fait jamais défection.

La France recrute dans les colonies africaines - A tout moment où il y a une unité des Puissances Centrales en France et que le moral français est de 7 ou moins, la France peut déclencher cet événement en payant 5 points politiques alliés. Les 4 INF suivantes que la France construit coûtent 1 point de construction en moins.

Faire pression sur les neutres - Pendant n'importe quelle phase de déclaration de guerre alliée après que les USA aient joué l'option 24 (restreindre le commerce allemand), le CW peut déclencher cet événement en payant 10 points politiques alliés. Retirez 1 marqueur d'entrée US (si les USA ne sont pas encore en guerre) et déplacez la Norvège, la Suède, les Pays-Bas et le Danemark de 2 espaces chacun vers les Puissances Centrales. Lancez ensuite un dé pour la Norvège. Sur un '8' ou moins, la Norvège annule son accord commercial avec l'Allemagne. Sur un 9-10, la Norvège rejoint immédiatement les Puissances Centrales. Ensuite, lancez un dé pour la Suède. Sur un '6' ou moins, la Suède réduit son accord commercial avec l'Allemagne d'une ressource. Sur un 10, la Suède rejoint immédiatement les Puissances Centrales. Ensuite,

lancez un dé pour les Pays-Bas. Sur un '5' ou moins, les Pays-Bas réduisent leur accord commercial avec l'Allemagne d'une ressource (pas la ressource NEI). Sur un 10, les Pays-Bas rejoignent immédiatement les Puissances Centrales. Ensuite, lancez un dé pour le Danemark. Sur un 6-10, le Danemark rejoint immédiatement les Puissances Centrales. Si l'un de ces pays rejoint les Puissances Centrales, il n'y a pas de point politique ou de coût d'entrée US supplémentaire, et pas de surprise. Les annulations commerciales s'appliquent même aux accords commerciaux créés après le début de la partie, bien que les accords annulés puissent être recréés par la suite.

Changement de pavillon des marchands norvégiens - Pendant toute phase de déclaration de guerre alliée où la Norvège est neutre après le déclenchement de l'événement "Naufrage du Lusitania", le CW peut déclencher cet événement en payant 5 points politiques alliés. Mettez en place 5 points de convoi dans un port du pays d'origine britannique. Ils sont retirés de la mise en place de la Norvège si celle-ci est activée par la suite. Déplacez la Norvège et le Danemark (s'il est neutre) d'un espace vers les Alliés.

Mobilisation du front intérieur - Au début de n'importe quel phase d'entrée US après que les USA aient joué l'option 25 (Augmenter la production), chaque camp peut déclencher cet événement (même si les USA sont déjà en guerre). Si les Puissances Centrales déclenchent cet événement, les USA gagnent un marqueur d'entrée et les Alliés gagnent 10 points politiques. Si les Alliés le déclenchent, les USA perdent un marqueur d'entrée et les Puissances Centrales gagnent 10 points politiques. A partir de maintenant, augmentez tous les points d'offensive achetés par les deux camps de 20%. (Par exemple, si vous achetez 10 offensives, vous obtenez en fait $10 + 20\% = 12$).

16 Avions

Les avions face visible peuvent accomplir diverses missions. Les missions elles-mêmes sont expliquées dans les parties correspondantes des règles. Nous expliquons ici les règles générales qui s'appliquent à toutes les missions aériennes.

16.1 Mouvement des avions

Vous pouvez déplacer les avions par transport naval (voir 11.3.4) et par transport ferroviaire (voir 11.8). Mais la plupart du temps, vous les déplacerez en effectuant une mission. La météo peut affecter les missions que vous pouvez effectuer (voir 16.2.3).

16.1.1 Portée

La portée de chaque unité d'avion est présentée dans le cercle jaune ou blanc sur le pion.

Chaque hex ou point d'hex normal dans lequel entre un avion utilise 1 point de son rayon d'action en Europe, 4 points dans les hex et points d'hex de la carte à l'échelle mondiale, indépendamment de la météo, du terrain, des limites d'empilement, des unités ennemies ou de leurs zones de contrôle.

Lorsqu'un avion a utilisé toute sa portée (ou ne peut pas entrer dans l'hex ou l'hexdot suivant parce qu'il ne lui reste plus assez de points), il doit cesser de se déplacer. Cependant, un avion peut toujours effectuer une mission dans au moins un hex ou un point d'hex, indépendamment de la portée et de la carte.

Un avion peut effectuer une mission vers n'importe quel hex qu'il peut atteindre dans les limites de sa portée. S'il effectue une mission aéronavale, il doit voler vers n'importe quel point d'hex de la zone maritime cible. Ensuite, il entre dans une section de la zone maritime en fonction du nombre de points de mouvement qu'il lui reste (voir 11.2).

16.1.1.1 Portée réduite

Tout chasseur effectuant une mission d'interception vole avec seulement la moitié de sa portée imprimée en direction de l'hex cible. Ils ont tous leur portée normale lorsqu'ils rentrent à la base.

Les FTR volant comme bombardiers volent également avec la moitié de leur portée. Vous pouvez les redéployer avec seulement la moitié de leur portée après la mission. Vous devez les tourner latéralement dans l'hex cible pour marquer le rôle de bombardier.

Un avion qui n'est pas ravitaillé (voir 2.4) peut seulement effectuer une mission de redéploiement, mais à pleine portée.

16.1.1.2 Portée étendue

Tout avion avec un symbole de portée étendue peut choisir d'effectuer une mission à portée étendue et ainsi doubler sa portée au détriment de la moitié de ses valeurs tactiques, stratégiques et air-mer.

16.2 Missions des avions

16.2.1 Limites

Chaque puissance majeure (même une puissance inactive) qui n'a pas choisi une action de passe peut effectuer un nombre quelconque de missions d'escorte, d'interception, de patrouille aérienne de combat et d'appui au sol.

Si vous avez choisi une action aérienne, vous pouvez effectuer un nombre illimité de toutes les autres missions aériennes.

Si vous choisissez une action navale, terrestre ou combinée, vous ne pouvez effectuer qu'un nombre limité de ces autres missions, mais vous pouvez choisir celles que vous souhaitez effectuer. Les limites pour

chaque puissance majeure sont indiquées dans le tableau des limites d'activités (voir les tableaux de combat).

16.2.2 Admissibilité à la mission

Les avions ne peuvent effectuer une mission que s'ils sont face visible. Les unités face cachée dans une zone maritime peuvent toujours prendre part aux combats aéronavals. Les avions non ravitaillés ne peuvent effectuer que des missions de redéploiement. Chaque avion ne peut effectuer qu'une seule mission par phase.

Ce tableau explique quel avion peut effectuer quelle mission :

Missions aériennes	
Missions	Qui peut les effectuer
Patrouille aérienne de combat	FTR
Escorte	FTR
Frappe au sol	Avion avec un facteur tactique
Appui au sol	Avion avec un facteur tactique
Interception	FTR
Aéronavale	Avion avec un facteur aéronavale
Redéploiement	Tout avion
Bombardement stratégique	Avion avec un facteur de bombardement stratégique

16.2.3 Météo

Les seules missions que vous pouvez effectuer dans un hex ou une zone maritime subissant une tempête ou un blizzard sont les missions de redéploiement ou de retour à la base.

Divisez par deux les facteurs de bombardement air-mer, tactique et stratégique des avions se trouvant dans une zone maritime, ou attaquant un hex, sous la pluie ou la neige. Si l'avion subit des tirs anti-aériens, appliquez cette réduction de moitié après l'application des résultats AA.

16.2.4 Retour à la base

Une fois la mission terminée, ramenez les avions survivants dans tout hex sous contrôle ami se trouvant

dans leur rayon d'action (doublé s'ils volaient à distance étendue). Retournez toutes les unités qui reviennent d'une mission face cachée.

Les missions aéronavales sont différentes - chaque avion reste dans la section de la case maritime et conserve son orientation actuelle.

Les missions de redéploiement sont également différentes - vous ne retournez pas l'avion redéployé face cachée après la fin de la mission.

16.2.5 Chasseurs

Un FTR qui effectue une mission de patrouille aérienne de combat, d'interception ou d'escorte est appelé "chasseur" (par exemple, pas s'il effectue une mission de bombardement).

16.2.5.1 Patrouille aérienne de combat (CAP)

Un chasseur peut effectuer une mission de patrouille aérienne de combat au point spécifié dans les règles concernant le type de mission.

Un chasseur effectuant une CAP tente d'anticiper une attaque sur un lieu menacé. En général, vous ne devriez l'utiliser que si l'hex cible est susceptible d'avoir besoin de la protection d'un chasseur et que votre chasseur ne pourrait pas effectuer une interception vers cet hex. Bien sûr, vous pouvez aussi l'utiliser comme une base de secours à courte portée.

Un chasseur volant en CAP utilise sa portée imprimée.

16.2.5.2 L'escorte

Un chasseur peut effectuer une mission d'escorte au point spécifié dans les règles concernant le type de mission.

Un chasseur d'escorte utilise sa portée imprimée.

Un chasseur d'escorte doit seulement atteindre l'hex cible de l'avion qu'il accompagne. Il n'a pas besoin de commencer ou de terminer l'impulsion empilée avec lui et n'a pas à le "ramasser" en cours de route.

16.2.5.3 Interception

Un chasseur peut effectuer une mission d'interception au point spécifié dans les règles concernant le type de mission. Un chasseur effectuant une interception n'utilise que la moitié de son rayon d'action imprimé lorsqu'il vole vers l'hex cible, mais il peut utiliser son rayon d'action complet pour revenir à la base après la mission.

16.2.6 Bombardiers

Un avion qui effectue n'importe quelle mission, à l'exception de la patrouille aérienne de combat, de

l'interception ou de l'escorte, est appelé "bombardier" (même s'il s'agit d'un FTR).

La section correspondante des règles explique comment mener chaque mission de bombardement.

