

# La Guerre de Résistance

## Chine 1937-1941

Copyright © 1998 - Game Research/Design. Tous droits réservés. Imprimé aux U.S.A. Fabriqué aux U.S.A.

### En introduction à *Glory*

*Glory* est une série de jeux qui couvre la Seconde Guerre mondiale dans le Pacifique et en Asie, à l'échelle divisionnaire. Elle complète la célèbre série *Europa*, qui couvre la Seconde Guerre mondiale en Europe, en Afrique du Nord et au Moyen-Orient.

*War of Resistance*, premier jeu de la série *Glory*, est un jeu détaillé et stratégique opérationnel décrivant le conflit entre les forces japonaises et chinoises en Chine, de juillet 1937 jusqu'à l'attaque de Pearl Harbor à la fin de 1941.

Les autres jeux en projet pour la série *Glory* sont :

<i>The Damn Die Hard - Philippines</i>	<i>Glory II</i>
<i>Samurai Lightning - Malaisie</i>	<i>Glory III</i>
<i>Vital Flank - Salomon et Nouvelle-Guinée</i>	<i>Glory IV</i>
<i>A Wet, Green Hell - Birmanie</i>	<i>Glory V</i>

Chaque jeu *Glory* traite en détail d'une campagne ou d'une bataille spécifique. Afin d'assurer une précision historique et une jouabilité optimales, chaque jeu peut utiliser des échelles d'unités, des échelles de temps ou des règles spécifiques.

*War of Resistance* perpétue cette tradition. Les règles sont une sélection rigoureuse de règles *Glory* et de règles spécialisées permettant un examen détaillé des événements de la campagne. Les cartes et les pions sont à l'échelle *Glory* standard.

### Contributeurs au jeu

*War of Resistance* reprend de nombreux concepts de la série de jeux *Europa*, qui a évolué au cours de ces vingt-cinq dernières années et a bénéficié d'innombrables contributeurs.

*Conception et développement* : Mark Royer.

*Assistance au développement* : John Astell.

*Assistance spéciale* : Enda Quigley.

*Production & graphisme* : Winston Hamilton et Darla Hamilton.

*Recherche* : Mark Royer, A. E. Goodwin et David Bolt.

*Tests, conseils et assistance* : Jim Arnold, Jim Broshot, Flavio Carrillo, Ching Wah Chin, Dave Collins, Charles Fout, Rick Gayler, John Gee, Bruce Gletty, Lee Hanna, Harold Hansen, Mike Henthorn, Andrew Howard, Gordon Johansen, Ray Kanarr, Russ Lockwood, Jason Long, Jeff Millefoglie, Eric Pierce, Murray Quarmby, Bill Stone, Carl Tuisku, Rich Velay et Joe Youst.

*Dédicace spéciale* : à Joyce Seabold, mon épouse, pour sa patience indéfectible et ses encouragements inestimables ♥

### Garantie limitée

Si, lors de l'achat initial de ce jeu, vous constatez qu'un élément est endommagé ou manquant, contactez GR/D pour en obtenir un de remplacement gratuitement. Vous devez contacter GR/D dans les 60 jours suivant l'achat et, si possible, joindre une copie de votre reçu. Si vous signalez un élément endommagé, veuillez nous le retourner afin que nous puissions déterminer la cause du problème et éviter qu'il ne se reproduise.

### Contacteur GR/D

*War of Resistance* est publié par :

Game Research/Design  
P.O. Box 591  
Grinnell, IA 50112  
U.S.A.

Téléphone : (515)236-8899

Fax : (515)236-6666

Courriel : euroboss@netins.net

### Notes du Traducteur (NdT)

Tous les errata connus ont été intégrés à cette traduction.

Les noms des types de villes de la version originale n'ayant pas réellement d'équivalent en français, ils n'ont pas été traduits littéralement, mais comme ci-dessous.

- Major city : ville majeure.
- Dot city : grande ville.
- Reference city : ville moyenne.
- Point city : petite ville.

Pour des raisons de cohérence avec l'ensemble des composants de *War of Resistance*, la plupart des sigles et les désignations des tours de jeu n'ont pas été traduits.

Les noms de certaines régions et villes chinoises sont données en français, mais avec leur transcription anglaise (telle qu'utilisée dans le jeu) entre parenthèses.

© 2025 – Traduction française par Patrice-Alexis Chaya – Version 1.0. Sans l'autorisation de GR/D.

## Table des Matières

Règle 1 — Introduction .....	4	Règle 13 — Écrasements .....	23
Règle 2 — Composants du jeu .....	4	Règle 14 — Unités terrestres spéciales .....	24
Règle 3 — Concepts de base .....	4	A. Le génie .....	24
A. Unités .....	4	B. Artillerie .....	26
B. Camps .....	5	C. Quartiers généraux d'armée/de zone de guerre .....	27
C. Mécanismes du jeu .....	5	D. Combinaisons des types d'unités .....	27
D. Possession .....	5	E. Unités de forteresse .....	28
E. Géographie .....	6	F. Guérilla .....	28
F. Isolement .....	7	G. Divisions de réserve japonaises .....	28
Règle 4 — Séquence de jeu .....	7	H. Pions de transport .....	29
A. Séquence du tour de jeu .....	7	I. Unités de montagne/infanterie légère .....	29
B. Phase .....	7	Règle 15 — Subdivision des unités .....	29
C. Restrictions .....	7	A. Procédure .....	30
Règle 5 — Zones de contrôle (ZdC) .....	7	B. Tables des subdivisions .....	30
A. Forces japonaises .....	8	C. Combinaisons de subdivisions .....	30
B. Forces chinoises et fantoches .....	8	D. Subdivision des guérillas .....	30
Règle 6 — Mouvement .....	8	E. Artillerie divisionnaire japonaise .....	30
A. Zones de contrôle .....	8	Règle 16 — Introduction aux règles aériennes .....	31
B. Mouvement accéléré .....	8	A. Unités aériennes .....	31
C. Mouvement d'exploitation .....	9	B. Concepts .....	31
D. Mouvements de réaction .....	9	C. Phases des activités aériennes .....	31
E. Mouvement d'infiltration .....	10	D. Séquence d'une opération aérienne .....	32
Règle 7 — Lignes de transport .....	10	Règle 17 — Bases aériennes .....	33
A. Voies ferrées .....	10	A. Capacité .....	33
B. Routes .....	13	B. Évasion des unités aériennes .....	33
Règle 8 — Empilement .....	13	C. Capture de bases aériennes .....	34
A. Limite d'empilement .....	13	D. Dégâts aux bases aériennes .....	34
B. Effets .....	13	Règle 18 — Mouvement des unités aériennes .....	34
C. Marqueurs de corps et d'armées .....	14	Règle 19 — Zones de patrouille .....	34
Règle 9 — Combat .....	14	Règle 20 — Missions aériennes .....	35
A. Procédure .....	14	A. Transfert .....	35
B. Restrictions générales .....	14	B. Escorte .....	35
C. Résultats du combat .....	15	C. Interception .....	35
D. Pertes .....	15	D. Attaque de patrouille .....	35
E. Cadres et survivants .....	15	E. Patrouille Aérienne de Combat (CAP) .....	36
F. Mouvement après combat .....	15	F. Transport .....	36
G. Unités avec zéro en force .....	16	G. Bombardement .....	37
H. Effets du terrain .....	16	Règle 21 — Combat aérien .....	42
I. Retraite avant combat .....	16	A. Préparation .....	42
J. Pertes obligatoires .....	16	B. Résolution .....	42
K. Combat de réaction .....	16	C. Attaques de patrouille .....	43
Règle 10 — Effets blindés et antichars .....	16	D. Supériorité du pilote de chasse .....	44
A. Catégories .....	16	Règle 22 — Défense Anti-Aérienne (AA) .....	44
B. Valeurs .....	17	A. Capacités .....	44
C. Proportions .....	17	B. Résolution .....	44
D. Effets cumulatifs .....	17	Règle 23 — Règles aériennes spéciales .....	45
E. Demi-capacité .....	17	A. Capacités des chasseurs .....	45
F. Limites de neutres .....	17	B. Transit préalable .....	46
G. Terrain .....	18	C. Rayon d'action étendu .....	46
H. Pertes obligatoires .....	18	D. Bombardiers en piqué .....	46
Règle 11 — Soutien .....	18	E. Opérations aériennes de nuit .....	46
Règle 12 — Ravitaillement .....	18	F. Typhons .....	47
A. Lignes de ravitaillement .....	18	G. Codes des unités aériennes .....	47
B. Tracé du ravitaillement .....	18	H. Préfixes des unités aériennes .....	47
C. Ravitaillement général .....	19	Règle 24 — Parachutages .....	47
D. Ravitaillement d'attaque .....	21	A. Désorganisation .....	47
E. Effets du ravitaillement .....	21	B. Opérations terrestres .....	48
F. Points de ravitaillement d'attaque .....	21	C. Planification et préparation .....	48
G. Points de ressources .....	21	Règle 25 — Système de recombêtement aérien .....	48
H. Traits communs aux ravitaillement/ressources .....	22	A. Regroupements .....	49
I. Difficultés du ravitaillement chinois .....	23	B. Renforts .....	49
J. Aide étrangère & Importations générales .....	23	C. Recombêtements .....	49
		D. Conversions .....	49
		E. Retraits .....	50
		Règle 26 — La guerre aérienne stratégique .....	50

