

# THE THIRD WORLD WAR

1989: THE WORLD STANDS ON THE BRINK OF ARMAGEDDON

Arctic Front • Battle for Germany • Southern Front • Persian Gulf

Designer  
Signature  
Edition



## RULE BOOK

*Compass Games*  
New Directions in Gaming



# THE THIRD WORLD WAR

Règles pour la Bataille pour l'Allemagne, le Front Sud, le Front Arctique, le Golfe Persique et le Jeu Combiné.

## TABLES DES MATIERES

GAME CREDITS .....	2
À PROPOS DE CETTE ÉDITION SIGNATURE .....	3
INTRODUCTION .....	3
1. COMPOSANTS DU JEU .....	4
2. SÉQUENCE DE JEU .....	5
3. ZONES DE CONTRÔLE .....	6
4. EMPILEMENT .....	7
5. MOUVEMENT .....	7
6. COMBAT TERRESTRE .....	9
7. REGROUPEMENT .....	12
8. ISOLEMENT .....	12
9. LA GUERRE AÉRIENNE .....	13
10. IMMOBILISATION AU SOL .....	17
11. APPROVISIONNEMENT .....	17
12. TRANSPORT AERIEN ET ASSAUT AERIEN .....	18
13. TRANSPORT NAVAL ET ASSAUT AMPHIBIE .....	19
14. MÉTÉO .....	21
15. REGLES SPECIALES .....	22
16. NEUTRES .....	25
17. PERTES CRITIQUES .....	28
18. REDDITION .....	29
19. NOUVELLES UNITÉS .....	29
20. LE JEU DIPLOMATIQUE [PG, CG] .....	29
21. SCÉNARIOS, CONDITIONS DE VICTOIRE, ET POINTS DE VICTOIRE .....	36
22. LES THEATRES D'OPERATION (FACULTATIF) .....	36
23. LA GUERRE NUCLÉAIRE (FACULTATIF) .....	37
24. CAPACITÉS DE GUERRE CHIMIQUE (FACULTATIF) .....	40
25. OPÉRATIONS ROUMAINES [SF, CG] (OPTIONNEL) .....	40
26. CONDITIONS HIVERNALES [AF, CG] (OPTIONNEL) .....	41
27. AVANTAGE TACTIQUE (FACULTATIF) .....	41

## GAME CREDITS

### Compass Games, Designer Signature Edition

Copyright © 2021, Compass Games

**Project Team:** Lloyd Bonagura, Eric Farago, Chris Fawcett, Greg Warren

**Art:** Bruce Yearian

**Layout:** Ken Dingley

**Series Designer Emeritus:** Frank Chadwick

**Project Director:** John Kranz

**Proofreaders:** Treb Courie, Rick Cox, Simon Davies, David Newton, Ryan Pendergast, Johan Ulvenlöv, ScottWalschlager

### Original Third World War System

**Research and Design:** Frank Chadwick

**Additional Design and Development:** John Harshman

**Development Assistance:** John Astell

### Battle for Germany

Copyright © 1984, Game Designers' Workshop

**Research Assistance:** Henry Cord Meyer III, Joseph Bermudez, Eric McGrath, Terry Thiel, Karl Gaarsoe

**Art Direction:** Paul R. Banner

**Art Department Assistants:** Chris Purcell, Lyle Dundek Cover Art: William H. Keith, Jr.

**Playtest:** Jim Roots, Dave Gaarsoe, Dennis Jones, Mike Wood, Richard Bliss, Dave Charnell

### Southern Front

Copyright © 1984, Game Designers' Workshop Research And

**Design:** Frank Chadwick

**Development:** John M. Astell and John Harshman

**Research Assistance:** Henry Cord Meyer III, Joseph Bermudez, Eric McGrath, Terry Thiel, Karl Gaarsoe Art Direction: Paul R. Banner

**Cover Art:** William H. Keith, Jr.

**Playtest:** Jim Roots, Dave Gaarsoe, Dennis Jones, Mike Wood, Richard Bliss

### Arctic Front

Copyright © 1985, Game Designers' Workshop

**Research And Design:** Frank Chadwick

**Development:** John M. Aste II

**Art Direction:** Paul R. Banner

**Cover Art:** William H. Keith, Jr.

Playtest and Assistance: Henry Cord Meyer III, Joseph Bermudez, Eric McGrath, Terry Thiel, Karl Gaarsoe, Paul Dunigan

### Persian Gulf

Copyright © 1986, Game Designers' Workshop

**Research and Design:** Frank Chadwick

**Additional Design and Development:** John M. Astell

**Art Direction:** Paul R. Banner

**Cover Art:** William H. Keith, Jr.

# THE THIRD WORLD WAR

## À PROPOS DE CETTE ÉDITION SIGNATURE

L'objectif de cette version "Designer Signature Edition" (DSE) est d'apporter la touche finale, ou une version "be all, end all" d'un jeu d'un concepteur renommé. L'objectif est de fournir des composants entièrement redessinés, avec des graphiques en couleur et des améliorations pour les joueurs afin de rendre le jeu aussi attrayant et agréable que possible.

La série *The Third World War* de Frank Chadwick a été publiée à l'origine sous la forme de quatre jeux distincts - The Third World War (sous-titré Battle for Germany), Southern Front, Arctic Front et Persian Gulf - par Game Designers' Workshop (GDW) au milieu des années 1980.

Parmi les améliorations apportées à la série originale *Third World War*, citons notamment

- Les quatre jeux séparés réorganisé en un seul bloc
- Des pions agrandis et redessinés, passant d'une taille de 1/2" à 9/16".
- L'ajout d'informations supplémentaires sur les pions d'unités terrestres, telles que : classe de mobilité, valeur d'empilement, type de zone de contrôle et capacités militaires chimiques/nucléaires/limitées
- Les pions d'unités terrestres avec un pas de perte (désorganisation) au verso
- Un code couleur sur les pions d'unités terrestres du Pacte de Varsovie pour faciliter la distinction de la désignation de l'armée
- Code couleur sur toutes les unités terrestres pour représenter les théâtres d'opérations (règle optionnelle)
- Modification et ajustement des couleurs des unités pour mieux les distinguer entre elles et entre l'OTAN, le Pacte de Varsovie et les neutres
- Ajout d'une unité aérienne américaine F-117 pour une utilisation facultative tout en conservant également l'unité aérienne américaine F-19 du jeu original.
- Réorganisation des sept cartes de la Troisième Guerre mondiale, du Front Sud et du Front Arctique en quatre cartes plus grandes (22" x 34"), y compris l'ajout de l'est de la Pologne et de l'ouest de la Russie, tout en conservant la même zone que les jeux originaux.
- Combinaison des quatre cartes du Golfe Persique en deux cartes plus grandes (22" x 34").
- Nouveaux tableaux de mise en place et de renforcement
- Ajout et modification de marqueurs de jeu, notamment des marqueurs de frappe avec valeurs, de supériorité aérienne, de météo, de contrôle des objectifs et des marqueurs génériques
- Ajout de marqueurs pour indiquer le contrôle de la mer de Norvège et la sortie de la flotte de la mer Noire
- Ajout d'un affichage de cases de dégagement pour gérer les piles difficiles à manipuler (utilisez un marqueur sur la carte pour indiquer la pile d'unités, qui sont placées sur l'affichage de la case de dégagement)
- Ajout de cartes d'aide au joueur et de marqueurs associés, pour suivre le niveau de conflit nucléaire et les points d'attaque nucléaire (PAN), les points de transport aérien et les points de victoire
- Ajout d'une piste de mouvement hors carte et d'une piste de mouvement naval de l'OTAN
- Ajout de la règle optionnelle de l'avantage tactique
- Incorporation de l'errata relatif aux informations sur la mise en place des unités et au calendrier des renforts.
- Ce tout nouveau traitement des règles est accompagné de nombreuses illustrations, d'un index, de clarifications et d'exemples de jeu pour réduire les questions potentielles.

## INTRODUCTION

*The Third World War* est un jeu à deux joueurs couvrant une guerre terrestre potentielle en Europe et au Moyen-Orient à la fin des années 1980. Un joueur (le joueur du Pacte) commande les forces du Pacte de Varsovie et des nations et factions alliées ; l'autre joueur (le joueur de l'OTAN) commande les forces de l'Organisation du Traité de l'Atlantique Nord et des nations et factions alliées.

Les règles spécifiques à un scénario particulier sont désignées comme suit :

[BfG] Bataille pour l'Allemagne

[SF] Front Sud

[SF/BE] Front Sud, Entente des Balkans

[AF] Front arctique

[PG] Golfe Persique

[CG] Jeu combiné

[Jeu prolongé] Scénarios du jeu prolongé

# THE THIRD WORLD WAR

## 1.COMPOSANTS DU JEU

### 1.1 Cartes

Les cartes peuvent être utilisées pour jouer des scénarios individuels ou le jeu combiné qui utilise cinq des six cartes. La carte du jeu combiné est divisée en deux sections distinctes : la section Europe et la section Moyen-Orient. La section Europe se compose des cartes A, B, C ; elle est constituée en assemblant les cartes et en superposant la section sud-ouest de la carte B à un angle de 60 degrés sur la zone correspondante de la carte A. La section Moyen-Orient se compose des cartes E et F. Les sections Europe et Moyen-Orient ne sont pas contiguës ; elles ne se jouxtent ni ne se chevauchent. Si l'espace de table est limité, placez les deux sections sur des tables séparées.

La carte D, qui comprend l'est de la Pologne et l'ouest de l'Union soviétique, est incluse, mais réservée pour une utilisation ultérieure.

### 1.2 Les pions

Il y a neuf planches de pions pour un total de 2 052 pions. Les pions sont divisés en trois types : unités terrestres, unités aériennes et marqueurs.

Les unités terrestres (ci-après appelées unités par souci de concision) représentent les divisions, brigades et régiments déployés en Europe et au Moyen-Orient ou engagés pour renforcer les unités déjà sur place.

Les unités aériennes représentent les avions de combat des combattants.

Les marqueurs sont utilisés à des fins informatives diverses.

**1.2.1 Pions optionnels [BfG, CG]** Les Etats-Unis disposent d'un pion F-117, qui est nouveau dans cette version du jeu, et d'un F-19, qui était dans le jeu original.

Les joueurs doivent utiliser l'une de ces deux unités à leur discrétion.

#### UNITES TERRESTRES DU PACTE

**UNITES AERIENNES DU PACTE**

Les Cercles noirs identifient des capacités tout-temps

#### UNITES TERRESTRES OTAN

**UNITES AERIENNES OTAN**

Les Cercles noirs identifient des capacités tout-temps  
Les avions furtifs ont des icônes noires avec un S

*\*special : C=chimique, N=Nucléaire, L=milice*  
*\*\* points d'empilement : seuls les points en rouge ont des ZOC aéromobile*  
*\*\*\* Classe de mobilité : le symbole définit le type. Une forme jaune identifie une capacité de mouvement « overland »*  
*Une icône d'unité blanche matérialise une unité non rattachée à un front ou une armée.*

# THE THIRD WORLD WAR

**1.2.2 Compteurs d'errata :** Remplacer les compteurs suivants par des compteurs de remplacement trouvés sur la feuille 9 :

- 8 compteurs IRG de la feuille 2 (8P, 25P SMP, 12P, 19P, 24P, 29P, 56P CdoB)
- 1 compteur MiG-19 soviétique sur la feuille 2
- 3 pions américains sur la feuille 4 (9 ID, 101 AmobD, II MEF POMCUS)

## 1.3 Règles et tableaux

Toutes les règles sont contenues dans ce livret. Le livret de jeu également fourni contient l'ordre de bataille des scénarios, des informations sur leur mise en place et toutes les règles spécifiques associées, ainsi que des informations générales sur les deux alliances et leurs forces armées, et des notes sur le concepteur et les joueurs.

Des feuilles séparées sont également incluses et contiennent des affichages de théâtre aérien, des pistes de points d'attaque nucléaire, des pistes de transport aérien, des cases dégagement tente, des affichages de pertes critiques, des cartes de mouvement hors carte, une légende de carte, des cartes d'identification d'unités, des cartes d'effets de terrain, des cartes de données nationales/factionnelles, des tables d'organisation, des tables de résultats de combat, une piste de tour de jeu, une piste de diplomatie, une piste de points de victoire, une séquence de jeu étendue, la table de résolution des combats et des affichages de mise en place et de renfort.

## 1.4 Cartes de Diplomatie [PG, CG]

Un jeu de 24 cartes de diplomatie est inclus : 11 cartes de diplomatie soviétique et 11 cartes de diplomatie américaine, plus une carte vierge pour chaque camp.

## 1.5 Inventaire des pièces

Un jeu complet *The Third World War* comprend les éléments suivants :

- Neuf feuilles de pions en couleur (format 9/16").
- Un livret de règles
- Un livret de jeu
- Des aides de jeu (20 au total)
  - Plateau de théâtre aérien (2x 2 pages chacun)
  - Points d'attaque nucléaire, de points de transport aérien et de boîtes d'attente (2)
  - Tours de jeu, de la diplomatie, du niveau de guerre nucléaire et des points de victoire.
  - Pertes critiques (2)
  - Mouvements hors carte
  - Légende de la carte et du tableau d'identification des unités (2)
  - Table des effets du terrain (2)
  - Organisation de l'OTAN, tableau des données nationales/factionnelles
  - Organisation du Pacte de Varsovie, tableau des données nationales/de faction.
  - Table de résolution des combats, Table des combats aériens, Table des tirs de défense aérienne, Table de la météo (2)
  - Tableau de la guerre nucléaire (un pour l'OTAN, un pour le Pacte de Varsovie)
  - Deux tableaux des probabilités de combat
  - Deux affichages étendus de la séquence de jeu
- Douze tableaux de mise en place et de renfort
- Vingt-quatre cartes Diplomatie
- Quatre dés à six faces
- Une boîte de jeu

Si l'une de ces pièces est manquante ou endommagée, veuillez contacter :

Compass Games, LLC PO Box 278

Cromwell, CT 06416

Téléphone : (860) 301-0477

Courriel : support@compassgames.com

Un support de jeu en ligne est disponible. Visitez-nous sur le Web : <https://compassgames.com>

Vous pouvez également utiliser l'URL ou le code QR pour atteindre

Compass Games en ligne : <https://linktr.ee/compassgames>



## 2. SÉQUENCE DE JEU

*The Third World War* se joue en une série de tours, chacun représentant une semaine. Chaque tour est divisé en quatre segments, et les segments sont divisés en impulsions, sous-impulsions et phases. Pour jouer un tour, suivez la séquence de jeu du début à la fin, exactement comme indiqué. Certaines phases peuvent être sautées en fonction du scénario joué. Aucune activité du jeu ne peut se dérouler hors séquence.

Une piste de tour de jeu est fournie sur l'une des cartes d'aide aux joueurs, ainsi qu'un marqueur de tour de jeu (situé sur la planche de pions 9). Le marqueur de Tour de Jeu a une face qui indique "Pré-Guerre" et une face qui indique "Guerre". Voir la règle 20.5 pour plus d'informations sur les tours d'avant-guerre et de guerre. De plus, des marqueurs d'information sont fournis pour suivre les événements clés du jeu. L'utilisation de ces marqueurs est abordée dans la section des règles correspondant à chaque marqueur. Ces marqueurs sont les suivants :

- Sortie de la flotte de la mer Noire (règle 13.4.2.2)
- Pacte SMD M+6 (règle 20.4.4.5)
- Alerte RDF OTAN (règle 20.4.4.6)
- Tour de guerre 0 (voir règle 20.4.4.8)
- Mobilisation Pacte 1 (voir règle 20.4.4.8)
- Tour de guerre 1 (cf. règle 20.4.4.8)
- Mobilisation OTAN 0 (voir règle 20.4.4.8).

Voir la séquence de jeu à la page suivante.

# THE THIRD WORLD WAR

## 2.1 La séquence de jeu

### *Segment initial*

- Phase de Diplomatie
- Phase d'activation des neutres
- Phase de maintenance des avions
- Phase de détermination de la météo
- Phase de restriction nucléaire (facultative)
- Phase de supériorité aérienne de théâtre
- Phase de frappe profonde
- Phase d'approvisionnement
- Phase de détermination des pertes critiques

### *Segment du Pacte de Varsovie*

- Phase de sortie de la flotte de la mer Noire [SF, CG].
- Phase de contrôle de la mer norvégienne [AF, CG].
- Phase de frappe/interdiction
- Première impulsion du Pacte de Varsovie
  - Sous-impulsion de premier échelon
    - Phase de mouvement
    - Phase de combat
  - Sous-impulsion de deuxième échelon/percée
    - Phase de mouvement
    - Phase de combat
  - Phase de regroupement
- Impulsion de réserve de l'OTAN
  - Phase de mouvement
  - Phase de combat
  - Phase de regroupement
- Deuxième impulsion du Pacte de Varsovie (identique à la première)
- Phase de reddition du Pacte de Varsovie

### *Segment de l'OTAN*

- Phase de frappe/interdiction
- Première impulsion de l'OTAN
  - Phase de mouvement
  - Phase de combat
  - Phase de regroupement
- Deuxième impulsion de l'OTAN (identique à la première)
- Phase de reddition de l'OTAN

### *Segment final*

- Phase d'atterrissage des avions
- Phase de récupération sans ravitaillement/à terre
- Phase de communication terrestre
- Phase d'escalade nucléaire (facultatif)

## 2.2 Joueur en phase

Ce terme est utilisé dans les règles suivantes pour désigner le joueur dont les unités se déplacent, attaquent ou effectuent d'autres opérations pendant une phase particulière. Le joueur du Pacte est le joueur en phase pendant les première et deuxième impulsions du Pacte ; le joueur de l'OTAN est le joueur en phase pendant les première et deuxième impulsions de l'OTAN et l'impulsion de réserve de l'OTAN.

## 2.3 Complexité

La séquence de jeu présentée peut, au premier abord, sembler assez effrayante. Remarquez cependant que de nombreuses phases sont répétitives : il y a sept phases de mouvement similaires, chacune suivie d'une phase de combat. D'autres phases sont très faciles à réaliser ; la phase d'escalade nucléaire, par exemple, ne nécessite qu'un seul jet de dé. Certaines phases ne sont pas utilisées lorsque certains événements se produisent et certaines phases sont omises dans certains scénarios. Le scénario n'est pas aussi complexe qu'il n'y paraît.

## 2.4 Séquence de jeu étendue (imprimée séparément)

Il existe également une séquence d'événements qui doit être suivie dans certaines des phases présentées ci-dessus. Pour faciliter la description, les règles ne traitent pas complètement de cette séquence. La séquence complète de tous les événements du jeu est couverte par la séquence de jeu étendue. Les joueurs doivent se référer à la séquence étendue lorsqu'ils jouent le jeu.

## 3. ZONES DE CONTRÔLE

Chaque unité exerce une zone de contrôle (en abrégé ZOC) dans les six hexagones qui lui sont adjacents.

### 3.1 Types de ZOC

Il existe deux types de ZOC : standard et aéromobile. Toutes les unités aéromobiles (classe de mobilité ; voir le tableau d'identification des unités) et les divisions américaines ont des ZOC aéromobiles ; toutes les autres unités ont des ZOC standard. Les pions dont les points d'empilement sont indiqués en rouge exercent une ZOC aéromobile.

### 3.2 Limites des ZOC

Seules les ZOC aéromobiles s'étendent sur tous les côtés d'hexagone de mer ou de lac (y compris les côtés d'hexagone avec un pont). Seules les ZOC aéromobiles et les ZOC des unités de montagne et de ski s'étendent dans les hexagones de montagne et de col. Seules les ZOC aéromobiles et les ZOC des unités mécanisées légères, de montagne, de ski et terrestres s'étendent dans des hexagones de nature sauvage. Aucune ZOC ne s'étend à travers les frontières des pays neutres.

### 3.3 Effets des ZOC

Les ZOC ont de nombreux effets, comme expliqué dans les règles ultérieures.

# THE THIRD WORLD WAR

## 4. EMPILEMENT

Plusieurs unités peuvent être placées dans un même hexagone, empilées les unes sur les autres. Il y a une limite au nombre d'unités qui peuvent être présentes, basée sur le terrain de l'hexagone et sur l'intégrité des unités supérieures.

Toutes les piles peuvent être inspectées par l'un ou l'autre des joueurs, à tout moment.

### 4.1 Points d'empilement

Chaque pion d'unité terrestre fournit une valeur pour les points d'empilement dans le coin supérieur gauche du pion. Un point d'empilement représente une brigade ou l'équivalent d'une brigade.

Chaque pion d'unité aérienne représente un point d'empilement pour les calculs de pertes critiques (voir règle 17).

### 4.2 Limites d'empilement

Les limites d'empilement pour tous les types d'hexagones sont résumées dans la section des limites d'empilement du tableau des effets du terrain. Dans la plupart des types de terrain, jusqu'à 10 points d'empilement peuvent être empilés dans un hexagone. Seuls 7 points d'empilement peuvent être empilés dans un hexagone de marécage, 4 dans un hexagone de col de montagne, et 3 dans un hexagone de montagne ou de nature sauvage.

L'Arctique est constitué de tous les hexagones situés au nord de la ligne arctique indiquée sur la carte. Les limites d'empilement de l'Arctique sont utilisées pour tous les hexagones de l'Arctique (jusqu'à 3 points d'empilement pour la plupart des types d'hexagones ; 1 point d'empilement pour les hexagones de montagne, de col de montagne ou de région sauvage).

*Note : Des cases de dégagement sont disponibles sur les aides de jeu, ainsi que les marqueurs correspondants, de A à I, pour l'OTAN et le Pacte. Les piles de pions peu maniables peuvent être déplacées de la carte vers les cases de dégagement, en plaçant le marqueur correspondant à la place de la pile. Les cases de dégagement et les pions qu'elles contiennent peuvent être inspectés à tout moment par l'un ou l'autre des joueurs.*



### 4.3 Intégrité supérieure des unités

Si des unités de plus d'une armée du Pacte ou d'un pays de l'OTAN sont empilées dans un hexagone, la limite d'empilement pour cet hexagone est réduite de 3. Notez que des unités de différents pays de l'OTAN ou d'armées du Pacte peuvent ne pas s'empiler du tout dans certains hexagones.

La plupart des unités du Pacte ont une désignation d'armée, sous le symbole de type d'unité, à droite de la barre oblique. Les armées du Pacte sont également identifiées par des barres de couleur et des couleurs uniques dans le symbole de type d'unité. Les unités ayant la même désignation d'armée appartiennent à la même armée. Certaines unités n'ont pas de désignation d'armée ; ces unités peuvent être empilées avec les unités de n'importe quelle armée sans réduire la limite d'empilement.

Certaines nations et factions qui commencent la partie en étant neutres peuvent rejoindre le Pacte en cours de jeu. Chacune de ces nations ou factions est traitée comme une armée distincte dans le cadre de l'empilement du Pacte. Par exemple, si les Syriens rejoignent le Pacte, les unités syriennes sont traitées comme une armée du Pacte, distincte des autres armées du Pacte.

*Exemple : Trois divisions soviétiques de la 76ème Armée de la Garde plus une brigade aéromobile soviétique sans ID d'armée (un total de 10 points d'empilement) peuvent s'empiler dans un hexagone dégagé ;*



*Mais seulement deux divisions soviétiques de la 76ème armée de la Garde et une brigade syrienne (un total de 7 points d'empilement) peuvent s'empiler dans le même hexagone.*



### 4.4 Quand les limites s'appliquent

Les limites d'empilement s'appliquent à la fin de chaque phase de mouvement et à la fin de chaque avance ou retraite pendant chaque combat. Ainsi, les unités peuvent dépasser la limite d'empilement pendant leur mouvement tant que la limite n'est pas dépassée à la fin de la phase.

## 5. MOUVEMENT

Les unités se déplacent pendant les différentes phases de mouvement, en dépensant des points de mouvement de leur allocation de mouvement pour se déplacer d'un hexagone à un hexagone adjacent et pour traverser certains côtés d'hexagone.

### 5.1 Quand les unités se déplacent

Le joueur du Pacte peut déplacer toutes les unités pendant la phase de mouvement de la sous-impulsion du premier échelon dans les deux impulsions du Pacte. Le joueur OTAN peut déplacer toutes les unités pendant les phases de mouvement des deux impulsions OTAN.

Le joueur du Pacte peut déplacer toutes les unités qui ne se trouvent pas en ZOC ennemie pendant la phase de mouvement de la seconde sous-impulsion d'échelon/de percée dans les deux impulsions du Pacte. Le joueur de l'OTAN peut déplacer toutes les unités qui ne sont pas en ZOC ennemie pendant la phase de mouvement de l'impulsion de réserve de l'OTAN.

Il est possible qu'une unité du Pacte se déplace quatre fois et une unité de l'OTAN trois fois dans un tour, bien que cela soit rare en pratique.

*Note : En raison de certaines limitations doctrinales et professionnelles, diverses forces régionales ne sont pas en mesure d'opérer dans la même mesure que les forces régulières du Pacte et de l'OTAN. Ces limites sont indiquées dans la règle 15.3.*

# THE THIRD WORLD WAR

## 5.2 Potentiel de mouvement

Chaque unité dispose d'un potentiel de mouvement de 6 points de mouvement lors de chaque phase de mouvement ami. Ce potentiel ne peut être conservé d'une phase à l'autre ou transféré d'une unité à l'autre.

## 5.3 Classes de mobilité

Chaque unité appartient à une classe de mobilité particulière, comme indiqué sur la carte d'identification de l'unité. Il existe quatre classes :

- Aéromobile,
- Mécanisée,
- Motorisée,
- A pied.

Par souci de concision, les unités de la classe de mouvement aéromobile sont appelées "unités aéromobiles" ; les autres classes sont désignées de la même façon.

## 5.4 Limitations du mouvement

**5.4.1 Unités ennemies** Une unité ne peut jamais entrer dans un hex contenant une unité ennemie, à l'exception d'un assaut amphibie opposé (voir règle 13.3.1).

**5.4.2 Pays neutres** Aucune unité ne peut entrer dans un pays neutre (voir règle 16).

**5.4.3 Hexagone de pleine mer ou de lac.** Seules les unités aéromobiles et amphibies peuvent traverser des côtés d'hexagone de pleine mer ou de lac sans pont. Seules les unités aéromobiles peuvent entrer dans des hexagones de pleine mer, et les unités aéromobiles ne peuvent jamais terminer une phase de mouvement dans des hexagones de pleine mer ; les unités aéromobiles ne peuvent entrer que dans des hexagones de pleine mer adjacents à des hexagones de mer partielle, sauf si leur camp a la supériorité aérienne dans ce théâtre (voir règle 9.4).

**5.4.4 Hexagones de montagne et de cols de montagne.** Seules les unités aéromobiles et de montagne peuvent entrer dans des hexagones de montagne. Les unités autres que ces unités ne peuvent entrer ou quitter des hexagones de cols de montagne qu'en passant par des côtés d'hexagone de cols ; les unités aéromobiles et de montagne qui entrent dans des hexagones de cols en passant par des côtés d'hexagone sans col dépensent le coût de mouvement pour entrer dans un hexagone de montagne.

**5.4.5 Hexagones de nature sauvage.** Dans les hexagones de nature sauvage, les unités terrestres et l'unité mécanisée légère paient des coûts de mouvement différents des autres unités mécanisées ; les unités de ski et de montagne paient des coûts de mouvement différents des autres unités de jambes. Ces coûts sont indiqués sur le tableau des effets du terrain.

**Note :** Une unité terrestre de montagne est une unité mécanisée. Elle se déplace comme une unité de montagne dans les hexagones de montagne, comme une unité terrestre dans les hexagones sauvages, et comme une unité mécanisée dans tous les autres hexagones.

Dans les hexagones de nature sauvage, l'unité mécanisée légère (9ème division d'infanterie américaine) paie des coûts de PM différents des autres unités mécanisées. Ces coûts sont indiqués sur le tableau des effets du terrain.



## 5.5 Comment les unités se déplacent

Les unités se déplacent d'hexagone en hexagone adjacent, dépensant des points de mouvement pour entrer dans les hexagones, traverser les côtés d'hexagone, et entrer ou sortir des ZOC. Une unité ne peut entrer dans un hexagone que s'il lui reste suffisamment de points de mouvement pour payer le coût total d'entrée dans l'hexagone (ainsi que les coûts associés aux côtés d'hexagone ou aux ZOC). Les coûts de mouvement dépendent du terrain de l'hex (ou du côté d'hex) et de la classe de mobilité de l'unité ; tous les coûts sont indiqués sur la carte des effets du terrain. **Exception :** Une unité peut se déplacer d'un hex,

quel que soit le coût, si cela constitue son seul mouvement pendant la phase.

**Exemple :** Une unité mécanisée entrant dans un hex de marécage à travers une rivière importante dépenserait 3 (2 + 1) points de mouvement ; il lui resterait alors 3 points pour continuer son mouvement pendant la phase.