16.3 Combat aérien

Les règles de la mission vous indiquent à quel moment vous devez engager un combat aérien. Vous n'avez besoin d'en engager un que si les deux camps ont des avions présents et que l'un d'eux a un chasseur parmi eux.

16.3.1 Disposition

Résolvez les combats aériens un par un.

Pour chaque combat, divisez vos avions en deux groupes - bombardiers et chasseurs.

Disposez chaque groupe en ligne d'avant en arrière. En général, il est préférable de placer votre meilleure unité de chasseurs ayant un facteur air-air à l'avant de votre groupe de chasseurs et vos meilleurs bombardiers (en termes de facteurs de bombardement) à l'arrière de votre ligne de bombardiers. L'unité de tête de chaque groupe est la seule qui peut être affectée par le combat (sauf si vous jouez avec le combat par rebondissement, voir 16.3.3), jusqu'à ce qu'elle soit détruite, contrainte à l'abandon ou éliminée, exposant ainsi la seconde unité au round suivant.

16.3.2 Combat

Chaque combat aérien se déroule en une série de rounds. Cette série se poursuit jusqu'à ce que tous les avions d'un camp soient détruits, annulés ou dégagés.

Si un camp commence un tour sans chasseurs, tous les bombardiers adverses atteignent immédiatement la cible.

Après la fin du combat aérien (s'il y en a), tous les bombardiers qui ont été autorisés à atteindre la cible effectuent la mission de bombardement.

16.3.2.1 Valeurs de combat

Votre valeur air-air pour chaque round = votre force air-air - la force air-air de votre adversaire.

Vous calculez votre force air-air au début de chaque round. Elle est égale au facteur air-air (voir le tableau de description des unités) de votre chasseur frontal, plus 1 pour chaque autre chasseur (vous ignorez la valeur air-air des bombardiers).

Si vous n'avez pas de groupe de chasseurs, votre force air-air est égale au facteur air-air de votre bombardier frontal uniquement. Si le facteur air-air de ce bombardier est entre crochets, le camp de ce bombardier ne lance pas de dé de combat (c'est-à-dire

qu'il ne "riposte" pas à l'ennemi), sauf si vous jouez un combat avec rebond (ci-dessous), auquel cas le jet ne peut aboutir qu'à un rebond.

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

16.3.2.2 Résoudre le combat

Consultez la table de combat aérien. La séquence du combat aérien est la suivante

1. Le camp inactif lance deux dés et les additionne.
2. Croisez le jet de dé avec la colonne contenant la valeur de combat du camp inactif, et appliquez le résultat.
3. Le camp actif lance deux dés et les additionne.
4. Croisez le résultat du lancer de dés avec la colonne contenant la valeur de combat du camp actif, et appliquez le résultat.
5. Le camp actif peut volontairement abandonner le combat aérien.
6. Le camp inactif peut volontairement abandonner le combat aérien.

Les pertes dues au jet du camp inactif n'affectent pas la valeur de combat utilisée par le camp actif. Cependant, le joueur actif doit subir tout résultat avant de savoir quel est son propre jet.

Si vous décidez d'abandonner volontairement le combat aérien, appliquez un résultat d'abandon à chaque avion restant dans le combat.

Il est possible pour les deux camps d'abandonner volontairement le même combat.

16.3.3 Résultats du combat

Les résultats du combat sont les suivants :

Résultats du combat aérien	
Résultat	Effet
AX	Le lanceur de dés choisit de détruire le bombardier frontal ou le chasseur frontal adverse
DX	Comme "AX" sauf que le camp qui n'a pas lancé les dés choisit de détruire son propre chasseur ou bombardier frontal.

AC	Le lanceur de dés choisit un bombardier adverse quelconque pour atteindre la cible. Il n'est pas nécessaire que ce soit le bombardier frontal. Retirez l'unité de l'alignement et placez-la sur la cible. S'il n'y a pas de bombardier ennemi, ignorez le résultat.
DC	Comme "AC" sauf que le camp qui n'a pas lancé les dés choisit lequel de ses propres bombardiers doit passer
AA	Le lanceur de dés choisit le bombardier ou le chasseur frontal adverse qui abandonne. Retournez un avion qui abandonne face cachée
DA	Comme "AA" sauf que le camp qui n'a pas lancé les dés choisit son propre chasseur ou bombardier frontal qui abandonne
-	Aucun effet

Note : Vos unités ne subissent jamais d'effet lorsque vous lancez les dés lors d'un combat aérien - tout résultat obtenu ne s'applique qu'aux unités adverses.

Option 8 : (Combat par rebondissement) Lorsque le résultat d'un combat aérien est un "DC", le défenseur peut choisir de l'appliquer normalement (voir 16.3.3) ou peut à la place convertir le résultat en un combat "par rebondissement".

Si le défenseur choisit un combat par rebondissement, vous interrompez la séquence de combat aérien pour combattre immédiatement un combat par rebondissement. Pour mener un combat par rebondissement, le défenseur choisit n'importe lequel de ses chasseurs restants et n'importe quel avion adverse (chasseur ou bombardier) qui reste dans le combat. Ces deux avions se battent pendant un round de combat aérien.

Pour ce combat, vous calculez les valeurs air-air normalement sauf que (a) vous ne tirez aucun avantage de tous les autres chasseurs que vous avez ; et (b) le chasseur qui rebondit gagne +1 à sa valeur air-air.

Les résultats du combat par rebondissement sont appliqués selon la table de combat aérien, mais ne peuvent affecter que les deux avions impliqués. Après ce combat, si le chasseur qui rebondit n'abandonne pas ou n'est pas détruit, il doit être placé à l'arrière de la ligne de chasseurs dont il est issu. Si l'avion qui a rebondi est un chasseur et qu'il est passé au travers ou qu'il n'est pas affecté, il retourne à sa place antérieure dans la ligne de chasseurs. Si l'avion qui a rebondi est un bombardier et que le résultat est sans effet, il reprend sa place dans l'alignement des bombardiers.

Après le combat par rebondissement, vous reprenez la séquence de jeu air-air mais sans recalculer votre valeur de combat pour ce round.

Lorsqu'un camp ne dispose que de bombardiers au début d'un round de combat, tous les résultats "AC" qu'il obtient au cours de ce round deviennent des résultats "DC" à la place (ce qui permet un combat par rebondissement normal).

Si le résultat d'un combat aérien est "AC" et que l'attaquant a un chasseur, le défenseur peut effectuer un combat par rebondissement comme d'habitude mais seulement contre un chasseur adverse (pas un bombardier).

16.3.3.1 Terrain

Divisez par deux les facteurs tactiques d'un avion lorsqu'il effectue une frappe au sol ou un appui au sol dans un hex de forêt, de jungle ou de marécage. Divisez par deux chaque camp pour l'appui au sol ; divisez par deux chaque unité pour les frappes au sol. Les effets du terrain et de la météo (voir 16.2.3) sont cumulatifs.

16.4 Pilotes

Les pilotes sont séparés de leurs machines et doivent être entraînés séparément. Le nombre de pilotes limite le nombre d'avions autorisés sur la carte.

16.4.1 Le pool

Afin de placer un avion en renfort sur la carte, vous devez réduire de 1 vos pilotes disponibles sur la piste, sinon l'avion est placé dans le *pool* (les mineurs utilisent les pilotes de la puissance majeure qui les contrôle). Pour chaque pilote de votre total sur la piste des pilotes disponibles (voir 16.4.3), vous pouvez sélectionner 1 avion dans le *pool* de réserve et le mettre sur la carte, comme un renfort normal. Vous n'êtes pas obligé de le faire, vous pouvez garder les avions dans le *pool* et les pilotes sur la piste comme bon vous semble. Pour chaque avion que vous mettez sur la carte (y compris lors de la mise en place des unités au début du scénario), réduisez votre total de pilotes disponibles de 1.

Lorsque vous avez fini de mettre en place de nouveaux renforts, vous pouvez retirer de la carte les avions face visible et les mettre dans le *pool*. Pour ce faire, ils doivent se trouver sur une ville de leur pays d'origine. Pour chaque avion que vous placez dans le *pool*, augmentez vos pilotes disponibles de 1.

16.4.2 Formation des pilotes

Les pilotes coûtent 2 points de construction et prennent 3 tours pour s'entraîner.

Utilisez les marqueurs "pilotes en formation" pour indiquer le nombre de pilotes que vous formez.

Lors de la phase de renforts, ajoutez le nombre de vos pilotes en renfort au total de votre puissance majeure sur la piste des pilotes disponibles.

16.4.3 Piste des pilotes disponibles

La piste des pilotes disponibles enregistre le nombre de pilotes non placés sur la carte.

Ajoutez un pilote à votre total :

- pour chaque avion que vous déplacez de la carte vers la réserve (voir 16.4.1) ;
- pour chaque "pilote en formation" qui arrive en renfort (voir 16.4.2) ; et
- pour chaque pilote qui ne meurt pas lorsque son avion est détruit (voir 16.4.4).

Soustrayez 1 pilote de votre total chaque fois que vous mettez un avion sur la carte (sauf les avions des mineurs que vous mettez en place, voir 20.5.1) ou lorsque vous recyclez un pilote (voir 16.4.5).

16.4.4 Mort des pilotes

Si une unité d'avion est détruite, le pilote peut mourir avec elle. Cela se produit si l'avion a été détruit

- dans une zone maritime où ce camp n'a ni unité navale ni port ;
- par un résultat de combat aérien orange, et le combat s'est déroulé au-dessus d'une zone maritime ou d'un hexagone sous contrôle ennemi ;
- par un résultat de combat aérien rouge ;
- en raison d'un surempilement ;
- par un tir anti-aérien (voir 11.4.8) ;
- en étant débordé alors qu'il est surpris (voir 11.9.6) ;
- en étant dans son pays d'origine lorsqu'il est conquis (cf. 13.6.1) ; ou
- s'il s'agit d'un avion d'un pays mineur avant que ses unités ne soient ajoutées aux réserves de forces de la puissance majeure qui le contrôle (voir 20.5.2).