Règle 27 — Introduction aux règles navales .....	50	Règle 40 — Renforts et recompléments terrestres ....	73
A. Unités navales .....	50	A. Renforts .....	73
B. Concepts .....	51	B. Recmpléments .....	75
C. Activités navales .....	51	C. Unités fragiles .....	79
Règle 28 — Déplacement des unités navales .....	52	D. Gouvernements fantoches .....	79
A. Mouvement et combat .....	52	E. Équiper les unités .....	80
B. Mouvement fluvial .....	53	Règle 41 — Préparation du jeu .....	80
C. Typhons .....	53	A. Scénario du théâtre chinois 1937-1941 .....	80
Règle 29 — Combat naval .....	53	B. Scénario du Théâtre chinois 1937-1938 .....	82
Règle 30 — Ports, plages et rives .....	53	C. Scénarios de bataille .....	82
A. Ports .....	53	Règle 42 — Conditions de victoire .....	82
B. Plages et rives .....	54	A. La victoire .....	82
Règle 31 — Transport naval .....	54	B. Stabilité nationale chinoise .....	82
A. Coûts du transport .....	54	Règle 43 — Règles avancées .....	83
B. Plages et rives .....	55	A. Retraites et écrasements .....	83
C. Transfert de cargaison .....	55	B. Tirs antiaériens .....	83
D. Transport fluvial stratégique .....	55	C. Mécanismes de jeu avancés .....	83
Règle 32 — Débarquements amphibies .....	56	Règle 44 — Règles optionnelles .....	84
A. Coûts du transport .....	56	A. Terrain et Météo .....	84
B. Opérations terrestres .....	56	B. Mécanismes terrestres .....	85
C. Planification et préparation .....	57	C. Mécanique aérienne .....	85
Règle 33 — Tirs d'Appui-feu Navals (NGS) .....	57	D. Unités aériennes .....	86
Règle 34 — Règles Navales Spéciales .....	58	E. Incrémentation de la colonne de la CRT .....	86
A. Eaux protégées .....	58	F. Garnisons de pacification urbaine .....	86
B. Épuisement des munitions .....	58	Règle 45 — Factions chinoises .....	86
C. Sabordage .....	58	A. Attributs des factions .....	87
D. Fleuves .....	58	B. Factions .....	90
E. Acquisitions de NT et de LC .....	58	Règle 46 — Gouvernements fantoches .....	91
F. RT et LC comme ferries .....	59	A. Gouvernements provinciaux fantoches .....	91
G. Lignes de ravitaillement navales .....	59	B. Gouvernements régionaux fantoches .....	92
H. Dégâts causés aux LC .....	59	C. Le gouvernement national fantoche .....	92
Règle 35 — Renforts et réparations navals .....	60	D. Autres gouvernements fantoches .....	92
A. Renforts .....	60	Annexe A - Marqueurs .....	93
B. Réparations .....	60	Annexe B - Romanisation du chinois .....	94
Règle 36 — Météo .....	60	Table des modificateurs à l'indice de stabilité chinoise ..	95
A. Définitions .....	60	Table des conditions de victoire .....	96
B. Conditions météo .....	60	1937-1941 - Scénario du théâtre chinois .....	96
C. État de la mer .....	61	1937-1938 - Scénario du théâtre chinois .....	96
D. Effets entre zones .....	61		
E. Gel .....	61		
F. Inondations .....	62		
Règle 37 — Règles spéciales .....	62		
A. Terrains .....	62		
B. Cases de placement .....	63		
C. Gouvernements .....	64		
D. Garnisons .....	65		
E. Usines .....	66		
F. Digue du Hwang Ho (fleuve Jaune) .....	67		
G. Fortifications .....	67		
H. Actions lors de la phase de réaction .....	67		
Règle 38 — Nations .....	68		
A. Japon .....	68		
B. Chine .....	68		
C. Union des Républiques Socialistes Soviétiques ..	68		
D. États-Unis d'Amérique .....	68		
E. Royaume-Uni .....	68		
F. France .....	69		
G. Portugal .....	69		
Règle 39 — Bases de guérilla .....	69		
A. Entrée et sortie d'une base .....	69		
B. Force de la base de guérilla .....	70		
C. Zone couverte par une base de guérilla .....	70		
D. Sabotage .....	70		
E. Recrutement de guérilla .....	71		
F. Répression anti-guérilla .....	71		

## Règle 1 — Introduction

*War of Resistance* est un jeu détaillé et opérationnel relatant le deuxième conflit sino-japonais qui a débuté le 7 juillet 1937. Parfois présenté comme le véritable début de la Seconde Guerre mondiale, ce conflit de huit ans marque l'aboutissement d'une décennie de politique japonaise agressive dans le nord et le centre de la Chine. Le jeu couvre le conflit jusqu'à Pearl Harbor, le 7 décembre 1941.

Le théâtre chinois n'est ni anodin, ni sans importance pour le déroulement et l'issue de la Seconde Guerre mondiale à l'échelle mondiale. Plus d'un million de soldats de chaque camp ont péri. On estime que 7,5 millions de civils chinois supplémentaires ont péri. Plus de 40 millions de Chinois se sont retrouvés sans abri. La grande majorité des soldats japonais de combat et de soutien terrestres étaient engagés en Chine, empêchant leur utilisation contre les Alliés occidentaux dans le Pacifique. La domination matérielle des États-Unis a peut-être été le facteur décisif de la chute du Japon, mais le Japon était déjà voué à l'échec dans le borbier chinois. Ceci est essentiel pour une meilleure compréhension de la guerre dans le Pacifique.

Les nations occidentales ont tendance à ignorer et à oublier la contribution chinoise à l'effort de guerre. Le fait qu'il soit considéré que la Seconde Guerre mondiale a débuté le 1<sup>er</sup> septembre 1939 et non le 7 juillet 1937 témoigne de l'arrogance occidentale. L'effort de guerre chinois était loin d'être exceptionnel, mais il était colossal. L'ampleur du conflit a épuisé la machine de guerre japonaise.

*War of Resistance* est un jeu à deux joueurs : l'un représente le haut commandement militaire des forces japonaises et de leurs alliés fantoches, et l'autre des forces militaires chinoises divisées. Le joueur japonais doit forcer l'effondrement de la volonté nationale chinoise à résister. Le joueur chinois doit s'accrocher à sa survie jusqu'à ce que l'entrée des nations occidentales dans la guerre du Pacifique assure la victoire finale sur les envahisseurs japonais. Les deux camps manœuvrent leurs forces et mènent le combat pour tenter d'atteindre ces objectifs.

## Règle 2 — Composants du jeu

*War of Resistance* contient les éléments suivants.

- Ce livret de règles.
- Deux livrets d'Ordres de Bataille (OB) : un pour les Japonais et un pour les Chinois.
- Un livret de scénarios de bataille.
- 19 sections de cartes. Celles-ci comprennent 4 grandes cartes (G1 à G4 avec 4 sections chacune), une moitié de carte (G5 avec 2 sections) et un quart de carte (G6 avec 1 section).
- Deux calques de carte.
- 8 planches de pions.