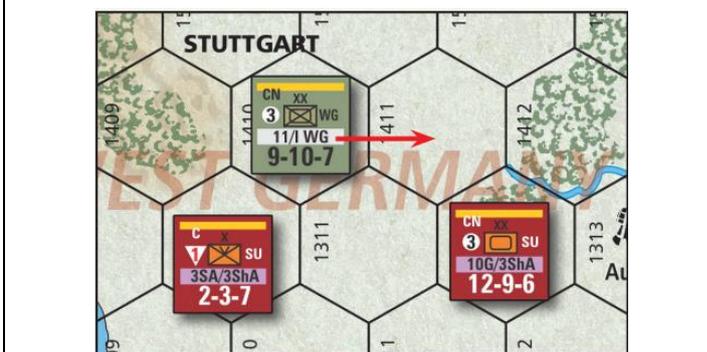
## 5.6 Effet des ZOC

Les unités dépensent également des points de mouvement pour entrer et/ou quitter des hexagones en ZOC ennemie. Le coût dépend de la classe de mobilité de l'unité et du type de ZOC exercée dans l'hexagone, comme indiqué sur le tableau des effets du terrain.

Notez que les unités aéromobiles ne dépensent aucun point de mouvement pour entrer ou quitter une ZOC standard, et que toutes les unités dépensent 2 points de mouvement pour entrer ou quitter une ZOC aéromobile.

Le coût n'est payé qu'une seule fois par hexagone entré ou quitté, quel que soit le nombre d'unités ennemies exerçant des ZOC dans l'hexagone.

**Exemple :** Une unité mécanisée se déplaçant d'un hex en ZOC aéromobile ennemie vers un hex adjacent dégagé en ZOC standard dépensera 4 points de mouvement : 1 pour l'hex libre, 2 pour quitter une ZOC aéromobile, et 1 pour entrer dans une ZOC standard.



## 5.7 Mouvement spécial

Plusieurs types de mouvements spéciaux peuvent être effectués lors d'une phase de mouvement. Toute unité peut être déplacée par transport aérien (voir règle 12.1) ou naval (voir règle 13.2). Les unités aéroportées et mécanisées peuvent effectuer des assauts aéroportés (cf. règle 12.2). Les unités amphibies peuvent effectuer des assauts amphibies (cf. règle 13.3).

# THE THIRD WORLD WAR

## 5.8 Réseau de transport hors carte du Pacte

Les unités du Pacte peuvent sortir de la carte sur n'importe quel bord de carte du Pacte (bord de carte en Union Soviétique, Pologne, Tchécoslovaquie, Hongrie ou Roumanie) et revenir sur la carte sur n'importe quel bord de carte du Pacte. Un tel mouvement prend un tour ; une unité rentre sur la carte lors de la même phase de mouvement que celle où elle est sortie de la carte au tour précédent. Une aide de jeu pour le suivi des mouvements hors carte du Pacte de Varsovie est fournie pour suivre les mouvements hors carte.

Les unités du Pacte ne peuvent pas utiliser cette règle pour se retirer du bord de la carte ; aucune unité ne peut sortir de la carte suite à une retraite.

**Exemple :** Si une unité soviétique sort de la carte pendant la phase de mouvement de la sous-impulsion du premier échelon de la seconde impulsion du Pacte au tour 4, elle revient sur la carte au tour 5 pendant la même phase.

## 5.9 Réseau de transport hors carte de l'OTAN [CG]

Une fois la guerre commencée, les unités de l'OTAN peuvent se transférer par la Turquie hors carte. Les unités peuvent sortir des bords est ou sud de la carte C en Turquie et entrer par le bord ouest de la carte E en Turquie (ou vice versa). Les unités transférées à travers la Turquie hors carte dépendent d'une impulsion entière de l'OTAN hors carte. Elles réintègrent la carte pendant la phase de mouvement de l'impulsion OTAN qui suit celle qu'elles ont passée hors carte. Une aide de jeu pour le suivi des mouvements hors carte de l'OTAN est fournie pour suivre les mouvements hors carte.

**Exemple :** Si une unité de l'OTAN sort de la carte C pendant la première impulsion de l'OTAN d'un tour, elle réintègre la carte sur la carte E pendant l'impulsion de réserve de l'OTAN du tour suivant.

## 6. COMBAT TERRESTRE

Pendant les différentes phases de combat, les unités du joueur en phase peuvent attaquer les unités ennemies adjacentes. Les unités attaquent avec leurs forces d'attaque et se défendent avec leurs forces de défense. Les valeurs de compétence sont également importantes dans le combat.

### 6.1 Quand les unités peuvent attaquer

**6.1.1** L'attaque est volontaire ; aucune unité n'est jamais obligée d'attaquer.

**6.1.2** Le joueur du Pacte peut attaquer pendant la phase de combat :

- De la sous-impulsion du premier échelon dans les deux impulsions du Pacte avec n'importe quelle unité ;
- De la seconde sous-impulsion d'échelon/de percée dans les deux impulsions du Pacte avec toutes les unités qui n'ont pas commencé la sous-impulsion dans une ZOC ennemie.

**6.1.3** Le joueur OTAN peut attaquer pendant la phase de combat :

- Des première et deuxième impulsions de l'OTAN avec n'importe quelles unités ;
- De l'impulsion de réserve de l'OTAN avec toutes les unités qui n'ont pas commencé l'impulsion dans une ZOC ennemie.

**Note :** Il est possible pour une unité du Pacte d'attaquer quatre fois et une unité de l'OTAN trois fois dans un tour, bien que cela soit assez peu probable en pratique.

### 6.2 Restrictions sur le combat

Les unités ne peuvent attaquer que les unités ennemies adjacentes.

**6.2.1** En général, seules les unités aéromobiles et amphibies peuvent attaquer à travers un côté d'hexagone complet de mer ou de lac (y compris les côtés d'hexagone avec pont). Cependant, toutes les unités peuvent attaquer à travers le Bosphore, en traitant ces côtés d'hexagone de mer comme des côtés d'hexagone de fleuve majeur. Le Bosphore est composé des côtés d'hexagone suivants : C-1442/C-1443 et C-1442/C-1342.

**6.2.2** Seules les unités aéromobiles et de montagne peuvent attaquer dans des hexagones de montagne. Les unités autres que les unités aéromobiles et de montagne ne peuvent attaquer dans les hexagones de cols de montagne que par les côtés d'hexagone de col.

**6.2.3** Seules les unités qui peuvent se déplacer dans des hexagones de nature sauvage peuvent attaquer dans des hexagones de nature sauvage.

**6.2.4** Une même unité peut attaquer ou être attaquée au maximum une fois par phase. Chaque attaque doit être dirigée contre les unités occupant un seul hexagone. Toutes les unités dans un hexagone se défendent ensemble et ne peuvent pas être attaquées séparément. Toutes les unités qui attaquent un même hexagone attaquent ensemble.

Si une unité bat en retraite dans un hexagone qui est attaqué plus tard dans la même phase, elle ne contribue pas à la défense de l'hexagone mais subit les effets du résultat du combat.

**6.2.5** Un nombre quelconque d'unités peut attaquer un même hexagone. Cependant, le nombre de points d'empilement pouvant attaquer depuis un seul hex est limité au nombre de points d'empilement possibles dans l'hex du défenseur. Par exemple, seuls 3 points d'empilement peuvent attaquer un hexagone de montagne depuis n'importe quel autre hexagone ; ainsi, un maximum de 18 points d'empilement peuvent attaquer un hexagone de montagne (3 depuis chaque hexagone adjacent).

Une unité avec une force d'attaque de 0 peut attaquer. (Les raisons pour lesquelles cela peut être souhaitable incluent l'augmentation de la compétence moyenne d'une attaque et le gain de la capacité à avancer après le combat).

### 6.3 Déclarer les attaques et déterminer les chances de réussite

Lors de chaque phase de combat, le joueur en phase déclare toutes ses attaques avant qu'elles ne soient résolues. Une attaque est déclarée en plaçant un marqueur de cote sur l'hex attaqué. Une fois qu'une attaque a été déclarée, elle doit être exécutée.

**6.3.1 Déterminer la force d'attaque :** Pour chaque unité attaquante, déterminez sa force d'attaque modifiée. La force d'attaque des unités peut être modifiée par les effets du terrain ou par le statut de non-ravitaillement. Tous les modificateurs de force sont cumulatifs ; une unité réduite de moitié deux fois est divisée en quatre. Lorsque vous divisez les forces par deux, conservez les fractions ; la moitié de 7 est  $3\frac{1}{2}$ .

**6.3.1.1 Modificateurs de force d'attaque, terrain :** La force d'attaque est réduite de moitié lorsqu'on attaque dans certains hexagones ou à travers certains côtés d'hexagone, selon le type d'unité ; voir le tableau des effets du terrain.

**6.3.1.2 Modificateurs de force d'attaque, ravitaillement :** La force d'attaque des unités non ravitaillées est également réduite de moitié (voir 11.3).

**6.3.1.3 Déterminer la force d'attaque totale modifiée :** Faites le total de la force d'attaque modifiée de chaque unité participant à l'attaque.

**6.3.2 Déterminer la force de défense totale :** Totalisez la force de défense de toutes les unités attaquées.

# THE THIRD WORLD WAR

**6.3.3 Déterminer le rapport de force initial :** Pour déterminer le rapport de force initial dans une seule bataille, divisez le total des forces d'attaque modifiées de toutes les unités attaquantes par le total des forces de défense de toutes les unités en défense. Rapprochez ce rapport de l'un des niveaux trouvés sur la table des résultats du combat, en arrondissant à l'inférieur en faveur du défenseur.

**Exemple :** Dans une attaque de 39 contre 8, le rapport initial est de 4:1.

Le rapport initial peut également être modifié ; voir la règle 6.3.4. Le rapport avant modification peut être supérieure à 10:1 par incréments entiers (11:1, 12:1, etc.) ou inférieure à 1:5 (1:6, 1:7, etc.).

Les rapports initiaux et les modifications ultérieures peuvent être suivies sur la piste des Rapport de Force (*Combat Odds*).

**6.3.4 Déterminer les modificateurs de rapport de forces :** Le rapport de forces d'une bataille peut être modifié par les effets du terrain (voir règle 6.3.4.1), la compétence des unités (voir règle 6.3.4.2), ou par les effets des missions aériennes pendant le combat (voir règle 6.4).

Les modificateurs négatifs réduisent le rapport de force ; un modificateur de -1 réduit le rapport de force d'un niveau ; 14:1 devient 13:1, 1:2 devient 1:3, 2:1 devient 1,5:1, etc. Les modificateurs positifs augmentent les chances.

Tous les modificateurs sont cumulatifs. Par exemple, des modificateurs distincts de -1, -2 et +2 se combinent pour donner un modificateur de -1, qui réduit les chances d'un niveau.

**6.3.4.1 Modificateurs de chances, terrain :** Les chances d'une bataille peuvent être modifiées par les effets du terrain, voir le tableau des effets du terrain. Tous les effets du terrain sont des modificateurs de chances négatifs.

**6.3.4.2 Modificateurs de chances, compétence :** Les chances d'une attaque sont affectées par la différence de compétence moyenne des unités en attaque et en défense. Pour déterminer la compétence moyenne de chaque camp, totalisez les compétences, modifiées par la désorganisation (voir règle 6.6), l'isolement (voir règle 8.3) et la démoralisation (voir règle 17.4.1), de toutes les unités impliquées et divisez par le nombre d'unités. Le camp ayant la compétence moyenne la plus élevée reçoit un modificateur de chances en sa faveur (positif en cas d'attaque, négatif en cas de défense) ; l'importance du modificateur dépend de l'importance de la différence de compétence, comme indiqué dans le tableau des modificateurs de compétence.

MODIFICATEURS DE COMPÉTENCE	
Différence	Modificateur de rapport
Supérieur à 0, mais inférieur à 2	+1
Au moins 2, mais moins de 4	+2
Au moins 4, mais moins de 6	+3
Au moins 6	+4

**Exemple :** Trois unités avec des compétences de 5, 4 et 7 attaquent deux unités avec des compétences de 6 et 6. La compétence moyenne de l'attaquant est de  $(5+4+7)/3$ , soit 5 1/3. La compétence moyenne du défenseur est de 6. Comme la compétence du défenseur est supérieure à celle de l'attaquant mais inférieure à 2, les chances sont modifiées de -1.

En pratique, il est souvent possible de déterminer les modificateurs sans calculer les compétences moyennes.

**Exemple :** Si trois unités avec des compétences de 6 sont attaquées par deux unités avec des compétences de 6 et 7, il est évident que la compétence de l'attaquant est supérieure à celle du défenseur mais inférieure à 2.

**6.3.5 Déclarer les attaques :** Après avoir calculé le rapport de forces modifié pour une attaque, placez le marqueur de rapport de forces approprié sur l'hexagone du défenseur. Pour les attaques dont le rapport est inférieur à 1:1 ou supérieur à 10:1, les joueurs devront prendre une note pour se souvenir du rapport exact. Placer le marqueur de rapport de force sert de déclaration d'attaque, ce qui signifie que l'attaque doit être exécutée.

Répétez ce processus dans les règles 6.3.1 à 6.3.5 pour déclarer toutes les attaques à effectuer pendant la phase de combat.

## 6.4 Résolution du combat

Une fois que toutes les chances sont marquées et que les attaques sont déclarées, elles sont résolues une par une dans l'ordre souhaité par l'attaquant. Une attaque doit être complètement résolue avant que la suivante puisse commencer. Chaque attaque comprend les étapes suivantes.

- 1) Déclarer les missions aériennes : Les deux camps déclarent une attaque au sol et une mission de couverture (voir les règles 9.5.1 et 9.5.3).
- 2) Résoudre les attaques nucléaires (facultatif) : Si la règle de guerre nucléaire est utilisée et que le niveau de conflit est de 1 ou plus, les deux camps peuvent allouer et résoudre des PAN d'artillerie (voir règle 23.3.1). Les attaques nucléaires provoquent des perturbations et éliminent des unités, ce qui peut nécessiter de recalculer les forces de combat et les différences de compétence.
- 3) Résoudre les missions aériennes : Les missions aériennes déclarées à l'étape 1 sont résolues, y compris le combat aérien et les tirs de défense aérienne. Les missions d'attaque au sol réussies entraînent des modificateurs de chances.
- 4) Déterminer le résultat du combat : Après avoir effectué les éventuels recalculs de rapport induits par le résultat des étapes 2 et 3, plus l'isolement éventuel du défenseur résultant des avancées après les attaques précédentes (voir règle 8), trouvez la colonne correspondante du tableau des résultats du combat. A ce stade, les rapports supérieurs à 10:1 deviennent 10:1 et les rapports inférieurs à 1:5 deviennent 1:5. Lancez un dé et croisez les probabilités avec le jet de dé pour déterminer le résultat. Appliquez le résultat immédiatement ; voir la règle 6.5 ci-dessous.

Après avoir appliqué les résultats du combat, revenez à l'étape 1 pour effectuer l'attaque suivante.

# THE THIRD WORLD WAR

## 6.5 Résultats du combat

Il y a quatre types de résultats de combat (en plus de "aucun effet") sur la table des résultats de combat. Les résultats à gauche de la barre oblique affectent l'attaquant et ceux à droite affectent le défenseur. Seules les unités participant à l'attaque sont affectées ; toutes les unités de l'hexagone du défenseur sont impliquées, mais il peut y avoir des unités dans l'hexagone de l'attaquant qui attaquent d'autres hexagones ou qui n'attaquent pas du tout.

**E Éliminé.** Toutes les unités du camp affecté participant à l'attaque sont éliminées.

**D, 2D, 3D, 4D Désorganisé.** Toutes les unités du camp affecté participant à l'attaque reçoivent le nombre de désorganisations indiqué. Voir la règle 6.6 ci-dessous.

**EX Echange.** Toutes les unités en défense sont éliminées. L'attaquant doit éliminer les unités attaquantes dont la force d'attaque totale imprimée (non modifiée) est égale ou supérieure à la force de défense totale des unités en défense éliminées. Les unités attaquantes survivantes subissent une désorganisation chacune.

**R Retraite.** Toutes les unités en défense doivent battre en retraite de deux hexagones. Voir la règle 6.7 ci-dessous.

## 6.6 Désorganisation

Les unités peuvent être désorganisées de différentes manières : par les résultats des combats, la retraite à travers les zones de contrôle, les frappes aériennes, et l'échec d'un assaut aéroporté ou amphibie.

**6.6.1** Lorsqu'une unité est désorganisée, la plupart des unités peuvent être retournées sur leur verso, ce qui reflète une désorganisation. (Les joueurs peuvent choisir de ne pas utiliser le verso des pions et simplement placer un marqueur de désorganisation sur l'unité lorsqu'elle reçoit une première désorganisation). S'il reçoit plus d'une perturbation, il place un marqueur de perturbation (rouge pour le Pacte, bleu pour l'OTAN) de la dénomination correcte sur l'unité. Les perturbations sont cumulatives.



Pour économiser des marqueurs (et éviter les piles encombrantes), un marqueur peut être utilisé pour marquer la désorganisation de toutes les unités situées en dessous de lui ; placez les unités non désorganisées sur le dessus du marqueur.

**Exemple :** Si une unité, qui a déjà une désorganisation et qui a été retournée sur son envers, subit une désorganisation supplémentaire, le joueur a deux options : 1) retourner l'unité sur sa face recto, puis placer un marqueur de deux désorganisations sur l'unité, ou 2) laisser l'unité sur sa face verso, puis placer un marqueur d'une désorganisation sur l'unité. Par souci de cohérence, nous recommandons aux deux camps d'utiliser la même approche tout au long de la partie.

**6.6.2** Chaque niveau de désorganisation réduit la compétence d'une unité de un. Ainsi, une unité avec une compétence imprimée non réduite de 7 et trois perturbations aura une compétence de 4. Si le nombre total de perturbations d'une unité est égal ou supérieur à sa compétence imprimée non réduite, l'unité est éliminée. (Notez le terme compétence imprimée ; une unité n'est pas rendue plus facile à éliminer si elle est isolée (voir règle 8.3) ou démoralisée (voir règle 17.4.1).

**6.6.3** Les unités se remettent des effets de la désorganisation en se regroupant (voir règle 7).

## 6.7 Retraites

Le joueur en défense choisit le chemin de retraite de ses propres unités dans les limites des restrictions suivantes. Une unité qui bat en retraite doit être déplacée de deux hexagones de l'hexagone qu'elle occupait pendant le combat. Si plus d'une unité se trouvait dans l'hexagone, toutes doivent retraiter dans le même hexagone. Une unité ne peut pas

retraiter dans un hexagone où elle ne pourrait pas entrer, ou à travers un côté d'hexagone qu'elle ne pourrait traverser lors d'un mouvement normal.

**6.7.1** Il existe des priorités pour le chemin de retraite, qui s'appliquent dans l'ordre indiqué.

- 1) Une unité ne peut pas retraiter dans ou à travers un hex contenant un marqueur de frappe, si cela est possible.
- 2) Une unité ne peut pas retraiter dans ou à travers une zone de contrôle ennemie, si possible. Une unité subit une désorganisation pour chaque hexagone dans lequel elle entre pendant la retraite.
- 3) Une unité doit retraiter dans un hexagone où les limites d'empilement ne sont pas violées, si possible. (Si ce n'est pas possible, l'unité doit continuer à retraiter d'un ou plusieurs hexagones (en suivant les règles de retraite) jusqu'à ce qu'elle atteigne un hexagone dans lequel les limites d'empilement ne sont pas violées.
- 4) Chaque hex de retraite doit être éloigné d'un hex de plus de l'hex initial occupé par l'unité.

**6.7.2** Une unité dans une grande ville peut ignorer un résultat de retraite, bien qu'elle puisse retraiter si le défenseur le désire. Si des unités battent en retraite, toutes doivent le faire. Une unité qui atteint une ville majeure peut y terminer sa retraite, même si elle n'a reculé que d'un hexagone.

**6.7.3** Si une unité n'est pas en mesure de battre en retraite sur toute la distance requise, elle reste sur place et subit quatre Désorganisations.

**6.7.4** Si une unité retraite dans un hexagone qui est attaqué plus tard dans la même phase, elle ne contribue pas à la défense de l'hexagone mais subit les effets du résultat du combat.

## 6.8 Avance après combat

Si, à la fin d'une attaque, il n'y a plus d'unités en défense dans un hex attaqué (par retraite ou élimination), au moins une unité attaquante DOIT avancer dans l'hex du défenseur et y rester. Chaque autre unité attaquante peut (mais n'est pas obligée) avancer d'un ou deux hexagones. Le premier hex de l'avance doit être l'hex libéré par l'unité en défense. Aucun coût en points de mouvement n'est payé lors de l'avance et les unités qui avancent ignorent les ZOC ennemies. Cependant, les unités qui avancent ne peuvent pas entrer ou traverser un terrain dans lequel elles ne pourraient pas entrer pendant la phase de mouvement. Des limites d'empilement sont en vigueur à la fin de chaque avance.

Certains types de terrain limitent l'avance à un seul hex. Voir le tableau des effets du terrain. Si l'hex du défenseur est l'un des types de terrain listés ou si le premier hex d'avance de l'attaquant traverse un côté d'hex de rivière majeure, l'avance s'arrête dans cet hex. (Notez que le terrain des hexagones autres que l'hexagone du défenseur ne limite pas l'avance à un seul hexagone).

# THE THIRD WORLD WAR

## 7. REGROUPEMENT

Les unités peuvent se remettre d'une désorganisation en se regroupant.

### 7.1 Quand les unités peuvent se regrouper

Les unités du joueur en phase qui n'ont pas bougé ou attaqué pendant toute une impulsion et qui ne sont pas en ZOC ennemie peuvent se regrouper lors de la phase de regroupement. Il y a deux phases de regroupement Pacte, une à la fin de chaque impulsion Pacte, et trois phases de regroupement OTAN, une à la fin de l'impulsion de réserve OTAN et une à la fin de chaque impulsion du segment OTAN.

### 7.2 Comment se regrouper

Chaque unité qui se regroupe supprime un niveau de désorganisation ; par exemple, une unité avec deux désorganisations est réduite à une désorganisation.

### 7.3 Limites du Regroupement

Les unités du Pacte, et les unités des pays neutres qui rejoignent le Pacte, n'ayant qu'une seule désorganisation ne peuvent pas se regrouper ; lorsqu'une unité du Pacte ou une unité d'un pays neutre qui rejoint le Pacte est désorganisée, elle porte au moins une seule désorganisation pour le reste de la partie.

## 8. ISOLEMENT

L'isolement affecte la compétence des unités pendant la phase de combat, et limite le regroupement pendant la phase de regroupement. Les unités incapables de tracer une ligne de communication sont isolées. Notez que l'isolement est un concept complètement différent de celui de non-ravitaillement. Une unité peut être dans l'une ou l'autre de ces conditions, ou les deux, ou aucune.

L'identification des unités isolées intervient :

- Lors de la phase de combat, immédiatement avant le déroulement de chaque bataille, pour chacune des unités participantes (attaquant ou défenseur).
- Lors de la phase de regroupement, immédiatement avant le regroupement, pour chacune des unités qui se regroupent

### 8.1 Ligne de communication

Une ligne de communication est un chemin d'hexagones de n'importe quelle longueur entre une unité et une source amie. La ligne ne peut pas entrer :

- Dans un terrain où l'unité ne pourrait pas entrer en utilisant un mouvement régulier (à l'exception du transport aérien ou naval) ;
- Dans un hex de nature sauvage sauf pour les lignes pour les unités aéromobiles (uniquement) ;
- Dans un hex en ZOC ennemie sauf si l'hex est occupé par une unité amie.

### 8.2 Source amie

Un port ou une ville sous contrôle ami est un port ou une ville que des unités amies ont été les dernières à occuper ou qui se trouve dans un pays ami et n'a jamais été pénétré par une unité ennemie.

#### 8.2.1 Unités de l'OTAN

- Tout hexagone situé sur le bord ouest de la carte A en France ;
- Tout hexagone non montagneux sur le bord est ou sud de la carte C ou le bord ouest de la carte E en Turquie ;
- Tout port sous contrôle ami dans la mer du Nord, la Méditerranée centrale, la mer Egée ou du golfe Persique ;
- Tout port sous contrôle ami dans la zone navale du détroit turc, si ce port n'est pas fermé à l'OTAN ;
- Tout port sous contrôle ami dans la zone navale de la mer de Norvège, si cette zone navale est contrôlée par l'OTAN ;

- Les unités de l'OTAN qui sont initialement installées à Berlin-Ouest ne sont jamais isolées, tant qu'elles restent à Berlin-Ouest ;
- Les unités danoises et norvégiennes peuvent tracer vers n'importe quelle ville sous contrôle ami dans leur pays d'origine ;
- Les unités turques peuvent tracer jusqu'à n'importe quelle grande ville de Turquie sous contrôle ami.

#### 8.2.2 Unités du Pacte

- Tout hexagone sur n'importe quel bord de carte en Union Soviétique, Pologne, Tchécoslovaquie, Hongrie, Roumanie, ou Afghanistan ;
- Tout port sous contrôle ami dans les zones navales de la mer Noire, de la Bothnie, de la mer Caspienne et de la mer de Barents ;
- Tout port sous contrôle ami dans la zone navale de la mer de Norvège si cette zone est contrôlée par le Pacte ;
- Tout port sous contrôle ami dans la zone navale de la mer Baltique si le Pacte contrôle à la fois Kiel et Lubeck ;
- Tout port sous contrôle ami dans la zone navale du détroit turc si le port n'est pas fermé au Pacte ;
- Les unités bulgares peuvent tracer vers toute ville sous contrôle ami en Bulgarie.

**8.2.3** Les unités roumaines peuvent remonter jusqu'à n'importe quelle ville de Roumanie sous contrôle ami, en plus de remonter aux sources du Pacte lorsqu'elles sont contrôlées par le Pacte et aux sources de l'OTAN lorsqu'elles sont contrôlées par l'OTAN.

**8.2.4** Les unités autrichiennes, finlandaises, suédoises et yougoslaves peuvent tracer vers n'importe quelle ville sous contrôle ami dans leur pays d'origine, en plus de tracer vers les sources de l'OTAN lorsqu'elles rejoignent l'OTAN.

**8.2.5** Les forces régionales peuvent tracer leurs communications jusqu'aux mêmes sources que le camp qui les contrôle ou jusqu'à toute ville sous contrôle ami dans leur pays d'origine.

Les forces régionales sont l'Irak, l'Iran (armée et gardiens de la révolution), l'Arabie Saoudite, le Koweït, le Qatar, les Emirats Arabes Unis et Oman. Les unités des pays n'ayant pas de villes imprimées peuvent tracer vers des ports sous contrôle ami dans leur pays à la place.

**8.2.6** Les forces d'intervention régionales peuvent tracer les communications vers les mêmes sources que le camp qui les contrôle. De plus, les unités jordaniennes peuvent tracer vers n'importe quel hex du bord ouest de la carte en Jordanie, et les unités syriennes peuvent tracer vers n'importe quel hex du bord ouest de la carte en Syrie.

**8.2.7** Les forces des factions iraniennes (les communistes iraniens, les Tudeh, les Kurdes et les Moudjahidines) ne sont pas affectées par l'isolement et n'ont pas à tracer de communications.

### 8.3 Effets

**8.3.1 Phase de combat** Les unités isolées voient leur compétence réduite de un.

**8.3.2 Phase de Regroupement** Les unités isolées ne peuvent pas se regrouper.

### 8.4 Lieux

Certaines règles dépendent du fait qu'une ville, un port, un aéroport ou un champ de pétrole soit isolé ou non. Un tel lieu est isolé si le joueur propriétaire ne peut pas tracer les communications comme pour une unité mécanisée depuis la ville jusqu'à une source de communication.

# THE THIRD WORLD WAR

## 9. LA GUERRE AÉRIENNE

Les deux joueurs ont des unités aériennes, chacune représentant des groupes d'environ 100 avions. Les unités aériennes sont évaluées en fonction de leur rayon d'action, de leur état de service (maintenance) et de leur efficacité dans trois types de missions : supériorité aérienne, attaque au sol et frappe. En général, chaque unité aérienne peut être affectée à une mission par tour. Dans le reste de cette règle, le terme unité fait référence aux unités aériennes.

### 9.1 Notions de base

Quelques concepts de base des règles aériennes sont expliqués ici.

**9.1.1 Théâtres :** Pour les opérations aériennes, les cartes du jeu sont divisées en six théâtres : Nord, Europe de l'Ouest, Sud-Ouest, Balkans, Asie de l'Ouest et Golfe Persique. Ces théâtres sont indiqués par des bordures violettes claires sur les cartes du jeu. Un septième théâtre - le théâtre d'Europe de l'Est - apparaît sur la carte D, ce théâtre est ignoré pour les besoins actuels du jeu.

Toutes les opérations aériennes sont gérées séparément pour chaque théâtre, bien qu'il soit possible pour les unités de se transférer entre les théâtres ou d'effectuer des missions dans d'autres théâtres. Chaque théâtre est adjacent à un ou deux autres théâtres ; un théâtre est adjacent au théâtre qui le précède ou le suit immédiatement dans la liste :

- Europe du Nord
- Europe occidentale
- Sud-Ouest
- Balkans
- Asie occidentale
- Golfe Persique

(Notez que les théâtres des Balkans et de l'Asie occidentale sont adjacents, même si les cartes de l'Europe et du Moyen-Orient sont distinctes ; notez que les théâtres de l'Europe occidentale et des Balkans ne sont pas adjacents).