Si un avion est détruit mais que le pilote survit, augmentez votre total sur la piste des pilotes disponibles de 1.

16.4.5 Recyclage des pilotes

Lors d'une phase de production, vous pouvez recycler des pilotes en points de construction. Vous recevez 1 point de construction supplémentaire pour chaque pilote que vous soustrayez de votre total sur la piste des pilotes disponibles.

17 Surprise

Les puissances majeures et les pays mineurs sont surpris lorsqu'une puissance majeure leur déclare la guerre, même s'ils sont déjà en guerre avec quelqu'un d'autre. Cependant, ils ne sont pas surpris par un pays avec lequel ils sont actuellement en guerre, même s'ils attaquent conjointement avec des unités d'une puissance majeure qui vient de leur déclarer la guerre.

De plus, ils ne sont pas surpris par des unités survolant, ou commençant cette impulsion dans un hex contrôlé par un pays en guerre avec eux lors de la dernière impulsion.

Les effets de la surprise ne durent que pour cette impulsion ("impulsion de surprise").

17.1 Effets de la surprise

17.1.1 Unités d'avions

Les unités d'avions surprises ne peuvent pas effectuer de mission exclusivement contre des unités contrôlées par des puissances majeures déclarant la guerre. Par conséquent, lors de l'impulsion de surprise, elles ne peuvent pas :

- effectuer une mission d'appui au sol dans un hex attaqué uniquement par des unités contrôlées par ces puissances majeures ennemies ; ou
- effectuer une mission d'interception contre des avions contrôlés uniquement par ces puissances majeures ennemies.

Les unités d'avions surprises qui ont effectué une patrouille aérienne de combat ne peuvent pas combattre si les seules unités qui effectuent une mission vers leur hex sont celles contrôlées par une puissance majeure de l'autre camp qui déclare la guerre.

Les unités d'avions surprises déjà en mer subissent les mêmes effets que les unités navales surprises.

Si une unité terrestre contrôlée par une puissance majeure vous déclare la guerre entre dans un hex contenant un de vos avions face visible, celui-ci et son pilote ~ voir 16.4) sont détruits, pas redéployés.

Les avions contrôlés par une puissance majeure déclarant la guerre ignorent les patrouilles aériennes de combat ennemies et ne peuvent pas être interceptés s'ils effectuent (uniquement) une mission exclusivement contre un hex ou une ou plusieurs unités surprises.

Les bombardiers (et l'artillerie) contrôlés par une puissance majeure qui déclare la guerre, lancent un dé supplémentaire contre chaque unité surprise qu'ils frappent au sol (voir 11.7). Un succès avec l'un ou l'autre dé retourne l'unité surprise face cachée.

Les bombardiers (et l'artillerie) contrôlés par une puissance majeure qui déclare la guerre, doublent leurs

facteurs d'appui au sol (voir 11.12.4) si les seules unités terrestres dans l'hex cible sont des unités surprises.

Les avions (de n'importe quelle puissance majeure) ne peuvent pas effectuer une mission d'appui au sol défensif dans un hex où les seules unités terrestres présentes sont surprises.

Les tirs anti-aériens des unités d'une puissance majeure qui est surprise sont réduits de moitié s'ils sont dirigés exclusivement contre des bombardiers contrôlés par une puissance majeure qui lui a déclaré la guerre.

17.1.2 Unités terrestres

Les unités terrestres ne sont pas réduites de moitié lorsqu'elles attaquent une unité terrestre surprise à travers un côté d'hexagone de rivière ou de canal (même si une autre unité dans l'hexagone n'est pas surprise). Elles subissent toujours les effets négatifs des invasions et des attaques à travers des côtés d'hexagone de détroit.

Les QG surpris ne peuvent pas fournir de ravitaillement de QG d'urgence (voir 2.4.4) ou de soutien de QG (voir 11.12.3). L'artillerie (voir 21.4) ne peut pas bombarder lorsqu'elle est surprise.

17.1.3 Unités navales

Les unités navales débordées peuvent être capturées ou détruites lorsqu'elles sont surprises (voir 11.9.6).

Les unités navales surprises ne peuvent pas effectuer de bombardement défensif à terre et les unités navales ne peuvent pas non plus effectuer de bombardement défensif à terre sur un hexagone ne contenant que des unités surprises.

18 Points d'offensive

Les points d'offensive (enregistrés sur la piste des pilotes) représentent l'accumulation de grandes quantités de matériels et de renforts pour une offensive majeure.

Les points d'offensive sont construits par incréments de 1 point d'offensive par point de construction (ignorez les limites d'accroissement), et prennent 2 tours pour être construits.

Les puissances majeures actives doivent dépenser au moins 10% de leur production de chaque tour en points d'offensive (après les prêts et les bonus mais sans compter les points de construction économisés), sinon vous perdez 1/10e de moral pour chaque point d'offensive non acheté. Par exemple, si votre production est de 4 points de construction, vous n'avez pas besoin d'en acheter ($4 \times 10\% = 0,4$), mais si votre production était de 15, vous devriez en acheter 2 ($15 \times 10\% = 1,5$).

18.1 Dépenser des points d'offensive

Chaque puissance majeure peut dépenser des points d'offensive pour :

- acheter des actions illimitées ;
- fournir des avantages à l'un de ses QG ; ou
- réorganiser un ou plusieurs de ses QG.

Vous pouvez dépenser autant de points d'offensive que vous en avez de disponibles dans un tour.

18.2 Actions illimitées

Si vous dépensez 7 points d'offensive au début de l'impulsion (5 points d'offensive pour l'Italie, l'OE, l'AH, le Japon et la Chine), votre puissance majeure peut effectuer un nombre illimité de mouvements terrestres, aériens et navals. Les mouvements ferroviaires sont basés sur votre action terrestre.

Le coût de réorganisation des unités (11.14.3) est basé sur la plus favorable de toutes les impulsions appelées.

18.3 Avantages des QG

Vos QG peuvent fournir des avantages au combat. Un seul QG peut être choisi pour fournir des avantages, et seulement pour un type d'action (navale, aérienne ou terrestre) durant cette impulsion même si vous avez choisi des actions multiples (voir 18.2). Le coût est de 3 plus deux fois la valeur de réorganisation du QG choisi (par exemple, pour un QG avec une valeur de réorganisation de 2, cela coûterait $3 + 4 = 7$).

Seuls les QG ravitaillés face visible (au début de votre impulsion) peuvent être choisis pour fournir des avantages, et aucun avantage ne peut être donné à une unité pendant que le QG est sur un TRS ou un AMPH (bien qu'il puisse être donné immédiatement après que le QG ait mené une invasion depuis l'hex d'invasion).

Un QG peut déplacer, combattre et/ou réorganiser des unités normalement pendant l'impulsion à laquelle il fournit des avantages.

A la fin de votre impulsion, retournez le QG choisi face cachée (s'il ne l'est pas déjà).

Si vous utilisez des points d'offensive dans une action terrestre, vous pouvez appliquer certains avantages à "portée" du QG choisi. Un hexagone est à portée s'il n'est pas plus éloigné en hexagones ou en points d'hexagone que la valeur de réorganisation du QG choisi (en ignorant le terrain, la météo, les pays neutres, les unités ennemies et les ZdC). Chaque hex ou point d'hex de la carte à l'échelle mondiale compte pour 4 hex dans ce but.

18.3.1 Action navale

Après avoir payé le coût approprié en points d'offensive au début d'une action navale, désignez 1 de vos QG face visible qui se trouve dans un port. Pendant les recherches navales, vous pouvez demander des relances de dés de recherche (les vôtres ou celles de votre adversaire) un nombre de fois égal à la valeur de réorganisation du QG, dans des zones maritimes qui ne sont pas plus éloignées que la valeur de réorganisation du QG (par exemple, pour un QG avec une valeur de réorganisation de 2 à Brême, vous pouvez demander une relance dans la mer du Nord (adjacente = 1 espace de distance), ou dans n'importe quelle zone maritime adjacente à la mer du Nord (les zones maritimes avec des lignes pointillées comptent toujours).

Pendant la réorganisation, chaque unité navale réorganisée par ce QG ne coûte que la moitié du coût habituel en points de réorganisation (voir 11.14.3), et le QG peut réorganiser des unités navales soit à portée comme d'habitude, soit en mer dans des zones maritimes dans lesquelles il aurait pu demander des relances.

18.3.2 Action terrestre

Après avoir payé le coût approprié en points d'offensive au début d'une action terrestre, désignez 1 de vos QG face visible. Vous pouvez :

- doubler les facteurs de combat des unités terrestres coopérantes à portée du QG lorsque vous déclarez un combat terrestre (voir 11.12.1) ; et/ou
- faire lancer un dé supplémentaire à chaque ART de bombardement (voir 21.4) lors de la phase de frappe au sol (voir 11.7).
- fournir un soutien de QG avec ce QG sans le retourner face cachée (notez qu'il peut toujours être retourné par le résultat du combat).

Vous pouvez faire cela (au total) à autant de vos unités dans l'impulsion que deux fois la valeur de réorganisation du QG. Vous ne pouvez améliorer chaque unité qu'une fois par frappe au sol ou par combat terrestre.

De plus, chaque unité terrestre réorganisée par ce QG ne coûte que la moitié du coût de réorganisation habituel (voir 11.14.3).

18.4 Réorganiser les QG

Immédiatement après avoir déclaré les QG qui bénéficieront de cette impulsion, vous pouvez dépenser des points d'offensive pour retourner vos QG ravitaillés.

Chaque QG coûte 1 plus la valeur de réorganisation du QG à retourner (ex : 3 points d'offensive pour un QG avec une valeur de réorganisation de 2).