- Un ensemble de tables pour le déroulement de la partie.
  - 1) 2 x Séquence de jeu / Table du jeu (3)
  - 2) Tables du jeu (1) / Tables du jeu (2)
  - 3) Vue principale des terrains
  - 4) 2 x Tables de combat
  - 5) Table des effets du terrain
  - 6) Table d'identification des unités
  - 7) Calendrier du jeu
  - 8) Table météo
  - 9) Feuille de jeu Japon
  - 10) Feuille de jeu Chine
  - 11) Tables politiques Chine
  - 12) Feuille des marqueurs de corps/escadre
  - 13) Feuille des bases de guérilla
  - 14) Table de recombplètement Chine
  - 15) Table de recombplètement Japon
  - 16) Carte de référence de la Chine
- Deux dés à 6 faces noirs en bois.

*Note* : les joueurs peuvent photocopier tout élément du jeu pour leur usage personnel.

## Règle 3 — Concepts de base

### A. Unités

Le terme « unités », lorsqu'il est utilisé seul dans les règles et dans les ordres de bataille, se réfère uniquement aux unités terrestres et n'inclut pas les unités aériennes ou navales. Le terme « forces » désigne collectivement les unités terrestres, aériennes et navales.

Les unités sont classées selon leur taille, leur type et leurs capacités. En général, une unité possède une taille, un type, une force de combat (ou des forces d'attaque et de défense distinctes), une valeur de mouvement et une identification. La Table d'Identification des Unités (TIU) présente la disposition de ces symboles et valeurs, ainsi que des symboles et valeurs spécifiques.

Certaines définitions générales s'appliquent aux unités.

**1. Taille.** Les unités sont divisées en deux catégories générales, basées sur leur taille.

- **Unité divisionnaire.** Toute unité avec le symbole de division (XX).
- **Unité non divisionnaire.** Toute unité plus petite qu'une division : QG d'armée, brigades, régiments, bataillons, cadres et survivants.

**2. Classe.** Les unités sont divisées en trois classes générales, basées sur leurs types.

- **Non-motorisée.** Tous les types d'unités listées comme étant non-motorisées sur l'TIU. Par exemple, une unité de cavalerie est non motorisée.
- **Artillerie.** Tous les types d'unités listées comme étant de l'artillerie sur l'TIU. Par exemple, un régiment d'artillerie de siège est

une unité d'artillerie. Notez qu'en termes de jeu, les unités antiaériennes et antichars ne sont pas de l'artillerie.

- **Combat/motorisée (c/m).** Tous les types d'unités listées comme étant c/m sur l'TIU. Par exemple, une division mécanisée est une unité c/m. De plus, toute unité dont le symbole « motorisée » (deux roues) est utilisé conjointement avec son symbole de type d'unité est une unité c/m. Par exemple, une division d'infanterie qui possède également le symbole « motorisée » est une unité c/m.

**3. Équivalences Régimentaires (RE).** Un RE mesure la taille de l'unité ou de tout autre marqueur ou élément dont la taille doit être spécifiée. Les tailles en RE sont les suivantes.

- ¼ RE : chaque point de ravitaillement général.
- ½ RE : chaque bataillon, survivants, point de position anti-aérien, marqueur de transport (1 RE de capacité), point de reconstituer d'infanterie ou point de reconstituer d'équipements.
- 1 RE : chaque division avec une force d'attaque de 1 et qui ne peut pas se subdiviser, brigade ou cadre avec une force d'attaque de 3 ou moins, régiment, point de ressources, point de reconstituer blindé, HQ d'armée et marqueur de capitale.
- 2 RE : chaque division avec une force d'attaque de 2 ou plus et qui ne peut pas se subdiviser, brigade ou cadre avec une force d'attaque de 4 ou plus.
- 3 RE : chaque point de ravitaillement d'attaque.
- 5 RE : chaque usine.
- Variable : chaque division capable de se subdiviser (règle 15) a une taille en RE égale au total des RE de ses unités non-divisionnaires, sans compter l'artillerie divisionnaire. Par exemple, une division d'infanterie légère décomposable en deux brigades d'infanterie légère avec une force d'attaque de 4 (soit 2 RE chacune) a une taille de 4 RE. Pour déterminer la taille d'une telle division, il suffit de consulter sa liste de subdivision dans son OB.

Les unités de cavalerie et c/m doublent leur taille en RE pour le transport : mouvement ferroviaire (règle 7A), pions de transport (règle 14H) et transport naval (règle 31). Par exemple, une brigade de cavalerie (1 RE) se déplaçant par voie ferrée ou maritime compte pour 2 RE pour le transport.

**4. Équipement Lourd (HE).** Certaines règles permettent de distinguer si une unité possède ou non de l'équipement lourd. La TIU répertorie les types d'unités possédant de l'équipement lourd. De plus, toutes les unités disposant d'armes de soutien (règle 11) possèdent de l'équipement lourd.

Notez que les divisions non soutenues ne possèdent pas d'HE, sauf si leur symbole de type d'unité possède de l'HE intrinsèque.

Les points de reconstituer blindés et d'artillerie possèdent de l'HE.

**5. Divisions carrées japonaises.** Au début du conflit sino-japonais, l'organisation divisionnaire japonaise de base était la division carrée, composée de deux brigades de deux régiments chacune. Un certain nombre de règles s'appliquent spécifiquement à ces divisions. Les divisions japonaises suivantes sont de type carrée :

- 10-12-6 Lt Inf XX
- 9-11-6 Lt Inf XX
- 8-10-6\* Lt Inf XX
- 10-12-8\* Mtn XX
- 9-11-6\* Lt Inf XX

## B. Camps

**1. Japon.** Le joueur japonais contrôle toutes les forces japonaises, russes blanches, fantoches provinciales chinoises (règle 46) et fantoches factionnelles chinoises (règle 45).

**2. Chine.** Le joueur chinois contrôle toutes les forces chinoises non fantoches, soviétiques, britanniques et américaines, conformément aux ordres de bataille chinois.

## C. Mécanismes du jeu

**1. Fractions.** À moins que le contraire ne soit spécifié, toujours conserver les fractions. Par exemple, la moitié de 7 est 3,5.

**2. Effets cumulatifs.** À moins que le contraire ne soit spécifié, tous les effets sur les forces des unités et toutes les modifications apportées aux jets de dés sont cumulatifs. Par exemple, une unité dont la force est deux fois réduite de moitié verra sa force divisée par quatre.

**3. Jets de dés.** Tous les jets nécessitant deux dés sont identifiés comme tels dans les règles. Tous les autres jets ne nécessitent qu'un seul dé.

**4. Accumulation.** Chaque joueur reçoit diverses capacités tour après tour. Un joueur ne peut pas cumuler ces capacités d'un tour à l'autre, sauf si les règles l'autorisent spécifiquement. Par exemple, un joueur disposant de 10 RE de capacité ferroviaire peut en déplacer 10 RE par tour (conformément à la règle 7A4). Il ne peut pas cumuler cette capacité d'un tour à l'autre. Si le joueur ne déplace aucune unité par voie ferrée lors d'un tour, il ne pourra pas déplacer 20 RE par rails lors du tour suivant.

## D. Possession

Un joueur possède un hexagone si :

- 1) ses unités l'occupent, ou
- 2) ses unités exercent une zone de contrôle incontestée sur l'hexagone (les zones de contrôle sont définies dans la règle 5) ; une unité exerce une zone de contrôle incontestée sur un hexagone si aucune unité ennemie n'en exerce, ou
- 3) ses unités ont été les dernières à occuper ou à exercer une zone de contrôle incontestée sur l'hexagone.

## E. Géographie

Les cartes du jeu montrent les frontières internationales et les provinces intérieures de la Chine, telles qu'elles existaient au début du conflit sino-japonais (juillet 37).

**1. Termes.** Différents termes géographiques ont une signification précise dans le jeu, telle que définie ci-dessous. *Note.* Il n'est pas nécessaire de les apprendre dès le début. Vous pouvez simplement les parcourir et vous référer à cette section lorsque vous les rencontrerez dans les règles par la suite.