**9.1.2 Portée :** Les unités aériennes peuvent effectuer des missions ou être engagées en supériorité aérienne sur des théâtres en fonction de leur portée :

- Les unités aériennes à courte et moyenne portée uniquement sur le théâtre où elles sont basées ;
- Les unités aériennes à longue portée sur le théâtre où elles sont basées ou sur tout théâtre adjacent ;
- Les unités aériennes à portée intercontinentale sur tout théâtre.

**Note :** Les joueurs peuvent souhaiter placer un marqueur générique sous les unités aériennes à longue portée pour rappeler qu'elles étaient basées dans un théâtre adjacent avant la mission.

Lors d'un transfert depuis la case "Available", les unités aériennes peuvent être transférées dans n'importe quel théâtre. Lors d'un transfert après avoir effectué une mission ou au retour d'un abandon, les unités aériennes à moyenne portée peuvent être transférées vers un théâtre adjacent, et les unités aériennes à longue portée et intercontinentales peuvent être transférées vers n'importe quel théâtre.

**9.1.3 Plateaux de théâtre aérien :** Chaque joueur dispose d'un affichage de théâtre aérien pour chaque théâtre. Toutes les unités aériennes, sauf lorsqu'elles effectuent une mission, sont conservées dans l'une des cases du plateau.

Au début d'un tour, la plupart des unités se trouvent dans la case "Flown" (si elles ont effectué une mission au tour précédent) ou dans la case "Available".

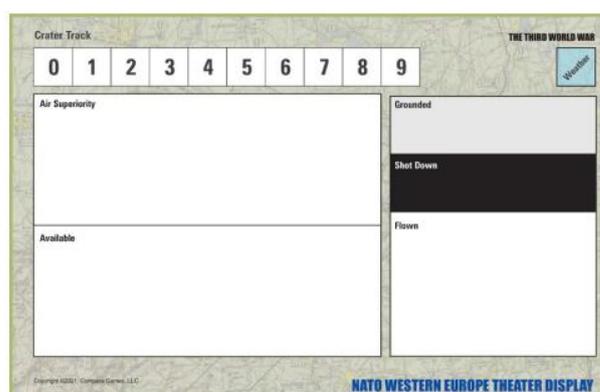
Lors de la phase de maintenance, les unités de la case "Flown" qui réussissent leur jet de maintenance sont déplacées dans la case "Available".

Lors de la phase de supériorité aérienne de théâtre, les unités qui effectueront des missions de supériorité aérienne sont déplacées de la case "Available" vers la case "Air superiority".

Les unités dans la case "Available" et dans la case de "Air superiority" peuvent effectuer des missions pendant le tour, après quoi elles sont placées dans la case "Flown" ou "shot down", en fonction du résultat du combat aérien et des tirs de défense aérienne.

Lors de la phase d'atterrissage des avions de chaque tour, toutes les unités restant dans la case "Air superiority" sont déplacées vers la case "Flown". A chaque tour, la moitié des unités de la case "shot down" sont replacées dans la case "Flown" et l'autre moitié est éliminée du jeu. La case "Grounded" contient les unités qui sont clouées au sol et la piste "craters" enregistre la quantité de cratères sur les terrains d'aviation du théâtre.

Le déroulement des opérations aériennes est expliqué plus en détail ci-dessous et dans la séquence de jeu étendue. Tous les affichages du théâtre aérien (et les unités qui s'y trouvent) doivent toujours être à la vue des deux joueurs.



**9.1.4 Participation :** Des unités aériennes de plusieurs nations amies, même rivales (voir règle 15.4), peuvent participer à une même mission aérienne.

**Exemple :** Un Tornado ouest-allemand peut fournir une couverture supérieure à un A-10 américain en mission d'attaque au sol pour soutenir le combat avec une unité terrestre française.



### 9.2 Maintenance

Pendant la phase de maintenance des aéronefs, chaque joueur lance un dé pour chaque unité se trouvant dans la case "Flown" de son plateau de théâtre aérien. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur de maintenance de l'unité, celle-ci est placée dans la case "Available" du même théâtre. Les unités qui échouent à leur jet de maintenance restent dans la case "Flown" et ne sont pas disponibles pour effectuer des missions pendant ce tour.

# THE THIRD WORLD WAR

## 9.3 Réparation des cratères

Pendant la phase de maintenance des avions, après que les unités ont été clouées au sol, chaque joueur lance un dé par théâtre et réduit le nombre de cratères par le nombre obtenu, en l'enregistrant sur la piste de cratères du théâtre aérien approprié.

## 9.4 Allocation de la supériorité aérienne

Pendant la phase de supériorité aérienne de théâtre, les deux camps déterminent lesquelles de leurs unités seront engagées dans des missions de supériorité aérienne à chaque tour dans chaque théâtre. Pour être affectée à la supériorité aérienne, une unité doit avoir une valeur de supériorité aérienne d'au moins 1.

Les unités affectées à la supériorité aérienne sont déplacées de la case "Available" vers la case "Air superiority". Les unités à longue portée peuvent être déplacées vers la case de supériorité aérienne du théâtre dans lequel elles sont basées ou d'un théâtre adjacent ; les unités à courte et moyenne portée ne peuvent être déplacées que vers la case de supériorité aérienne du théâtre dans lequel elles sont basées.

Le joueur du Pacte alloue ses unités en premier, et le joueur de l'OTAN effectue ses allocations après avoir examiné celles du Pacte.

Dans chaque théâtre, le joueur qui a affecté le plus d'unités à la supériorité aérienne a gagné la supériorité aérienne dans ce théâtre et peut envoyer jusqu'à deux unités pour chaque mission de supériorité aérienne effectuée pendant le tour ; l'autre joueur (ou les deux joueurs en cas d'égalité) ne peut en envoyer qu'une seule. Les joueurs peuvent indiquer quel camp a la supériorité aérienne dans chaque théâtre en plaçant un marqueur de supériorité aérienne sur l'écran du théâtre aérien.



Seules les unités dans la case "Air superiority" d'un théâtre peuvent effectuer des missions de supériorité aérienne dans ce théâtre, et les unités dans la case ne peuvent effectuer que des missions de supériorité aérienne. Les unités restant dans la case "Available" peuvent effectuer des missions d'attaque au sol et de frappe.

## 9.5 Les missions

Il y a trois types de missions aériennes de base : attaque au sol, frappe et supériorité aérienne. Les missions de transport aérien constituent un quatrième type, mais elles ne sont pas effectuées par des unités aériennes mais par des points de transport aérien, pour lesquels il n'y a pas de pions (voir règle 12). Les missions de supériorité aérienne sont subdivisées en missions d'escorte, d'interception et de couverture supérieure. Les missions de frappe sont subdivisées en missions de frappe logistique, de cratérisation des pistes et de frappe/interdiction.

Pour pouvoir effectuer une mission, une unité doit avoir une qualification d'au moins 1 pour cette mission. Les différents types de missions sont effectués à plusieurs moments du tour ; voir la séquence de jeu étendue pour plus de détails. En général, le joueur du Pacte déclare ses missions avant le joueur de l'OTAN. Les unités qui effectuent des missions de supériorité aérienne doivent commencer dans la case "Air superiority" ; les unités qui effectuent des missions d'attaque ou de frappe au sol doivent commencer dans la case "Available". Afin d'accomplir leur mission, les unités d'attaque au sol et de frappe doivent d'abord survivre au combat aérien et aux tirs de défense aérienne avant d'accomplir leur mission.

**9.5.1 Missions de supériorité aérienne :** Il existe trois types de missions de supériorité aérienne, toutes fondamentalement similaires les unes aux autres :

- La couverture supérieure,
- L'escorte,
- L'interception.

Chaque mission de supériorité aérienne est composée d'une unité, ou jusqu'à deux si le camp a la supériorité aérienne.

**9.5.1.1** Les missions de couverture supérieure protègent les missions d'attaque au sol amies et attaquent les missions d'attaque au sol ennemies dans un même hex. Une mission de couverture supérieure est autorisée par joueur et par hex.

**9.5.1.2** Les missions d'escorte protègent les missions de frappe amies.

**9.5.1.3** Les missions d'interception attaquent les missions d'attaque ennemies. Les unités à courte portée ne peuvent pas escorter les missions de frappe logistique ou de cratérisation des pistes mais peuvent les intercepter. Une mission de supériorité aérienne est autorisée par joueur et par mission de frappe.

**9.5.2 Missions d'attaque au sol :** Les missions d'attaque au sol sont effectuées au cours de n'importe quelle phase de combat, avant la résolution de chaque attaque par des unités terrestres. Chaque joueur peut engager une mission (composée d'une unité) dans chaque attaque ; les missions volent vers l'hex du défenseur.

Les missions d'attaque au sol sont protégées par des missions de supériorité aérienne amies à couverture supérieure et attaquées par des missions à couverture supérieure ennemies.

Si l'unité survit au combat aérien et aux tirs de la défense aérienne, sa valeur d'attaque au sol est appliquée pendant la bataille terrestre comme un modificateur de chances en faveur du joueur propriétaire.

Il est possible pour les deux joueurs d'avoir des missions d'attaque au sol réussies lors d'une même bataille, auquel cas les deux joueurs reçoivent des modificateurs.

**Exemple :** Un F-18 américain (valeur d'attaque au sol de 1) et un Su-24 soviétique (valeur d'attaque au sol de 2) effectuent tous deux des missions d'attaque au sol au cours de la même bataille et survivent au combat aérien et aux tirs de défense aérienne, le modificateur de chances est de 1 en faveur de l'OTAN et de 2 en faveur du Pacte, soit un modificateur net de 1 en faveur du Pacte.

**9.5.3 Missions de frappe :** Il existe trois types de missions de frappe :

- La frappe logistique,
- La cratérisation de piste,
- La frappe/interdiction.

Les missions de frappe logistique et de cratérisation des pistes sont similaires les unes aux autres et sont désignées collectivement comme des frappes profondes. Les missions de frappe sont protégées par des missions de supériorité aérienne d'escorte amie et attaquées par des missions de supériorité aérienne d'interception ennemie.

**9.5.3.1** Les missions de frappe profonde ont lieu pendant la phase de frappe profonde. Les unités à courte portée ne peuvent pas effectuer ces missions. Les unités ne volent pas vers un endroit particulier de la carte, mais les missions ont lieu dans un théâtre.

**9.5.3.1.1 Missions de frappe logistique :** Si l'unité survit au combat aérien et aux tirs de défense aérienne, lancez le dé un nombre de fois égal à sa valeur de frappe. Le total des jets est divisé par deux, les fractions étant arrondies à l'entier inférieur. Il s'agit du nombre de points d'empilement ennemi qui deviennent non ravitaillés dans le théâtre où se produit l'attaque (voir règle 11.1).

**9.5.3.1.2 Missions de cratérisation de piste :** Si l'unité survit au combat aérien et aux tirs de défense aérienne, lancez le dé un nombre de fois égal à sa valeur de frappe.



# THE THIRD WORLD WAR

Chaque résultat de 4 ou 5 ajoute un cratère à la piste de cratères ennemis dans le théâtre d'opérations dans lequel la frappe a eu lieu ; notez le nombre de cratères sur la piste de cratères de du plateau du théâtre d'opérations aériennes, en utilisant le marqueur de cratères.

Chaque jet de 6 détruit une unité aérienne ennemie dans le théâtre dans lequel la frappe a eu lieu ; enregistrez le nombre d'unités détruites sur la piste des cratères de l'affichage du théâtre aérien, en utilisant le marqueur *destroyed on runway*.



Lors de la phase de maintenance des aéronefs du tour suivant, après avoir effectué un jet de maintenance, choisissez au hasard ce nombre d'unités dans la case disponible et déplacez-les dans la case "shot down".

**9.5.3.2 Missions de frappe/interdiction :** Cette mission a lieu lors de l'une des deux phases de frappe/interdiction. (Les deux camps peuvent effectuer des missions dans chaque phase.) Les unités volent vers n'importe quel hex. Chaque joueur peut engager une mission (une unité) dans un hex. Si l'unité survit au combat aérien et aux tirs de défense aérienne, placez un marqueur d'attaque d'une valeur égale à la valeur d'attaque de l'unité indiquant le tour du joueur correct (OTAN ou Pacte) dans l'hex où l'attaque a eu lieu.

Chaque unité terrestre présente dans l'hex est attaquée. Pour chaque unité terrestre présente dans l'hex, lancez le dé un nombre de fois égal à la valeur d'attaque de l'unité aérienne ; chaque résultat de 5 ou 6 est un succès et entraîne une désorganisation. A la fin de la phase de frappe/interdiction, l'unité aérienne retourne dans la case "Flown", mais le marqueur de frappe reste dans l'hex pendant un tour complet (jusqu'au début de la même phase du tour suivant). Chaque unité terrestre (amie ou ennemie) qui entre dans un hex contenant un marqueur de frappe est attaquée ; en plus des désorganisations, chaque touche réduit de un le potentiel de mouvement restant de l'unité pour cette phase (le cas échéant).



## 9.6 Séquencement

Le joueur du Pacte alloue ses missions avant le joueur de l'OTAN. (C'est une façon simple, mais précise, d'incorporer l'avantage de l'OTAN en matière d'avions AWACS).

**9.6.1 Séquencement des missions de frappe :** Les missions de la phase de frappe profonde et des deux phases de frappe/interdiction suivent cette séquence :

- 1) Le Pacte alloue des missions de frappe (chacune avec une unité) et des escortes (jusqu'à une unité sans supériorité aérienne ; jusqu'à deux unités avec supériorité aérienne) ;
- 2) L'OTAN attribue des intercepteurs aux missions de frappe du Pacte (jusqu'à une unité sans supériorité aérienne ; jusqu'à deux unités avec supériorité aérienne) ;
- 3) L'OTAN attribue des missions d'attaque (chacune avec une unité) et des escortes (jusqu'à une unité sans supériorité aérienne ; jusqu'à deux unités avec supériorité aérienne) ;
- 4) Le Pacte alloue des intercepteurs (jusqu'à une unité sans supériorité aérienne ; jusqu'à deux unités avec supériorité aérienne) aux missions d'attaque de l'OTAN.

**9.6.2 Séquence des missions d'attaque au sol :** Dans chaque phase de combat, avant chaque bataille, voici la séquence :

- 1) Le Pacte alloue toute mission d'attaque au sol (une unité) et une couverture supérieure (jusqu'à une unité sans supériorité aérienne ; jusqu'à deux unités avec supériorité aérienne) ;
- 2) L'OTAN attribue toute mission d'attaque au sol (jusqu'à une unité) et une couverture supérieure (jusqu'à une unité sans supériorité aérienne ; jusqu'à deux unités avec supériorité aérienne) ;
- 3) Le Pacte peut allouer une mission de couverture supérieure (jusqu'à une unité sans supériorité aérienne ; jusqu'à deux unités avec supériorité aérienne) si aucune mission d'attaque

au sol ou de couverture supérieure n'a été allouée lors de la première étape.

Si le Pacte n'alloue pas de mission d'attaque au sol lors de l'étape 1, passez à l'étape 2.

## 9.7 Combat aérien

Le combat aérien a lieu avant la résolution de chaque mission de frappe ou d'attaque au sol. Le combat aérien se déroule en deux rounds au maximum. Chaque round n'est résolu qu'une seule fois par combat aérien.

**9.7.1 Premier round :** Les unités qui escortent et interceptent la même mission, ou qui survolent le même hex à couvert, se tirent dessus. (S'il n'y a pas d'unités de chaque camp escortant et interceptant une mission de frappe, ou s'il n'y a pas d'unités de chaque camp fournissant une couverture supérieure pour une mission d'attaque au sol, il n'y a pas de premier round de combat aérien, passez au second round).

Les unités tirent une fois, dans l'ordre de leur valeur de supériorité aérienne, la valeur la plus élevée tirant en premier. Si deux unités ont la même valeur, elles tirent simultanément.

S'il y a deux unités de supériorité aérienne ennemies dans la mission, l'attaquant choisit l'une ou l'autre comme cible.

L'attaquant lance un dé et consulte la table de combat aérien, en croisant le jet avec la valeur de supériorité aérienne de l'unité qui tire, pour déterminer le résultat.

**9.7.2 Deuxième tour :** Si, au début du deuxième tour, il n'y a pas d'unité aérienne d'escorte ou de couverture supérieure ennemie présente, les intercepteurs ou couvertures supérieures survivants peuvent tirer sur les unités de frappe ou d'attaque au sol ennemies ; ces unités ne peuvent pas riposter. Ajouter un au jet de dé de combat aérien au second tour.

Aucun combat aérien au second tour ne se produit au début de celui-ci si :

- Il y a des unités de chaque camp qui escortent et interceptent une mission de frappe, ou
- Il y a des unités de chaque camp qui fournissent une couverture supérieure pour une mission d'attaque au sol, ou
- Il n'y a pas d'unités qui escortent et interceptent une mission de frappe, ou
- Il n'y a pas d'unités qui fournissent une couverture supérieure pour une mission d'attaque au sol,

Passez aux tirs de défense aérienne (voir règle 9.8).

**9.7.3 Résultats du combat aérien :** Il y a quatre résultats possibles (en plus de l'absence d'effet).

**H Réduit de moitié.** La valeur de l'unité (supériorité aérienne, attaque au sol ou frappe) est réduite de moitié pour le reste du tour. Arrondissez les fractions au nombre entier le plus proche, en arrondissant à 0,5 ; effectuez toutes les réductions de moitié avant d'arrondir.

**A Abandon.** Si cela se produit au premier tour, l'unité peut encore tirer (si elle n'a pas déjà tiré) mais retourne dans la case "Flown" à la fin du tour. Si cela se produit au cours du second tour, l'unité retourne immédiatement dans la case de vol sans accomplir sa mission.

**SH Abattu et réduit de moitié.** A la fin du tour, l'unité est placée dans la case "shot down". Si elle est touchée au premier tour, elle peut encore tirer (si elle n'a pas déjà tiré) ; si elle est touchée au second tour, elle peut encore effectuer sa mission ; dans les deux cas, sa valeur est réduite de moitié.

# THE THIRD WORLD WAR

**SX Abattu immédiatement.** L'unité est immédiatement abattue ; elle ne peut pas tirer (sauf si elle tirait simultanément avec l'unité qui l'a abattue) ni accomplir sa mission.

Si deux unités effectuent une mission de supériorité aérienne, elles tirent toutes deux sur la même unité. Même si la première unité à tirer abat ou provoque l'abandon de l'unité ennemie, la seconde unité peut toujours tirer sur elle. Si une unité est touchée deux fois, les effets des deux résultats se produisent. Ainsi, SX supplante tous les autres résultats, SH supplante A au premier tour, SH plus A égalent SX au second tour, deux résultats H se combinent pour diviser en quatre les valeurs d'un avion, et ainsi de suite.

**Exemple de combat aérien :** Un MiG-21 du Pacte (syrien) et des MiG-23 et MiG-19 de l'OTAN (irakien) volent à couvert dans un hex. (L'OTAN a obtenu la supériorité de théâtre et peut donc faire voler deux unités par mission).

Au premier tour, le MiG-23, avec une valeur de 3, tire en premier. Il obtient un 3, soit un résultat de H. Le MiG-21, avec un facteur de 2, tire ensuite. Comme il a été divisé par deux, sa valeur est de 1. Il tire sur le MiG-23 et obtient un 5, pour un résultat de H. Le MiG-19, avec une valeur de 1, tire en dernier sur le MiG-21. Il obtient un 6, pour un résultat de A. A la fin du premier tour, le MiG-21 est placé dans la case "volé".

Au second tour, le MiG-23 et le MiG-19 peuvent tirer sur n'importe quelle unité d'attaque au sol du Pacte dans l'hexagone ; notez que la valeur du MiG-23 sera de 2, car il a subi un résultat H au premier tour.



Tire d'abord sur le MiG-21, dont la valeur est de 3 : jet de 3 = H.



Tire en second sur le MiG-23, dont le score est de 2, réduit de moitié à 1 : jet de 5 = H.



Tire en dernier sur le MiG-21, avec un score de 1 : Jet de 6 = A

## 9.8 Tir de défense aérienne

Si elle survit au combat aérien, une unité effectuant une mission de frappe ou d'attaque au sol est sujette aux tirs de défense aérienne.

Lancez un dé pour chaque unité et consultez la colonne de la table de défense aérienne correspondant à sa mission. Les résultats sont identiques à ceux du combat aérien. (Les résultats dans la colonne d'assaut aéroporté sont expliqués dans la règle 12.) Les unités qui reçoivent un résultat H ou SH effectuent leur mission avec des valeurs réduites de moitié ; les unités qui reçoivent un résultat A n'effectuent pas leur mission.

## 9.9 Effets du terrain

Les valeurs de frappe et d'attaque au sol des unités effectuant des missions de frappe/interdiction et d'attaque au sol dans des hexagones de bois ou de bois plus rugueux (y compris les bois sauvages et les bois sauvages plus rugueux) sont réduites de moitié (comme indiqué sur le tableau des effets du terrain) ; l'arrondi est effectué comme expliqué pour le résultat de combat H ci-dessus.

## 9.10 Consolidation des pertes

Les deux joueurs consolident leurs pertes aériennes lors de la phase de maintenance des avions. Retirez toutes les unités de la case "shot down" et placez-les dans une tasse ou un autre récipient opaque. Si la boîte contenait un nombre impair d'unités, tirez au hasard une unité de la tasse et remettez-la dans la case "shot down". Ensuite, tirez au hasard la moitié des unités de la tasse et placez-les dans case "shot down". Les unités aériennes restant dans la tasse sont définitivement éliminées et comptent dans les pertes critiques (voir règle 17) ; mettez-les de côté.

## 9.11 Transfert

Les unités peuvent être transférées d'un théâtre à un autre.

### 9.11.1 Transfert après une mission ou un abandon

**9.11.1.1** Les unités à moyenne portée peuvent être transférées vers un théâtre adjacent après avoir terminé une mission ou reçu un résultat d'abandon.

**9.11.1.2** Les unités à longue portée et intercontinentales peuvent être transférées sur n'importe quel théâtre après avoir terminé une mission ou reçu un résultat d'abandon. Les remettre dans la case "Flown" du théâtre vers lequel ils sont transférés.

**9.11.2 Transfert depuis la case "Flown" :** Toutes les unités qui sont dans la case "Available" pendant la phase d'atterrissage des avions peuvent être transférées vers n'importe quel théâtre ; placez-les dans la case de vol de l'autre théâtre. Les unités du pacte sont transférées en premier lors de cette phase.

## 9.12 Unités aériennes spéciales

**9.12.1 Avions furtifs [BfG, CG] :** Les unités aériennes F-19 et F-117 représentent des avions furtifs. Chaque fois que le joueur du Pacte tente de tirer sur l'une ou l'autre unité, que ce soit en combat aérien ou en défense aérienne, un dé doit être lancé pour déterminer si l'avion a été détecté. Lancer le dé :



1-3 l'unité n'a pas été détectée et ne peut pas faire feu sur elle.

4-6 l'unité a été détectée, et peut faire l'objet d'un tir normal.

Les joueurs sont encouragés à choisir soit l'unité F-19 fournie à l'origine (et purement spéculative), soit l'unité F-117 optionnelle (et plus réaliste) pour une utilisation dans le jeu, mais pas les deux.

**9.12.2 Avions porte-avions [SF, PG, CG] :** Les unités américaines de F-14 représentent les groupes aériens des porte-avions américains. Ils ne sont pas basés à terre et ne sont donc jamais soumis aux effets des missions de cratérisation des pistes.



L'unité aérienne de F-14 qui commence à être basée dans le théâtre des Balkans représente le groupe aérien des porte-avions américains en Méditerranée, et ne peut être basée que dans les théâtres du Sud-Ouest ou des Balkans.

L'unité aérienne F-14 qui est reçue en renfort d'alerte représente le groupe aérien des porte-avions américains dans le Golfe Persique et l'Océan Indien, et ne peut être basée que dans le théâtre du Golfe Persique.

Les unités de F-14 peuvent effectuer des missions en dehors de ces théâtres à condition qu'elles retournent à l'un de ces théâtres lors de l'atterrissage.

# THE THIRD WORLD WAR

**9.12.3 Retrait de la Sixième Flotte [SF, CG] :** L'unité de F-14 américaine, qui commence à être basée dans le théâtre des Balkans, représente le groupe aérien des porte-avions américains en Méditerranée, est sujette au retrait. (Le retrait du F-14 représente soit la destruction du groupe de porte-avions, soit son transfert hors de la Méditerranée).

Au début de chaque phase de maintenance des avions (sauf pendant le premier tour de guerre), le joueur de l'OTAN lance un dé.

Aux tours de guerre 2 à 4, le F-14 est retiré du jeu sur un résultat de 1 ou moins.

A partir du Tour de Guerre 5, le F-14 est retiré du jeu sur un résultat de 2 ou moins.

Si la Flotte de la Mer Noire est sortie, soustrayez 1 au jet de dé.

## 9.12.4 U.S. B-52 [PG, CG]

**9.12.4.1** L'unité aérienne américaine B-52 n'est pas basée sur le théâtre d'opérations et n'est donc jamais soumise aux effets des missions de cratérisation des pistes.



**Note :** les B-52 seraient très probablement basés à Diego Garcia s'ils opéraient dans le golfe Persique, ou basés au Royaume-Uni ou aux États-Unis s'ils opéraient en Europe.

9.12.4.2 Lors de l'utilisation des règles optionnelles de guerre nucléaire (voir règle 23.1.1), l'unité aérienne américaine B-52 n'est plus disponible pour être utilisée une fois que le niveau de conflit atteint le niveau 3 et qu'elle est retirée du jeu. (Ce retrait représente le retrait de la flotte de B-52 des missions tactiques, et les réaffecte aux missions nucléaires stratégiques).

## 10. IMMOBILISATION AU SOL

Les unités aériennes peuvent être clouées au sol en raison d'une cratérisation de la piste (voir règle 9.5.2.1.2) ou, en option, des effets d'une panne logistique du Pacte (voir règle 15.11) ou d'un échange nucléaire stratégique (voir règle 23.4.5).

### 10.1 Procédure d'immobilisation

Toutes les immobilisations ont lieu pendant la phase de maintenance des aéronefs.

Tout d'abord, choisissez au hasard dans la case "Available" un nombre d'unités aériennes égal au nombre de cratères sur la piste de cratères et placez-les dans la case "Grounded".

Ensuite, effectuez d'autres immobilisations causées par un échange nucléaire stratégique ou une panne logistique du Pacte. Dans les deux cas, un ou plusieurs dés sont lancés pour déterminer le nombre d'unités aériennes immobilisées. Contrairement à l'immobilisation pour les cratères, le joueur propriétaire choisit quelles unités sont prises dans la case "Available" et placées dans la case "Grounded".

### 10.2 Effets de la mise au sol

Les unités aériennes clouées au sol ne peuvent pas voler pendant ce tour. Toutes les unités clouées au sol sont remises dans la case "Grounded" lors de la phase de récupération des unités non ravitaillées/clouées au sol du tour.

## 11. APPROVISIONNEMENT

Les unités peuvent être mises hors de ravitaillement (devenir non ravitaillées) par les effets de frappes logistiques (voir règle 9.5.2.1.1) ou, en option, par les effets d'une panne logistique du Pacte (voir règle 15.11) ou d'un échange nucléaire stratégique (voir règle 23.3.2.1). Notez qu'être non ravitaillé, dans ce jeu, est un concept complètement distinct de l'isolement. Une unité peut être dans l'une ou l'autre de ces conditions, dans les deux, ou dans aucune.



### 11.1 Déterminer quelles unités sont non ravitaillées

Pendant la phase de ravitaillement, les joueurs déterminent quelles unités ennemies sont non ravitaillées. Tout d'abord, il faut totaliser le nombre de points d'empilement qui sont non ravitaillés à cause des causes données ci-dessus. L'ordre pour déterminer les unités non ravitaillées est le suivant :

- 1) Déterminer combien de points d'empilement du Pacte sont non ravitaillés, le joueur de l'OTAN détermine lesquels.
- 2) Déterminer combien de points d'empilement OTAN sont non ravitaillés, le joueur du Pacte détermine lesquels.

Chaque joueur choisit les unités ennemies non ravitaillées et y place des marqueurs de non-ravitaillement. Si le nombre de points d'empilement à placer en non-ravitaillement est supérieur au nombre de points d'empilement disponibles pour être placés en non-ravitaillement, tout excédent est perdu.

**Exemple :** S'il est déterminé que quatre points d'empilement Pacte sont non ravitaillés, le joueur OTAN peut choisir n'importe quelles unités Pacte totalisant quatre points d'empilement.