19 Coopération

Les unités doivent être capables de coopérer pour faire certaines choses ensemble. Ces règles vous indiquent qui peut coopérer, ce qu'elles ne peuvent pas faire ensemble même si elles peuvent coopérer, et ce qu'elles ne peuvent pas faire ensemble si elles ne coopèrent pas.

19.1 Qui peut coopérer

Les unités d'une puissance majeure libérée ne coopèrent jamais avec les unités d'une puissance majeure qui a refusé de rendre des hexagones lors de la libération (voir 13.6.3). A cette condition, les unités suivantes peuvent coopérer entre elles :

1. Les unités de la même puissance majeure coopèrent entre elles (même si elles sont de pays différents - par exemple les unités australiennes et indiennes).
2. Les unités d'un même pays mineur coopèrent entre elles.
3. Les unités d'un pays mineur coopèrent avec les unités de la puissance majeure ou du pays mineur qui les contrôle.
4. Les unités d'une puissance majeure libérée coopèrent avec les unités de la puissance majeure qui l'a libérée.
5. Les unités US et du Commonwealth coopèrent à condition qu'aucune des deux ne soit neutre.
6. Les unités US et françaises coopèrent à condition qu'elles ne soient pas neutres.
7. Les unités allemandes et austro-hongroises coopèrent à condition qu'elles ne soient pas neutres.
8. Les Partisans verts coopèrent uniquement avec les unités de leur propre pays. Les Partisans rouges ne coopèrent qu'avec d'autres Partisans (exception : Russie rouge).

Aucune autre unité ne coopère (par exemple, les unités d'une puissance majeure ne coopèrent pas avec les unités d'un pays mineur aligné sur une autre puissance majeure, et les unités d'un pays mineur ne coopèrent pas avec les unités d'un autre mineur, même si les deux sont alignés sur la même puissance majeure).

19.2 Effets de la non-coopération

Les unités qui ne coopèrent pas ne peuvent pas :

1. s'empiler dans le même hexagone, à tout moment où les limites d'empilement s'appliquent ; ou
2. transporter les unités de l'autre ; ou
3. se ravitailler à partir d'une source contrôlée par l'autre ; ou
4. se réorganiser mutuellement ; ou

5. être engagées dans un combat ou une mission dans laquelle l'autre unité est, ou sera, impliquée à ce stade. Ceci ne s'applique pas aux missions aéronavales ou d'interception aéronavale.

19.2.1 Engagement de troupes étrangères

Une unité qui termine une phase dans le pays d'origine non conquis d'une puissance majeure amie avec laquelle elle ne coopère pas est détruite sauf si :

- elle commence la phase dans ce pays ; ou
- elle a commencé la phase ailleurs et l'unité satisfait à la limite d'engagement de troupes étrangères.

Une unité d'un pays mineur qui termine une phase dans le pays d'origine non conquis d'un autre pays mineur aligné du même camp est détruite, sauf si

- elle a commencé la phase dans ce pays ; ou
- elle a commencé la phase ailleurs et l'unité satisfait à la limite d'engagement de troupes étrangères.

La limite d'engagement de troupes étrangères est respectée si au moins un QG du pays d'origine de l'unité s'y trouve (n'importe quel QG du Commonwealth pour les unités du Commonwealth) et si le nombre total d'unités hors QG de ce pays est inférieur ou égal au total des valeurs de réorganisation imprimées des QG. Les divisions comptent pour 0,5 unité dans ce cas, et les unités aériennes et navales comptent séparément (par exemple, avec un QG de réorganisation '3', vous pouvez avoir 2 corps plus 2 divisions, 3 unités aériennes et 3 unités navales).

Vous ne pouvez pas dépasser volontairement les limites d'engagement des troupes étrangères, mais si une unité n'a pas d'autre choix que de dépasser les limites (par exemple, elle bat en retraite, retourne à sa base sans autre port disponible), elle est disloquée au lieu d'être détruite.

Les unités qui ne coopèrent pas ne sont pas autrement limitées. En particulier, elles peuvent :

1. occuper la même section d'une case maritime ;
2. participer à un même combat naval ;
3. prendre part aux mêmes chaînes de convois (sauf si elles sont neutres) ;
4. se prêter des ressources ;
5. tracer le ravitaillement à travers des hexagones contrôlés par l'autre ; et
6. entrer dans des hexagones contrôlés par l'autre en dehors du pays d'origine de leur puissance majeure (si le propriétaire est d'accord bien sûr, voir 11.9.5).

19.3 Effets de la coopération

Les unités de QG, TRS et AMPH peuvent réorganiser les unités avec lesquelles elles coopèrent. Cependant, vous

doubez le coût de réorganisation d'une unité si un point de réorganisation provient d'une unité d'un pays coopérant.

En dehors du contrôle des hexagones (voir 2.5), des renforts (voir 4.), des limites d'activités (voir 10.2) et de la réorganisation (voir 11.14), les unités qui coopèrent agissent comme si elles étaient du même pays (elles peuvent se déplacer et combattre ensemble, etc.).

20 Les pays mineurs

Le monde est divisé en plusieurs types d'entités politiques. Au sommet de la hiérarchie se trouve la puissance majeure, indépendante et puissante. Il y a ensuite les pays mineurs, toujours indépendants, mais qui ne jouent pas dans la même cour militaire qu'une puissance majeure. Dans *Fatal Alliances*, chaque pays d'origine d'une puissance majeure, et chaque pays mineur, possède une capitale.

Dans les années précédentes, la plupart des puissances majeures évaluaient leur importance en fonction du nombre d'autres territoires, parfois appelés "colonies", qu'elles contrôlaient. Nous n'avons pas de statut particulier pour les colonies - il s'agit soit d'un pays mineur aligné sur une puissance majeure ou conquis par elle, soit simplement d'hexagones contrôlés par une puissance majeure.

Nous représentons l'indépendance des véritables pays mineurs en les rendant neutres jusqu'à ce qu'ils entrent en guerre. Ils entrent en guerre lorsque quelqu'un leur déclare la guerre ou lorsqu'ils s'alignent sur une puissance majeure. Dans les deux cas, pour les besoins du jeu, vous choisirez une puissance majeure pour gérer leurs affaires.

Les informations du scénario (voir 24.) indiqueront quels pays mineurs commencent la partie conquis ou alignés.

20.1 Pays mineurs neutres

Vous pouvez transporter des ressources et des points de construction à travers des hexagones contrôlés par des pays mineurs neutres.

A moins que le statut politique ne l'autorise (voir 15.1.1), vos unités ne peuvent pas entrer dans des hexagones contrôlés par un pays mineur neutre et vous ne pouvez pas y tracer de ravitaillement.

20.2 Entrée en guerre

Un pays mineur entre en guerre lorsque :

- une puissance majeure lui déclare la guerre (voir 9.5) ; ou
- il s'aligne sur une puissance majeure (voir 9.6 et 15.1.1).

Si un pays mineur s'aligne sur une puissance majeure, il est contrôlé par cette dernière.

Dans tous les autres cas, lorsqu'une ou plusieurs puissances majeures déclarent la guerre à un pays mineur, choisissez une puissance majeure active de l'autre camp pour s'aligner avec elle (le Japon et la Chine ne peuvent pas aligner de mineurs à moins d'être des alliés à part entière d'un camp ou de l'autre).

S'il y a plus d'une puissance majeure éligible, proposez le mineur à la puissance majeure dont la capitale est la plus proche de la capitale du mineur (n'importe quel pays d'origine dans le cas du Commonwealth). Si elle refuse, elle le propose à la puissance suivante la plus proche, et ainsi de suite.

Si toutes les puissances majeures éligibles refusent, le mineur (et tous les mineurs et territoires qu'il contrôle) est immédiatement conquis par la puissance majeure attaquante (voir 13.6.1).

20.3 Indépendance

Un pays mineur ou une puissance majeure peut déclarer son indépendance lors de n'importe quelle phase de déclaration de guerre où il a une de ses propres unités terrestres dans n'importe quelle ville de son pays d'origine potentiel (généralement combinée à partir de deux Partisans, voir 13.1). Notez que le pays n'a pas besoin d'avoir existé auparavant, pourvu qu'il ait des unités potentielles à construire (par exemple, l'Estonie pourrait se libérer de la Russie, ou le Pakistan pourrait se libérer de l'Inde).

Si elle n'est pas encore contrôlée, choisissez une ville que le nouveau pays contrôle pour en faire la capitale, et s'il s'agit d'un pays mineur, une puissance majeure du camp qui contrôlerait ses Partisans pour contrôler le nouveau pays (voir 9.5). Le nouveau pays ne contrôle que les hexagones occupés par ses unités terrestres, et est en guerre contre toutes les puissances majeures actives du camp dont il s'est séparé. S'il y a une capitale établie (par exemple, Paris), cette ville devient la capitale une fois qu'elle est contrôlée.

Traitez un pays qui déclare son indépendance comme libéré (voir 13.6.3). La conquête d'un mineur qui a déclaré son indépendance le ramène à son statut initial de mineur séparé ou de partie de son pays d'origine (par exemple, la Géorgie pourrait se séparer de la Russie, être reconquise et réincorporée à la Russie, re-libérée, et ainsi de suite).

20.4 Qui peut entrer dans le pays mineur

Vos unités peuvent entrer dans des hexagones contrôlés par un pays mineur si :

- vous êtes en guerre avec lui ou avec la puissance majeure qui le contrôle ; ou
- il est conquis par vous ou par une autre puissance majeure active de votre camp ; ou

- il est aligné avec une puissance majeure active de votre camp et l'unité qui y entre est contrôlée par une puissance majeure active (sous réserve de l'engagement de troupes étrangères ~ voir 19.2) ; ou

- il est aligné avec une puissance majeure neutre de votre camp et l'unité qui y entre est une unité de cette puissance majeure.

20.5 Unités des pays mineurs

20.5.1 Mise en place

Lorsqu'un pays mineur qui n'est actuellement aligné sur aucune puissance majeure s'aligne sur vous, mettez immédiatement en place ses unités initiales. Vous devez vous installer dans les hexagones contrôlés par ce pays mineur. Au moins la moitié des unités initiales d'un pays mineur doit se déployer dans son pays d'origine.