- **La Chine** comprend toute la Mongolie-Intérieure, la Chine du Nord, la Chine Centrale, la Chine du Sud, la Chine du Sud-Ouest, la Chine de l'Ouest, le Mandchoukouo, Formose et la Concession internationale.
- **Formose** comprend l'île de Formose (Taïwan) et les îles Pescadores.
- **La Concession internationale** est l'hexagone G3:0506. Sauf indication contraire, la Concession internationale est considérée, en termes de règles, comme faisant partie de la ville de Shanghai et de la province du Kiangsu.
- **L'Indochine du Nord** comprend toute l'Indochine figurant sur les cartes G4 et G5.
- **La province du Ho-Pei (Hopei)** comprend le Ho-Pei, à l'exclusion de la région autonome du Ho-Pei oriental (mais incluant le district de Pékin/Tientsin et le Ho-Pei du Nord). Sauf indication contraire, le Ho-Pei du Nord est considéré, en termes de règles, comme faisant partie de la province du Ho-Pei. Au début du conflit sino-japonais, le Ho-Pei du Nord était administré par le gouvernement provincial du Chahar.
- **La région autonome du Ho-Pei oriental** (Ho-Pei de l'Est) était gouvernée de manière indépendante et autonome par rapport au reste de la province du Ho-Pei. En termes de règles, traitez la région autonome du Ho-Pei de l'Est comme une province distincte.
- **Le district de Pékin (Peping)/Tientsin** est, sauf indication contraire, considéré en termes de règles comme faisant partie de la province du Ho-Pei. Par mandat diplomatique, seules les unités de la 29<sup>ème</sup> armée chinoise et diverses unités de maintien de la paix ont été autorisées à occuper des positions dans cette zone avant le début du conflit sino-japonais.
- **Le Chahar du Nord** est, sauf indication contraire, considéré en termes de règles comme faisant partie de la province du Chahar. Au début du conflit sino-japonais, le Chahar du Nord était occupé par les Japonais et les Mongols et était administré séparément du reste du Chahar.

**2. Villes.** Les références aux villes incluent toutes

les villes, à l'exception des petites villes. Ces dernières sont représentées uniquement à titre historique et, sauf indication contraire, sont ignorées. Les autres villes incluent les villes moyennes, les grandes villes, les villes majeures partielles et les villes majeures complètes. Les termes suivants sont utilisés.

- Une ville à multiples hexagones est une combinaison d'hexagones adjacents de villes majeures partielles et complètes. Par exemple, Shanghai (vers G3:0506) est une ville à multiples hexagones composée de trois villes majeures complètes et de trois villes majeures partielles. Notez que, en termes de règles, une ville à multiples hexagones peut être constituée d'une conurbation de plusieurs villes adjacentes. Par exemple, Hankow, Hangyang et Wuchang (vers G3:0631) constituent une seule ville à multiples hexagones pour le jeu, même si elle est composée de trois villes (notez que cette région de trois villes était et est toujours appelée Wuhan).
- Une ville majeure est une ville majeure partielle, une ville majeure complète ou à multiples hexagones.
- Un hexagone de ville majeure est n'importe quel hexagone d'une ville majeure.

**3. Régions.** En termes de règles, la Chine est divisée en régions nommées. Le concept de région est utilisé dans plusieurs règles. Les régions chinoises sont listées ci-dessous. La carte de référence de la Chine est fournie pour faciliter leurs identifications et leurs localisations.

- **Le Mandchoukouo** (la Mandchourie) comprend la province du Liaoning et le territoire cédé à bail du Guandong (Kwantung).
- **La Mongolie-Intérieure** comprend les provinces du Chahar, du Jehol, du Ningxia (Ningsia) et du Suiyuan.
- **La Chine du Nord** comprend les provinces du Honan, du Shanxi (Shansi), du Shantung, du Shensi, du Ho-Pei (Hopei) et la région autonome du Ho-Pei oriental.
- **La Chine Centrale** comprend les provinces de l'Anhui, du Chekiang, du Hu-Pei (Hupei) et du Jiangsu (Kiangsu).
- **La Chine du Sud** comprend les provinces du Hunan, du Kiangsi, du Fukien et du Guangdong (Kwangtung).
- **La Chine du Sud-Ouest** comprend les provinces du Kwangsi, du Kweichow, du Si-Kiang (Sikang), du Sichuan (Szechwan) et du Yunnan.
- **La Chine de l'Ouest** comprend la province du Kansu et la case Chine de l'Ouest (West China).

**4. Îles et atolls.** La carte contient de nombreux îles et atolls dans un seul hexagone, appartenant à

diverses nations et provinces. Sauf indication contraire, toute île ou atoll dans un seul hexagone relié par un détroit à une nation ou à une province, ou à une île ou à un atoll appartenant à une nation ou à une province, appartient à cette nation ou à cette province. Toutes les autres îles portent le nom de leur nation ou de leur province d'origine à côté de leur nom.

**5. Zones météo.** La carte est divisée en plusieurs zones météo. La règle 36A1 définit ces zones.

**6. Zones hors carte.** Les zones hors carte sont représentées sous la forme de cases pour les besoins du jeu. Il existe cinq cases (règle 37B) : le Japon, la Chine de l'Ouest, l'Inde/Birmanie, la Route de Birmanie et Hanoï.

## F. Isolement

Une unité ou un hexagone est isolé si son propriétaire ne peut tracer aucune ligne de ravitaillement tout-terrain, quelle que soit sa longueur, entre l'unité ou l'hexagone et une source de ravitaillement générale amie, qu'elle soit complète ou limitée (les lignes et les sources de ravitaillement sont traitées dans la règle 12).

Cependant, les unités CCP (règle 45B2) et de guérilla (règle 14F) sont exclues, comme suit :

- une unité non guérilla CCP chinoise est isolée si aucune ligne de ravitaillement terrestre ne peut être tracée jusqu'à un pion de base de guérilla CCP (règle 39) ;
- une unité de guérilla est isolée si aucune ligne de ravitaillement terrestre ne peut être tracée jusqu'à son pion de base de guérilla (c'est-à-dire le pion de base de guérilla ayant le même identifiant d'unité).

L'état d'isolement de toutes les unités et de tous les hexagones est déterminé trois fois par tour : au début de chaque phase initiale, de chaque phase de combat et de chaque étape de combat de la phase de réaction. Une unité ou un hexagone isolé au début de l'une de ces phases le reste jusqu'à ce que son état d'isolement soit à nouveau vérifié.

## Règle 4 — Séquence de jeu

Le jeu est joué en une série de tours de jeu, chacun représentant la moitié d'un mois (approximativement deux semaines). Chaque tour de jeu est composé d'un tour de jeu du joueur japonais, suivi d'un tour de jeu du joueur chinois.

### A. Séquence du tour de jeu

Chaque tour de jeu d'un joueur est composé des phases suivantes.

- 1. Phase initiale.** Le premier joueur reçoit des renforts et effectue des reconstitutions, des réparations et d'autres actions. Les deux joueurs déterminent l'état de ravitaillement et d'isolement de leurs unités et de leurs hexagones. Ils peuvent également effectuer des missions aériennes.

- 2. Phase de mouvements.** Le premier joueur déplace ses unités terrestres et navales. Les deux joueurs peuvent effectuer des missions aériennes.

- 3. Phase de combats.** Les deux joueurs déterminent l'état d'isolement de leurs unités et de leurs hexagones. Ils peuvent effectuer des missions aériennes. Le premier joueur résout les attaques de ses unités.

- 4. Phase des mouvements de réaction.** Le second joueur peut tenter d'activer ses HQ d'armées.

**a. Étape des mouvements de réaction.** Le second joueur peut déplacer les unités qui se trouvent dans la zone d'influence d'un HQ d'armée activé. Le HQ d'armée ne peut pas bouger.

**b. Étape des combats de réaction.** Les deux joueurs déterminent l'état d'isolement de leurs unités et de leurs hexagones. Ils peuvent effectuer des missions aériennes. Le second joueur peut résoudre les attaques de ses unités situées dans la zone d'influence d'un HQ d'armée actif.

- 5. Phase d'exploitation.** Le premier joueur déplace ses unités terrestres et navales. Les deux joueurs peuvent effectuer des missions aériennes. Les unités peuvent établir, quitter et/ou entrer dans des bases de guérilla.

La séquence de jeu détaillée montre en détails la séquence d'un tour de jeu.

### B. Phase

Pendant le tour de jeu japonais, le joueur japonais est le premier joueur et le joueur chinois est le second joueur. Pendant le tour de jeu chinois, les rôles sont inversés.

### C. Restrictions

À moins que le contraire ne soit indiqué, les joueurs ne peuvent pas réaliser les actions ci-dessus en dehors de cette séquence. Les actions mentionnées ci-dessus sont détaillées dans les règles suivantes.