### 11.2 Priorités de ravitaillement d'urgence

Après que des unités ont été mises hors service, un joueur peut remettre n'importe laquelle de ces unités en service en donnant aux unités concernées une priorité de ravitaillement d'urgence. Pour ce faire, le joueur doit mettre hors service d'autres unités totalisant deux fois plus de points d'empilement que les unités remises en service. Les unités remises en état et les unités fournissant le ravitaillement d'urgence doivent être situées dans le même théâtre. L'ordre pour déterminer le ravitaillement d'urgence est le suivant

- 1) Le Pacte détermine les priorités de ravitaillement d'urgence.
- 2) L'OTAN détermine les priorités de ravitaillement d'urgence.

**Exemple :** Si le joueur du Pacte dans l'exemple ci-dessus souhaite retirer les marqueurs non ravitaillés de toutes les unités représentant les quatre points d'empilement, il devra placer des marqueurs sur d'autres unités, situées sur le même théâtre, totalisant huit points d'empilement.

# THE THIRD WORLD WAR

## 11.3 Effets du non-ravitaillement

Les unités qui ne sont pas ravitaillées voient leur capacité de mouvement réduite de moitié (à trois points de mouvement par phase) et leur force d'attaque réduite de moitié (en conservant les fractions). Les unités non ravitaillées restent non ravitaillées jusqu'à la phase de récupération des unités non ravitaillées ou immobilisées, où tous les marqueurs de non-ravitaillement sont retirés.

## 12. TRANSPORT AERIEN ET ASSAUT AERIEN

Les deux camps possèdent des capacités de transport aérien, mesurées en points de transport aérien. Les points de transport aérien disponibles sont indiqués dans les informations de configuration de chaque scénario.



Les points de transport aérien ont deux utilisations : le transport aérien et l'assaut aéroporté. Les différentes unités ont besoin d'un nombre différent de points de transport aérien pour se déplacer, comme l'indique le tableau d'identification des unités.

Le joueur de l'OTAN peut utiliser des points de transport aérien lors de chaque phase de mouvement des première et deuxième impulsions de l'OTAN ; aucun transport aérien n'a lieu lors de l'impulsion de réserve de l'OTAN.

Le joueur du Pacte peut utiliser des points de transport aérien lors des phases de mouvement des première et deuxième impulsions du Pacte (dans l'une ou l'autre des phases de mouvement de l'impulsion).

**Exemple :** Supposons que le Pacte dispose de cinq points de transport aérien. Lors de la première impulsion du Pacte, le joueur du Pacte peut utiliser un point lors de la phase de mouvement de la première sous-impulsion d'échelon et quatre lors de la phase de mouvement de la seconde sous-impulsion d'échelon/de percée, ou deux lors de la première et trois lors de la seconde, ou cinq lors de la première et aucun lors de la seconde, etc.

### 12.1 Transport aérien

Toute unité peut être déplacée par transport aérien. Elle doit commencer la phase dans une ville ou un aéroport ne se trouvant pas en ZOC ennemie et peut se déplacer vers n'importe quelle ville ou aéroport ne se trouvant pas en ZOC ennemie. La ville ou l'aéroport de destination doit être sous contrôle ami au début de l'impulsion pour que les unités puissent y être transportées par voie aérienne. L'unité ne peut pas se déplacer autrement pendant la phase et ne peut pas attaquer.

Les unités se déplaçant par transport aérien ne sont pas isolées pendant un tour complet après leur transport.

### 12.2 Assaut Aéroporté

L'assaut aéroporté est un type spécial de transport aérien. Seules les unités aéroportées et les unités aéroportées mécanisées (desant) peuvent effectuer des assauts aéroportés. L'unité doit commencer la phase dans n'importe quelle ville ou aéroport ne se trouvant pas dans une ZOC ennemie et peut se déplacer vers n'importe quel hexagone du plateau, à l'exception d'un hexagone de pleine mer, de montagne ou de col, d'un hexagone dans un pays neutre ou d'un hexagone occupé par une unité ennemie. Elle ne peut pas se déplacer autrement pendant la phase, bien qu'elle puisse attaquer. Les unités effectuant un assaut aéroporté ne sont pas isolées pendant un tour complet après leur assaut.

### 12.3 Coûts du transport aérien

Le nombre de points requis pour transporter une unité dépend de son type et de son nombre de points d'empilement. Le nombre de points requis pour transporter un point d'empilement de chaque type est indiqué sur le tableau d'identification des unités. Pour les assauts aéroportés, il faut doubler le coût. Ainsi, un assaut aéroporté par une brigade aéroportée coûte 2 points.

## 12.4 Combat aérien et défense aérienne

Les missions de transport aérien (transport aérien régulier et assaut aéroporté) sont similaires aux autres missions aériennes en ce qui concerne le combat aérien et la défense aérienne. Pour les besoins du combat aérien, toutes les unités transportées par voie aérienne vers la même destination constituent une seule mission de transport aérien.

**12.4.1 Combat aérien :** Les missions de transport aérien peuvent être escortées et interceptées par des unités aériennes. Les escortes et les intercepteurs doivent se trouver dans la case "Air superiority" du théâtre contenant la destination de la mission de transport aérien. Le joueur pilotant la mission de transport affecte d'abord les escortes, puis l'autre joueur affecte les intercepteurs.

Le combat aérien se déroule comme décrit dans la règle 9, en traitant l'unité terrestre transportée comme une unité aérienne. Si l'unité reçoit :

- Un résultat **A** (abandon) ou **H** (réduction de moitié), elle retourne dans l'hex d'où elle vient ; l'unité ne peut pas se déplacer autrement lors de la phase de mouvement et ne peut pas attaquer lors de la phase de combat suivante.
- Pour un résultat **SH** (abattu, réduit de moitié) ou **SX** (abattu, immédiatement), les effets du résultat dépendent du type de mission de transport aérien :
  - Pour un transport régulier, l'unité retourne dans l'hex d'où elle vient et reçoit deux perturbations ; l'unité ne peut pas se déplacer autrement lors de la phase de mouvement et ne peut pas attaquer lors de la phase de combat suivante.
  - Pour les assauts aéroportés, l'unité est éliminée.

Dans les deux cas, un résultat "shot down" détruit définitivement la moitié (arrondir les fractions à la hausse) des points de transport aérien utilisés pour la mission.

**12.4.2 Tir de défense aérienne** Les missions d'assaut aéroportées sont sujettes au tir de défense aérienne. Lancez un dé, en ajoutant 1 si l'hex assailli se trouve dans une ZOC ennemie, et consultez la table de défense aérienne. Si le résultat est AD ou A2D, l'unité retourne dans l'hex d'où elle vient. Sur AD, elle reçoit une désorganisation ; sur A2D, elle reçoit deux désorganisations. Lorsque la mission est annulée, l'unité ne peut plus se déplacer pendant cette phase et ne peut plus attaquer pendant la phase de combat suivante.

# THE THIRD WORLD WAR

## 13. TRANSPORT NAVAL ET ASSAUT AMPHIBIE

Toute unité peut se déplacer au moyen d'un transport naval. Seules les unités amphibies peuvent mener des assauts amphibies. Les deux peuvent avoir lieu pendant n'importe quelle phase de mouvement amie, à l'exception de la phase de mouvement de l'impulsion de réserve de l'OTAN.

### 13.1 Zones navales

Les hexagones de mer sur les cartes sont divisés en zones navales. Les unités peuvent utiliser le transport naval et effectuer des assauts amphibies dans les zones navales suivantes :

#### 13.1.1 OTAN

- 1) Mer du Nord
- 2) Mer de Norvège (sauf si elle est contrôlée par le Pacte)
- 3) Méditerranée centrale
- 4) Mer Égée
- 5) Détroit de Turquie (si ouvert à l'OTAN)
- 6) Golfe Persique

#### 13.1.2 Pacte de Varsovie

- 1) Mer de Barents
- 2) Bothnie
- 3) Baltique (si Kiel et Lübeck sont contrôlées par le Pacte)
- 4) Mer de Norvège (sauf si elle est contrôlée par l'OTAN)
- 5) Mer Noire (y compris les hexagones C1414 et C1415)
- 6) Mer Égée (si la flotte de la Mer Noire est sortie)
- 7) Détroit de Turquie (si ouvert au Pacte)
- 8) Mer Caspienne

## 13.2 Transport naval

Une unité se déplaçant par transport naval doit commencer la phase de mouvement dans un port d'une zone navale où ce camp peut utiliser le transport naval et peut se déplacer vers tout port sous contrôle ami d'une zone navale où ce camp peut utiliser le transport naval. Le port doit être sous contrôle ami au début de l'impulsion. L'unité ne peut plus se déplacer par la suite au cours de la phase. La destination peut se trouver dans une ZOC ennemie ; le point de départ peut se trouver dans une ZOC ennemie si une autre unité amie commence la phase de mouvement dans l'hexagone et y reste pendant toute la phase.

Les unités se déplaçant par transport naval ne sont pas isolées pendant un tour complet après leur transport.

En plus des ports indiqués sur la carte, toutes les îles d'un hexagone (c'est-à-dire une île contenue dans un seul hexagone) sont des ports.

### 13.2.1 Transport naval de l'OTAN

**13.2.1.1 Groupes de zones navales de l'OTAN :** L'OTAN dispose de trois groupes de zones navales pour le transport naval :

- 1) Mer de Norvège/Mer du Nord,
- 2) Méditerranée centrale/Égée/détroit turc,
- 3) Golfe Persique.

**13.2.1.2 Transport naval de l'OTAN au sein d'un groupe de zones navales :** L'OTAN peut utiliser le transport naval au sein d'un groupe de zones navales en commençant la phase de mouvement dans un port et peut se déplacer vers n'importe quel port sous contrôle ami dans ce groupe de zones navales.

**13.2.1.3 Transport naval entre groupes de zones navales :** L'OTAN peut utiliser le transport naval entre un port d'un groupe de zones navales et un port sous contrôle ami d'un autre groupe de zones navales ; un tour complet est nécessaire pour le mouvement d'un groupe de zones navales à un autre.

Une piste de mouvement naval de l'OTAN est fournie sur une carte d'aide au joueur pour aider à suivre le mouvement d'un groupe de zones navales à un autre.

*Exemple : Si une unité de l'OTAN a quitté un port de la Mer du Nord lors de la phase de mouvement de la première impulsion de l'OTAN du tour de guerre 2, elle peut arriver dans un port du Golfe Persique lors de la phase de mouvement de la première impulsion de l'OTAN du tour de guerre 3.*

### 13.2.2 Transport naval du Pacte

**13.2.2.1 Groupes de zones navales du Pacte :** Le Pacte dispose de quatre groupes de zones navales pour le transport naval :

- 1) Mer de Barents/mer norvégienne,
- 2) Bothnie/Baltique,
- 3) Mer Noire/détroit turc/mer Égée,
- 4) Mer caspienne.

Les groupes de zones navales dans lesquels le joueur du Pacte peut utiliser le transport naval sont distincts. Alors que les unités du Pacte peuvent utiliser le transport naval entre les ports d'un même groupe de zones navales, elles ne peuvent pas utiliser le transport naval entre les ports de groupes de zones navales différents.

**13.2.2.2 Transport naval du Pacte au sein d'un groupe de zones navales :** Le Pacte peut utiliser le transport naval au sein d'un groupe de zones navales en commençant la phase de mouvement dans un port et peut se déplacer vers n'importe quel port sous contrôle ami dans ce groupe de zones navales.

**13.2.2.3** Le transport naval du Pacte entre groupes de zones navales n'est pas autorisé.

## 13.3 Assaut amphibie

L'assaut amphibie est un type spécial de transport naval. Les assauts amphibies ne peuvent être effectués que par des unités amphibies. L'unité effectuant l'assaut doit commencer la phase de mouvement dans un port et peut se déplacer vers n'importe quel hexagone de mer partielle dans la zone où ce camp peut utiliser le transport naval ; l'hexagone de destination ne peut pas être un hexagone de montagne ou de col ou un hexagone dans un pays neutre. L'unité ne peut pas se déplacer autrement pendant la phase, bien qu'elle puisse attaquer.

Les unités effectuant un assaut amphibie ne sont pas isolées pendant un tour complet après leur assaut.

**13.3.1 Débarquements opposés :** Les unités amphibies peuvent effectuer des débarquements opposés, c'est à dire se déplacer vers un hex occupé par l'ennemi. L'unité amphibie doit attaquer lors de la phase de combat. En plus de tous les autres effets du combat, la force d'attaque de l'unité est réduite de moitié. L'attaque peut se faire en conjonction avec d'autres unités ; l'unité amphibie n'a pas de ZOC pendant cette phase de combat. Si l'hex attaqué est libéré par des unités ennemies en raison du combat, l'unité amphibie reste dans l'hex. Si l'attaque n'entraîne pas l'évacuation de l'hexagone, l'unité amphibie subit deux désorganisations (en plus de celles causées par le combat) et retourne au port d'où elle est venue.

## THE THIRD WORLD WAR

**13.3.2 Evacuation amphibie :** Une unité amphibie peut être évacuée de tout hexagone de mer partielle, à l'exception d'un hexagone de montagne ou de col. L'hexagone doit se trouver dans une zone navale où le transport naval est autorisé pour le joueur propriétaire. L'unité amphibie peut être retirée de l'hexagone et transportée par mer vers un port sous contrôle ami. L'unité n'est pas obligée de commencer la phase dans l'hexagone d'évacuation, mais elle ne peut pas bouger après avoir été évacuée. Une unité qui est évacuée immédiatement subit deux désorganisations. L'unité ne peut plus se déplacer pendant la phase de mouvement ni attaquer pendant la phase de combat.

### 13.3.3 Règles spéciales d'assaut amphibie

**13.3.3.1 Capacité d'assaut/évacuation amphibie limitée du Pacte :** Le Pacte possède une capacité d'assaut/évacuation amphibie limitée. Dans chaque groupe de zone navale du Pacte, la capacité des unités amphibies du Pacte et des unités formées aux techniques amphibies est de trois points d'empilement par impulsion.

Une unité Pacte peut effectuer un débarquement opposé (voir règle 13.3.1) uniquement si la totalité de la capacité Pacte d'un groupe de zone navale est utilisée pour une seule brigade.

**13.3.3.2** Les unités de fusiliers motorisés du Pacte ayant reçu une formation amphibie ont des capacités d'assaut amphibie très limitées. Elles ne peuvent effectuer des assauts amphibies que dans des hexs de port et seulement si l'hex de port n'est pas occupé par une unité ennemie.

**13.3.3.3** La brigade commando britannique est une unité amphibie.



### 13.4 Règles navales spéciales

**13.4.1 Zone Navale Baltique [BfG, CG] :** Si l'OTAN contrôle Kiel ou Lübeck, le transport naval du Pacte dans la zone navale baltique est limité aux mouvements entre les ports d'Allemagne de l'Est, de Pologne et d'Union Soviétique. Aucun assaut amphibie ou autre transport naval ne peut être effectué. Si le Pacte contrôle les deux villes, tous les transports navals et les assauts amphibies sont possibles dans toute la zone navale de la Baltique. De plus, tous les côtés d'hexagone de pont au Danemark deviennent des côtés d'hexagone de pleine mer pour le joueur de l'OTAN.

**13.4.2 Le détroit turc [SF, CG] :** La zone navale du détroit turc est régie par un certain nombre de règles spéciales. En raison des eaux restreintes du détroit, les forces terrestres sur les rives du détroit peuvent efficacement fermer le détroit aux forces navales ennemies en utilisant des missiles et autres armes anti-navires.

**13.4.2.1 Fermeture du détroit turc :** Lorsqu'un joueur souhaite utiliser un port du détroit à quelque fin que ce soit (comme un mouvement naval ou le traçage de communications), il doit déterminer si le détroit est ouvert à son camp. Une route maritime doit être tracée depuis le port utilisé jusqu'à une zone navale (la mer Égée pour l'OTAN et la mer Noire pour le Pacte) ; cette route peut entrer mais ne peut pas traverser un hex adjacent à une unité terrestre ennemie. (Par exemple, une unité du Pacte dans l'hex C-1338 ferme le détroit à l'OTAN pour Istanbul et Uskudar mais pas pour les ports des hexs C-1137 et C-1238). Si une telle route ne peut pas être tracée, alors les détroits sont fermés à ce port, et le port ne peut pas être utilisé.

Pour fermer le détroit, une unité doit remplir les conditions de la règle et se trouver dans un hex de mer partiel de la zone navale du détroit turc. (Notez qu'une unité ne peut pas fermer le détroit si elle se trouve dans un hexagone de mer partiel de la zone navale égéenne).

**13.4.2.2 Sortie de la Flotte de la Mer Noire :** Pendant la phase de sortie de la Flotte de la Mer Noire, le joueur du Pacte vérifie si la Flotte de la Mer Noire peut sortir en Méditerranée.



Si les détroits sont ouverts au joueur du Pacte sur toute leur longueur (de la zone navale de la mer Noire à la zone navale de la mer Égée), la

Flotte de la mer Noire sort. Une fois que la flotte de la mer Noire est sortie, la phase de sortie est sautée pour le reste de la partie. Le joueur du Pacte reçoit des points de victoire si la Flotte de la mer Noire sort. Placez le marqueur Black Sea Fleet Sortied sur la piste des tours de jeu au tour où la flotte de la mer Noire sort. Ce rappel sera utile pour le calcul des points de victoire.

Une fois que la flotte est sortie, les conditions suivantes s'appliquent :

- 1) Le détroit turc est définitivement fermé à l'OTAN. (Le détroit peut par la suite être également fermé au Pacte, selon les règles ci-dessus, mais cela ne change pas les effets de la sortie de la flotte de la mer Noire).
- 2) Le joueur du Pacte peut tenter des transports navals et des assauts amphibies depuis la zone navale de la mer Noire vers la zone navale de la mer Égée (ou vice versa). Ces activités sont menées selon les règles standard, sauf qu'un dé est lancé pour chaque unité effectuant une tentative.

Jet de dé :

1-3 la tentative est réussie, et l'unité arrive à destination.

4-5 la tentative est repoussée, et l'unité retourne à son port d'origine ; l'unité ne peut plus se déplacer pendant la phase de mouvement et ne peut plus attaquer pendant la phase de combat suivante.

6 l'unité est éliminée par une action navale de l'OTAN et est retirée du jeu.

Si la flotte de la mer Noire sort et que l'OTAN ferme ensuite le détroit au Pacte, le transport naval du Pacte de la mer Noire à la mer Égée (ou vice versa) n'est pas autorisé tant que le Pacte n'a pas atteint son objectif.

- 3) Les transports navals et les assauts amphibies de l'OTAN dans la zone navale de la mer Égée sont soumis aux actions navales du Pacte. Si l'origine ou la destination d'un transport naval ou d'un assaut amphibie de l'OTAN se trouve dans la zone navale égéenne, un dé est lancé pour chaque unité effectuant la tentative. Jet de dé :

1-4 : la tentative est réussie et l'unité arrive à destination.

5-6 la tentative est annulée, et l'unité retourne à son port d'origine ; l'unité ne peut plus se déplacer pendant la phase de mouvement et ne peut plus attaquer pendant la phase de combat suivante.

## THE THIRD WORLD WAR

**13.4.3 La Mer Norvégienne [AF, CG] :** La zone navale de la Mer Norvégienne a un certain nombre de règles spéciales régissant son utilisation.

**13.4.3.1 Contrôle de la mer de Norvège :** Pendant la phase de contrôle de la mer de Norvège, le joueur du Pacte lance deux dés et consulte la table de contrôle de la mer de Norvège. Le jet de dé est modifié par +1 pour chaque hex d'aérodrome en Norvège (et non ailleurs) que le joueur du Pacte contrôle. Le résultat de la table détermine quel joueur contrôle la zone navale de la mer de Norvège pour ce tour.

Placez le marqueur de contrôle de la mer de Norvège sur la carte dans la mer de Norvège avec la face OTAN vers le haut si la mer de Norvège est contrôlée par l'OTAN, ou avec la face Pacte vers le haut si elle est contrôlée par le Pacte. Si le contrôle de la mer de Norvège est contesté, il suffit de déplacer le marqueur hors de la carte pour le tour en cours.



**13.4.3.2 Effets du contrôle de la mer de Norvège :** Un joueur ne peut pas utiliser de transport naval ou effectuer des assauts amphibies dans cette zone si elle est contrôlée par l'autre joueur. Si le résultat est un contrôle contesté, aucun camp ne contrôle la zone et les deux camps peuvent tenter d'utiliser le transport naval et d'effectuer des assauts amphibies dans la zone. Un dé est lancé pour chaque unité qui tente d'effectuer l'une de ces actions.

Jet de dé :

1-4 la tentative est réussie, et l'unité arrive à destination.

5-6 la tentative est annulée, et l'unité retourne à son port d'origine; l'unité ne peut plus se déplacer pendant la phase de mouvement et ne peut plus attaquer pendant la phase de combat suivante.

**13.4.4 Ports adjacents :** Les unités de chaque camp peuvent toujours utiliser le transport naval pour se déplacer entre des ports adjacents sous contrôle ami, sans tenir compte des zones navales.

De même, les communications peuvent être tracées à travers un côté d'hexagone de mer entre des ports adjacents sous contrôle ami, quelle que soit la zone navale.

**Exemple :** Si le joueur du Pacte contrôle C-1137 et C-1238, alors les unités du Pacte peuvent utiliser le transport naval entre les deux ports et tracer des communications à travers le côté d'hexagone, que les détroits soient ouverts ou non au Pacte vers ces ports.

### 14. MÉTÉO

Comme le jeu est supposé se dérouler à la fin du printemps et au début de l'été, la météo n'a pas un effet profond sur le jeu. Cependant, les effets de la météo ne sont pas négligeables non plus, et sont donc pris en compte.

#### 14.1 Détermination de la météo

Lors de la phase de détermination de la météo de chaque tour, lancez un dé séparément pour chaque théâtre aérien et consultez la première colonne de la table météo. Deux résultats sont possibles : clair ou mauvais. Le temps clair n'a aucun effet. Si le résultat est mauvais, relancez le dé et consultez la deuxième colonne. Trois résultats sont possibles : ciel couvert, tempêtes et fortes tempêtes.



#### 14.2 Effets de la météo

Le mauvais temps peut affecter les unités aériennes, le transport et l'assaut aérien, les unités aéromobiles et les ZOC, ainsi que l'assaut amphibie. Le mauvais temps affecte différemment les théâtres. Dans le théâtre du golfe Persique, seul un temps couvert peut se produire. Dans tous les autres théâtres, toutes les formes de mauvais temps (ciel couvert, tempêtes et tempêtes violentes) sont possibles.

**14.2.1 Temps couvert :** Le temps couvert ne concerne que les avions effectuant des missions sur le théâtre où le temps est couvert. Toutes les qualifications d'avions qui n'ont pas de capacité tous temps (indiquées par un cercle noir autour de la qualification) sont divisées par deux, en arrondissant les fractions à l'inférieur. (Notez que si la valeur de l'unité était de 1, elle est maintenant de 0, et une unité ne peut pas effectuer une mission pour laquelle sa valeur est de 0.



**Exemple :** Un Su-24 a une cote de supériorité aérienne de 1, une cote d'attaque au sol de 2, et une cote de frappe de 3. Seule la cote de frappe a une capacité tout temps. Ainsi, par temps couvert, le Su-24 aurait une note de supériorité aérienne de 0 et ne pourrait pas effectuer de missions de supériorité aérienne. Il a un indice d'attaque au sol de 1 et un indice de frappe de 3.



**14.2.2 Tempêtes :** Les unités aériennes se trouvant sur un théâtre où il y a des tempêtes ne peuvent effectuer que les missions pour lesquelles leur classification leur permet de voler par tous les temps.



**Exemple :** Le Su-24 cité ci-dessus ne peut effectuer que des missions de frappe pendant les tours de tempête.

Les tempêtes affectent également la capacité des unités à mener des assauts amphibies et aéroportés sur le théâtre. Lorsque l'hex de destination d'une unité qui tente un tel assaut se trouve dans un théâtre avec une tempête, lancez un dé. Sur un résultat de 1-3, l'unité fait demi-tour et doit retourner dans la ville ou le port d'où elle est venue. L'unité ne peut plus se déplacer pendant la phase de mouvement et ne peut plus attaquer pendant la phase de combat suivante.

Ce jet de dé est effectué séparément pour chaque unité qui tente un tel assaut. Pour les assauts aériens, vérifiez le retour en arrière avant que l'autre joueur n'assigne des intercepteurs.

#### 14.2.3 Tempêtes violentes

- Aucun avion ne peut effectuer de mission sur un théâtre où sévissent de violentes tempêtes.
- Aucun avion ne peut être transféré dans ou hors d'un théâtre où sévit une tempête violente.
- Aucune unité ne peut effectuer un assaut amphibie ou aéroporté avec un hex de destination dans un théâtre de tempêtes violentes.
- Les capacités de mouvement de toutes les unités aéromobiles qui commencent ou entrent dans un théâtre de tempêtes violentes sont réduites à 3.
- Toutes les unités ayant une ZDC aéromobile sur un théâtre de tempête sévère sont considérées comme n'ayant qu'une ZDC standard.
- Aucun transport aérien n'est autorisé à entrer ou sortir d'un théâtre avec de fortes tempêtes.



# THE THIRD WORLD WAR

## 15. REGLES SPECIALES

### 15.1 Réservistes territoriaux

Les unités avec un "T" dans le coin supérieur droit du pion sont des réservistes territoriaux. L'Autriche, la Belgique, le Danemark, l'Irak, les Pays-Bas, la Suède et l'Allemagne de l'Ouest ont des réserves territoriales.



**15.1.1** Les réservistes territoriaux sont censés entrer en jeu au tour 1 (de guerre), mais ces unités n'entrent pas automatiquement en jeu ce tour-ci. Au début de la phase de mouvement de la première impulsion de chaque segment de l'OTAN, lancez un dé pour chaque unité territoriale qui n'est pas encore entrée en jeu. Si le résultat du dé est inférieur ou égal au numéro du tour en cours, l'unité apparaît. Si le jet de dé est supérieur, l'unité reste en attente d'apparaître lors d'un tour ultérieur.

**15.1.2** Les territoires apparaissent dans les villes de leur pays de la même manière que les autres unités.

**15.1.3** Les territoriaux ne peuvent jamais quitter leur pays (y compris en cas de retraite suite à un combat).

### 15.2 Partisans

Les Partisans peuvent être actifs dans certains pays/régions comme indiqué ci-dessous. Les Partisans ne sont pas représentés par des pions d'unités, mais ont un impact sur le traçage des communications comme indiqué ci-dessous pour le pays/la région spécifié(e).

Les unités d'un camp ne peuvent pas tracer les communications dans le but de déterminer l'isolement (voir règle 8) à travers les types de terrain spécifiés ci-dessous dans une région ou une nation contenant des partisans actifs contre ce camp, à moins que l'hex soit occupé par ou dans la ZOC d'une unité amie lorsque les communications sont tracées.

Une fois activés, les effets des partisans restent en vigueur pour le reste de la partie, même si le pays est ébranlé, démoralisé, ou même se rend.

**15.2.1 Les partisans afghans** sont toujours actifs en Afghanistan et sont toujours actifs contre le Pacte.

Les unités affectées ne peuvent pas tracer de communications à travers un hex de terrain autres que dégagé, à moins que l'hex ne soit occupé par ou dans la ZOC d'une unité amie.

**15.2.2 Partisans finlandais :** A partir du tour de jeu suivant l'entrée en guerre de la Finlande, les partisans de ce pays sont actifs contre le Pacte pour le reste de la partie.

Les unités affectées ne peuvent pas passer de communications à travers un hexagone de nature sauvage, sauf si l'hexagone est occupé par ou dans la ZOC d'une unité amie.

**15.2.3 Les partisans kurdes** peuvent être actifs dans tout ou partie du Kurdistan et peuvent être actifs contre le Pacte ou l'OTAN (voir règle 20.3.7).

Les unités affectées ne peuvent pas tracer de communications à travers un hexagone de terrain non dégagé, sauf si l'hexagone est occupé par ou dans la ZOC d'une unité amie.

**15.2.4 Partisans yougoslaves** A partir du tour de jeu suivant l'entrée en guerre de la Yougoslavie, les partisans de ce pays sont actifs contre le Pacte pour le reste de la partie.

Les unités affectées ne peuvent pas tracer de communications à travers un hexagone de montagne ou de col, sauf si l'hexagone est occupé par ou dans la ZOC d'une unité amie.

### 15.3 Capacités militaires limitées

En raison de limites doctrinales, professionnelles et d'entraînement, les forces militaires de certaines nations et de toutes les factions ont des capacités limitées. Les unités de ces forces ne s'engagent pas dans des opérations dans toute la mesure permise par la séquence de jeu. Au lieu

de cela, elles sont limitées à une seule phase de mouvement, de combat et de regroupement par tour.

Les unités des nations/factions aux capacités militaires limitées sont indiquées par un "L" dans le coin supérieur gauche de leur pion.



**15.3.1** Si elles sont engagées dans l'OTAN, elles opèrent uniquement lors de la première impulsion de l'OTAN ; elles n'opèrent pas lors de la seconde impulsion de l'OTAN ou de l'impulsion de réserve de l'OTAN.