Mettez en place chacune des unités terrestres et aériennes du mineur qui a une année antérieure sur son verso. Si elle a l'année en cours sur son verso, mettez-la sur le cercle de production pour qu'elle arrive en renfort au prochain tour (avec un pilote). Pour la mise en place des réserves, voir 9.7.

Placez sur la carte chacune des unités navales du mineur dont le verso porte une date antérieure d'au moins 2 ans, sauf celles qui ont été coulées avant le début du scénario.

Si la date est antérieure d'un an, mettez l'unité dans le *pool* de construction. Si c'est l'année en cours, les unités ne sont pas encore mises en place (voir Production ci-dessous).

Mettez en place ce nombre de points de convoi (utilisez les points de convoi de la puissance majeure contrôlante, qui sont traités comme des unités du pays mineur pour le reste de cette impulsion seulement, et ensuite sont traités comme des unités de la puissance majeure contrôlante) :

Convois mineurs :

Argentine : 1 CP
 Belgique : 2 CP
 Brésil : 2 CP
 Amérique centrale : 2 CP
 Grèce : 5 CP
 Danemark : 5 CP
 Mexique : 2 CP
 Pays-Bas : 6 CP
 Norvège : 7 CP
 Portugal : 2 CP
 Suède : 3 CP
 Espagne : 3 CP

20.5.2 Production

Immédiatement après avoir mis en place les unités d'un pays mineur, vous devez déclarer si les unités non mises en place doivent être ajoutées à votre Réserve de Forces. Si vous le faites, ses unités doivent toujours aller dans vos réserves de forces au fur et à mesure qu'elles sont détruites (sauf si elles sont mises au rebut, voir 13.5.5) et/ou deviennent disponibles (voir 4.1).

Sinon, elles sont retirées du jeu, tout comme les unités mises en place lorsqu'elles sont détruites. Ces unités sont toujours éligibles pour être ajoutées au *pool* de forces de la puissance majeure qui les libère (voir 13.6.3).

20.5.3 Restrictions d'utilisation

Les unités des pays mineurs peuvent se déplacer et combattre en dehors de leur pays d'origine. Cependant, vous ne pouvez déplacer une unité terrestre ou aérienne de pays mineur (les unités navales ne sont pas limitées) en dehors de son pays d'origine (actuel) ou vers le *pool* que si la moitié ou plus de ses unités terrestres et aériennes sur la carte se trouvent actuellement dans son pays d'origine.

Tout avion d'un pays mineur peut se redéployer (voir 11.13) dans un pays neutre. S'il le fait, il est détruit, mais son pilote survit à condition que vous ayez ajouté les unités du pays mineur à vos réserves de forces (voir 20.5.2).

21 Autres règles

21.1 Construction d'usines

Les marqueurs d'usine sont utilisés pour indiquer les usines détruites et construites. Les nouvelles usines coûtent 6 points de construction et prennent 3 tours pour être construites. Vous ne pouvez construire des usines que dans le pays d'origine de votre puissance majeure (la Grande-Bretagne dans le cas du CW). Vous ne pouvez pas détruire les usines imprimées, mais les usines construites sont détruites lorsqu'une unité ennemie entre dans leur hexagone.

21.2 Démantèlement et construction de division

Après avoir terminé de placer en renfort vos unités pour un tour, vous pouvez décomposer les corps INF, MOT, MTN et CAV qui ne sont pas dans une ZdC ennemie en divisions. Les deux divisions doivent être du même pays que le corps (exceptions : Les corps autrichiens et hongrois sont traités de la même manière à cette fin, et pour les corps de la puissance majeure CW, au moins une (seule) des divisions doit avoir le même pays d'origine).

Tirez des divisions choisies au hasard dans votre réserve de forces comme suit :

- Démantèlement des INF : 2 divisions INF
- Démantèlement des MOT : 1 division INF + 1 division MOT, ou 2 divisions MOT.
- Démantèlement des MTN : 1 division INF + 1 division MTN, ou 2 divisions MTN
- Démantèlement des CAV : 1 division INF + 1 division CAV, ou 2 divisions CAV.

Notez que pour que le démantèlement satisfasse les résultats de combat (voir le tableau des combats), vous pouvez démanteler un corps en 1 division de votre réserve de forces et 1 division qui n'existe pas afin de satisfaire réellement la perte de 0,5. Par exemple, vous pouvez satisfaire une perte de 0,5 en démantelant un corps de CAV australien en une division INF Anzac et une division CAV australienne (qui n'existe pas mais qui est utilisée pour satisfaire immédiatement la perte). Si vous faites cela, le corps complet compte toujours pour la perte de moral, et vous ne gagnez pas de points de construction bonus pour la perte.

Après le démantèlement, si vous avez deux divisions face visible et ensemble dans le même hexagone que vous n'avez pas obtenu par démantèlement ce tour-ci, vous pouvez les fusionner en un corps d'un type que vous auriez pu démanteler. Cependant, au lieu de tirer au hasard le corps, vous devez toujours constituer le corps le plus faible du type disponible dans votre réserve de forces (en termes de force de combat, choisissez au hasard en cas d'égalité). Vous pouvez également faire cela avec deux divisions ravitaillées qui ne sont pas dans le même hexagone, à condition qu'elles ne soient pas dans des ZdC ennemies. Si vous faites cela, placez le corps sur le cercle de production pour arriver au prochain tour au lieu d'être placées sur la carte.

21.3 Divisions du génie

Le Génie donne des modificateurs de jet de dé en attaque et en défense (voir le tableau de combat). De plus, les unités ENG face visible ne sont pas réduites de moitié lorsqu'elles attaquent à travers une rivière, un canal ou un côté d'hexagone de fort (le défenseur bénéficie toujours de tous les autres avantages de combat s'il est derrière un côté d'hexagone de fort). Ils fournissent également cet avantage à autant d'unités terrestres avec lesquelles ils sont empilés que les facteurs de combat de l'unité ENG (par exemple, si vous doublez une unité ENG de facteur '1' à '2', il peut annuler un fort/ri vière pour 2 autres unités). Les unités ENG qui attaquent à travers un côté d'hexagone de rivière et de fort n'ignorent que le fort. Si une unité ENG annule une rivière ou un fort (même pour elle-même), ou fournit son modificateur de combat +1 à travers une rivière ou un fort, ou contre une unité dans une tranchée, il doit subir la première perte (pour une unité ENG seulement si vous utilisez plusieurs ENG dans une attaque). Cependant, vous pouvez refuser d'annuler les rivières et les forts (annonce avant le jet de combat).

Si vous dépensez un point de construction supplémentaire par unité ENG, vous pouvez réduire son temps de construction de 5 tours à 3 tours.

21.4 Artillerie

Il existe 2 types d'artillerie : l'artillerie anti-char (AT) et l'artillerie de campagne (ART). Elles forment deux nouvelles réserves de forces et, comme les autres unités, vous devez les séparer selon leur coût.

Les unités d'artillerie n'ont qu'un facteur de combat (avant modification) de '1' lorsqu'elles sont attaquées, sauf si elles sont empilées avec une unité terrestre autre qu'une unité d'artillerie ou une unité fictive.

Unités antichars (AT)

Doublez les facteurs de combat des unités AT si elles sont attaquées par une unité ARM ou MECH ennemie.

Chaque unité antichar en défense compte pour 2 divisions ARM pour le choix des tables de combat terrestre (voir 11.12.5).

Unités d'artillerie de campagne (ART)

L'ART peut attaquer et se défendre normalement comme toute autre unité terrestre. Cependant, une ART face visible et ravitaillée peut bombarder (ses facteurs de combat sont entourés en gris). Le bombardement ne compte pas dans la limite d'activité (voir 10.2).

Une ART bombarde un hex adjacent comme si son facteur de combat imprimé était le facteur tactique d'un avion. Ainsi, elle peut exécuter une frappe au sol ou une mission d'appui au sol (offensive ou défensive) dans cet hex. Lors d'un bombardement, ses facteurs sont affectés par la météo (cf. 16.2.3), le terrain (cf. 16.3.3.1), la surprise (voir 17.1), les points d'offensive d'une action terrestre (voir 18.3.2) et la coopération (voir 19.2) exactement comme les facteurs tactiques d'un avion (ex : elle ne peut pas bombarder un hex en tempête ou en étant surpris).

Une unité ART ne peut pas utiliser ses facteurs de combat pour bombarder si son propre hex est attaqué.

Si vous utilisez les facteurs de combat d'une unité ART pour bombarder, ses facteurs ne sont pas réduits à '1' parce qu'elle est la seule unité terrestre dans l'hex.

Les ART qui bombardent à travers des côtés d'hexagone de mer, de rivière, de canal, de fort ou de détroit ne réduisent pas de moitié ou de tiers leurs facteurs. Ils ne peuvent pas bombarder à travers des côtés d'hexagone alpins. S'ils prennent part à un combat normal, ils sont divisés par deux ou trois comme d'habitude par un tel terrain.

Une ART qui bombarde pendant une frappe au sol (voir 11.7) est retourné face cachée à la fin de cette phase. Une ART qui bombarde pendant un appui au sol (voir 11.12.4) est retournée face cachée après la phase de retraite (voir 11.12.5) quel que soit le résultat du combat.

Le canon de chemin de fer allemand de 1916 ne peut se déplacer que le long des lignes de chemin de fer (par mouvement terrestre ou ferroviaire), sauf s'il est transporté par mer. Lorsqu'il se déplace par rail, il peut se déplacer comme un QG. En plus de ses capacités normales d'artillerie, il peut bombarder stratégiquement une ville-usine (avec un facteur de 1) jusqu'à 2 hexagones de distance comme si c'était un bombardier qui ne peut pas être intercepté. Retournez-le face cachée après le bombardement.