## Règle 5 — Zones de contrôle (ZdC)

La ZdC d'une unité représente le contrôle qu'elle exerce sur le terrain environnant. Les ZdC affectent de nombreuses actions du jeu, comme indiqué dans les règles correspondantes.

Une unité disposant d'une ZdC l'exerce dans l'hexagone qu'elle occupe et dans les six hexagones adjacents. Une unité à qui il est interdit d'entrer dans un type de terrain spécifique ou de traverser une arête d'hexagone spécifique n'y exerce pas de ZdC, ni à travers cette arête d'hexagone. Par exemple, une unité à qui il est interdit de traverser une arête d'hexagone de mer gelée n'y exerce pas de ZdC au travers (la règle 6 détaille les terrains interdits). De plus, une unité n'exerce pas de ZdC dans les hexagones hors de sa zone d'opérations.

Dans certains cas, une unité a une ZdC réduite. Les ZdC réduites sont identiques aux ZdC standards, à l'exception de leurs effets sur le mouvement des unités ennemies (règle 6A).

Une unité disposant d'une ZdC peut la perdre temporairement, suite à certaines actions. Par exemple, une unité utilisant le mouvement ferroviaire (règle 7A) perd sa ZdC. Lorsqu'une unité entreprend une telle action, elle perd sa ZdC, comme spécifié dans la règle. Une unité qui perd sa ZdC n'en possède plus pour quoi que ce soit, jusqu'à ce qu'elle la retrouve.

### A. Forces japonaises

Chaque division soutenue et auto-soutenue ainsi que chaque brigade auto-soutenue possède une ZdC. Les divisions et brigades non soutenues, les régiments et les cadres ont des ZdC réduites. Les bataillons et les survivants n'ont pas de ZdC.

Cependant, quelle que soit sa taille, une unité d'artillerie ou une unité dont la force de combat est zéro n'a jamais de ZdC.

### B. Forces chinoises et fantoches

Chaque division auto-soutenue dispose d'une ZdC. Les divisions non soutenues ont une ZdC réduite. Les brigades, régiments, cadres et bataillons n'ont pas de ZdC.

## Règle 6 — Mouvement

Toutes les unités du premier joueur peuvent se déplacer avec la totalité de leurs Points de Mouvement (MP) disponibles pendant la phase de mouvement. Le premier joueur peut déplacer une ou plusieurs de ses unités pendant la phase de mouvement, mais il n'y est jamais obligé.

Pendant la phase de mouvement, une unité dispose d'une capacité de mouvement égale à sa valeur de mouvement, telle qu'indiquée sur le pion. La capacité de mouvement d'une unité correspond au nombre de MP qu'elle peut normalement dépenser pendant une phase de mouvement. Une unité peut se déplacer jusqu'à la limite de sa capacité de mouvement, en fonction des conditions météo, du terrain, des ZdC et du ravitaillement. Une unité dépense des MP lorsqu'elle se déplace d'un hexagone à l'autre. Pour chaque hexagone pénétré, l'unité dépense un nombre variable de MP, selon le type de terrain. La table des effets du terrain détaille l'effet des hexagones sur le mouvement : les unités c/m et d'artillerie utilisent un ensemble de coûts, les autres unités un autre ensemble, et il existe des exceptions qui utilisent un troisième ensemble. Par exemple, les unités suivantes entrant dans un hexagone de montagne dépensent : 6 MP pour une unité d'artillerie, 3 MP pour une unité d'infanterie et 2 MP pour une unité de montagne.

Une unité doit dépenser des MP pour traverser les côtés d'hexagones dont le coût en MP est indiqué dans la table des effets du terrain. Le coût en MP pour traverser une arête d'hexagone s'ajoute au

coût d'entrée dans l'hexagone d'arrivée, comme indiqué par le signe plus (+) devant le coût. Par exemple, traverser une arête d'hexagone de détroit coûte 2 MP à une unité, en plus du coût de l'hexagone dans lequel elle entre.

Une unité ne peut pas entrer dans un hexagone interdit, ni traverser une arête d'hexagone interdit. Un terrain interdit (tout terrain dont l'entrée est interdite à une unité) est indiqué comme tel dans la table des effets du terrain. Par exemple, aucune unité ne peut traverser une arête d'hexagone de grand fleuve : ce côté d'hexagone est donc interdit à toutes les unités.

En général, une unité ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par une unité ennemie. Les exceptions à cette règle sont traitées dans les règles appropriées.

Une unité peut toujours se déplacer d'un seul hexagone (sauf dans un terrain interdit) lors d'une phase de mouvement. Pour ce faire, elle dépense tous ses MP et pénètre dans un hexagone adjacent, même si le coût excède le nombre de MP dont elle dispose à cette phase. Elle peut traverser les ZdC ennemies en utilisant cette capacité de déplacement d'un seul hexagone. Une unité ne peut pas dépenser de MP pour une autre raison (comme casser une voie ferrée) lorsqu'elle utilise cette capacité.

Des écrasements (règle 13) peuvent survenir pendant un mouvement. Les formes de mouvement spéciales, comme le mouvement ferroviaire, sont traitées dans des règles distinctes.

La météo affecte le mouvement, conformément à la règle 36 et à la table des effets du terrain.

### A. Zones de contrôle

Lorsqu'une unité quitte un hexagone situé en ZdC ennemie, elle doit dépenser un certain nombre de MP pour quitter l'hexagone, en plus du coût de déplacement lié au terrain. Les coûts de déplacement en ZdC sont indiqués dans la table des coûts de déplacement en ZdC.

### B. Mouvement accéléré

Pendant la phase de mouvement (uniquement), une unité peut utiliser le mouvement accéléré. Ce mouvement permet à une unité de se déplacer plus loin que le mouvement habituel, mais impose des restrictions.

Une unité ne peut utiliser le mouvement accéléré que lorsqu'elle se déplace le long d'une route (exception : unités de guérilla, règle 14F). Notez qu'un pont démoli (règle 44A1) empêche l'utilisation du mouvement accéléré, car l'arête d'hexagone ne contient plus de route.

Une unité dépense la moitié du coût en MP de la route (règle 7B) pour chaque hexagone de route traversé par le mouvement accéléré. Tous les autres coûts en MP sont payés normalement (comme les coûts en ZdC ennemies). Une unité utilisant le mouvement accéléré est soumise à certaines restrictions : elle ne peut pas dépenser de MP pour autre

chose que le mouvement accéléré, le mouvement ferroviaire opérationnel et le transport naval. Par exemple, une XX Lt Inf 8-10-6\* japonaise dans la case Japon embarque sur un transport naval (dépendant 1 MP), débarque dans un port chinois (1 MP), puis se déplace de 14 hexagones par mouvement ferroviaire opérationnel (2 MP), et enfin de 4 hexagones le long d'une route par mouvement accéléré (2 MP).

Si une unité utilisant un mouvement accéléré commence ou continue son déplacement à proximité d'une unité ennemie, à tout moment pendant la phase de mouvement, un ou plusieurs impacts de mouvement accéléré lui sont appliqués (utilisez un marqueur approprié pour indiquer les impacts accélérés). Pour chaque MP (ou fraction de MP) de mouvement accéléré dépensé au-delà de la moitié de la valeur en MP de l'unité, appliquez un impact à l'unité (*exception* : appliquez deux impacts à une unité de cavalerie). Par exemple, un III Lt Inf 2-3-6\* se déplace de 9 hexagones par mouvement accéléré (dépendant 4,5 MP) le long d'une route vers un hexagone adjacent à une unité ennemie. Comme le régiment a utilisé 1,5 MP au-delà de la moitié de sa valeur de mouvement, deux impacts de mouvement accéléré lui sont appliqués. Notez que si le régiment ne s'était pas déplacé à proximité de l'unité ennemie, ces dégâts n'auraient pas été appliqués.

Lors de la résolution des attaques, additionnez le nombre d'impacts de mouvement accéléré subis par toutes les unités en attaque et en défense séparément. Soustrayez le plus petit nombre du plus grand et divisez la différence par deux (arrondi à l'inférieur) : il s'agit du nombre de décalages de colonne sur la table des combats. Si le nombre d'impacts de mouvement accéléré subis par les unités en défense est supérieur à celui des unités en attaque, le décalage de colonne est vers le haut (à droite), sinon il est vers le bas (à gauche).