**15.3.2** Si elles sont engagées dans le Pacte, elles opèrent lors de la première impulsion du Pacte dans la sous-impulsion du premier échelon et la phase de regroupement ; elles n'opèrent pas dans les phases de mouvement et de combat de la sous-impulsion du second échelon/de la percée de la première impulsion du Pacte ou dans la seconde impulsion du Pacte.

**15.3.3** Les nations et factions suivantes ont des capacités militaires limitées : L'Afghanistan, l'Irak, l'Armée iranienne, les Gardiens de la Révolution iranienne, les Communistes iraniens, les Kurdes, le Koweït, les Moudjahidines, Oman, le Qatar, l'Arabie Saoudite, le Tudeh et les Emirats Arabes Unis.

### 15.4 Rivalité

En raison d'animosités nationales, ethniques ou religieuses, certaines nations ont des capacités limitées à coopérer les unes avec les autres lorsqu'elles sont dans le même camp.

#### 15.4.1 Effets de la rivalité

**15.4.1.1** Les unités rivales ne peuvent jamais s'empiler ensemble.

**15.4.1.2** Les unités ne peuvent pas entrer volontairement dans un hexagone d'une nation rivale. Pendant le combat, si aucune autre route de retraite n'est disponible, une unité peut se retirer dans une nation rivale. Une fois dans le pays, l'unité peut y rester, mais si elle quitte le pays par la suite, elle ne peut pas se retirer.

**15.4.1.3** Les unités terrestres rivales ne peuvent pas attaquer ensemble. Si des unités d'une nation attaquent un hex, les unités d'une nation rivale ne peuvent pas participer à l'attaque. Les unités aériennes ne sont pas affectées par les restrictions de rivalité.

**15.4.1.4** Les unités ne peuvent pas se regrouper lorsqu'elles se trouvent sur le territoire d'une nation rivale.

**15.4.2** Les nations suivantes sont rivales :

- La Grèce est rivale de la Turquie.
- L'Irak est rival de la Syrie et du gouvernement de la République Islamique d'Iran.
- Israël est rival de toutes les nations arabes (Irak, Jordanie, Koweït, Oman, Qatar, Arabie saoudite, Syrie et Émirats arabes unis), le gouvernement de la République islamique d'Iran et toutes les factions iraniennes (communistes, kurdes, moudjahidines et Tudeh).
- Les Kurdes sont rivaux de diverses nations ou factions, selon le camp qu'ils rejoignent ; voir les règles du jeu de la diplomatie.

**Exemple :** Israël et l'Irak sont tous deux dans le même camp, combattant le gouvernement de la République islamique d'Iran ; des unités des deux nations se trouvent en Iran. Ces unités ne peuvent pas s'empiler ou attaquer ensemble. Les unités israéliennes ne peuvent pas entrer volontairement dans l'Irak voisin. Si elles sont attaquées, elles ne peuvent se retirer en Irak que si aucune autre route de retraite n'est possible.

# THE THIRD WORLD WAR

## 15.5 Divisions de Montagne Soviétiques [PG, CG]

Le joueur soviétique a la possibilité d'organiser plusieurs divisions de fusiliers motorisés en tant que divisions de montagne. Ces divisions ont deux pions dans le jeu, un pour chaque organisation. Lorsque le joueur soviétique déploie ou reçoit en renfort une de ces divisions de fusiliers motorisés, il peut choisir de prendre l'unité comme division de montagne à la place. Remplacez simplement la division de montagne avec le même ID que la division de fusiliers motorisés. Une fois en jeu, l'organisation d'une telle unité ne peut pas être modifiée.



## 15.6 Répartition des divisions soviétiques [AF, CG]

Certaines divisions soviétiques peuvent se décomposer en groupes de combat régimentaires, permettant d'utiliser leur organisation spéciale ou leur entraînement pour les opérations en Europe du Nord. Six divisions de fusiliers motorisés (45th, 54th, 37th Guards, 45th Guards, 77th Guards, and 111th Guards) et une division *desant* (76th Guards) peuvent se décomposer. Les divisions soviétiques ne peuvent être décomposées que sur le théâtre Nord. Les régiments des divisions soviétiques ainsi décomposés ne peuvent pas quitter volontairement le théâtre Nord.



**15.6.1** Les divisions peuvent se décomposer et se reconstituer pendant toute phase de mouvement du Pacte. Une division peut soit se décomposer, soit se reconstituer lors d'une phase de mouvement ; elle ne peut pas faire les deux dans la même phase. Elle peut se décomposer ou se reconstituer à tout moment pendant la phase.

**15.6.2 Décomposition ;** Lors d'une décomposition, la division est retirée de la carte et ses trois régiments sont placés dans son hexagone ; chaque régiment a un nombre de PM restant égal au nombre de PM restant de la division mère. Lors de la décomposition d'une division désorganisée, chaque régiment a le même nombre de désorganisations que la division mère. Par exemple, une division soviétique avec deux désorganisations dépense 2 PM puis se décompose. Chacun de ses trois régiments a 4 PM restants et a deux désorganisations.



**Note :** La capacité nucléaire de la division mère est transmise au régiment le plus ancien de la division lorsque celle-ci est démantelée. Le régiment conservant la capacité nucléaire est indiqué par la désignation "N" dans le coin supérieur gauche du pion.



**15.6.3 Mise en place :** Lors de la mise en place, les trois régiments doivent être empilés ensemble. Ils sont retirés de la carte et leur division mère est placée dans leur hexagone ; la division a un nombre de PM restant égal à celui du régiment ayant le moins de PM restant. Lors de la constitution d'une division avec des régiments désorganisés, le nombre moyen de désorganisations par régiment (arrondi au supérieur) est le nombre de désorganisations de la division.

**Exemple :** Une division soviétique doit être constituée. Le premier régiment n'a aucune désorganisation, le second en a 2, et le troisième en a 3. La désorganisation moyenne par régiment est de :  $(0 + 2 + 3)/3 = 5/3 = 1 \frac{2}{3}$ .

Ainsi, la division constituée a 2 désorganisations.



## 15.7 Engagement de la Réserve Stratégique Soviétique [AF, CG]

**15.7.1 Engagement de la Réserve Stratégique [AF] :** Les renforts terrestres et aériens du Pacte désignés comme tels sur la carte de mise en place du Front Arctique sont la réserve stratégique du Pacte. Avant que le Pacte ne se mette en place, le joueur du Pacte détermine si la réserve stratégique est engagée dans les opérations en Scandinavie. Le joueur du Pacte lance deux dés pour déterminer l'engagement de la réserve stratégique.

Lancer les dés :

7 ou moins : la réserve stratégique est engagée ailleurs et n'est pas disponible pour des opérations en Scandinavie.

8 ou plus : la réserve stratégique est engagée en Scandinavie.

Si la réserve n'est pas engagée, le joueur du Pacte ne reçoit pas de forces de réserve stratégique.

Si la réserve stratégique est engagée, le joueur du Pacte reçoit les unités aériennes de la réserve comme unités aériennes initiales et les unités terrestres de la réserve comme renforts aux tours indiqués. Cependant, le haut commandement soviétique a mandaté une offensive générale en Scandinavie. Le joueur du Pacte doit :

- Déclarer une invasion pure et simple de la Finlande au tour 1, et
- Déclarer une invasion pure et simple de la Suède au tour 3.

Les conditions de victoire sont modifiées comme indiqué dans la section des conditions de victoire du scénario du Front Arctique du Livret de Jeu.

# THE THIRD WORLD WAR

## 15.7.2 Engagement de la Réserve Stratégique [BfG+SF+AF, CG]

Lors de la Phase d'Activation Neutre du Tour 1 (Bataille pour l'Allemagne + Front Sud + Front Arctique) ou du tour 1 de mobilisation du Pacte (Jeu Combiné), le joueur du Pacte choisit le théâtre d'opérations (TVD) où la réserve stratégique du Pacte sera engagée.

**TVD du Nord-Ouest** : Théâtre aérien du Nord

**TVD Ouest** : Théâtre aérien de l'Europe occidentale

**TVD du Sud-Ouest** : Théâtres aériens du Sud-Ouest et des Balkans

**TVD du Sud** : Théâtres aériens d'Asie occidentale et du Golfe Persique

**15.7.2.1** Les unités aériennes de la réserve sont reçues en renfort pour un théâtre aérien du théâtre d'opérations choisi au tour 1 (BfG + SF + AF) ou au tour 1 de mobilisation du Pacte (CG).

**15.7.2.2** Les unités terrestres de la réserve entrent sur la carte dans le théâtre d'opérations choisi au tour indiqué ; elles peuvent entrer en utilisant le transport aérien ou naval si cela est possible.

Les forces de réserve stratégique du Pacte ne sont pas obligées de rester dans le théâtre d'opérations choisi pour leur engagement ; le choix du théâtre n'influence que le théâtre dans lequel elles entrent initialement.

## 15.8 Remplacement des Gardes Révolutionnaires [PG, CG]

Les unités des gardiens de la révolution iraniens éliminées peuvent être remplacées. A chaque tour, le joueur propriétaire peut remplacer une de ces unités, en la plaçant dans n'importe quelle ville sous contrôle ami en Iran au début de la phase de mouvement de la première impulsion du joueur (c'est-à-dire la même chose que les renforts).

## 15.9 Mouvement vers l'avant de l'OTAN [BfG, CG]

Avant le début de la guerre, les unités de l'OTAN en Allemagne, qui ne sont pas à la frontière du Pacte, peuvent tenter un mouvement vers l'avant. Autant d'unités que le joueur de l'OTAN le souhaite peuvent faire cette tentative.

**15.9.1 Mouvement vers l'avant de l'OTAN [BfG]** Après que toutes les unités des deux camps ont été mises en place, les unités de la zone arrière de l'OTAN peuvent tenter de se déplacer vers des positions avancées.

**15.9.2 Mouvement vers l'avant de l'OTAN [CG]** Si le Pacte ne lance pas une attaque anticipée (cf. règle 20.5.1.1), avant le début de la première impulsion de l'OTAN du tour de guerre 0, les unités de la zone arrière de l'OTAN peuvent tenter de se déplacer vers l'avant.

**15.9.3 Procédure** Les unités tentent de se déplacer une par une, dans l'ordre souhaité par le joueur OTAN, mais une unité doit finir de se déplacer avant qu'une autre unité ne tente de le faire.

Pour déterminer si une unité particulière peut se déplacer, lancez un dé et ajoutez trois au résultat. Si le résultat modifié du dé est

- Inférieur ou égal à la compétence de l'unité, l'unité peut bouger
- Supérieur à la compétence de l'unité, elle reste sur place (mais il n'y a pas d'autre pénalité).

Les unités qui réussissent à se déplacer peuvent se déplacer comme lors d'une phase de mouvement de l'OTAN, en utilisant leurs six points de mouvement, mais elles ne peuvent pas quitter l'Allemagne de l'Ouest.

### 15.9.4 Restrictions

- Le transport aérien et naval n'est pas autorisé.
- Les ZOC du Pacte ne s'étendent pas au-delà de la frontière pendant le mouvement vers l'avant de l'OTAN.

## 15.10 Réaction précoce norvégienne [AF, CG]

Avant le début de la guerre, les unités norvégiennes peuvent tenter de se déplacer ou de se mobiliser de manière anticipée.

**15.10.1 Réaction anticipée Norvégienne [AF]** Après que toutes les unités des deux camps ont été mises en place, les unités Norvégiennes peuvent tenter de bouger ou de se mobiliser de façon anticipée.

**15.10.2 Réaction anticipée norvégienne [CG]** Si le Pacte ne lance pas une attaque anticipée (cf. règle 20.5.1.1), avant le début de la première impulsion de l'OTAN du Tour de Guerre 0, les unités norvégiennes peuvent tenter de se déplacer ou de se mobiliser de façon anticipée.

**15.10.3 Unités de mise en place initiale**

**15.10.3.1 Unités éligibles** Les unités norvégiennes initialement mises en place peuvent tenter de se déplacer. Autant d'unités que le joueur de l'OTAN le souhaite peuvent faire cette tentative.

**15.10.3.2 Procédure** Les unités tentent de se déplacer une par une, dans l'ordre souhaité par le joueur OTAN, mais une unité doit finir de se déplacer avant qu'une autre ne tente de le faire.

Pour déterminer si une unité particulière peut se déplacer, lancez un dé et ajoutez trois au résultat. Si le résultat modifié est

- Inférieur ou égal à la compétence de l'unité, l'unité peut se déplacer
- Supérieur à la compétence de l'unité, l'unité reste sur place (mais il n'y a pas d'autre pénalité).

Les unités qui réussissent à se déplacer peuvent se déplacer comme lors d'une phase de mouvement de l'OTAN, en utilisant leurs six points de mouvement, mais elles ne peuvent pas quitter la Norvège.

### 15.10.3.3 Restrictions

- Le transport aérien et naval n'est pas autorisé.
- Les ZOC du Pacte ne s'étendent pas au-delà de la frontière pendant ce mouvement.

## 15.10.4 Renforts

**15.10.4.1 Unités éligibles** Après que toutes les tentatives de mouvement ont été effectuées, le joueur OTAN peut tenter de mobiliser des renforts norvégiens de manière anticipée.

**15.10.4.2 Procédure** Pour déterminer si une unité particulière peut être mobilisée en avance, lancez un dé et ajoutez trois au résultat. Si le résultat modifié est

- Inférieur ou égal à la compétence de l'unité, l'unité est placée dans son hexagone de mobilisation avec un tour d'avance (les renforts du tour 1 sont initialement mis en place ; les renforts du tour 2 apparaissent au tour 1) ;
- Supérieure à la compétence de l'unité, l'unité entre en jeu selon le calendrier standard des renforts.

# THE THIRD WORLD WAR

## 15.11 Répartition Logistique du Pacte [Jeu Étendu].

Les règles suivantes sont ajoutées aux scénarios du jeu étendu pour simuler l'effondrement progressif du système logistique du Pacte de Varsovie.

### 15.11.1 Jets de dé

**Début du tour 6 :** Au début de la phase de ravitaillement du tour 6, le joueur OTAN lance deux fois le dé pour les déficiences de ravitaillement du Pacte. Le premier jet de dé correspond au nombre d'unités aériennes au sol. Le second jet de dé correspond au nombre d'unités terrestres non ravitaillées. Ce jet de dé est répété à chaque phase de ravitaillement pour le reste de la partie.

**Début du tour 8 :** Au début du tour 8, le dé est lancé une fois pour les unités aériennes et deux fois pour les unités terrestres.

**Début du tour 10 :** Au début du tour 10, le dé est lancé deux fois pour les unités aériennes et deux fois pour les unités terrestres.

**Début du Tour 12 :** Au Tour 12, le dé est lancé deux fois pour les unités aériennes et trois fois pour les unités terrestres.

**15.11.2 Choix des unités affectées** Le joueur OTAN choisit les unités terrestres du Pacte qui ne sont pas ravitaillées ; le joueur du Pacte choisit les unités aériennes qui sont clouées au sol. Si les jets de dé nécessitent la mise au sol de plus d'unités aériennes ou terrestres qu'il n'y en a sur le théâtre, les résultats supplémentaires sont ignorés.

### 15.11.3 Ajustements aux jets de dé pour les parties combinées

- Si vous jouez un scénario à deux parties, lancez deux fois le nombre de dés normalement requis. Les unités affectées peuvent provenir de n'importe quel(s) théâtre(s).
- Si vous jouez un scénario à trois parties, lancez trois fois le nombre de dés normalement requis. Les unités affectées peuvent provenir de n'importe quel(s) théâtre(s) d'opérations.
- Si vous jouez le scénario du jeu combiné, lancez les dés comme indiqué en 15.11.1 pour chaque théâtre.

## 16. NEUTRES

Les nations neutres peuvent entrer en jeu en fonction des actions du Pacte à leur rencontre ; ou, pour l'Albanie, l'Autriche, la Finlande, la Grèce, l'Irak, Oman, la Suède et la Yougoslavie, de leurs pions de réaction neutre.

*Note : Les pions grecs et albanais ne sont utilisés que dans le scénario de l'Entente des Balkans, et les pions yougoslaves ne sont pas utilisés dans le scénario de l'Entente des Balkans.*

Les unités d'aucun des joueurs ne peuvent entrer dans un pays tant que celui-ci est neutre. Un pays reçoit des renforts même lorsqu'il est neutre. Les renforts d'unités terrestres des neutres sont placés sur la carte par le joueur de l'OTAN en même temps que les renforts de l'OTAN sont reçus. Les unités aériennes des neutres sont reçues lors de l'étape 1 de la phase de maintenance des avions. Celle-ci se déroule immédiatement après la phase d'activation des neutres (voir la séquence de jeu combinée).

### 16.1 Nations neutres

**16.1.1 La Suisse** est toujours neutre et ne peut pas être envahie.

**16.1.2 L'Albanie** peut entrer en jeu grâce au résultat de ses pions de réaction neutres.

**16.1.3 L'Autriche, la Finlande, la Grèce, l'Irak, Oman, la Suède, et la Yougoslavie** peuvent entrer en jeu suite à une invasion du Pacte ou à la suite de leurs pions de réaction neutres.

**16.1.4 Pakistan** Bien qu'une petite partie du Pakistan apparaisse sur la carte du jeu, l'implication pakistanaise est en dehors du cadre de ce jeu.

Ainsi, aucun camp ne peut entrer dans un hexagone du Pakistan, et aucun joueur ne peut envahir le Pakistan.

**16.1.5 Le Koweït, le Qatar, les EAU et Oman** sont neutres mais peuvent être envahis par le Pacte (et rejoindraient alors l'OTAN).

**16.1.6 Les autres pays du Moyen-Orient** sont neutres au départ mais peuvent s'engager dans un camp selon les règles du jeu de la diplomatie.

**16.1.7 Bahreïn** Pour les besoins du jeu, le Bahreïn (un pays insulaire souverain) est considéré comme faisant partie du Qatar.

### 16.2 Invasion

Le joueur du Pacte peut envahir des nations neutres pendant n'importe quel tour, sauf si cela est restreint par les règles du jeu de la diplomatie (voir règle 20). L'invasion doit être annoncée pendant la phase d'activation neutre du tour au cours duquel l'invasion a lieu. Dès l'annonce de l'invasion, les forces du pays envahi sont contrôlées par le joueur de l'OTAN et les pays sont traités comme des pays de l'OTAN à toutes fins utiles.

**16.2.1 Invasion de la Suède et/ou de la Finlande** Le joueur du Pacte peut violer la neutralité de la Suède et/ou de la Finlande pendant n'importe quel tour, en déclarant cette action pendant la phase d'activation de la neutralité du tour. Pendant cette phase, le joueur du Pacte indique s'il cherche à obtenir un passage vers l'Arctique ou s'il effectue une invasion pure et simple.

**16.2.1.1** En cas de passage en Arctique, les unités du Pacte ne peuvent se déplacer et attaquer que dans les hexagones arctiques du neutre violé.

Les pions de réaction neutres de la Suède et de la Finlande détermineront comment le pays envahi réagit à l'annonce du passage par l'Arctique.

**16.2.1.2** En cas d'invasion pure et simple, les unités du Pacte peuvent opérer partout dans le pays envahi.

Le joueur du Pacte peut déclarer le passage de l'Arctique en un tour, puis déclarer une invasion pure et simple au tour suivant contre le même pays.

# THE THIRD WORLD WAR

## 16.3 Réaction neutre

Certains pays neutres ont des pions de réaction neutre, qui déterminent comment le pays réagit pendant la guerre. L'Albanie, l'Autriche, la Finlande, la Grèce, l'Irak, Oman et la Suède ont chacun trois pions de réaction neutre. La Yougoslavie a deux séries différentes de trois pions de réaction neutre. L'utilisation des pions, et la série de pions à utiliser pour la Yougoslavie, est décrite dans le livret de jeu pour chaque scénario.

Comme indiqué dans le livret de jeu pour chaque scénario, avant le début de la partie, le joueur désigné tire au hasard un pion de la série de pions neutres et le place face cachée sur la carte dans le pays neutre. Tous les pions tirés peuvent être examinés par le joueur qui les tire, sauf l'Irak et Oman. Les autres pions sont mis de côté.

Lorsqu'un pays entre en guerre, quelle qu'en soit la cause, le pion de ce pays est montré à l'autre joueur. Si le pays ne se joint pas à la guerre, le pion est montré à l'autre joueur à la fin de la partie.

### 16.3.1 Pions de réaction neutres en Albanie [SF/BE, CG/BE]

Le joueur du Pacte tire et examine un pion de réaction neutre avant la partie, et le place face cachée sur la carte à l'intérieur de l'Albanie.



- 1) **Neutre** - L'Albanie reste neutre tout au long de la partie, sauf si elle est envahie.
- 2) **Pacte au tour 1** - L'Albanie devient un belligérant actif au début du tour 1. A ce moment-là, toutes les forces albanaises passent sous le contrôle du joueur du Pacte. De plus, l'Albanie doit envahir la Grèce au Tour de Guerre 1. Au moins une unité albanaise doit attaquer une unité grecque au cours du Tour de Guerre 1.
- 3) **Pacte si la Grèce rejoint l'OTAN** - L'Albanie rejoint le Pacte si la Grèce rejoint l'OTAN, mais n'a pas d'attaque obligatoire contre la Grèce au Tour de Guerre 1.

**16.3.1.1 [SF, CG] (optionnel)** Bien que le jeton de réaction neutre ait été créé pour le scénario de l'Entente Balkanique (BE), sur accord mutuel des deux joueurs, le jeton de réaction neutre albanais peut être utilisé dans les scénarios du Front Sud et du Jeu Combiné.

### 16.3.2 Pions de réaction neutres autrichiens [BfG, CG]

Le joueur OTAN tire et examine un jeton de réaction neutre avant la partie, et le place face cachée sur la carte à l'intérieur de l'Autriche.



- 1) **Neutre** (deux pions) - L'Autriche reste neutre pendant toute la partie, sauf si elle est envahie par le Pacte de Varsovie. En cas d'invasion, toutes les forces autrichiennes passent sous le contrôle du joueur de l'OTAN.
- 2) **OTAN Tour 3** (un pion) - L'Autriche devient un belligérant actif au début du Tour 3. A ce moment-là, toutes les forces autrichiennes passent sous le contrôle du joueur de l'OTAN.

### 16.3.3 Pions de réaction neutres de la Finlande [AF, CG]

Le joueur OTAN tire et examine un jeton de réaction neutre avant la partie, et le place face cachée sur la carte à l'intérieur de la Finlande.



Il le place face cachée sur la carte à l'intérieur de la Finlande. Le joueur de l'OTAN révèle le jeton de réaction neutre de la Finlande lorsque le joueur du Pacte de Varsovie annonce une invasion, qu'elle soit directe ou par le passage de l'Arctique.

- 1) **Neutre** - La Finlande reste neutre tout au long de la partie, sauf si elle est envahie par le Pacte de Varsovie, que ce soit par une invasion directe ou par le passage par l'Arctique. Il n'y a pas de restrictions particulières sur les opérations des forces finlandaises ou sur les autres forces de l'OTAN en Finlande.

## 2) Défense locale

Si le joueur du Pacte a déclaré le passage de l'Arctique, alors la Finlande résiste avec des forces limitées ; seule l'unité dans l'Arctique peut se déplacer et attaquer. L'unité ne peut se déplacer et attaquer qu'à l'intérieur de la Finlande ; les autres unités finlandaises ne peuvent ni se déplacer ni attaquer ; et les forces de l'OTAN ne peuvent ni entrer, ni attaquer, ni effectuer de missions en territoire finlandais.

Si le Pacte déclare une invasion pure et simple, alors toutes les forces finlandaises peuvent opérer. Cependant, les unités terrestres ne peuvent se déplacer et attaquer qu'à l'intérieur de leur propre pays.

Les forces de l'OTAN ne peuvent pas entrer, attaquer ou effectuer des missions en territoire finlandais.

## 3) Passage par l'Arctique

Si le joueur du Pacte a annoncé le passage de l'Arctique, alors La Finlande ne résiste pas à cette violation et reste neutre. Déplacez immédiatement l'unité finlandaise dans l'Arctique de l'hex B-1547 à l'hex B-1144.

Si le joueur du Pacte a annoncé une invasion pure et simple, alors traitez ce jeton de la même manière que le jeton de défense locale.

### 16.3.4 Pions de réaction neutres grecs [SF/BE, CG/BE]

Le joueur OTAN tire et examine un pion de réaction neutre avant la partie, et le place face cachée sur la carte à l'intérieur de la Grèce.



- 1) **Neutre** (deux pions) - La Grèce reste neutre pendant toute la partie, sauf si elle est envahie par le Pacte de Varsovie. En cas d'invasion, toutes les forces grecques passent sous le contrôle du joueur de l'OTAN.
- 2) **OTAN Tour 2** (un pion) - La Grèce devient un belligérant actif au début du Tour 2. A ce moment-là, toutes les forces grecques passent sous le contrôle du joueur de l'OTAN.

### 16.3.5 Jetons de réaction neutres en Irak [PG, CG]

Le joueur OTAN tire, mais n'examine pas, un jeton de réaction neutre avant la partie, et le place face cachée sur la carte à l'intérieur de l'Irak.



Si l'Irak n'est engagé dans aucun camp lors de la phase d'activation neutre du premier tour de guerre, l'Irak reste neutre pour le reste de la partie, à moins d'être envahi par le Pacte.

Le pion de réaction neutre irakien est révélé aux joueurs lors de la phase d'activation neutre du premier tour de guerre.

- 1) "-" (deux pions) L'Irak ne participe volontairement à aucune action militaire.
- 2) Participation limitée au premier tour (un jeton) - L'Irak reste neutre mais envoie un corps expéditionnaire en Iran. Le camp qui a envahi l'Iran choisit et contrôle cette force.

La force est composée de 10 brigades irakiennes et d'une unité aérienne irakienne. L'unité aérienne est traitée comme une unité aérienne de renfort. Les forces terrestres doivent entrer en Iran avant de pouvoir opérer pleinement. Avant cela, elles ne peuvent pas attaquer. Une fois qu'elles sont entrées en Iran, elles sont traitées de la même manière que les autres unités contrôlées par ce camp et ne peuvent plus revenir en Irak lorsqu'elles sont neutres. Si le joueur du Pacte contrôle le corps expéditionnaire, l'Irak ne peut pas être envahi par la suite.

# THE THIRD WORLD WAR

## 16.3.6 Pions de réaction neutres d'Oman [PG, CG]

Le joueur OTAN tire, mais n'examine pas, un pion de réaction neutre avant la partie, et le place face cachée sur la carte à l'intérieur d'Oman.



Le joueur OTAN peut examiner le pion de réaction neutre omanais, sans le révéler au joueur du Pacte, lorsque la force de déploiement rapide américaine est alertée.

- 1) **Neutre** (un pion) - signifie qu'Oman reste strictement neutre.
- 2) **Pro-USA** (deux pions) - signifie qu'Oman reste neutre mais autorise la présence de forces américaines dans le pays. Pendant toute phase d'activation neutre, le joueur OTAN peut révéler le pion au joueur Pacte. Une fois que le pion Pro-U.S. est révélé, les unités américaines peuvent entrer et être présentes à Oman.

## 16.3.7 Pions de réaction neutres suédois [AF, CG]

Le joueur OTAN tire et examine un jeton de réaction neutre avant la partie, et le place face cachée sur la carte à l'intérieur de la Suède.



Il le place face cachée sur la carte à l'intérieur de la Suède. Le joueur de l'OTAN révèle le jeton de réaction neutre de la Suède lorsque le joueur du Pacte de Varsovie annonce une invasion, soit directe, soit par passage dans l'Arctique, ou au tour 3, selon la première éventualité.

- 1) **Neutre** - La Suède reste neutre tout au long de la partie, sauf si elle est envahie par le Pacte de Varsovie, que ce soit par une invasion pure et simple ou par un passage en Arctique. Il n'y a pas de restrictions spéciales sur les opérations des forces suédoises ou sur les autres forces de l'OTAN en Suède.
- 2) **Défense locale** - Si le joueur du Pacte a déclaré le passage de l'Arctique, alors la Suède résiste avec des forces limitées ; seules les brigades du Norrland (les brigades avec un "N" dans leur ID d'unité) peuvent se déplacer et attaquer. Les unités autorisées à opérer ne peuvent se déplacer et attaquer qu'à l'intérieur de la Suède ; les autres unités suédoises ne peuvent ni se déplacer ni attaquer ; et les forces de l'OTAN ne peuvent ni entrer, ni attaquer, ni effectuer de missions en territoire suédois. Si le Pacte déclare une invasion pure et simple, alors toutes les forces suédoises peuvent opérer. Cependant, les unités terrestres ne peuvent se déplacer et attaquer qu'à l'intérieur de leur propre pays. Les unités aériennes ne peuvent pas effectuer de missions de frappe logistique ou de cratérisation de piste et ne peuvent effectuer des missions que dans des hexagones situés dans leur propre pays. Les forces de l'OTAN ne peuvent pas entrer, attaquer ou effectuer des missions en territoire suédois.
- 3) **Participation limitée Tour 3** - La Suède reste neutre mais envoie un corps expéditionnaire pour aider l'OTAN. Toutes les brigades du Norrland (les brigades avec un "N" dans leur identification) et une unité aérienne suédoise constituent le corps expéditionnaire. L'unité aérienne est traitée comme une unité aérienne de renfort de l'OTAN. Les brigades du Norrland doivent entrer en Norvège avant d'être traitées comme des unités OTAN à part entière. Avant cela, elles ne peuvent pas attaquer. Une fois qu'elles ont quitté la Suède, elles sont traitées comme des unités de l'OTAN à part entière et ne peuvent plus revenir en Suède tant qu'elles sont neutres. Si le Pacte viole la neutralité de la Suède (soit par un passage dans l'Arctique, soit par une invasion pure et simple, avant ou après la révélation du pion), la Suède rejoint l'OTAN à part entière.