Option 8 : (Appui-feu) Un QG, un corps d'INF ou de MOT face visible et ravitaillé peut agir comme une unité d'artillerie de campagne de facteur 1 (les QG qui font cela ne peuvent pas également fournir un soutien de QG). L'unité ne doit pas se trouver dans une ZdC ennemie pour fournir un appui au sol, mais elle peut effectuer une frappe au sol si elle se trouve dans une ZdC ennemie. Traitez toute unité qui fait cela exactement comme une unité ART à 1 facteur dans tous les cas (ex : retournez-la face cachée, etc.).

21.5 Territoriaux (TERR)

Certaines puissances majeures et pays mineurs ont une ou plusieurs unités territoriales disponibles dans les réserves de forces dès le début de la partie. Elles forment une nouvelle réserve de forces.

Le Territorial allemand du Pacifique peut s'installer et arriver en renfort dans toute ville ou port non africain sous contrôle allemand sur la carte du monde.

Mouvement

Les Territoriaux ne peuvent quitter leur pays d'origine que s'ils sont contrôlés par une puissance majeure active, et ne peuvent entrer que dans des territoires contrôlés par des pays avec lesquels ils sont en guerre ou contrôlés par la puissance majeure qui les contrôle (par exemple, un Territorial anglo-égyptien du Soudan contrôlé par un CW actif peut entrer en Egypte ou en Palestine, mais pas en Algérie).

Pour les besoins du mouvement, les unités de Territoriaux traitent tout le terrain dans leur pays d'origine comme étant dégagé. Elles paient les coûts de mouvement normaux en dehors de leur pays d'origine.

Conquête, libération et restitution

Quand un pays d'origine est conquis (voir 13.6.1), libéré ou restitué (voir 13.6.3), tous ses Territoriaux sur la carte, dans le *pool* de forces et retirés du jeu, sont immédiatement déplacés vers le *pool* de forces du propriétaire actuel. Les Territoriaux sur le cercle de production y restent et, lorsqu'ils arrivent, le font en tant que renforts sous le contrôle du propriétaire actuel. Cela signifie que vous pouvez construire des Territoriaux appartenant à des pays que vous avez conquis. Les villes sous contrôle ami dans les pays conquis sont toujours des sources de ravitaillement primaires (voir 2.4.2) pour ses Territoriaux.

21.6 Tranchées

Pendant la production, vous pouvez construire des tranchées pour vos unités de type corps. Celles-ci coûtent un point de construction chacune et arrivent au tour suivant. Elles sont soumises aux limites d'accroissement (13.5.5.8) et ne peuvent être construites qu'à partir du tour suivant l'activation d'un pays (pour la plupart des pays, cela signifie qu'une seule peut être construite en S/O 1914, deux en N/D 1914, etc.) Lorsque les tranchées arrivent, vous pouvez les appliquer aux corps ravitaillés, en les faisant pivoter de 90 degrés pour indiquer leur statut.

Si une unité dans une tranchée quitte son hexagone, la tranchée est détruite. Réduisez de moitié les facteurs de frappe au sol (des avions et de l'artillerie) contre les unités dans une tranchée, sauf si un observateur est utilisé. Un observateur peut être n'importe quel avion sauf les chasseurs (même les ballons, les Zeppelins et les bombardiers sans facteur d'appui au sol). Ces derniers sont traités comme des bombardiers jusqu'à ce que tous les avions soient dégagés par les chasseurs ennemis, moment auquel vous pouvez en choisir un pour l'observer au lieu de frapper au sol. (Les chasseurs avec des facteurs tactiques peuvent agir comme des bombardiers mais pas comme des observateurs.) Chaque corps en défense qui est dans une tranchée donne un -1 à une attaque, et si une unité ENG est utilisée pour donner son bonus de +1 contre une unité dans une tranchée, elle doit subir la première perte (voir 21.3).

21.7 Fortifications

Les fortifications constituent une réserve de force distincte. Elles ne peuvent pas être construites sur la carte du monde (seulement sur les deux cartes européennes). Notez également que Sébastopol commence avec deux côtés d'hexagone de fort qui ne peuvent jamais être détruits.

Les fortifications n'empêchent pas les unités ennemies d'entrer dans leur hexagone. Les fortifications n'ont pas de valeur de combat intrinsèque et ne peuvent pas attaquer. Leurs avantages au combat ne sont pas affectés par le manque de ravitaillement. Elles ne peuvent pas être utilisées pour compenser les pertes au combat et sont détruites dès qu'une unité terrestre ennemie entre dans leur hexagone.

L'orientation du pion détermine quels côtés d'hexagone sont fortifiés. Les unités terrestres attaquant à travers des côtés d'hexagone fortifiés dans l'hexagone contenant le fort réduisent de moitié leur valeur de combat (en plus de tout autre modificateur, voir 11.12.1). Si toutes les unités terrestres attaquent à travers un côté d'hexagone fortifié, le défenseur a le choix de la table de combat, voir 11.12.5 (même si l'attaquant utilise une unité ENG). Réduisez de moitié les facteurs de frappe au sol de l'artillerie à travers les côtés d'hexagone de fort, sauf si un observateur est utilisé (non cumulable avec les tranchées, 21.6).

Si vous dépensez un point de construction supplémentaire par côté d'hexagone, vous pouvez réduire le temps de construction de 5 à 2 tours.

Option 10 : (Forts illimités) : Vous êtes toujours limité dans les forts en construction par votre réserve de forces, mais chaque puissance majeure peut avoir un nombre illimité de forts sur la carte. Enregistrez la position et l'orientation des forts sur la carte par un moyen autre que l'utilisation de pions de fort.

21.8 Maritz & von Lettow

La CAV allemande 'Maritz' représente des transfuges sud-africains qui ont rejoint les Allemands. Maritz est traité comme une CAV régulière qui est toujours ravitaillée en Afrique du Sud-Ouest et en Afrique du Sud.

Le QG allemand 'von Lettow' est toujours ravitaillé en Afrique. Il peut fournir du ravitaillement primaire à un certain nombre d'unités sous contrôle allemand jusqu'à sa valeur de réorganisation.

Maritz et von Lettow sont tous deux détruits s'ils sont disloqués (*S - shattered*) et ne peuvent jamais être reconstruits. Cependant, ces unités peuvent être volontairement retirées de la carte par l'Allemagne pendant n'importe quelle phase de renforts. Si Maritz est retiré de cette façon, il peut réapparaître en tant que renfort dans n'importe quel hexagone inoccupé du sud-ouest de l'Afrique lors d'une phase de renforts ultérieure (même en prenant le contrôle d'un hexagone allié). Si Von Lettow est retiré de cette façon, il peut réapparaître en tant que renfort dans n'importe quel hexagone inoccupé du Tanganyika ou adjacent à celui-ci, à l'exception de Zanzibar (y compris les capitales alliées, et même le Congo et le Mozambique après que la Belgique et le Portugal aient rejoint la guerre de part et d'autre ; même en prenant le contrôle d'un hexagone allié).

21.9 Liman von Sanders

Liman von Sanders était le conseiller allemand de l'Empire ottoman. Si l'Allemagne joue l'action politique 'Conseillers militaires' pour l'Empire Ottoman pendant ou après 1915 et que l'unité n'a jamais été construite, ajoutez-la gratuitement au cercle de production pour qu'elle arrive dans 2 tours. Lorsqu'elle est située dans une région ottomane de 1914, Liman von Sanders agit à la fois comme un QG allemand et ottoman.

21.10 Unités à gaz

Les unités à gaz s'empilent et se déplacent comme une division d'infanterie (mais ne peuvent pas se démanteler ou se constituer en corps). Lorsqu'elle attaque, une unité à gaz peut annoncer qu'elle mène une attaque au gaz (maximum 1 attaque au gaz par combat même si plusieurs unités à gaz attaquent).

Immédiatement avant l'attaque, lancez un dé pour le gaz. Ajustez votre jet d'attaque terrestre comme indiqué pour les attaques au gaz sur le tableau des combats terrestres. Retournez l'unité à gaz face cachée après le combat. Notez que les attaques au gaz entraînent une action d'entrée US (voir 13.2.3.1).

21.11 Ballons et Zeppelins

Les ballons et les Zeppelins sont traités comme des avions à tous les égards, sauf qu'ils n'utilisent pas de pilotes.

21.12 Unités Anzac

Unités Anzac ont deux pays d'origine : L'Australie et la Nouvelle-Zélande.

21.13 Croiseurs auxiliaires allemands

L'Allemagne possède 2 croiseurs auxiliaires qui étaient des paquebots convertis pour des missions de raids commerciaux ('Kprz Wilhelm' et 'Cape Trafalgar'). Ils sont similaires aux autres unités navales sauf qu'ils ne sont pas affectés par la présence de l'ennemi (**Option 5**, 11.3.2.4), et peuvent être redéployés dans des ports neutres en plus de (2.4.3), et sans déclencher une action d'entrée US. Toute tentative d'interception contre ces navires voyageant seuls obtient +1 au jet d'interception.

21.14 Plan Schlieffen

Si l'Allemagne attaque la Belgique au premier tour de jeu, les unités belges doivent se placer face cachée dans les villes belges et n'exercent pas de ZdC sur les unités allemandes pendant l'impulsion de surprise (les unités françaises peuvent toujours exercer des ZdC en Belgique).

22 Mise en place et début de la partie

Ces règles expliquent comment mettre en place une partie, si vous n'avez jamais joué à **World in Flames**.

22.1 Tri des pions

Triez vos unités en réserves de forces qui contiendront les unités non construites et détruites. Chaque puissance majeure a besoin d'une Réserve de Forces distincte pour chaque type d'unité. Ainsi, vous en avez besoin d'une pour chaque type d'unité : CAV, INF, MIL, GAR, MOT, MTN, MAR, MECH, ARM, HQ, SUB, SCS, porte-hydravions, TRS, AMPH, forts, points de convoi, FTR, LND, NAV, unités de gaz, ingénieurs, artillerie de campagne, anti-char, ballon, et Zeppelin (le Zeppelin NAV, le ballon et les avions vont tous dans des réserves

de force séparés). Vous ne disposez que d'une seule réserve de forces pour chaque type, quel que soit le nombre de pays qui contribuent à vos réserves de forces.