Par exemple, l'attaquant s'apprête à résoudre un combat sur la table des combats sur la colonne à 5:1. Cependant, les unités en défense ont 9 impacts de mouvement accéléré et les unités en attaque 4. La différence de 5 est divisée par 2, ce qui donne un décalage de colonne de 2. L'attaque à 5:1 est finalement résolue à 7:1.

Si une unité trace son ravitaillement d'attaque vers un HQ d'armée ayant subi des dégâts de mouvement accéléré, ces dégâts sont comptabilisés dans le total de l'unité attaquante.

Les chances d'écrasement sont également affectées par le mouvement accéléré, de la même manière que décrite ci-dessus. Pour les besoins de cette règle uniquement, considérez 10:1 et 12:1 comme des colonnes supplémentaires à droite de 9:1. Par exemple, des unités en mouvement peuvent atteindre une probabilité de 9:1 contre des défenseurs ayant subi 2 dégâts de mouvement accéléré et peuvent donc les écraser à 10:1.

Les impacts de mouvement accéléré sont supprimés en dépensant 1 MP pour chacun d'eux. Les impacts de mouvement accéléré ne peuvent être supprimés que pendant la phase de mouvement et uniquement si l'unité n'entre pas en ZdC, ne se trouve pas en ZdC ennemie et ne pénètre pas dans un hexagone ennemi pendant toute la phase.

### C. Mouvement d'exploitation

Seules les unités suivantes disposent d'une capacité de mouvement d'exploitation.

- Une unité c/m a une capacité de mouvement égale à sa valeur de mouvement imprimée.
- Une unité de cavalerie a une capacité de mouvement égale à la moitié (arrondie à l'inférieur) de sa valeur de mouvement imprimée.
- Une unité non c/m, non cavalerie, avec une valeur de mouvement imprimée de 7 ou 8, a une capacité de mouvement de 2.
- Une unité non c/m, non cavalerie, avec une valeur de mouvement imprimée de 6, a une capacité de mouvement de 1.
- Toute autre unité n'a aucune capacité de mouvement.

La capacité de mouvement d'exploitation d'une unité correspond au nombre de MP qu'elle peut dépenser en phase d'exploitation. Une unité sans capacité de mouvement d'exploitation ne peut pas se déplacer en phase d'exploitation.

Le mouvement d'exploitation s'effectue de la même manière que le mouvement en phase de mouvement. Cependant, les mouvements ferroviaires, les mouvements accélérés et les mouvements d'infiltration ne sont pas autorisés. De plus, les capacités de construction d'une unité ne peuvent pas être utilisées.

### D. Mouvements de réaction

Lors de l'étape de mouvement de la phase de réaction, chaque unité se trouvant dans la zone d'influence d'un HQ d'armée activé (règle 14C) dispose d'une capacité de mouvement égale à sa valeur de mouvement imprimée. Un HQ d'armée ne peut jamais se déplacer pendant la phase de réaction. Une unité ne peut se déplacer qu'une seule fois pendant la phase de réaction, même si elle se trouve dans la zone d'influence de plusieurs HQ d'armée activés pendant cette phase. Une fois cette unité déplacée, marquez-la d'un marqueur approprié. Retirez le marqueur à la fin de la phase de réaction.

Le mouvement de réaction s'effectue de la même manière que le mouvement de la phase de mouvement. Cependant, les mouvements ferroviaires, les mouvements accélérés et les mouvements d'infiltration ne sont pas autorisés. De plus, les capacités de construction d'une unité ne peuvent pas être utilisées. Enfin, les types de transport navals et aériens sont interdits pendant le mouvement de réaction.

## E. Mouvement d'infiltration

Les unités CCP non guérilla (règle 45B2) peuvent utiliser le mouvement d'infiltration uniquement pendant la phase de mouvement. Le mouvement d'infiltration est identique au mouvement accéléré (règle 6B), à la différence près qu'une unité utilisant le mouvement d'infiltration :

- peut pénétrer sur tout terrain (sauf interdit) à la moitié du coût normal en MP ;
- doit terminer la phase de mouvement dans un hexagone d'entrée ou de création de base de guérilla valide (règles 39 et 39A) ;
- doit pénétrer dans une base de guérilla à la fin de la phase d'exploitation qui suit ;
- peut ignorer la présence des unités ennemies et de leurs ZdC pendant son déplacement (sauf indication contraire ci-dessous).

Une unité utilisant le mouvement d'infiltration ne change pas la possession des hexagones pénétrés. Durant le tour où une unité utilise le mouvement d'infiltration, elle ne peut pas dépenser de MP pour autre chose et ne peut pas attaquer en phase de combat. Une unité ayant utilisé le mouvement d'infiltration peut cependant établir une base de guérilla (règle 39). De plus, elle peut pénétrer dans la base de guérilla qu'elle vient d'établir.

Si les conditions ci-dessus ne peuvent être remplies, le mouvement d'infiltration ne peut pas être utilisé. Si les conditions changent et empêchent les unités qui y sont obligées de pénétrer dans une base de guérilla pendant la phase d'exploitation, ces unités doivent être dissoutes (règle 40A). Par exemple, une unité CCP utilise le mouvement d'infiltration pour se déplacer derrière les lignes japonaises. Pendant la phase de réaction, les unités japonaises attaquent l'unité CCP qui a utilisé le mouvement d'infiltration. L'unité CCP est forcée de se replier dans un hexagone contenant une voie ferrée. En raison de cette voie ferrée, l'unité CCP ne peut ni entrer ni créer de base de guérilla à la fin de la phase d'exploitation : elle doit donc être dissoute.

Chaque fois qu'une unité CCP pénètre dans un hexagone occupé par l'ennemi en utilisant un mouvement d'infiltration, le joueur chinois doit effectuer un jet de dés sur la table de succès. Le jet de dé a un modificateur automatique de +1. En cas de succès, l'unité CCP peut poursuivre son mouvement d'infiltration. En cas d'échec (F), l'unité est dissoute. En cas d'échec (F\*), l'unité est éliminée. Si une unité CCP éliminée possède un côté cadre, elle est convertie en son cadre et est immédiatement dissoute. Par exemple, une XX Lt Inf 7-6° du CCP utilise le mouvement d'infiltration et pénètre dans un hexagone contenant des unités ennemies. Le joueur chinois obtient un échec (F\*) sur la table de succès. L'unité est éliminée et son cadre Lt Inf 3-6 est dissout. Si l'hexagone où l'unité CCP a été éliminée se trouve également dans une zone de base de guérilla CCP, quatre points sont ajoutés au total de points

de recrutement de guérilla de la base (règle 40B5c : 1 reconstitue complètement spécial pour la division éliminée et 3 pour le cadre dissout).

## Règle 7 — Lignes de transport

Il existe deux types de lignes de transport : les voies ferrées et les routes. Une unité ne peut utiliser une ligne de transport que lorsqu'elle se déplace dans des hexagones directement reliés entre eux par cette ligne.

### A. Voies ferrées

Les unités peuvent se déplacer par voie ferrée sur des lignes ferroviaires. Il existe deux types de lignes ferroviaires : à fort trafic et à faible trafic. Pour le mouvement ferroviaire, la seule différence réside dans leur effet sur la capacité ferroviaire.

Les unités du premier joueur ne peuvent utiliser le mouvement ferroviaire que pendant la phase de mouvement. Une unité se déplaçant par voie ferrée se déplace plus rapidement, sans tenir compte des coûts habituels du terrain. Pour utiliser le mouvement ferroviaire, une unité doit se trouver sur une ligne ferroviaire.

Lorsqu'elle utilise le mouvement ferroviaire, une unité est soumise aux restrictions ci-dessous.

- Elle ne peut pas entrer ni sortir d'un hexagone situé en ZdC ennemie. Cependant, une ZdC ennemie est annulée pour le mouvement ferroviaire (uniquement) si une unité amie avec une force de défense supérieure à zéro occupe l'hexagone pendant toute la phase de mouvement. Cette unité doit être déjà présente dans l'hexagone et ne doit pas le quitter pendant la phase de mouvement.
- Elle ne peut se déplacer par voie ferrée que dans des hexagones amis.
- Si elle possède une ZdC, elle l'a perdue tout au long de son déplacement ferroviaire.