## 16.3.8 Jetons de réaction neutres pour la Yougoslavie

Il existe deux séries de jetons de réaction neutres pour la Yougoslavie - une à utiliser si vous jouez uniquement le scénario du Front Sud, et une à utiliser si vous jouez n'importe quel scénario contenant le scénario de la Bataille d'Allemagne.

### 16.3.8.1 Jetons de Front Sud yougoslave [SF]

Ces jetons sont étiquetés "Yougoslavie (SF)". Ils ne sont utilisés que pour jouer le scénario du Front Sud seul.



Le joueur OTAN tire et examine un pion de réaction neutre avant la partie, et le place face cachée sur la carte à l'intérieur de la Yougoslavie.

- 1) **Neutre** - La Yougoslavie reste neutre tout au long de la partie, sauf si elle est envahie par le Pacte de Varsovie. En cas d'invasion, toutes les forces yougoslaves passent sous le contrôle du joueur de l'OTAN.
- 2) **OTAN Tour 1** - La Yougoslavie devient un belligérant actif au début du Tour 1. À ce moment-là, toutes les forces yougoslaves passent sous le contrôle du joueur de l'OTAN.
- 3) **OTAN Tour 4** - La Yougoslavie devient un belligérant actif au début du Tour 4. À ce moment-là, toutes les forces yougoslaves passent sous le contrôle du joueur de l'OTAN.

### 16.3.8.2 Jetons de Bataille pour l'Allemagne - Yougoslavie [BfG, CG]

Ces jetons sont étiquetés "Yougoslavie". Ils sont utilisés lorsque vous jouez le scénario Bataille pour l'Allemagne seul, ou toute combinaison de scénarios contenant à la fois Bataille pour l'Allemagne et Front Sud.



Le joueur OTAN tire et examine un pion de réaction neutre avant la partie, et le place face cachée sur la carte à l'intérieur de la Yougoslavie.

- 1) **Neutre** - La Yougoslavie reste neutre tout au long de la partie, sauf si elle est envahie par le Pacte de Varsovie.
- 2) **OTAN Tour 4** - La Yougoslavie devient un belligérant actif au début du Tour 4. À ce moment-là, toutes les forces yougoslaves passent sous le contrôle du joueur de l'OTAN.
- 3) **OTAN si l'Autriche est envahie** - La Yougoslavie reste neutre pendant toute la partie, sauf si elle ou l'Autriche est envahie. À ce moment-là, toutes les forces yougoslaves passent sous le contrôle du joueur de l'OTAN.

# THE THIRD WORLD WAR

## 17. PERTES CRITIQUES

Après que certaines nations ont subi des pertes importantes, le moral de leurs forces armées baisse. Deux effets sont possibles ; par ordre de gravité, ils sont ébranlés et démoralisés.

Les niveaux de pertes critiques sont déterminés lors de la phase de détermination des pertes critiques de chaque tour. A ce moment, les pertes de chaque nation sujette à des pertes critiques sont comptées pour déterminer si la nation a atteint l'un ou l'autre des niveaux de pertes critiques. Si c'est le cas, les effets de ce niveau de pertes s'appliquent à cette nation pour le reste de la partie. Si une nation est ébranlée et subit ensuite des pertes suffisantes pour la démoraliser, les effets de la démoralisation remplacent ceux de l'ébranlement.

Consultez le tableau des données nationales/factionnelles pour connaître les niveaux d'ébranlement et de démoralisation des nations vulnérables. Si une nation a des tirets (-) pour ces éléments, alors cette nation n'est pas vulnérable aux pertes critiques.

### 17.1 Comptabilisation les pertes

Toutes les pertes sont comptabilisées en empilant les points. Les unités aériennes dans la case "shot down" ne comptent pas dans les pertes critiques. Les unités aériennes retirées du jeu pour cause de consolidation des pertes comptent chacune pour un point d'empilement dans le calcul des pertes critiques. Le nombre de points d'empilement que chaque nation sensible doit perdre pour être ébranlée ou démoralisée est indiqué sur le tableau des pertes critiques. Par exemple, dans le scénario du Golfe Persique, la Turquie sera ébranlée après avoir perdu 11 points d'empilement, et sera démoralisée après en avoir perdu 10 autres (pour un total de 21).

Deux tableaux de pertes critiques sont fournis pour suivre les pertes par nation. Utilisez simplement les pions éliminés de la nation correspondante comme marqueurs sur ces affichages.

### 17.2 Nations vulnérables

Les nations suivantes sont susceptibles d'être ébranlées et démoralisées : Afghanistan, Autriche, Belgique, Bulgarie, Tchécoslovaquie, Danemark, Finlande, France, Grèce, Hongrie, Irak, Italie, Jordanie, Pays-Bas, Norvège, Pologne, Roumanie, Arabie Saoudite, Espagne, Suède, Syrie, Turquie et Yougoslavie. Les autres nations ne sont pas sensibles et leurs pertes ne doivent pas être enregistrées.

### 17.3 Ebranlé

Lorsqu'une nation est ébranlée, placez le marqueur "shaken" de cette nation quelque part à l'intérieur de ses frontières.



#### 17.3.1 Effets de l'état ébranlé

- 1) Aucune unité de cette nation ne peut attaquer à moins que l'unité et l'hex qu'elle attaque ne se trouvent tous deux à l'intérieur des frontières de cette nation.
- 2) Les unités aériennes des nations secouées ne peuvent pas effectuer les missions :
  - De frappe logistique ou de cratérisation des pistes,
  - De frappe/interdiction sauf vers des hexagones situés dans leur propre nation,
  - D'escorte, sauf pour escorter des missions de frappe/interdiction dans leur propre nation, et
  - D'attaque au sol ou de couverture supérieure, sauf si au moins une des unités terrestres impliquées dans la bataille (attaquant ou défenseur) est de leur propre nationalité.

## 17.4 Démoralisation

Lorsqu'une nation est démoralisée, retournez le marqueur "shaken" du côté "demoralised".



### 17.4.1 Effets du statut démoralisé

- 1) Toutes les unités terrestres survivantes doivent retourner dans leur propre territoire national par la route la plus rapide. Toute unité démoralisée se trouvant en dehors de son territoire national lors de la prochaine phase de détermination des pertes critiques est retirée du jeu.
- 2) Aucune unité de cette nation ne peut attaquer, quelles que soient les circonstances.
- 3) Toutes les unités survivantes voient leurs compétences réduites de 1.
- 4) Les unités aériennes des nations démoralisées ne peuvent effectuer que des missions d'interception, d'attaque au sol et de couverture supérieure.

Les missions d'interception ne peuvent être effectuées que contre des missions de frappe/interdiction et de transport aérien dans un hex de la nation démoralisée.

Les missions d'attaque au sol et de couverture supérieure ne peuvent être effectuées qu'en soutien à une unité terrestre du pays démoralisé qui se trouve à l'intérieur du pays.

### 17.5 Manque de fiabilité de la Roumanie

La Roumanie est au mieux un membre quelque peu réticent du Pacte de Varsovie. Il y a trois pions inclus pour la Roumanie, utilisés pour déterminer la fiabilité de la Roumanie et son adhésion au Pacte de Varsovie dans le jeu standard ; ils ne sont pas utilisés dans le scénario de l'Entente des Balkans.



Le joueur OTAN tire un des pions roumains au début de la partie. Le joueur de l'OTAN examine le pion, et le place face cachée sur la carte en Roumanie. Il n'est révélé au joueur du Pacte que lorsque cela est approprié.

#### 17.5.1 Pions de non-fiabilité roumains

- 1) **Aucun effet** - ce jeton n'a aucun effet et la Roumanie réagit aux pertes critiques de la même manière que n'importe quelle autre nation.
- 2) **Se rendre si démoralisé** - ce pion indique que lorsque la Roumanie subit suffisamment de pertes pour être démoralisée, elle se rend, et toutes les forces roumaines restantes sont retirées du jeu.
- 3) **Défection si ébranlée** - ce jeton indique que lorsque la Roumanie subit suffisamment de pertes pour être ébranlée, elle change de camp. Comme les pertes critiques sont déterminées dans le segment initial du tour, les forces roumaines passent sous le contrôle de l'OTAN à ce moment là et sont déplacées par le joueur de l'OTAN à partir de ce moment là.

Toutes les unités aériennes de la Roumanie sont placées sur l'affichage du théâtre aérien de l'OTAN dans la même case de théâtre et de spécificité qu'elles occupaient sur l'affichage du théâtre aérien du Pacte.

Si des unités roumaines et d'autres unités du Pacte sont empilées ensemble lorsque la Roumanie change de camp, alors le camp ayant la force d'attaque la plus faible (ou la Roumanie si les deux camps sont à égalité) doit battre en retraite de l'hexagone. Les règles standard de retraite sont suivies, sauf que les ZOC roumaines et du Pacte (mais pas les ZOC de l'OTAN) n'ont aucun effet sur ces retraites.

**Note :** La Roumanie sera secouée lorsqu'elle change de camp et le restera. Elle peut ensuite être démoralisée et/ou se rendre. Toutes les pertes roumaines, qu'elles soient causées par des actions de l'OTAN ou du Pacte, sont comptabilisées pour la détermination des pertes critiques.

# THE THIRD WORLD WAR

## 18. REDDITION

Dans certaines circonstances, certains pays peuvent se rendre. Consultez le tableau des données nationales/factionnelles pour savoir quelles nations se rendront.

### 18.1 Conditions de reddition

Un pays se rendra si, pendant la phase de reddition du joueur propriétaire, toutes les villes et tous les ports de ce pays sont contrôlés par le joueur adverse. (C'est-à-dire que les unités du joueur adverse occupent toutes les villes et tous les ports ou ont été les dernières à passer par les villes et les ports).

### 18.2 Effets de la reddition

Si un pays se rend, toutes les unités terrestres et aériennes de ce pays sont immédiatement retirées du jeu.

## 19. NOUVELLES UNITÉS

Au cours de la partie, les deux joueurs reçoivent des renforts. Les renforts sont indiqués sur les écrans de renfort et listés dans le livret de jeu, qui indique le tour de leur arrivée. Les unités aériennes et les unités terrestres sont reçues à différents moments du tour, comme expliqué ci-dessous.

### 19.1 Unités aériennes

Les unités aériennes sont reçues au début de la phase de maintenance des avions. Elles sont placées dans la case disponible du théâtre approprié sur l'affichage du théâtre aérien, et sont donc disponibles pour effectuer des missions pendant le tour.

### 19.2 Unités terrestres

Les unités terrestres sont reçues au début de la phase de mouvement de la première impulsion d'un joueur. Les unités des différentes nations sont reçues différemment.

**19.2.1 Apparition :** Les unités dont l'apparition est indiquée sont placées dans un hexagone du plateau et disposent de la totalité de leur capacité de mouvement pendant cette phase. Les unités peuvent apparaître dans des villes et des ports sous contrôle ami (comme indiqué dans les Affichages de Renforts et le Livret de Jeu), mais une seule par hexagone. Si aucun hexagone n'est disponible (par exemple : si trois unités doivent apparaître dans des villes et qu'il n'y a que deux villes dans ce pays), l'unité est retardée jusqu'au prochain tour (au moins).

**19.2.2 Entrée :** Les unités qui sont indiquées comme entrant doivent se déplacer dans un hexagone sur le bord de la carte, en dépensant le coût de mouvement de l'hexagone. Les unités qui entrent en utilisant un transport aérien ou naval peuvent effectuer des assauts aéroportés ou amphibies lorsqu'elles entrent, si elles sont normalement capables de le faire.

**Exemple :** Dans le scénario du Golfe Persique, une fois qu'Israël est intervenu, les unités israéliennes peuvent apparaître dans n'importe quel port sous contrôle ami dans la zone navale du Golfe Persique ; ou peuvent entrer en utilisant le transport aérien, l'assaut aéroporté, ou le transport naval. Le joueur de l'OTAN pourrait placer les quatre unités aéroportées israéliennes dans un seul port sous contrôle ami en Iran. Cependant, seule une unité serait considérée comme " apparaissant " (en raison de la limite de la règle 19.2.1) et aurait la totalité de son potentiel de mouvement disponible lors de cette phase ; les trois autres unités sont considérées comme arrivant par transport naval et ne pourraient pas se déplacer ou attaquer lors de cette phase (voir règle 13.2).

## 20. LE JEU DIPLOMATIQUE [PG, CG]

Le scénario du Golfe Persique et le Jeu Combiné couvrent les événements menant au déclenchement de la Troisième Guerre Mondiale. Ces événements se produisent par le jeu de cartes de diplomatie lors de la phase de diplomatie et par des opérations sur la carte en raison des manœuvres diplomatiques.

### 20.1 Introduction

Au début du jeu, l'Union Soviétique (représentée par le joueur du Pacte) et les Etats-Unis (représentés par le joueur de l'OTAN) tentent de gagner en influence et en contrôle dans l'Iran post-Khomeini et au Moyen-Orient. Par la diplomatie et d'autres moyens (représentés par les cartes de diplomatie), les factions et groupes iraniens et les nations du Moyen-Orient s'engageront dans un camp ou l'autre. Les joueurs peuvent utiliser ces forces engagées dans des opérations militaires contre des forces hostiles pour tenter d'obtenir l'occupation et le contrôle de régions sur la carte. Ils peuvent décider d'impliquer directement les forces américaines ou soviétiques. A un moment donné, l'Union Soviétique ordonnera la mobilisation générale, ce qui conduira au déclenchement général de la guerre.

### 20.2 Groupes et factions en Iran

Les groupes et factions de l'Iran post-Khomeini sont supposés être divisés politiquement par un certain nombre de groupes de pouvoir et de factions, comme suit :

**20.2.1 Le gouvernement de la République islamique d'Iran** (en abrégé GRI) est le gouvernement officiel de l'Iran. Les Gardiens de la révolution et l'armée de l'air iranienne sont loyaux envers le GRI.

**20.2.2 L'armée iranienne** est loyale envers le GRI, mais une partie ou la totalité de l'armée peut se rebeller contre la République islamique.

**20.2.3 Les factions iraniennes** Les différentes factions iraniennes peuvent être loyales, neutres ou se rebeller contre le GRI. Les Centristes n'ont pas de forces militaires propres mais ont une influence sur l'armée iranienne. Les communistes iraniens, le parti Tudeh, les moudjahidines et les Kurdes ont tous leurs propres forces.

### 20.3 Nations et factions

**20.3.1 L'Afghanistan** est une nation du Pacte. Les unités afghanes ne peuvent pas quitter Afghanistan et sont éliminées si elles y sont contraintes (par le combat).

Les partisans afghans (voir règle 15.2.1) commencent la partie (et restent toujours) actifs contre le Pacte en Afghanistan.

## THE THIRD WORLD WAR

**20.3.2 Etats arabes mineurs** Le Koweït, le Qatar, et les Emirats Arabes Unis sont neutres. Oman peut être neutre ou pro-américain (voir règle 16.3.6).

**20.3.3 L'Iran** commence la partie en étant neutre. L'un ou l'autre des joueurs peut envahir l'Iran, en jouant sa carte Invasion/Intervention tant que le Gouvernement de la République Islamique n'est pas engagé dans son camp. S'il n'est pas encore engagé lorsqu'il est envahi par un camp, le GRI rejoint automatiquement l'autre camp. Lorsque le GRI s'engage auprès d'un camp, ce dernier prend le contrôle de toutes les forces iraniennes loyales au GRI.

**20.3.3.1** Les gardiens de la révolution iranienne et les unités aériennes iraniennes restent toujours fidèles au GRI.

**20.3.3.2** L'armée iranienne est loyale au GRI au début de la partie. Ses unités sont placées avec leur face loyale face visible. L'armée iranienne peut se rebeller contre le Gouvernement iranien. Si les marqueurs de piste de diplomatie du GRI et de l'armée iranienne sont engagés dans des camps opposés, l'armée iranienne se rebelle.

*Exemple : Si l'armée iranienne est déjà engagée auprès des États-Unis et que le GRI s'engage auprès des Soviétiques lors d'une phase de diplomatie ultérieure, l'armée iranienne se rebelle.*

Lorsqu'une rébellion se produit, son ampleur est déterminée lors de la phase de diplomatie. Lancez un dé pour chaque unité de l'armée iranienne ; soustrayez un dé du jet de dé si la faction Centriste est engagée dans le même camp que l'armée iranienne.

Si le jet de dé modifié est inférieur ou égal à la compétence imprimée de l'unité, celle-ci se rebelle et est retournée du côté de sa couleur rebelle. Le camp dans lequel l'armée iranienne est engagée contrôle les unités rebelles de l'armée iranienne ; l'autre camp contrôle les unités qui restent loyales.

**20.3.3.3** La faction Centriste est la seule faction iranienne qui ne possède pas de forces militaires propres. En revanche, elle a une influence sur l'armée iranienne. Si l'armée iranienne se rebelle et que les Centristes sont engagés dans le même camp que l'armée iranienne, le jet de dé de rébellion est modifié favorablement, comme décrit ci-dessus. Si la faction Centriste n'est pas engagée lorsque l'armée iranienne se rebelle mais qu'elle s'engage ensuite dans le camp qui contrôle l'armée iranienne rebelle, une seconde rébellion se produit.

Lors de la phase de diplomatie au cours de laquelle les Centristes s'engagent auprès du camp qui contrôle l'armée iranienne rebelle, lancez un dé pour chaque unité loyale de l'armée iranienne. Il n'y a aucune modification au jet de dé, et l'unité ne se rebelle que si le jet de dé est inférieur à la compétence imprimée de l'unité.

**20.3.3.4** Les autres factions iraniennes (les Tudeh, les Communistes iraniens, les Kurdes et les Moudjahidines) ont leurs propres forces militaires et sont contrôlées par le camp dans lequel elles s'engagent. Tant qu'elles ne sont pas engagées, elles ne sont ni loyales ni rebelles au GRI. Lorsqu'une faction n'est pas engagée, un joueur peut ignorer ses unités à toutes fins utiles : elles n'affectent pas le mouvement, l'empilement ou les communications de leurs unités.

*Exemple : Le joueur du Pacte a des unités à Téhéran, et il y a une unité de faction non engagée à Téhéran. Le joueur OTAN attaque Téhéran avec des unités terrestres soutenues par une mission aérienne d'attaque au sol. L'unité non engagée est ignorée pour le combat. Si les forces du Pacte à Téhéran sont détruites, les unités de l'OTAN peuvent avancer dans Téhéran, en s'empilant avec l'unité non engagée.*

Une unité non engagée est affectée par les résultats d'une mission de frappe/interdiction (voir règle 9.5.2.2) ou d'une frappe NAP de missiles de théâtre (voir règle 23.3.2.3) contre son hex, de la même manière que les autres unités de l'hex sont affectées.

Si un camp effectue une mission de frappe/interdiction ou utilise un PAN (pas seulement des missiles de théâtre) contre un hex contenant une unité non engagée, la faction de l'unité s'engage envers l'autre camp à la fin de la phase au cours de laquelle une telle action se produit.

*Exemple : Dans l'exemple précédent, si le joueur de l'OTAN a utilisé un PAN d'artillerie dans son attaque sur Téhéran, la faction de l'unité non engagée s'engage envers l'Union Soviétique à la fin de la phase de combat du joueur de l'OTAN.*

**20.3.3.5** Lorsque l'armée iranienne se rebelle ou lorsqu'une faction s'engage dans un camp, des unités adverses peuvent occuper le même hexagone. Dans ce cas, chaque joueur totalise la force d'attaque, la force de défense et la compétence actuelle de toutes ses unités dans l'hexagone. Le joueur dont le total est le plus élevé reste dans l'hexagone ; les unités de l'autre joueur doivent battre en retraite.

Si les totaux des deux camps sont égaux, lancez un dé, si le résultat est :

- 1, 2, 3 les unités du Pacte battent en retraite
- 4, 5, 6 les unités de l'OTAN battent en retraite.

Les règles de retraite (voir règle 6.7) sont suivies, sauf que les zones de contrôle des unités ennemies dans l'hexagone contesté sont ignorées. Si aucune retraite n'est possible, les unités devant reculer sont éliminées à la place.

**20.3.4 L'Irak** commence la partie neutre et le reste jusqu'à ce qu'il s'engage dans un camp ou soit envahi par le Pacte. Lorsque l'Irak s'engage dans un camp, il rejoint pleinement le camp et ses forces sont contrôlées par ce camp à partir de ce moment. Même lorsqu'il est neutre, l'Irak peut envoyer un corps expéditionnaire contre le GRI (voir règle 16.3.5).

**20.3.5 Israël** commence la partie en étant neutre et le reste jusqu'à ce que le joueur de l'OTAN joue la carte Intervention israélienne. (Israël reste neutre même après s'être engagé auprès des États-Unis, sauf si la carte d'intervention est jouée). Une fois la carte jouée, Israël rejoint le camp du joueur de l'OTAN, et les forces israéliennes sont contrôlées par le joueur de l'OTAN.

Lorsque la carte est jouée, les forces israéliennes sont placées dans la case de la Réserve de Forces américaine, d'où elles peuvent entrer en jeu (voir règle 20.4.1.4).

**20.3.6 La Jordanie** commence la partie en étant neutre et le reste jusqu'à ce que le joueur de l'OTAN joue la carte Intervention Jordanienne ou jusqu'à ce qu'elle soit envahie par le Pacte. (La Jordanie reste neutre même après s'être engagée auprès des États-Unis, sauf si elle est envahie ou si la carte d'intervention est jouée). Une fois la carte jouée, la Jordanie rejoint le camp de l'OTAN, et les forces jordaniennes sont contrôlées par le joueur de l'OTAN.

## THE THIRD WORLD WAR

**20.3.7 Le Kurdistan** est une région du Moyen-Orient partagée entre la Turquie, la Syrie, l'Irak et l'Iran ; son étendue est marquée par les côtés d'hexagone de frontière kurde sur la carte.

Jusqu'à ce qu'un des joueurs joue sa carte Kurdistan, la faction kurde n'est pas engagée et le Kurdistan est ignoré.

Si le joueur du Pacte joue sa carte Kurdistan en premier, la faction kurde s'engage dans son camp et les partisans kurdes sont actifs contre l'OTAN dans les parties irakienne et iranienne du Kurdistan.

Si le joueur de l'OTAN joue sa carte Kurdistan en premier, la faction kurde s'engage dans son camp et les partisans kurdes sont actifs contre le Pacte dans les parties irakienne et iranienne du Kurdistan. De plus, les niveaux d'ébranlement et de démoralisation de la Turquie sont chacun réduits de 5 (pour montrer l'inquiétude de la Turquie face à une telle action des États-Unis).

Si les deux joueurs jouent leurs cartes Kurdistan lors de la même phase de diplomatie, les Kurdes s'engagent envers l'Union Soviétique. Dans ce cas, cependant, les partisans kurdes sont actifs contre l'OTAN partout au Kurdistan.

Les unités kurdes sont toujours rivales (voir règle 15.4.2) des unités des nations qui contrôlent le Kurdistan, lorsque les deux sont dans le même camp : Irak, Armée iranienne (loyale ou rebelle), Gardiens de la Révolution iranienne, Syrie et Turquie.

**20.3.8 L'Arabie Saoudite** commence la partie neutre et le reste jusqu'à ce qu'elle s'engage dans un camp ou soit envahie par le Pacte. Si l'Arabie Saoudite s'engage aux côtés des États-Unis, elle rejoint le camp de l'OTAN et le joueur de l'OTAN contrôle les forces saoudiennes. Cependant, les unités saoudiennes ne peuvent pas quitter volontairement l'Arabie saoudite avant le tour suivant l'entrée des unités américaines en Iran. Par exemple, si des unités américaines entrent en Iran au tour 6, les unités saoudiennes peuvent quitter volontairement l'Arabie Saoudite à partir du tour 7.

**20.3.9 La Syrie** commence la partie neutre et le reste jusqu'à ce que le joueur du Pacte joue la carte Syrian Intervention. La Syrie reste neutre même après s'être engagée dans le Pacte, sauf si la carte d'intervention est jouée. Une fois la carte jouée, la Syrie rejoint le camp du joueur du Pacte, et les forces syriennes sont contrôlées par le joueur du Pacte.

**20.3.10 La Turquie** est un pays de l'OTAN, et les forces turques sont contrôlées par le joueur de l'OTAN. Cependant, la Turquie est inactive et est traitée comme neutre jusqu'au Tour de Guerre 1 ou jusqu'au tour suivant le tour où le joueur de l'OTAN a joué la carte Mobilisation Générale.

### 20.4 Phase de diplomatie

Chaque joueur dispose d'un paquet de onze cartes de diplomatie (plus une carte vierge), qui définissent les différentes options diplomatiques, politiques et militaires dont disposent les deux superpuissances. Lors de la mise en place du jeu, le joueur du Pacte prend le paquet de cartes de diplomatie soviétique, et le joueur de l'OTAN prend le paquet de cartes de diplomatie américaine. Pendant la phase de diplomatie de chaque tour (pré-guerre ou guerre), chaque joueur joue une carte. En général, n'importe quelle carte peut être jouée, bien que certaines cartes aient des conditions préalables qui doivent être remplies avant de pouvoir être jouées. Une fois qu'une carte est jouée, ses effets entrent en vigueur. La plupart des cartes influencent les différentes nations et factions du Moyen-Orient, tandis que d'autres cartes permettent aux joueurs d'entreprendre diverses actions militaires.

**20.4.1 Le plateau de diplomatie** Une aide de jeu contient la carte de diplomatie (qui comprend une piste d'influence ainsi que quatre cases d'attente), la piste de tour de jeu, la piste de points de victoire, la piste de niveau de guerre nucléaire et la piste de contrôle de la mer de Norvège.

**20.4.1.1** La piste de tour de jeu est utilisée pour enregistrer le passage du temps.

Au début de la partie, placez le marqueur de tour de jeu sur sa face Pré-Guerre sur la case 1 de la piste. A la fin de chaque tour, le marqueur est déplacé d'une case vers la droite pour marquer le début du tour suivant.

**20.4.1.2** La piste d'influence est utilisée pour enregistrer le degré d'influence américaine et soviétique sur les nations et factions non engagées du Moyen Orient.

Au début de la partie, l'Union Soviétique et l'Afghanistan sont des nations du Pacte, la Turquie est une nation de l'OTAN, et toutes les autres nations et factions ne sont pas engagées. Lors de la mise en place du jeu, placez les marqueurs de ces nations et factions dans les cases correspondantes de la piste. (Le marqueur de la faction kurde n'a pas de place sur la piste, mettez ce marqueur de côté, car la faction kurde est soumise à des règles spéciales).



**20.4.1.3** Les cases des nations/factions engagées sont utilisées pour contenir les marqueurs de la piste de diplomatie des nations et factions qui s'engagent dans l'un ou l'autre camp.

**Exemple :** Si le Tudeh s'engage envers l'Union Soviétique, le marqueur Tudeh est placé dans la case des nations/factions engagées soviétiques.

**20.4.1.4** Les cases de réserve de forces sont utilisées pour contenir les forces qui sont contrôlées par un camp et disponibles pour être utilisées mais qui ne sont pas encore déployées sur la carte.

**Exemple :** Si Israël intervient, les unités de la force d'intervention israélienne sont placées dans la case de la réserve de forces américaine et peuvent entrer en jeu à partir de là en tant que renforts.

**20.4.2 Résolution de la diplomatie** Pendant la phase de diplomatie, chaque joueur choisit une carte de diplomatie et la place face visible (à jouer) ou face cachée (à défausser) devant lui, sans montrer à l'autre joueur la carte ou son positionnement. (Utilisez la boîte de jeu, une carte d'aide au joueur, ou toute autre méthode pratique pour trier les cartes pour cette séquence). Un joueur peut choisir n'importe quelle carte disponible pour être jouée, sauf celles qui ont des conditions préalables non satisfaites (voir règle 20.4.3). Un joueur peut choisir n'importe quelle carte à défausser, même si la condition préalable n'a pas été remplie.

Une fois que les deux joueurs ont choisi leurs cartes, celles-ci sont révélées aux deux joueurs. Les cartes face cachée sont défaussées. Une carte défaussée n'a aucun effet ; son influence et/ou ses capacités sont ignorées. Les cartes défaussées peuvent être examinées et lues par les deux joueurs. Chaque carte - qu'elle soit défaussée ou jouée pour un effet - ne peut être jouée qu'une seule fois.