Certains de ces types d'unités ont des coûts différents. Par exemple, certains LND vous coûteront 2 et d'autres 3 points de construction. Vous devrez également séparer les divisions du même type des corps d'armée. Séparez chaque type d'unité en un *pool* de sous-forces pour chaque coût (coût du premier cycle uniquement dans le cas des unités navales).

Cela vous laissera avec beaucoup de réserves de forces et l'organisation devient importante. Se contenter de former des piles sur le côté de la table n'est pas satisfaisant. Une bonne solution consiste à utiliser un sac à fermeture éclair pour chaque réserve - ils sont bon marché et se rangent bien. Une méthode plus sophistiquée (mais plus coûteuse) consiste à utiliser des plateaux de comptoir fabriqués par des professionnels. On peut aussi utiliser des boîtes à œufs ou des boîtes en plastique que l'on trouve dans les magasins de couture, de quincaillerie et d'articles de pêche.

Mettez les unités suivantes de côté pour l'instant :

- les unités dont la date de disponibilité au dos est postérieure à l'année de départ du jeu (1914). Elles seront disponibles plus tard ;

- l'unité navale "Brandenburg" (Ge). Il s'agit du cuirassé ottoman 'B. Heyreddin'.

- les unités navales 'Canada' (CW), 'Agincourt' (CW), & 'Selim Yavuz' (OE). Elles deviennent disponibles avec les actions d'entrée

- les unités qui portent la mention d'une puissance majeure sur leur verso (par exemple "Ge") avec laquelle vous n'êtes pas en guerre. Placez ces unités dans votre réserve, pour qu'elles soient disponibles lorsque vous serez en guerre contre cette puissance majeure ;

- toutes les unités MIL et 'Res' si vous commencez la partie en tant que puissance majeure neutre. Les unités "Res" sont placées dans votre réserve. Ces unités deviennent disponibles lorsque vous êtes en guerre contre une autre puissance majeure ;

- le QG 'Tsar Nicolas'. Cette unité est placée sur la carte comme réserve lors de la première impulsion russe après que le moral russe ait atteint '7' ou moins.

- le QG 'Tuchachevsky'. Il sera disponible lors de la révolution russe.

Notez également qu'il y a des unités pour de nombreux pays mineurs qui n'existent pas encore. Elles deviendront disponibles s'ils sont libérés ou déclarent leur indépendance (voir 13.6.3 & 20.3).

Vous pouvez retirer n'importe laquelle de vos autres unités des réserves de forces si elle a une année dans son dos qui est au moins 4 ans plus tôt que l'année de début du jeu si votre puissance majeure est neutre, 3

ans sinon. Par exemple, en 1914, toutes les puissances majeures sont neutres et peuvent donc retirer toute unité portant la mention '1910' ou une année antérieure. Une fois retirées, ces unités ne peuvent jamais revenir dans le jeu, alors faites attention.

22.2 Mise en place

Cette règle explique comment mettre en place les unités et les marqueurs.

Pions administratifs

Placez le marqueur d'année et de tour dans l'espace approprié du cercle de production pour le premier tour de cette partie (juillet/août 1914).

Placez le marqueur d'initiative dans l'espace approprié sur la piste d'initiative, tourné vers le côté qui commence la partie avec l'initiative (+2 Puissances Centrales).

Placez le marqueur d'impulsion dans la case la plus à gauche de la piste d'impulsion (Initiative des Puissances Centrales face visible).

Placez les marqueurs d'entrée dans une tasse opaque. Les USA et le CW doivent tirer 2 marqueurs d'entrée de départ dans la campagne de 1914.

Mettez de côté les autres marqueurs pour le moment.

Quelles unités mettre en place

Consultez maintenant le tableau de mise en place pour la campagne de 1914. Le tableau de mise en place est divisé par puissance majeure. Mettez en place chaque puissance majeure dans l'ordre indiqué pour votre campagne.

Le tableau de mise en place est également divisé en lignes pour les emplacements géographiques, et en colonnes pour les types d'unités.

Certaines des colonnes concernent la mise en place des avions. Les types d'avions sont différenciés en fonction du coût et du temps de construction de l'unité.

Un nombre dans la mise en place vous permet de mettre en place ce nombre d'unités de ce type. Si un type est spécifié mais pas un nombre, vous obtenez 1 unité de ce type. À moins que la mise en place ne spécifie une unité particulière, choisissez les unités au hasard.

Comme indiqué dans la mise en place, chaque avion (autre que les ballons et les Zeppelins) à mettre en place doit se voir attribuer un pilote. N'ajoutez pas le pilote à la piste des pilotes à moins de le placer dans le *pool* (elle est utilisée pour placer l'avion sur la carte).

Les unités de Territoriaux doivent être mises en place dans leur pays d'origine. Lorsque vous choisissez au hasard un Territorial à placer sur une carte, vous devez choisir un Territorial qui peut s'installer sur cette carte (par exemple, les Australiens sur la carte Monde). L'"Europe" et le "Monde" incluent des parties de l'Afrique sur leurs cartes respectives.

S'il n'y a pas assez d'unités dans le *pool* de force pour mettre en place une unité, et que vous n'avez retiré aucune de ces unités du *pool* de force, vous pouvez choisir au hasard une unité de ce type parmi celles disponibles l'année suivante.

Toutes les unités du Commonwealth sont britanniques, sauf indication contraire.

Où placer les unités

La colonne de gauche du tableau de mise en place indique où installer vos unités.

Si une date s'y trouve, placez les unités dans ces cases du cercle de production. Placez les navires face visible si l'acronyme suivant à droite de l'unité est "[fu]", face cachée si c'est "[fd]".

Si la colonne de gauche comporte les mots "réserve de construction" ou "réserve de réparation", mettez en place les unités dans ces réserves.

Une puissance majeure neutre ne peut s'installer que dans les hexagones qu'elle contrôle. "N'importe où" signifie n'importe où dans le territoire contrôlé par la puissance majeure.

Vous devez déployer toutes les unités navales sur la carte dans des ports.

Toutes les unités doivent respecter les limites d'empilement après leur mise en place.

Après la mise en place, vous pouvez démanteler n'importe laquelle de vos unités terrestres en divisions, même si elles se trouvent dans des ZdC, à condition de respecter les limites d'empilement.

Après avoir terminé la mise en place, vous pouvez effectuer des mouvements navals en mer avec vos unités navales. Traitez cela comme une action navale que vous avez menée au tour précédent, les unités doivent donc terminer leur mouvement, puis descendre dans une section de case maritime inférieure comme si elles étaient restées en mer au tour précédent. Les puissances majeures neutres (toutes en 1914) ne peuvent effectuer ces mouvements qu'avec des points de convoi. De plus, vous pouvez établir des points de convoi en mer n'importe où dans le monde afin de respecter les accords commerciaux au départ (par exemple, le commerce américano-allemand, voir 5.1).

Retirez maintenant du jeu toutes les unités de pays mineurs conquis des réserves de forces. Ces unités peuvent être réintégrées dans les réserves de forces lors de la libération (voir 13.6.3).

Croyez-le ou non, vous êtes maintenant prêt à jouer (vous voyez, n'était-ce pas si facile) !

22.3 Campagne de 1914

La campagne de 1914 dure de juillet/août 1914 jusqu'au début de 1919. Essentiellement, si les Puissances Centrales sont encore debout avec quelques objectifs à la fin de cette période (16 pour être précis, y

compris le Japon et la Russie Rouge à la moitié de leur valeur), elles gagnent (19 si l'Italie rejoint les Puissances Centrales). Sinon, c'est considéré comme une victoire des Alliés.

Au début de la partie, tous les mineurs sous contrôle britannique et français sont considérés comme alignés, sauf l'Irlande (conquise). Tous les mineurs allemands en Afrique sont considérés comme alignés. Tous les autres mineurs contrôlés par les puissances majeures en 1914 (par exemple, la Pologne, la Bosnie, les Philippines, l'Irak, etc.) sont considérés comme conquis. Tous les mineurs contrôlés par d'autres pays mineurs (Indes orientales néerlandaises, Congo belge, Angola, etc.) sont considérés comme alignés sur ce mineur.

Placez tous les marqueurs de drapeau à l'endroit correspondant sur la carte politique (exception : mettez de côté les drapeaux sud-africain, indien et pakistanais). Placez tous les marqueurs de drapeau de mineurs sans drapeaux imprimés sur la carte politique dans la case Alliés +1.

Les USA et le CW commencent chacun avec 2 marqueurs dans leurs réserves d'entrée. Chaque camp commence avec 5 points politiques. Toutes les puissances majeures commencent neutres.

Premier tour = juillet/août 1914, impulsion 1. Dernier tour = mai/juin 1919.

Les Puissances Centrales ont +2 d'initiative et jouent en premier. Jet de Météo = 5.

Lors de la première impulsion, l'AH doit déclarer la guerre à la Serbie (qui doit s'aligner sur la Russie). Aucune autre déclaration de guerre ne peut être effectuée. L'AH peut faire une action terrestre. Toutes les autres puissances doivent PASSER.

Lors de la seconde impulsion, la Russie doit déclarer la guerre à l'AH. Aucune autre déclaration de guerre ne peut être faite. Toutes les autres puissances doivent PASSER.

Lors de la troisième impulsion, l'Allemagne doit déclarer la guerre à la Russie et à la France (l'AH déclare également la guerre à la France, mais c'est gratuit). Les Puissances Centrales peuvent également faire en même temps toute autre déclaration de guerre qu'elles souhaitent. Lancez les jets de dé US et CW pour les déclarations de guerre obligatoires, mais celles-ci ne coûtent aucun point politique.