Tous les hexagones d'une ville à multi-hexagones sont reliés par des lignes ferroviaires à fort trafic, sauf s'ils sont séparés par un fleuve. Dans ce cas, les hexagones ne sont reliés par une ligne à fort trafic que si le symbole de la voie ferrée est représenté traversant l'arête d'hexagone de fleuve.

**1. Mouvement ferroviaire opérationnel.** Une unité peut utiliser le mouvement ferroviaire opérationnel, se déplaçant de plusieurs hexagones pour chaque MP dépensé, comme indiqué dans la table des coûts du mouvement ferroviaire. L'unité peut combiner mouvement ferroviaire et mouvement normal lors d'une phase de mouvement. Par exemple, une unité peut se déplacer normalement jusqu'à une ligne ferroviaire, s'y déplacer par voie ferrée, puis reprendre son déplacement normal.

**2. Mouvement ferroviaire stratégique.** Une unité peut utiliser le mouvement ferroviaire stratégique, se déplaçant jusqu'à 200 hexagones par voie ferrée. L'unité doit commencer et terminer son mouvement sur une ligne ferroviaire, et ne peut pas se

déplacer autrement lors de la phase de mouvement. Durant son tour de jeu, elle ne peut pas attaquer pendant la phase de combat et ne peut pas se déplacer pendant la phase d'exploitation.

**3. Écartement.** Il existe deux types d'écartements de voies : standard et étroit. Lors d'un transfert de l'un à l'autre via un mouvement ferroviaire opérationnel, un MP supplémentaire doit être dépensé pour traverser l'arête d'hexagone reliant les deux voies. Par exemple, une unité à 6 MP en utilise 3 pour parcourir 21 hexagones sur des voies à écartement standard, passe sur une voie à écartement étroit au coût de 1 MP, puis dépense les 2 MP restants pour parcourir 14 hexagones supplémentaires.

**4. Capacité.** Chaque joueur dispose d'une capacité ferroviaire sur chaque réseau ou segment ferroviaire (règle 7A5). Cette capacité correspond au nombre maximal de RE qu'il peut déplacer par voie ferrée en un tour sur ce réseau ou segment. Les unités c/m et de cavalerie comptent le double de leur taille en RE dans la capacité ferroviaire. Par exemple, un régiment d'infanterie se déplaçant par voie ferrée compte pour 1 RE, tandis qu'un régiment de chars compte pour 2 RE.

Si une unité utilise une ligne ferroviaire à faible trafic à tout moment lors de son déplacement ferroviaire, elle compte le double de sa taille en RE dans la capacité ferroviaire de ce tour. L'utilisation d'un ferry ferroviaire est considéré comme étant une ligne ferroviaire à faible trafic (règle 37A2). Notez que la taille des unités c/m et de cavalerie peut être doublée deux fois : une fois parce que ce sont des unités c/m ou de cavalerie, et une fois pour l'utilisation d'une ligne ferroviaire à faible trafic.

Sur chaque réseau ou segment ferroviaire, une unité ne compte dans la capacité ferroviaire qu'une fois par tour, même si elle effectue des déplacements ferroviaires séparés pendant le tour. Par exemple, une division d'infanterie se déplace par voie ferrée, puis à pieds vers une autre ligne du même segment de réseau ferroviaire, puis à nouveau par voie ferrée. Elle utilise constamment des lignes à fort trafic et compte donc pour 3 RE dans la capacité ferroviaire du joueur pour ce segment. Si une unité utilise le mouvement ferroviaire sur plusieurs réseaux ou segments de réseau au cours d'un même tour, elle est décomptée de la capacité du joueur pour chaque réseau ou segment de réseau utilisé.

**5. Réseaux ferroviaires.** Les lignes ferroviaires sur la carte sont divisées en réseaux ferroviaires, comme détaillé ci-dessous.

- **Réseau ferroviaire de Tungpu.** Le réseau ferroviaire de Tungpu comprend toutes les lignes ferroviaires de la province du Shansi, à l'exception de la ligne allant de G1:0729 à G1:0732 via Tatung (G1:0831). Ce réseau ferroviaire est à voie étroite.
- **Réseau ferroviaire du Yunnan.** Le réseau

ferroviaire du Yunnan comprend toutes les lignes de la province du Yunnan. Il est à voie étroite. À noter que si ce réseau est relié au réseau ferroviaire du Sichuan (conformément à la règle 7A7), les deux réseaux sont considérés comme un seul.

- **Réseau ferroviaire de Chaochow.** Le réseau ferroviaire de Chaochow comprend la ligne reliant Chaochow (G3:4225) à Swatow (G3:4325). Son écartement est standard.
- **Réseau ferroviaire de la côte est de Formose.** Ce réseau comprend la ligne ferroviaire longeant la côte est de Formose, de Karenko (G3:4104) à Taito (G3:4707). Sa voie est étroite et sa capacité ferroviaire est de 3 RE.
- **Réseau ferroviaire de Formose.** Le réseau ferroviaire de Formose comprend toutes les lignes ferroviaires de Formose, à l'exception de celle de la côte Est. Il est à écartement standard et à une capacité de 15 RE.
- **Réseau ferroviaire du Mandchoukouo.** Le réseau ferroviaire du Mandchoukouo comprend toutes les lignes ferroviaires du Mandchoukouo et du territoire cédé à bail du Kwantung. Il est à écartement standard et a une capacité de 15 RE.
- **Réseau ferroviaire indochinois.** Le réseau ferroviaire indochinois comprend toutes les lignes ferroviaires de l'Indochine. Il est à écartement standard et a une capacité ferroviaire de 6 RE. La règle 38F décrit comment le joueur chinois peut utiliser le réseau ferroviaire indochinois.
- **Réseau ferroviaire de Hong Kong.** Le réseau ferroviaire de Hong Kong comprend toutes les lignes de Hong Kong. Il est à écartement standard et, en termes de jeu, ne dispose d'aucune capacité ferroviaire. La règle 38E décrit comment le joueur chinois peut utiliser le réseau ferroviaire de Hong Kong.
- **Réseau ferroviaire du Sichuan.** Le réseau ferroviaire du Sichuan n'existait pas au début du conflit et, bien que prévu pour une construction antérieure, il n'a été construit qu'après la guerre. S'il est construit dans le jeu (règle 7A7), il est à voie étroite. Il comprend la ligne ferroviaire reliant Chungking (G4:0828) à Chengtu (G5:0804). Notez que si ce réseau ferroviaire est connecté à celui du Yunnan (conformément à la règle 7A7), ces deux réseaux ferroviaires sont considérés comme un seul.
- **Réseau ferroviaire chinois.** Ce réseau comprend toutes les lignes ferroviaires chinoises qui ne font pas partie de l'un des réseaux mentionnés ci-dessus. Son écartement de voies est standard. Comme le joueur japonais possède Tientsin, Chengte

et la Concession internationale en début de partie, il commence avec la capacité ferroviaire sur ces segments du réseau ferroviaire chinois, comme indiquée dans son OB.

Sauf si la capacité ferroviaire d'un réseau ferroviaire est explicitement spécifiée ci-dessus, elle est déterminée au début de la phase de mouvement amie en additionnant la contribution de chaque gare de triage amie sur le réseau (comme indiqué ci-dessous). Notez que si le réseau ferroviaire est divisé en segments, chaque segment possède sa propre capacité. Les ordres de bataille indiquent les valeurs de capacité initiale pour chaque réseau et segment.

**a. Segments du réseau ferroviaire.** Chaque réseau ferroviaire est constitué d'un ou plusieurs segments. Lorsqu'un réseau ferroviaire est rompu par une conquête ennemie (et non par une rupture de rail), il se divise en deux segments ou plus, un pour chaque portion rompue du réseau ferroviaire. La capacité de chaque segment ferroviaire est calculée en additionnant la contribution de chaque gare de triage du segment. En l'absence de gare de triage sur un segment du réseau ferroviaire, le mouvement ferroviaire est interdit sur ce segment.

Lorsque deux segments ou plus d'un même réseau ferroviaire sont réunis, ils forment un seul segment et leurs capacités individuelles sont additionnées pour déterminer la capacité du segment nouvellement combiné.