## THE THIRD WORLD WAR

**20.4.2.1 Effets des cartes de diplomatie** Une carte face visible est jouée, et les effets des cartes qui sont jouées sont résolus. La plupart des cartes sont des actions diplomatiques qui influencent diverses nations/factions du Moyen-Orient. Les cartes indiquent le degré et la direction de l'influence en fonction du nombre de cases du marqueur de la nation/faction qui est déplacé d'un côté ou de l'autre sur la piste d'influence.

**Exemple :** Un résultat de "2" dans la colonne "Vers le Soviet" déplace le marqueur de deux cases vers l'extrémité soviétique de la piste.

L'influence nette des cartes des deux joueurs est utilisée.

**Exemple :** Si l'influence sur l'Irak est sur une carte "2 pour les Etats-Unis" et sur l'autre carte "1 pour les Soviétiques", alors le marqueur irakien est déplacé d'une case vers les Etats-Unis.

Notez qu'un joueur n'influence pas toujours une nation ou une faction en faveur de son camp.

**Exemple :** Si le joueur du Pacte joue la carte *Dénoncer Israël*, la Syrie et l'Irak sont influencés en faveur de l'Union Soviétique, mais Israël est influencé en faveur des Etats-Unis.

Sur certaines cartes, le résultat de l'influence de l'Irak ou de la Syrie est marqué d'un astérisque. Le résultat marqué d'un astérisque est utilisé si le gouvernement de la République islamique est déjà engagé dans le camp nommé dans le texte au bas de la carte.

**Exemple :** Si le joueur du Pacte joue la carte *Intervention syrienne*, le résultat d'influence sur l'Irak est généralement "2 pour les États-Unis". Cependant, si le GRI est engagé envers les Etats-Unis, le résultat pour l'Irak est "1 pour les Soviétiques".

**20.4.2.2 Nations/Factions engagées** Si un marqueur est déplacé d'une extrémité à l'autre de la piste d'influence, alors le marqueur est placé dans la case des nations/factions engagées du camp approprié. La nation ou faction correspondant au marqueur est engagée envers ce camp pour le reste de la partie.

Une fois engagée, la nation ou faction n'est plus soumise à l'influence ; les résultats d'influence la concernant sur les cartes de diplomatie jouées ultérieurement sont ignorés.

**20.4.3 Conditions préalables** Certaines cartes ont des conditions préalables qui doivent être remplies avant que la carte puisse être jouée. Si la condition préalable d'une carte n'est pas remplie au début de la phase de diplomatie, cette carte ne peut pas être jouée pour produire un effet lors de cette phase. (Un joueur peut défausser une telle carte même si la condition préalable n'est pas remplie).

**20.4.3.1 Engagement** Certaines cartes exigent qu'une nation soit engagée dans le camp d'un joueur avant que ce dernier puisse jouer la carte. Par exemple, la Syrie doit être engagée auprès de l'Union Soviétique pour que le joueur du Pacte puisse jouer la carte *Intervention Syrienne*. Toutes les factions et certaines nations sont immédiatement contrôlées par un camp lorsqu'elles s'y engagent, tandis que d'autres doivent intervenir après leur engagement avant que le camp ne contrôle ses forces (voir règle 20.3).

**20.4.3.2 Crise au Moyen Orient** Une crise au Moyen Orient est supposée se produire lorsque les deux camps ont chacun au moins une nation/faction engagée. Si aucun camp n'a de nation/faction engagée ou si un seul camp en a, alors une crise au Moyen-Orient ne se produit pas. Lorsqu'une crise se produit, les cartes dont la condition préalable est une crise au Moyen-Orient peuvent être jouées.

**20.4.3.3 RDF alertée** Le joueur de l'OTAN doit avoir joué la carte *Alert the RDF* lors d'un tour précédent afin de remplir cette condition préalable.

**20.4.3.4 Districts militaires du Sud mobilisés** Le joueur du Pacte doit avoir joué la carte *Mobilize Southern Military Districts* lors d'un tour précédent afin de remplir cette condition préalable.

**20.4.3.5 Conflit U.S.-Soviétique** Si à n'importe quel moment pendant un tour, des forces américaines entrent dans une nation contenant des forces soviétiques ou des forces soviétiques entrent dans une nation contenant des forces américaines, un conflit U.S.-Soviétique se produit. (Aucun combat terrestre ou aérien à l'échelle du jeu n'est nécessaire pour cela ; la simple présence des deux forces dans la même nation signifie qu'au moins un camp a décidé d'autoriser un conflit direct entre les Etats-Unis et l'Union Soviétique). Une fois que cette situation se produit, les cartes nécessitant un conflit américano-soviétique peuvent être jouées.

**20.4.4 Capacités et effets spéciaux** De nombreuses cartes représentent des actions diplomatiques qui n'ont pas d'autre effet sur le jeu que d'influencer les nations et les factions pendant la phase diplomatique. D'autres cartes permettent des capacités spéciales ou provoquent des événements particuliers :

**20.4.4.1 Soutenir un Kurdistan indépendant** Chaque joueur possède une de ces cartes. Le joueur qui joue cette carte place d'abord le marqueur de faction kurde dans sa case des nations/factions engagées ; la faction kurde iranienne est engagée dans le camp du joueur pour le reste de la partie. L'autre joueur ne peut plus jouer sa carte Kurdistan par la suite (mais il peut choisir de la défausser).

Si les deux camps jouent leur carte Kurdistan simultanément (lors de la même phase de diplomatie), la faction kurde s'engage envers l'Union soviétique. Cependant, les effets d'influence des deux cartes sont utilisés ; l'influence de la carte OTAN n'est pas ignorée dans ce cas. Voir la règle 20.3.7 pour les effets de l'engagement des Kurdes dans l'un ou l'autre camp.

**20.4.4.2 Intervention jordanienne** Le joueur OTAN prend le contrôle des forces jordaniennes lorsque la carte *Intervention jordanienne* est jouée. La Jordanie doit être engagée par les Etats-Unis lorsque cette carte est jouée.

**20.4.4.3 Intervention en Syrie** Le joueur du Pacte gagne le contrôle des forces syriennes lorsque la carte *Syrian Intervention* est jouée. La Syrie doit être engagée par les Soviétiques lorsque cette carte est jouée.

**20.4.4.4 Intervention Israélienne** Le joueur de l'OTAN gagne le contrôle des forces israéliennes lorsque la carte *Israeli Intervention* est jouée. Israël doit être engagé par les Etats-Unis lorsque cette carte est jouée.

**20.4.4.5 Mobilisation des districts militaires du sud** Les forces soviétiques sur la carte et dans le théâtre aérien d'Asie Occidentale ne sont pas disponibles pour des opérations militaires tant que les districts militaires du sud de l'Union Soviétique ne sont pas mobilisés. Une fois que la mobilisation de ces districts est ordonnée, les forces soviétiques deviennent disponibles pour les opérations, et les renforts de ces districts seront reçus dans les tours suivants (voir règle 20.5.4.2). Il doit y avoir une crise au Moyen-Orient lorsque cette carte est jouée (voir règle 20.4.3.2).

**Note :** Au tour où cette carte est jouée, placez le marqueur Pacte SMD M+6 sur la piste des tours de jeu six tours après le tour en cours. Ainsi, si la carte est jouée au tour 7, placez le marqueur sur la piste des tours de jeu au tour 13.

## THE THIRD WORLD WAR

**20.4.4.6 Alerter la RDF** Alerter la Force de Déploiement Rapide américaine permet au joueur de l'OTAN de déployer des forces américaines au Moyen-Orient (voir règle 20.5.4.3). Il doit y avoir une crise au Moyen-Orient lorsque cette carte est jouée (voir règle 20.4.3.2).

**Note :** Au tour où cette carte est jouée, placez le marqueur d'alerte RDF de l'OTAN sur la piste du tour de jeu en cours.

**20.4.4.7 Invasion/Intervention** Chaque joueur possède une de ces cartes. Le joueur du Pacte doit jouer cette carte afin de permettre aux forces soviétiques d'entrer en Iran ; le joueur de l'OTAN doit jouer cette carte afin de permettre aux forces américaines d'entrer en Iran. (Ces forces ne peuvent pas entrer en Iran si le joueur propriétaire n'a pas joué la carte *Invade/Intervene*). Pour que le joueur américain puisse jouer cette carte, la carte *Alert the RDF* doit avoir été jouée auparavant (voir règle 20.4.3.3). Pour que le joueur soviétique puisse jouer cette carte, la carte *Southern MDs Mobilized* doit avoir été jouée précédemment (voir règle 20.4.3.4).

Si le GRI n'est pas engagé avec le camp qui joue la carte, ce camp envahit l'Iran et le GRI est automatiquement engagé avec l'autre camp. Si le GRI est engagé auprès du camp qui joue la carte, ce camp intervient et envoie des forces en Iran à la demande de GRI.

Si les deux joueurs jouent leurs cartes *Invade/Intervene* au cours de la même phase diplomatique et que le GRI n'est engagé avec aucun des deux camps, lancez un dé pour déterminer quel camp a envahi en premier :

- 1-3 : l'Union Soviétique (joueur du Pacte) a envahi en premier
- 4-6 : les Etats-Unis (joueur de l'OTAN) ont envahi en premier.

Le joueur qui envahit en premier est l'envahisseur réel, ce qui entraîne l'engagement du GRI dans l'autre camp. L'autre joueur intervient.

Lorsque les deux joueurs jouent leurs cartes *Invasion/Intervention* dans la même tour, la séquence de jeu pour les segments Pacte et OTAN de ce tour est légèrement modifiée, afin de montrer la nature confuse des opérations.

Si l'Union Soviétique envahit en premier, la séquence devient :

- Segment Pacte :
  - Première impulsion du Pacte,
  - Première impulsion de l'OTAN,
  - Deuxième impulsion du Pacte ;
- Segment OTAN :
  - Impulsion de réserve OTAN,
  - Deuxième impulsion de l'OTAN.

Si les États-Unis envahissent en premier, la séquence devient :

- Segment OTAN :
  - Première impulsion de l'OTAN,
  - Première impulsion du Pacte,
  - Impulsion de réserve de l'OTAN ;
- Segment Pacte :
  - Seconde impulsion du Pacte,
  - Seconde impulsion de l'OTAN.

Les phases à l'intérieur des segments et des impulsions sont inchangées. (Notez que le changement majeur dans la séquence de jeu est que les deux premières impulsions sont constituées de la première impulsion de chaque camp, permettant aux deux joueurs de recevoir des renforts au début du tour).

**20.4.4.8 Mobilisation générale** Chaque joueur possède une de ces cartes. Lorsqu'une de ces cartes est jouée, cela signifie que le camp du joueur a ordonné la mobilisation générale dans toute l'alliance (OTAN ou Pacte de Varsovie). Il doit y avoir un conflit américano-soviétique (voir règle 20.4.3.5) pour pouvoir jouer cette carte.

Les joueurs reçoivent des renforts supplémentaires suite à la mobilisation générale (voir règle 20.5.4.1).

Lors d'une phase de diplomatie, si un joueur joue sa carte *Mobilisation générale* et que l'autre joueur ne la joue pas, ce dernier peut substituer sa carte *Mobilisation générale* à la carte effectivement jouée. La carte préemptée par la carte *Mobilisation générale* est montrée au joueur adverse et remise dans la pioche du joueur propriétaire. Cependant, lors des tours suivants, le joueur propriétaire ne peut que défausser cette carte ; elle ne peut pas être jouée pour produire un effet. (On suppose que l'effort diplomatique représenté par la carte a été interrompu à cause de la mobilisation soudaine, et que les conditions favorables à cette situation diplomatique ne peuvent être rétablies).

Si le joueur de l'OTAN joue sa carte de mobilisation générale lors d'un tour de jeu et que le Pacte ne le fait pas, des règles spéciales s'appliquent à cette situation (voir règle 20.5.5).

**Note 1 :** Au tour où le joueur du Pacte joue cette carte, placez le marqueur *Tour de Guerre 0* sur la piste *Tour de Jeu* du tour en cours, et placez les marqueurs *Mobilisation 1* du Pacte et *Tour de Guerre 1* sur la piste au tour de jeu suivant.

**Note 2 :** Au tour où le joueur OTAN joue cette carte, placez le marqueur *NATO Mobilisation 0* sur la piste *Tour de Jeu* du tour en cours.

**20.4.4.8.1 Pénalité en points de victoire** Une fois qu'un camp a ordonné la mobilisation générale, l'autre camp doit le faire dans le même tour ou subir une pénalité en points de victoire.

**Pénalité en points de victoire [PG]** (Ceci reflète les considérations de mobilisation en dehors du Golfe Persique). Au début de chaque phase de diplomatie, une pénalité de 5 points de victoire est appliquée si un camp a ordonné la mobilisation générale et l'autre pas. Les pénalités sont soustraites du total de victoire du Pacte à la fin de la partie si le Pacte reçoit la pénalité (mobilisation tardive) ; elles sont ajoutées au total de victoire du Pacte si l'OTAN reçoit la pénalité (mobilisation tardive).

**Pénalité en points de victoire [CG]** Le joueur de l'OTAN ne subit pas de pénalité en points de victoire pour ne pas avoir ordonné la mobilisation générale lorsque le Pacte le fait.

Cependant, le joueur du Pacte subit une pénalité de points de victoire pour ne pas avoir ordonné la mobilisation générale lorsque l'OTAN le fait.

Au début de chaque phase de diplomatie, une pénalité de 5 points de victoire est infligée au Pacte si l'OTAN a ordonné la mobilisation générale et que le Pacte ne l'a pas fait. Les pénalités sont soustraites du total de victoire du Pacte à la fin de la partie.

# THE THIRD WORLD WAR

## 20.5 Types de tours de jeu, mobilisation et déclenchement de la guerre

Il existe deux types généraux de tours de jeu dans le jeu Diplomatique : les tours d'avant guerre et les tours de guerre. Un tour d'avant-guerre est un tour de jeu qui se produit avant le déclenchement général de la Troisième Guerre mondiale. Un tour de guerre est un tour de jeu qui se produit au moment du déclenchement de la Troisième Guerre mondiale. La séquence de jeu standard est utilisée dans les deux types de tour.

La Troisième Guerre mondiale éclate lorsque le joueur du Pacte joue sa carte Mobilisation générale. Le tour où le joueur du Pacte joue cette carte est toujours le Tour de Guerre 0.

[PG] Dans le scénario du Golfe Persique, le tour de guerre 0 est toujours considéré comme un tour de pré-guerre.

[CG] Dans le jeu combiné, le tour de guerre 0 peut être un tour de pré-guerre ou un tour de guerre, selon que le joueur du Pacte choisit ou non de lancer une attaque précoce en Europe.

*Note : Tous les tours de n'importe quel scénario autre que le Golfe Persique et le Jeu Combiné sont considérés comme des tours de guerre.*

**20.5.1 Attaque anticipée ou pas d'attaque anticipée [CG]** Lorsque le joueur du Pacte joue sa carte de Mobilisation Générale, il doit annoncer s'il lance ou non une attaque anticipée en Europe.

**20.5.1.1 Pas d'attaque anticipée** Si le joueur du Pacte ne lance pas d'attaque anticipée, le tour de guerre 0 est traité comme un tour d'avant-guerre, avec les ajouts suivants pour le joueur de l'OTAN pendant la phase de mouvement de la première impulsion de l'OTAN :

- Mouvement vers l'avant de l'OTAN (voir règle 15.9), et
- Réaction précoce norvégienne (voir règle 15.10).

La séquence de jeu régulière est suivie et aucun camp ne peut se déplacer (en dehors du mouvement vers l'avant de l'OTAN et de la réaction rapide norvégienne) ou avoir des combats en Europe.

*Note : S'il n'y a pas d'attaque anticipée, gardez le marqueur de Tour de Jeu sur la face Pré-Guerre pour le Tour de Guerre 0, puis retournez le marqueur sur la face Guerre au Tour de Guerre 1.*

**20.5.1.2 Attaque anticipée** Si le joueur du Pacte lance une attaque anticipée, alors le tour de guerre 0 est traité comme un tour de guerre. (Il est appelé tour de guerre 0 au lieu du tour de guerre 1 afin de conserver la durée du jeu et la répartition logistique du Pacte sur les bons tours).

La séquence de jeu régulière est suivie et les deux camps peuvent se déplacer et combattre en Europe, avec les restrictions indiquées ci-dessous.

*Note : En cas d'attaque précoce, retournez le marqueur de Tour de Jeu sur le camp en guerre au Tour de Guerre 0.*

**20.5.1.2.1 Restrictions en Europe** Si une attaque précoce est lancée, le joueur du Pacte ne peut utiliser que des forces soviétiques en Europe au tour de guerre 0.

- Seules les unités aériennes soviétiques peuvent effectuer des missions aériennes.
- Seules les unités terrestres soviétiques peuvent se déplacer et attaquer.
- Les autres forces du Pacte en Europe ne peuvent pas effectuer de missions aériennes, se déplacer ou attaquer ; cependant, les unités terrestres de ces autres nations du Pacte se défendent normalement contre une attaque si des unités de l'OTAN les attaquent au cours de ce tour.

Les forces des autres nations du Pacte en Europe peuvent effectuer des missions aériennes, se déplacer et attaquer à partir du Tour de Guerre 1.

*Note : Le mouvement vers l'avant de l'OTAN et la réaction précoce de la Norvège dépendent de la présence ou non d'une attaque précoce. S'il n'y a pas d'attaque anticipée, le joueur de l'OTAN reçoit un mouvement vers l'avant de l'OTAN et une réaction anticipée norvégienne ; s'il y a une attaque anticipée, il n'y a pas de mouvement vers l'avant de l'OTAN ni de réaction anticipée norvégienne.*

**20.5.2 Tours d'avant-guerre** Un tour d'avant-guerre est un tour de jeu qui se produit avant le déclenchement général de la Troisième Guerre mondiale. Notez qu'une action militaire au Moyen-Orient peut (et va presque certainement) se produire pendant les tours d'avant-guerre.

Pendant la période d'avant-guerre, on suppose que les deux camps, bien qu'incapables d'empêcher l'escalade de la confrontation et du conflit au Moyen-Orient, tentent de limiter l'étendue des hostilités.

**20.5.2.1 Règles spéciales des tours d'avant-guerre** Certaines des règles du jeu sont modifiées pendant les tours d'avant-guerre.

**20.5.2.1.1 [CG]** Toutes les nations de la section Europe des cartes sont traitées comme neutres. Aucun joueur ne peut déplacer de forces ou entreprendre d'actions sur la section Europe de la carte pendant la période d'avant-guerre. Les forces du Pacte et de l'OTAN sur la carte Europe (et les forces turques de l'OTAN sur la carte Moyen-Orient) deviennent actives dès que la Troisième Guerre mondiale éclate.

**20.5.2.1.2** Aucun camp ne peut effectuer de missions de frappe logistique ou de cratérisation de piste (voir règles 9.5.2.1.1 et 9.5.2.1.2).

**20.5.2.1.3** Un joueur ne peut pas utiliser de transport aérien ou naval avant d'avoir joué la carte Alert the RDF (joueur OTAN) ou la carte Mobilize Southern Military Districts (joueur Pacte). De plus, un joueur ne peut pas effectuer d'assauts aéroportés ou amphibies tant que sa carte Invade/Intervene n'a pas été jouée.

**20.5.2.1.4** Chaque camp peut envahir l'Iran en jouant sa carte Invade/Intervene. Le joueur du Pacte ne peut pas envahir d'autres neutres (voir règle 16) avant le Tour de Guerre 1 ; le joueur de l'OTAN ne peut jamais envahir d'autres neutres.

## THE THIRD WORLD WAR

**20.5.2.1.5** Les forces de l'OTAN ne peuvent pas entrer, attaquer, ou effectuer des missions dans un hexagone de l'Union Soviétique. Les zones de contrôle de l'OTAN ne s'étendent pas au-delà de la frontière soviétique.

**20.5.2.1.6** Les armes nucléaires (voir règle 23) ne peuvent pas être utilisées pendant la période d'avant-guerre. Le niveau de conflit nucléaire est automatiquement de 0, et la phase d'escalade nucléaire est sautée lors de chaque tour d'avant-guerre.

**20.5.3 Tours de guerre** Un tour de guerre est un tour de jeu qui se produit après le déclenchement général de la Troisième Guerre mondiale.

**Note :** Tous les tours de n'importe quel scénario autre que le Golfe Persique et le Jeu Combiné sont considérés comme des tours de guerre.

**20.5.3.1 Règles spéciales du premier tour de guerre** Lors du premier tour de guerre (tour de guerre 0 ou 1, selon que le joueur du Pacte lance une attaque précoce ou non), les règles suivantes sont utilisées pour marquer la transition vers la guerre totale :

**20.5.3.1.1** Lors de la phase de mouvement du premier échelon de la première impulsion du Pacte, les zones de contrôle de l'OTAN ne s'étendent pas au-delà des frontières du Pacte en Europe ou de la frontière soviétique au Moyen Orient.

**20.5.3.1.2** Les unités aériennes de l'OTAN ne peuvent pas effectuer de missions de frappe pendant la phase de frappe profonde et ne peuvent pas effectuer de missions de frappe/interdiction dans les pays du Pacte en Europe ou en Union soviétique pendant la phase de frappe/interdiction du segment Pacte. Les unités aériennes de l'OTAN peuvent intercepter les missions de frappe du Pacte.

**20.5.3.2 Réseau de transport hors carte de l'OTAN [CG]** Dès le début de la guerre, les unités de l'OTAN peuvent utiliser le réseau de transport hors carte de l'OTAN (voir règle 5.9).

**20.5.3.3 Engagement de la réserve stratégique soviétique [CG]** Lors de la Phase d'Activation Neutre du Tour de Guerre 1, le joueur du Pacte choisit le théâtre d'opérations où la réserve stratégique du Pacte sera engagée (cf. règle 15.7.2).

### 20.5.4 Timing des Renforts

**20.5.4.1 Renforts de numéro de tour :** Les renforts identifiés par un numéro de tour sont reçus suite à une mobilisation générale. Lorsqu'un camp ordonne une mobilisation générale lors d'un tour, ce tour est le tour de mobilisation 0 pour ce camp.

**Note :** Si un tour de mobilisation pour le Pacte correspond toujours au tour de guerre du même numéro, il peut en être autrement pour l'OTAN.

Les renforts d'un camp sont reçus lors du tour de mobilisation correspondant au numéro du tour sur la Fiche de Renforts ou comme indiqué dans le Livret de Jeu. Par exemple, les unités du Pacte "Tour 1" sont reçues au tour de mobilisation 1 du Pacte, et les unités de l'OTAN "Tour 1" sont reçues au tour de mobilisation 1 de l'OTAN.

Si l'OTAN a ordonné la mobilisation générale un tour après que le Pacte l'ait fait, alors les unités du Pacte "Tour 1" entrent au tour de guerre 1 (tour de mobilisation du Pacte 1), tandis que les unités de l'OTAN "Tour 1" entrent au tour de guerre 2 (tour de mobilisation de l'OTAN 1).

Les renforts des pays neutres sont reçus en fonction du numéro du tour de mobilisation de l'OTAN. Par exemple, les réserves territoriales autrichiennes deviennent disponibles au tour de mobilisation 1 de l'OTAN.

### 20.5.4.2 Mobilisation des districts militaires du sud + 6 tours

Les renforts du Pacte identifiés avec la carte Mobilisation des Districts Militaires Sud + 6 tours sont reçus six tours après que le joueur du Pacte a joué sa carte Mobilisation des Districts Militaires Sud.

**Exemple :** Si le joueur du Pacte joue sa carte Mobilize Southern Military Districts au tour 7, alors ces renforts seront reçus au tour 13.

**20.5.4.3 Renforts d'alerte** Les renforts de l'OTAN identifiés par 'Alerte' sont reçus au tour où le joueur de l'OTAN joue sa carte Alert the RDF, et les renforts identifiés par 'Alerte + #' sont reçus au nombre de tours indiqué après le tour où le joueur de l'OTAN joue sa carte Alert the RDF.

**Exemple :** Si le joueur de l'OTAN joue sa carte Alert the RDF au tour 7, alors des renforts Alert sont reçus ce tour-là ; des renforts Alert + 1 sont reçus au tour suivant ; etc.

**20.5.5 L'OTAN ordonne la mobilisation générale en premier** Il est possible (mais pas habituel) que l'OTAN ordonne la mobilisation générale avant le Pacte. Utilisez les règles suivantes lorsque l'OTAN a joué la carte de mobilisation générale dans un tour avant que le Pacte ne joue sa carte de mobilisation générale. Ce tour est considéré comme le tour 0 de mobilisation de l'OTAN.

**20.5.5.1 [CG]** Au tour 0 de mobilisation de l'OTAN, le joueur de l'OTAN bénéficie du mouvement vers l'avant de l'OTAN (15.9) et de la réaction rapide de la Norvège (15.10).

**20.5.5.2 [PG, CG]** A partir du tour 1 de mobilisation de l'OTAN, les unités de l'OTAN peuvent se déplacer (y compris en utilisant le transport aérien et naval) et les unités aériennes peuvent être transférées, en suivant la séquence de jeu normale.

**20.5.5.3 [CG]** Jusqu'à ce que le Pacte joue sa carte de Mobilisation Générale, les forces de l'OTAN en Europe ne peuvent pas quitter l'Europe, entrer dans le territoire du Pacte, ou attaquer des unités du Pacte.

### 20.6 Options de jeu de la Diplomatie

**20.6.1 Option d'incertitude** Pour ajouter plus d'incertitude au jeu de diplomatie, utilisez l'option suivante. Chaque joueur doit :

- Retirer les cartes numéro 9, 10 et 11 (Alerter la RDF ou Mobiliser les districts militaires du Sud, Invasion/Intervention et Mobilisation générale) de sa pioche,
- Ajouter une carte de diplomatie vierge à sa pioche,
- Mélanger la pioche, et
- Choisir au hasard une carte de la pioche. Cette carte est mise de côté et n'est pas utilisée dans le jeu. Le joueur propriétaire peut l'examiner, mais le joueur adverse ne peut pas l'examiner avant que toutes les autres cartes de diplomatie aient été révélées pendant le jeu.
- Chaque joueur ajoute ensuite les cartes numéro 9, 10 et 11 à sa pioche, et la partie peut commencer.

## THE THIRD WORLD WAR

**20.6.2 Option aléatoire** Pour les joueurs non intéressés par le jeu de la diplomatie ou souhaitant un jeu de diplomatie aléatoire et imprévisible, l'option suivante peut être utilisée :

- Chaque joueur retire les cartes numéro 9, 10 et 11 de son jeu, mélange les cartes restantes et place ce jeu face cachée à côté de la carte.
- Pendant la phase de diplomatie, chaque joueur retourne la carte supérieure de la pioche. Si les conditions préalables de la carte sont remplies, la carte est jouée ; sinon, elle est défaussée. Lorsque toutes ces cartes sont jouées, les joueurs reçoivent leurs cartes numéro 9, 10 et 11 et peuvent les jouer lors des phases de diplomatie suivantes.

**20.6.3 Positions de départ des marqueurs** La politique du Moyen-Orient est assez compliquée et incertaine ; les joueurs sont encouragés à expérimenter comme ils le souhaitent.

Par exemple, changer la position de départ des marqueurs sur la piste d'influence de la carte de diplomatie est une façon de montrer une situation internationale différente au Moyen-Orient. Il est suggéré de conserver toutes les rivalités (voir règle 15.4) comme cadre de base pour le Moyen-Orient.

### 21. SCÉNARIOS, CONDITIONS DE VICTOIRE, ET POINTS DE VICTOIRE

#### 21.1 Scénarios et conditions de victoire

Les scénarios et les conditions de victoire, ainsi que les calendriers de mise en place et de renforcement, sont indiqués dans le livret de jeu.

#### 21.2 Points de victoire

Dans chaque scénario, la victoire est déterminée par les points de victoire, qui sont basés sur le nombre d'objectifs (villes, ports, aérodromes et champs de pétrole) contrôlés par le Pacte.

**21.2.1 Contrôle du Pacte** Un objectif est considéré comme contrôlé par le Pacte si une unité du Pacte l'occupe ou a été la dernière unité à le traverser, ou s'il se trouve en Union Soviétique, dans un pays du Pacte de Varsovie, en Afghanistan, ou dans un pays qui rejoint le Pacte et que l'hexagone n'a jamais été occupé par une unité de l'OTAN.

#### 21.2.2 Gagner des points de victoire

**21.2.2.1 Objectifs** A la fin d'un scénario, le joueur du Pacte reçoit des points de victoire comme suit :

- 2 PV : chaque ville majeure contrôlée
- 1 VP : chaque ville mineure contrôlée
- 1 PV : chaque port continental non urbain (y compris les ports des îles reliées au continent par un pont) contrôlé.
- 1 VP : chaque aérodrome ou champ pétrolifère contrôlé
- 2 VP : chaque neutre envahi qui se rend.