22.4 Campagne de 1917

La campagne de 1917 couvre le front occidental et moyen-oriental de mars/avril 1917 jusqu'au début de 1919. Tous les territoires russes sont considérés comme hors limites pour les deux camps et hors jeu, à l'exception de la Pologne, des États baltes et de la Pologne orientale, qui sont tous sous contrôle allemand.

Les Puissances Centrales doivent détenir 14 objectifs (ignorez les objectifs japonais et russes) à la fin de la partie pour gagner. Sinon, c'est considéré comme une

victoire alliée. Tous les pays, sauf les USA, ont appelé leurs réserves (ajoutez-les avant la sélection des unités). Les USA ont choisi toutes les options d'entrée US jusqu'à 40 inclus.

Ajoutez toutes les réserves aux réserves de forces, sauf pour les USA. La Russie et le Japon sont hors jeu, mais l'Allemagne et l'Autriche doivent maintenir une garnison frontalière sur le front oriental (voir 14.4) dès le premier tour. Jusqu'au tour de septembre/octobre 1917 inclus, l'Allemagne soustrait 5 points de construction de sa production et l'Autriche-Hongrie en soustrait 3 (pour les combats restants en Russie). Par la suite, pour chaque tranche supplémentaire de 5 points de garnison, ils peuvent gagner un point de ressource ou de construction fournis par les Russes rouges (voir 14.4).

Tous les mineurs sous contrôle britannique et français sont considérés comme alignés, sauf l'Irlande (conquise). Tous les territoires mineurs allemands en Afrique et dans le Pacifique sont conquis par le CW, à l'exception du Tanganyika. Tous les territoires allemands du Pacifique sont contrôlés par le Japon, à l'exception de la Papouasie, de la Nouvelle-Bretagne et des îles Salomon, qui sont sous contrôle britannique. Le Portugal et l'Italie sont alignés sur les Alliés. La Roumanie, la Serbie et la Belgique sont conquises par l'Allemagne. La Bulgarie et l'Empire Ottoman sont alignés sur l'Allemagne. Chaque pays contrôle tous les hexagones dans les mineurs conquis.

La Serbie contrôle toujours l'Albanie (son nouveau pays d'origine, aligné sur le CW). Le CW contrôle Basra en Irak. En plus de la Belgique, l'Allemagne contrôle tous les hexagones en France adjacents à la frontière belge, sauf Calais, ainsi que l'hexagone 1029 adjacent à Metz.

Placez le Mexique +7 Puissances Centrales ; le Chili, l'Argentine, l'Afghanistan et la Perse +4 Puissances Centrales ; le Japon +2 Puissances Centrales ; la Grèce +9 Alliés ; le Brésil +10 Alliés ; l'Arabie +13 Alliés. Placez tous les autres marqueurs politiques sur leurs drapeaux imprimés, ou dans la case Alliés +1 s'ils n'ont pas de drapeau imprimé.

Placez le moral comme suit : USA 15, Allemagne 11, CW 11, Empire Ottoman 9, Autriche 8, Italie 8, France 7. Chaque camp commence avec 10 points politiques.

Premier tour = mars/avril 1917, impulsion 1. Dernier tour = mai/juin 1919.

Les seuls événements politiques qui peuvent être déclenchés sont **Lawrence d'Arabie**, **Pression sur les neutres**, et **Mobilisation du front intérieur**.

Les Alliés ont +1 initiative et jouent en premier. Météo = 4. Les USA doivent déclarer la guerre aux Puissances Centrales à la première impulsion alliée (ceci est automatique et ne coûte aucun point politique).

22.5 Errata des planches de pions

Les informations suivantes ont été perdues par inadvertance lors de l'impression des pions de jeu :

- Chance d'influence des pays mineurs (Puissances Centrales/Alliés) (corrigée dans la feuille de pions bonus) :

- Empire ottoman : 7/5
- Arabie : 8/9
- Pakistan : 5/6
- Portugal : 6/6
- Afghanistan : 8/7

- Le QG russe 'Tsar Nicholas' devrait avoir un coût de 5 et prendre 3 tours pour être construit (comme les autres QG) (corrigé dans la feuille de pions bonus).

- Le 'Ru' manque sur l'avion roumain, et le 'Gr' manque sur le cuirassé grec 'Hydra' (corrigé dans la feuille de pions bonus).

- Deux fantassins russes ont des convois imprimés au dos. Ce devrait être de l'infanterie régulière, disponible lors de la mise en place (corrigé dans la fiche de pions bonus).

- Tous les corps de Marines américains devraient coûter 5 points de construction et prendre 3 tours pour être construits.

- Le QG français "Lanzarac" devrait être "Lanrezac".

- L'INF danois devrait prendre 2 tours pour être construit.

- Toutes les unités belges doivent être datées de "1890".

* * * * *

- Roumanie (Alliés) : juillet/août 1916

- Brésil (Alliés) : Sep/Oct 1917

22.6 Dates d'entrée en guerre automatique (facultatif)

Si vous ne souhaitez pas utiliser le système diplomatique, vous pouvez choisir d'utiliser ces dates d'entrée automatique à la place (les autres pays peuvent être déclarés en guerre, mais ne peuvent pas s'aligner sauf par une déclaration de guerre).

Ces pays doivent être alignés à la première occasion lors du tour indiqué :

- Empire ottoman (Puissances Centrales) : Nov/Déc 1914

- Italie (Alliés) : Mai/Juin 1915

- Bulgarie (Puissances Centrales) : septembre/octobre 1915

- Grèce (accès allié avec engagement de troupes étrangères) : Sep/Oct 1915 ; rejoint les Alliés en mai/juin 1918

- Portugal (Alliés) : mars/avr 1916

Equipe de conception

Le système de jeu **Fatal Alliances** Basé sur **World in Flames** par Australian Design Group (www.a-d-g.com.au).

Conception originale de World in Flames : Harry Rowland & Greg Pinder

Conception du jeu Fatal Alliances : Andrew Rader (www.andrewrader.com)

Testeurs : Andrew Baird, David Hanson, Michael Burke, Luis A. Sacristán, Miguel Renedo, Carlos Sánchez, Santiago López, Gregory Johnsen, Lane Brody, Glenn Bailey, Curtis Deitrich, le Club Treemme (Modena), Steve Balk, John Reynen, Jerome Lavis, Bob Rutherford, Paul Rae et Stephen Van Hoak.

Traduction française (décembre 2021) : Edualk

* * * * *

Autres errata (mai 2017) :

Mise en place de la campagne 1914 :

- "Note 3" pour l'Allemagne : il s'agit des deux croiseurs auxiliaires à mettre en place dans les ports américains.
- Le SCS austro-hongrois "Estz Monarch" [fu] est remplacé par le "Prinz Eugen". "L'Estz Monarch" doit commencer dans le *pool* de forces.

Mise en place de la campagne de 1917 :

- Ajoutez 10 INF (pour un total de 26), 2 MIL (pour un total de 5), 4 GAR (pour un total de 6), et 1 CAV (pour un total de 3) à mettre en place en Allemagne, en Belgique, ou en France. Ces unités peuvent maintenant aussi être installées en Pologne, en Pologne de l'Est et dans les Etats Baltes. L'Allemagne doit y maintenir une garnison contre la Russie.
- Ajoutez 5 INF autrichiennes (pour un total de 10), 4 INF hongroises (pour un total de 8), 2 MIL autrichiennes (pour un total de 4), 2 MIL hongroises (pour un total de 2), et 2 CAV hongroises à installer en Autriche-Hongrie ou en Serbie. Ces unités peuvent maintenant aussi s'installer en Bosnie et en Roumanie. L'Autriche-Hongrie doit maintenir une garnison contre la Russie.

Tableaux :

- Ajoutez au tableau des déclarations de guerre américaines : Modifiez le jet de dé de -1 si des puissances majeures alliées se sont rendues ou ont fait la révolution.
- Ajoutez 2 au jet de dé de guerre stratégique si des sous-marins allemands se trouvent dans la zone maritime et si l'Allemagne a déclaré une guerre sous-marine sans restriction (action d'entrée US 27).

- La subversion coûte 2 points politiques par 1/10ème de point de moral, plus 1 par point supplémentaire acheté (-1 pour OE, AH, Russie, Italie et Chine de 1916 ou tous les pays de 1917).

- Ajouter aux actions politiques : Apaiser les rebelles (8).

- Ajouter à l'obtention de points politiques : 1 point politique pour la prise de chaque ressource ou ville ou port non-objectif.

- Les actions d'entrée américaines 28, 29 et 30 ne s'appliquent que jusqu'à ce que le premier marqueur soit perdu ou gagné par l'un ou l'autre camp.

- Les capitales des pays mineurs comptent toujours pour la perte de moral si elles sont libérées par l'autre camp (même par des Partisans).

Carte :

- La capitale de Madagascar est Diego Suarez, et non Diego Garcia.
- La ville sibérienne de Frunze s'appelle Bishkek (nom changé en 1926).
- Tsaritsyn est mal orthographiée.
- Légende : Les ports majeurs et mineurs sont "sans effet" pour le choix de la table de combat,
- "Oslo" s'appelle "Kristiana" pendant la Première Guerre mondiale.
- Supprimez l'usine bleue de Madrid (ne laissez qu'une usine rouge).
- L'hexagone nord de la Basse Californie au Mexique est relié à l'hexagone de Guaymas (avec un côté d'hexagone de rivière).

Tableau de combat :

- Le tableau indique que "tous les non-MAR sont retournés face cachée après l'invasion". Il faut ajouter "sauf en cas d'AMPH".
- Le -1 pour l'attaque avec des puissances majeures coopérantes ne s'applique pas aux observateurs (ils ne sont pas des facteurs contributifs).

Cercle de production :

- Supprimer "missions de nuit" de la modification du facteur aérien (c'est un reste de WiF).