Aucun point n'est reçu pour les ports situés sur des îles (comme Chios, C0636) ou pour les ports qui sont également des villes (comme Kiel, A3118). Les villes, ports et aérodromes des nations neutres envahies par le Pacte ne sont pas pris en compte pour la victoire, mais les champs pétrolifères de ces nations le sont. Tous les objectifs en Iran sont pris en compte pour la victoire, quel que soit le joueur qui envahit l'Iran.

Pour être pris en compte, une ville, un port ou un terrain d'aviation ne doit pas être isolé (voir règle 8.4). Un champ pétrolifère est compté même s'il est isolé.

**Exemple :** Si le joueur du Pacte envahit l'Irak et force l'Irak à se rendre, deux points de victoire sont reçus pour la reddition et un point de victoire est reçu pour chaque champ pétrolifère irakien contrôlé.

Le joueur du Pacte peut recevoir des points de victoire pour des objectifs contrôlés par l'OTAN sur un territoire qui était contrôlé par le Pacte au début de la partie. Les points de victoire pour un tel objectif

sont reçus si 1) il est isolé des sources de communication de l'OTAN et 2) aucune unité non isolée de l'OTAN ne se trouve dans un rayon de deux hexagones de l'objectif.

**21.2.2.2 Sortie de la flotte de la mer Noire [SF, CG]** Le Pacte reçoit des points de victoire si la flotte de la mer Noire sort. Si la flotte sort, le joueur du Pacte reçoit un nombre de points de victoire égal à 14 moins le numéro du tour de guerre en cours.

**Exemple :** Si la flotte de la mer Noire sort au tour de guerre 5, le Pacte reçoit 9 points de victoire (14-5=9).

### 22. LES THEATRES D'OPERATION (FACULTATIF)

#### 22.1 Zones d'opération

Diverses nations sont peu susceptibles de permettre à leurs forces d'être envoyées loin, car leurs unités sont assignées à des zones d'opération spécifiques. Les unités terrestres et aériennes ont des barres de couleur sur le haut de leurs pions indiquant les théâtres dans lesquels elles peuvent opérer, reportez-vous aux cartes d'aide au joueur de l'OTAN et de l'Organisation du Pacte de Varsovie.

Les théâtres d'opération sont définis comme suit :

- AFNORTH (OTAN) / TVD Nord-Ouest (Pacte de Varsovie) - Théâtre aérien du Nord,
- AFCENT / TVD Ouest - Théâtres aériens d'Europe occidentale et d'Europe orientale.
- AFSOUTH / TVD Sud-Ouest - Théâtres aériens du Sud-Ouest et des Balkans.
- CENTCOM / TVD Sud- Théâtres aériens de l'Asie occidentale et du golfe Persique

# THE THIRD WORLD WAR

## 22.2 Restrictions sur les opérations

Les unités sont soumises aux restrictions suivantes :

- 1) Les unités terrestres affectées aux différents théâtres d'opérations ne peuvent se déplacer et effectuer des combats que sur les théâtres qui leur sont attribués et ne peuvent être envoyées sur d'autres théâtres ; et
- 2) Les unités aériennes ne peuvent pas être basées en dehors du théâtre d'opérations qui leur a été attribué.

*Exemple 1 : Les unités affectées au théâtre d'opérations AFNORTH de l'OTAN (indiqué par la barre bleue en haut du pion) ne peuvent être utilisées qu'en Norvège, en Suède, en Finlande, au Danemark, dans le nord de l'Allemagne de l'Est et de l'Ouest (Schleswig-Holstein), en Pologne et les zones de l'Union Soviétique sur la carte B ; ces zones constituent le théâtre aérien du Nord.*



*Exemple 2 : Les unités assignées au TVD Sud du Pacte (indiqué par la barre saumon en haut du pion) ne doivent être utilisées que sur les cartes du Golfe Persique (Cartes E et F) ; cette zone comprend les théâtres aériens d'Asie Occidentale et du Golfe Persique.*



## 22.3 Exceptions

**22.3.1** Les armées de chars du Groupe du Pacte de Varsovie peuvent être déployées dans l'un ou l'autre ou les deux TVDs occidentaux ou sud-ouest, et ces déploiements doivent se faire par armée (3e Gardes, 5e Gardes, 6e Gardes, et 7e Gardes de chars). De zéro à quatre armées peuvent être déployées dans l'un ou l'autre des TVD. Les armées peuvent changer de déploiement entre ces deux TVD via un mouvement régulier ou via le réseau de transport hors carte du Pacte (selon la règle 5.8).

**22.3.2** Le District Militaire d'Odessa [CG] peut être déployé dans l'un ou l'autre des TVD Sud-Ouest ou Sud. Une seule armée peut être déployée dans l'un ou l'autre des TVD. Cette armée peut changer de déploiement entre ces deux TVD via le réseau de transport hors carte du Pacte (selon la règle 5.8).

Les unités aériennes doivent être initialement placées dans la case disponible du théâtre aérien du Sud-Ouest ou des Balkans si l'armée est déployée dans le TVD Sud-Ouest, ou dans la case disponible du théâtre aérien d'Asie Occidentale si l'armée est déployée dans le TVD Sud.

## 23. LA GUERRE NUCLÉAIRE (FACULTATIF)

Les deux camps possédaient des stocks considérables d'ogives nucléaires tactiques, et il est tout à fait probable qu'un conflit conventionnel en Europe et au Moyen-Orient aurait pu dégénérer et inclure l'utilisation de ces armes. Aucun jeu sur ce sujet ne serait complet sans règles pour la guerre nucléaire, et les règles ci-dessous sont très complètes.

Cependant, si une guerre nucléaire, ne serait-ce que tactique, commence, ses effets ont tendance à dominer le jeu, à l'exclusion des interactions plus intéressantes créées par le reste des règles. Pour cette raison, les règles nucléaires ont été rendues optionnelles malgré les opinions sur les probabilités réelles.

### 23.1 Niveau de conflit

Il existe six niveaux possibles de conflit nucléaire, numérotés de 0 (aucune arme nucléaire utilisée) à 5 (échange stratégique). Ils diffèrent par les types et les quantités d'armes nucléaires (points d'attaque nucléaires ou PAN) disponibles à chaque tour et par les limitations imposées à leur utilisation.



**23.1.1 [PG, CG]** L'unité aérienne américaine B-52 n'est plus utilisable lorsque le niveau de conflit nucléaire atteint le niveau 3, et elle est retirée du jeu.

### 23.2 Escalade et restriction

Au début de la partie, le niveau de conflit nucléaire est à 0 (aucune utilisation d'armes nucléaires). Il peut changer au cours de la partie. Les joueurs, en tant que commandants militaires de théâtre, n'ont pas le pouvoir d'escalade, bien qu'ils aient une certaine influence sur les dirigeants politiques qui prennent la décision.

**23.2.1 Retenue [BfG, CG]** Pendant la phase de retenue nucléaire de chaque tour, il y a une période de dix secondes pendant laquelle un joueur (ou les deux) peut annoncer qu'il exerce une retenue. Cette annonce ne peut pas être conditionnelle ("Je le ferai si vous le faites") mais doit être une déclaration unilatérale. Bien entendu, si un joueur annonce une retenue et qu'il reste du temps dans la période de 10 secondes, l'autre joueur peut également annoncer une retenue.

Un joueur qui annonce une retenue ne peut, au tour suivant, utiliser que la moitié du nombre de PAN de chaque type indiqué pour le niveau de conflit actuel.

Cependant, pour chaque joueur faisant preuve de retenue, le jet de dé pendant la phase d'escalade est modifié par +1. Notez que la désescalade n'est possible que si au moins un joueur fait preuve de retenue. Aucun joueur ne peut faire preuve de retenue lorsqu'il est au niveau de conflit 0.

**23.2.2 Escalade** Lors de la phase d'escalade nucléaire de chaque tour, l'un des joueurs lance un dé. La table de guerre nucléaire indique, pour chaque niveau, le résultat du dé nécessaire pour passer au niveau suivant.

**23.2.2.1 Escalade délibérée [BfG, CG]** Au début de la phase d'escalade nucléaire, il y a une période de 10 secondes pendant laquelle chaque joueur (sauf s'il fait preuve de retenue) peut annoncer qu'il fait une escalade délibérée. Pour chaque joueur qui fait une escalade délibérée, le jet de dé pendant la phase est modifié par -1.

Les modifications du jet de dé sont cumulatives. Par exemple, si un joueur utilise la retenue et que l'autre escalade, le modificateur net est de 0. Le modificateur du jet de dé est le seul effet de l'escalade délibérée. Aucun des joueurs ne peut délibérément s'intensifier lorsqu'il est au niveau de conflit 5.

**23.2.2.2 Jet de dé de la phase d'escalade nucléaire** L'un des joueurs lance un dé, si le résultat est inférieur ou égal au nombre indiqué, le niveau est augmenté d'une unité. Le nouveau niveau de conflit est en vigueur jusqu'à ce qu'il soit modifié lors d'une phase d'escalade ultérieure. Il est également possible de désescalader (revenir au niveau inférieur suivant). Si le jet de dé est supérieur ou égal à 7, il y a une désescalade. Chaque joueur peut modifier le résultat du dé par la retenue ou l'escalade délibérée.

# THE THIRD WORLD WAR

## 23.3 Types d'attaques nucléaires

Les joueurs peuvent recevoir des PANs de trois types :

- 1) obus d'artillerie de campagne (y compris les missiles à courte portée),
- 2) bombes d'avion, et
- 3) les missiles de théâtre.

Voir la Table de Guerre Nucléaire pour les PANs disponibles pour être utilisés à chaque tour et à chaque niveau. Si vous jouez des parties combinées (Bataille d'Allemagne + Front Sud ; Bataille d'Allemagne + Front Arctique ; ou Bataille d'Allemagne + Front Sud + Front Arctique), totalisez les PAN de la Table de Guerre Nucléaire pour chaque partie afin de déterminer le total des PAN disponibles. Si vous jouez le Jeu Combiné (les quatre parties), utilisez la colonne Jeu Combiné pour déterminer le total des PAN disponibles.

Le nombre de PAN disponibles peut être suivi sur l'aide de jeu Suivi des Points d'Attaque Nucléaire en utilisant les marqueurs PAN, afin de s'assurer que la limite n'est pas dépassée à chaque tour.

**23.3.1 Artillerie de campagne (PAN artillerie)** Les attaques nucléaires de l'artillerie de campagne comprennent les ogives lancées par canon et les systèmes de roquettes et de missiles à courte portée du champ de bataille (comme le missile Lance de l'OTAN et le SS-21 du Pacte). Les attaques de l'artillerie de campagne sont utilisées pour appuyer les unités terrestres engagées dans un combat terrestre. Les attaques nucléaires de l'artillerie de campagne peuvent être effectuées pendant n'importe quelle phase du combat. L'effet principal des PAN de l'artillerie est de diminuer la compétence des unités ennemies lors d'une attaque.



Toute unité terrestre ayant une capacité d'attaque nucléaire, désignée par un "N" dans le coin supérieur gauche du pion, peut utiliser des PAN lors d'une bataille.

Avant la résolution de chaque bataille, les deux joueurs décident secrètement si une attaque nucléaire sera effectuée et, le cas échéant, combien de PAN seront utilisés. Le nombre de points utilisés peut être écrit sur une feuille de papier, les joueurs peuvent dissimuler des marqueurs de désorganisation dans leurs mains, ou tout autre moyen pratique peut être utilisé. Ils sont révélés simultanément.

Chaque PAN utilisé place une désorganisation sur une unité ennemie impliquée, au choix du joueur qui l'utilise. On ne peut pas appliquer plus de désorganisations à une même unité que le nombre correspondant au niveau du conflit.

**Exemple :** Le niveau de conflit nucléaire est de 2. Une unité du Pacte à capacité nucléaire attaque un hexagone avec deux unités de l'OTAN. Le joueur du Pacte peut utiliser jusqu'à 4 PAN d'artillerie dans l'attaque, en plaçant pas plus de deux perturbations sur chaque unité. Si le niveau de conflit nucléaire est de 1, le joueur du Pacte peut utiliser jusqu'à 2 PAN d'artillerie lors de l'attaque, en ne mettant pas plus d'une perturbation sur chaque unité.

**23.3.2 Bombes aéroportées (PANs aériens)** Toute unité aérienne ayant une capacité de frappe nucléaire (marquée d'un "N" sur le pion) peut transporter un nombre de PANs de bombes d'avion inférieur ou égal à sa valeur de frappe. Les PAN sont utilisés pour effectuer des missions de frappe.



Au niveau de conflit 2, seules les missions de frappe/interdiction nucléaire sont autorisées.

Au niveau de conflit 3 et plus, toute mission de frappe peut être une mission de frappe nucléaire.

Pour effectuer une mission de frappe nucléaire, placez un marqueur de perturbation de la désorganisation correcte sous l'unité aérienne. Si aucun PAN ne doit être transporté, placez un autre type de marqueur

(ébranlé, cotes, etc.) sous l'unité. Les frappes nucléaires s'ajoutent à la frappe conventionnelle effectuée par l'unité aérienne.

Si l'unité aérienne est abattue ou la mission annulée, tous les PAN qu'elle transporte sont perdus. Si la valeur de l'unité aérienne est réduite de moitié, le nombre de PAN délivrés est également réduit de moitié, arrondi à l'entier le plus proche (bien que le nombre total soit utilisé).

**23.3.2.1 Frappes logistiques nucléaires** Les frappes logistiques nucléaires sont résolues de la même manière que les frappes conventionnelles ; un dé est lancé pour chaque PAN utilisé ; cependant, le nombre lancé n'est pas divisé par deux (comme dans une frappe logistique conventionnelle), mais est multiplié par 1,5 (arrondir les fractions à l'entier le plus proche, en arrondissant à 0,5).

**23.3.2.2 Cratère de piste nucléaire** Un dé est lancé pour chaque NAP utilisé, le nombre obtenu étant le nombre de touches ; pour chaque touche, lancer un autre dé ; la touche provoque un cratère sur un résultat de 1 à 4 et détruit une unité aérienne sur un résultat de 5 ou 6.

**23.3.2.3 Frappe nucléaire/Interdiction** Placez un marqueur de frappe nucléaire dans l'hex cible. Chaque PAN délivré peut être utilisé pour attaquer une seule unité ennemie dans l'hex, pas plus d'un PAN par unité.

Pour chaque attaque, lancer un dé pour le nombre de désorganisations placées sur l'unité. Chaque unité qui entre dans l'hexagone au cours du tour suivant est attaquée par un PAN.



### 23.3.3 Missiles nucléaires de théâtre (PAN missiles)

Les PAN missiles de théâtre sont des missiles de portée intermédiaire comme le Pershing américain et les missiles de croisière lancés depuis le sol et les SS-20 et SS-22 soviétiques. Sont également inclus dans les PAN de l'OTAN les ogives Poseidon lancées par sous-marin et destinées au soutien tactique de théâtre.



Toutes les attaques par des missiles nucléaires de théâtre sont menées comme s'il s'agissait de missions de frappe d'aéronefs, à l'exception du fait qu'elles ne peuvent être abattues, réduites de moitié ou annulées. Il suffit de désigner une mission pour chaque PAN et de la résoudre.

## 23.4 Échange nucléaire stratégique

Le niveau de conflit 5 est un échange stratégique, dans lequel les grandes puissances nucléaires détruisent de manière sélective des cibles stratégiques sur le territoire ennemi. Cette mesure drastique a plusieurs effets. Tous les effets, sauf le premier (23.4.1), restent en vigueur même si le niveau de conflit s'apaise par la suite.

**23.4.1 Frappes nucléaires stratégiques** Lorsque le niveau de conflit s'intensifie jusqu'à un échange nucléaire stratégique, un certain nombre de villes de chaque camp (selon le(s) scénario(s) joué(s)) est touché par une frappe nucléaire stratégique par tour.

- Scénario à une partie : 1 ville
- - Scénario à deux parties : 2 villes
- - Trois scénarios de jeu ou plus : 3 villes
- PG] Si vous jouez uniquement le scénario du Golfe Persique, les frappes stratégiques sur les villes ne sont pas effectuées. Cependant, tous les autres effets de l'atteinte du niveau 5 sont toujours en vigueur. (Il est supposé que ces frappes sont utilisées sur d'autres théâtres en dehors du cadre de ce scénario).

# THE THIRD WORLD WAR

Lors de la phase d'escalade de chaque tour, y compris celle où le conflit passe au niveau 5, chaque joueur inscrit le nom de villes correspondant au nombre qui lui a été attribué.

Toutes les villes ont des marqueurs de dévastation placés sur elles lors de la phase d'escalade suivante, et les deux joueurs inscrivent alors le nom d'un autre nombre de villes. Cela continue tant que le jeu reste au niveau de conflit 5.



Toutes les unités présentes dans l'hexagone d'une ville au moment où celle-ci est dévastée sont détruites et retirées du jeu. Aucune unité ne peut entrer ou se déplacer dans l'hexagone dévasté pour le tour suivant, et l'entrée coûte deux points de mouvement supplémentaires pour toutes les unités pour le reste de la partie ; la ville n'est plus une ville pour toutes les raisons (transport aérien, victoire, effets du combat, etc.). Les unités ne peuvent pas se regrouper dans les villes dévastées. La dévastation stratégique n'utilise pas les PANs disponibles.

**23.4.2 Mouvement hors carte du Pacte** Le réseau de transport hors carte du Pacte ne peut pas être utilisé (même si le niveau de conflit diminue par la suite).

**23.4.3 Renforts** Aucun camp ne reçoit de renforts supplémentaires, qu'ils soient terrestres ou aériens, pour le reste de la partie. Les renforts qui ne sont pas encore arrivés sont retirés du jeu et, dans le cas des pays soumis à des pertes critiques, sont considérés comme éliminés au combat.

**23.4.4 Regroupement** A partir de la première phase de regroupement après l'escalade au niveau de conflit 5, et lors de chaque phase de regroupement suivante pour le reste de la partie, les deux joueurs sont limités au regroupement d'un maximum de deux unités par théâtre et par phase. (Puisque le regroupement simule non seulement la réorganisation, mais aussi l'absorption de remplaçants, ceci reflète l'attente de remplaçants venant de chez eux).

**23.4.5 Ravitaillement** A partir du premier segment initial après l'escalade au niveau de conflit 5, et dans chaque segment initial suivant pour le reste de la partie, pour chaque théâtre, les deux joueurs lancent le dé pour déterminer les pénuries de ravitaillement de leur adversaire.

**23.4.5.1 Ravitaillement des unités aériennes** Le premier jet de dé, pendant la phase de maintenance des avions, correspond au nombre total d'unités aériennes clouées au sol par manque de ravitaillement pendant ce tour.

Lancez le dé une fois pour chaque théâtre afin de déterminer le nombre total d'unités aériennes clouées au sol.

Le joueur propriétaire choisit lesquelles de ses unités aériennes seront clouées au sol.

**23.4.5.2 Ravitaillement des unités terrestres** Le second jet de dé, pendant la phase de ravitaillement, permet de déterminer le nombre total d'unités terrestres qui ne sont pas ravitaillées pendant ce tour.

Lancez le dé une fois pour chaque théâtre afin de déterminer le nombre d'unités terrestres non ravitaillées.

Le joueur choisit les unités terrestres de son adversaire qui ne seront pas ravitaillées. Les unités non ravitaillées peuvent être réapprovisionnées en utilisant le ravitaillement de secours (voir règle 11.2).

## 23.5 Limites d'utilisation

Aucun camp ne peut cibler des PAN contre un hexagone de ville dans une nation qui s'est rendue ou dans une nation actuellement belligérante amie.

*Exemple : Une attaque de l'OTAN destinée à reprendre une ville irakienne ne peut pas utiliser de PAN d'artillerie de campagne pour perturber les défenseurs du Pacte dans cette ville, si l'Irak s'est engagé envers l'OTAN. Cependant, des troupes du Pacte attaquant à partir d'une telle ville contre des troupes de l'OTAN pourraient être désorganisées par des NAP d'artillerie de campagne.*

## 23.6 Ajustements des points de victoire

Les effets des règles nucléaires sur l'équilibre du jeu sont très complexes et dépendent du niveau exact atteint à chaque tour. Le tableau suivant ne constitue qu'une simple indication.

Tableau d'ajustement de la guerre nucléaire					
Niveau	BfG	SF	AF	PG	CG
Jamais au-delà de 1	-10	-5	-2	-2	-20
Par tour à 2 ou 3	+5	+1	+1/2	+1/2	+8
Par tour à 4 ou 5	-5	-1	-1/2	-1/2	-8
Par ville majeure dévastée	+1	+1	+1		+1
Par ville mineure dévastée	+1/2	+1/2	+1/2		+1/2

Si le conflit atteint le niveau 5, la victoire est un terme étrange à utiliser, quel que soit le résultat, mais la guerre continue néanmoins.

*Exemple 1 : Dans le jeu combiné, supposons que trois tours sont passés au niveau 1 lorsque la partie se termine, et que le niveau n'a pas dépassé le niveau 1. L'ajustement total des points de victoire est de -20, puisque le niveau du conflit nucléaire a atteint le niveau 1, mais n'est pas allé au-delà.*

*Exemple 2 : Dans le jeu combiné, supposez que trois tours sont passés au niveau 1, un tour au niveau 2 (+8 PV), un tour au niveau 3 (+8 PV), et un tour au niveau 4 (-8 PV) lorsque le jeu se termine. L'ajustement total des Points de Victoire serait de +8 VP (+8 +8 -8). Le premier niveau d'ajustement est ignoré puisque le niveau de conflit nucléaire a dépassé le niveau 1.*

# THE THIRD WORLD WAR

## 24. CAPACITÉS DE GUERRE CHIMIQUE (FACULTATIF)

Le système de la Troisième Guerre Mondiale suppose que le combat se déroule dans un environnement de guerre chimique. Pour des raisons pratiques, le jeu suppose que toutes les forces ont des capacités de guerre chimique. Cependant, diverses forces au Moyen-Orient ont des capacités de guerre chimique minimales ou inexistantes, et la règle suivante peut être utilisée pour couvrir ce facteur.

### 24.1 Capacité de guerre chimique

Les unités qui ont des capacités de guerre chimique sont indiquées par un "C" dans le coin supérieur gauche du pion de l'unité.

### 24.2 Effets de combat de la guerre chimique

Lors d'un combat, si une unité ennemie possède une capacité chimique, alors toutes les unités amies sans capacité chimique reçoivent une désorganisation pendant la résolution du combat en plus du résultat normal du combat.

**Exemple :** Si une force soviétique dotée d'une capacité chimique attaque une unité américaine (avec capacité chimique) et une unité de moudjahidin (sans capacité chimique) et obtient un résultat de -/R contre elles, l'unité américaine bat en retraite et l'unité de moudjahidin reçoit une désorganisation et bat en retraite.

Lors d'un combat, si toutes les unités ennemies n'ont pas de capacité chimique, alors le résultat du combat de toutes les unités amies (avec ou sans capacité chimique) est réduit d'une désorganisation. *Exception :* Un résultat d'une désorganisation n'est pas automatiquement réduit à aucune désorganisation. Au lieu de cela, lancez le dé une fois par combat pour un tel résultat ; sur un jet de 1, 2, 3, il est réduit à aucune désorganisation et sur tout autre jet, il reste à une désorganisation.

**Exemple :** Une force de gardiens de la révolution (sans capacité chimique) attaque une unité rebelle de l'armée iranienne (capacité chimique), et le résultat est D/3DR. Les unités de gardiens de la révolution reçoivent deux désorganisations (une désorganisation supplémentaire due à la guerre chimique) et l'unité de l'armée iranienne reçoit deux désorganisations (une de moins) et bat en retraite.

## 25. OPÉRATIONS ROUMAINES [SF, CG] (OPTIONNEL)

Pour faciliter le jeu, les règles supposent que la Roumanie suit la séquence de jeu de l'OTAN lorsque la Roumanie est du côté de l'OTAN.

Cependant, la Roumanie suit l'entraînement et la doctrine du Pacte et doit donc se conformer aux limitations et à la séquence de jeu du Pacte, même lorsqu'elle est du côté de l'OTAN. En conséquence, les règles suivantes peuvent être utilisées pour le démontrer.

Lorsque la Roumanie est du côté de l'OTAN :

### 25.1

Les unités roumaines sont déplacées pendant les impulsions de l'OTAN et peuvent s'empiler et attaquer avec d'autres unités de l'OTAN.

### 25.2

Les unités roumaines ne peuvent pas se déplacer, attaquer, ou se regrouper lors de l'impulsion de réserve OTAN.

### 25.3

Lors des première et deuxième impulsions OTAN, les unités roumaines reçoivent deux échelons, suivant la séquence donnée lors de la première impulsion Pacte. Les phases de mouvement et de combat du premier échelon de la Roumanie coïncident avec les phases de mouvement et de combat de l'impulsion OTAN. Au moment où l'impulsion OTAN devrait normalement être terminée, la Roumanie reçoit son second échelon/une sous-impulsion de percée.

### 25.4

Les unités roumaines sont liées par la règle de limite de regroupement du Pacte, où les unités du Pacte avec une seule désorganisation ne peuvent pas se regrouper. Lorsqu'une unité roumaine est désorganisée, elle porte au moins une seule désorganisation pour le reste de la partie.

# THE THIRD WORLD WAR

## 26. CONDITIONS HIVERNALES [AF, CG] (OPTIONNEL)

L'Arctique européen connaît un hiver long et rigoureux, ce qui aurait des effets importants sur les opérations de combat dans cette région. Cette règle suppose que le déclenchement de la guerre a eu lieu alors que les conditions hivernales prévalaient encore dans l'Arctique. Les effets suivants s'appliquent à tous les hexagones et unités de l'Arctique, tandis que les modifications de la table de météo s'appliquent à l'ensemble du Théâtre Nord.

### 26.1 Météo du théâtre nord

Lorsque vous utilisez la table de météo, ajoutez deux au premier et au second jet de dé.

Pour le premier jet de dé, un résultat supérieur à six signifie un mauvais temps.

Pour le second jet de dé, les résultats supérieurs à 6 signifient des tempêtes (mais pas des tempêtes violentes).

### 26.2 Terrain arctique

Le terrain arctique a des effets quelque peu différents sur le mouvement pendant l'hiver, en raison de l'abondance de neige et de froid. Les modifications du terrain arctique (les hexagones au nord de la ligne arctique) en hiver sont les suivantes :

**26.2.1** Les hexagones de marais et les côtés d'hexagone de rivière sont traités comme du terrain clair.

**26.2.2** Tous les coûts en points de mouvement sont augmentés de 1, sauf pour les unités terrestres et les unités de ski.

**26.2.3** Tout terrain sauvage est interdit au mouvement, sauf pour les unités terrestres et les unités de ski.

**26.2.4** L'avance maximale après combat est de 1 hex, quel que soit le terrain.

## 27. AVANTAGE TACTIQUE (FACULTATIF)

La possession et l'utilisation du marqueur d'Avantage Tactique permet au joueur propriétaire de relancer un dé ou un jet de dé par l'un des joueurs.

### 27.1 Le marqueur

Le joueur du Pacte reçoit le marqueur d'Avantage Tactique à partir du Tour de Guerre 1, sauf indication contraire dans les règles spécifiques du scénario.

### 27.2 Procédure

Immédiatement après un jet de dé ou de dés par l'un des joueurs, le joueur possédant le marqueur d'Avantage Tactique peut déclarer qu'il invoque l'Avantage Tactique.

Le ou les dés sont alors relancés immédiatement et le résultat affiché est définitif - qu'il soit avantageux ou non pour le joueur invoquant l'Avantage Tactique.

Après la relance, le marqueur d'avantage tactique est transmis au joueur adverse, qui peut alors l'utiliser à tout moment au cours du tour de jeu suivant. Si un joueur n'invoque pas l'avantage tactique pendant un tour, le marqueur est quand même passé au joueur adverse à la fin du tour.

### Clarifications du jeu

[Clarification 6.6.1] ajoutez la phrase suivante à la fin du paragraphe 6.6.1 : "Le verso de la plupart des pions comporte la valeur de compétence entourée d'une case ; ceci représente une désorganisation".

[ajout 20.4.1.2] Utilisez deux pions vierges aux couleurs de l'armée iranienne pour créer des marqueurs de diplomatie à placer sur la piste d'influence comme suit :

- Diplomatie de l'armée iranienne
- Diplomatie du Centriste iranien



Vous pouvez télécharger ces images de marqueurs sur le site web de Compass. Note : Le marqueur Diplomatie Iran peut être mis de côté ou défaussé puisque le marqueur Diplomatie Armée Iranienne le remplace.

[Correction 20.4.4.3] Il manque le mot "committed" dans l'en-tête de la carte de diplomatie soviétique n°8. Il doit être lu, "Condition préalable : La Syrie doit être engagée par les Soviétiques".

[Les pions de remplacement pour le CdoD 8P et 25P de l'IRG sont représentés avec un symbole de taille d'unité de brigade [X] ; le symbole de taille d'unité correct devrait être division [XX]. Les points d'empilement sur ces deux pions (3) sont corrects.