**b. Gares de triage.** Chaque hexagone de ville majeure situé sur une ligne ferroviaire est une gare de triage. Chaque gare de triage commence la partie avec une contribution à la capacité ferroviaire du segment de réseau ferroviaire sur lequel elle se trouve, comme suit : plein hexagone de ville majeure, 2 RE · hexagone partiel de ville majeure, 1 RE. Les réductions temporaires de capacité du segment de réseau ferroviaire dues à un bombardement (règle 20G1a) ou à un sabotage (règle 39D) et les augmentations temporaires (règle 7A6b) n'affectent pas la contribution en capacité de la gare, mais affectent temporairement la capacité totale du segment de réseau ferroviaire.

Lorsqu'une gare de triage change de propriétaire, sa contribution en capacité est réduite à zéro. Pour exploiter une gare de triage capturée, le joueur qui la capture doit reconstituer définitivement sa contribution en capacité (règle 7A6c). Une gare de triage ferroviaire sur une ligne ferroviaire nouvellement construite a une contribution de capacité de zéro et doit être construite de façon permanente conformément à la règle 7A6c.

**6. Augmentation de capacité.** Dans certaines circonstances, comme indiqué ci-dessous, les joueurs peuvent augmenter la capacité d'un réseau ferroviaire ou d'un segment de réseau ferroviaire.

**a. Mandchoukouo.** Le joueur japonais peut, s'il le souhaite, utiliser la capacité du réseau ferroviaire du

Mandchoukouo sur tout segment ferroviaire du réseau ferroviaire chinois pouvant relier une ligne d'hexagones ferroviaires japonais au réseau du Mandchoukouo. Dans ce cas, les deux réseaux ferroviaires sont temporairement considérés comme un seul réseau. Par exemple, un régiment d'infanterie se déplaçant sur l'un ou l'autre des réseaux du Mandchoukouo et de la Chine (en utilisant des lignes à faible trafic) peut consommer 2 RE du Mandchoukouo, 2 RE de la Chine ou 1 RE de chaque capacité ferroviaire, au choix du joueur japonais.

**b. Augmentation temporaire de capacité.** Un joueur peut dépenser des points de ressources pour augmenter temporairement sa capacité ferroviaire sur un segment de réseau ferroviaire. Pour ce faire, il doit posséder une ou plusieurs gares de triage sur ce segment, les points de ressources pouvant être dépensés dans n'importe laquelle de ces gares.

Le joueur dépense des points de ressources lorsqu'il déplace des unités pendant sa phase de mouvement pour augmenter sa capacité sur un segment de réseau ferroviaire lors de ce tour (uniquement). Il peut augmenter la capacité d'un segment de réseau ferroviaire jusqu'à un maximum de la moitié de sa capacité actuelle pour ce segment. Pour chaque point de ressource dépensé, la capacité du segment de réseau ferroviaire est augmentée de 10 RE (ou fraction de RE) lors de ce tour. Notez que cette dépense est effectuée séparément pour chaque réseau ferroviaire et chaque segment de réseau ferroviaire.

*Exemple.* Le joueur japonais a une capacité de 15 RE sur le réseau ferroviaire du Mandchoukouo, 4 RE sur un segment nord du réseau ferroviaire chinois et 2 RE sur un segment central. Il peut augmenter la capacité du Mandchoukouo jusqu'à 7,5 RE, et ce, en dépensant 1 point de ressource (notez que selon la règle 7A6a, cette augmentation peut également être utilisée sur le réseau ferroviaire chinois). Il pourrait augmenter le segment nord du réseau ferroviaire chinois de 2 RE en dépensant un deuxième point de ressource. Enfin, il pourrait augmenter la capacité ferroviaire de son segment central du réseau ferroviaire chinois de 1 RE en dépensant un troisième point de ressource.

**c. Augmentation permanente de capacité.** Un joueur peut dépenser des points de ressources pour augmenter de manière permanente la contribution à la capacité ferroviaire d'une gare de triage. Pour ce faire, il doit dépenser ces points dans la gare. Pour chaque tranche de trois points de ressources dépensés dans la gare, la contribution à la capacité de la gare est augmentée de manière permanente d'un point. Notez l'augmentation de la contribution à la capacité de la gare de triage sur une feuille de papier. Cette augmentation s'applique au segment de réseau ferroviaire sur lequel se trouve la gare de triage.

Le joueur dépense les points de ressources lors de sa phase initiale. Les points de ressources doivent occuper physiquement l'hexagone de la gare de triage. La contribution à la capacité d'une gare de triage ne peut jamais dépasser trois points.

**7. Construction de voies ferrées.** Plusieurs voies ferrées ont été construites (ou prévues) pendant la guerre. Seuls les ingénieurs ferroviaires japonais ou chinois peuvent construire une ligne, conformément à la règle 14A3.

La table de construction des voies ferrées répertorie les lignes pouvant être construites au cours de la partie. Les lignes dont la date d'activation est indiquée ont été construites pendant la guerre, et cette date est uniquement fournie pour information. Les autres lignes, pour diverses raisons, ont été étudiées et n'ont jamais été mises en service, ou ont été mises en service et démantelées pendant la guerre.

**8. Ruptures de voies ferrées.** Une unité peut casser une voie ferrée dans un hexagone en y dépensant 2 MP. Le bombardement de voies ferrées (règle 20G2e), le bombardement de gares de triage (règle 20G1a) et le sabotage de guérilla (règle 39D) peuvent également casser des voies ferrées. Cependant, le joueur chinois ne peut casser des voies ferrées que dans la zone d'opération limitée japonaise (règle 41A2b).

Une unité ne peut pas utiliser le mouvement ferroviaire pour entrer ou sortir d'un hexagone dont la voie ferrée est cassée. Les ruptures peuvent être réparées (règle 14A1f), et une voie ferrée peut être utilisée au tour où elle est réparée.

Utilisez un marqueur d'impact pour indiquer une voie ferrée cassée dans un hexagone. Utilisez des marqueurs de coupure de ligne pour marquer un tronçon de voie ferrée interrompu. Par exemple, si la ligne ferroviaire dans chaque hexagone de (et y compris) Nankin (G1:5014) à (et y compris) Shanghai (G3:0507) est interrompue, placez alors un marqueur de coupure de ligne à Nankin pointant vers l'est, et un autre à Shanghai, pointant vers l'ouest.

## B. Routes

Une unité se déplaçant sur route paie le coût en MP du terrain clair pour chaque hexagone qu'elle pénètre. Les coûts réels du terrain de l'hexagone pénétré et les arêtes de l'hexagone traversés sont ignorés.

Le mouvement sur route est soumis aux mêmes limitations que le mouvement normal. Par exemple, une unité se déplaçant sur une route doit dépenser des MP supplémentaires pour sortir d'un hexagone situé en ZdC ennemie.

Une unité peut toujours emprunter une route. Les routes peuvent être utilisées lors des phases de mouvement, d'exploitation et de réaction.

Outre les itinéraires imprimés sur la carte, chaque ligne ferroviaire est également une route. Même

lorsqu'il est interdit à une unité d'utiliser une voie ferrée dans un hexagone, elle peut l'utiliser comme route.

*Note* : les routes ne peuvent pas être cassées.

## Règle 8 — Empilement

### A. Limite d'empilement

Seul un nombre limité d'unités peuvent s'empiler dans un hexagone (*exception* : règle 43C2).

**1. Régulier.** L'empilement régulière pour un hexagone est de :

- 3 unités de n'importe quelle taille et type, plus
- 3 RE d'unités non divisionnaires de n'importe quel type, plus
- 2 RE d'unités d'artillerie.

*Exemples.* Chacune des combinaisons suivantes peut s'empiler dans un hexagone : 3 divisions, 1 brigade à 4 de force, 1 régiment et 2 régiments d'artillerie, ou 2 divisions, 2 régiments, 2 bataillons et 3 régiments d'artillerie, ou enfin 1 division, 2 brigades à 4 de force, 3 cadres et 2 régiments d'artillerie.

**2. Réduit.** Les empilements sont réduits dans les hexagones suivants : montagne, d'îles sur un hexagone, jungle et jungle difficiles.

- 2 unités de n'importe quelle taille et type, plus
- 2 RE d'unités non divisionnaires de n'importe quel type, plus
- 1 RE d'unités d'artillerie (l'artillerie de montagne compte pour la moitié de sa taille en RE pour l'empilement dans un hexagone à limite d'empilement réduite.).

**3. Spécial.** Les hexagones suivants ont des limites d'empilement spéciales : jungle montagneuse et d'atolls.

La limite d'empilement spéciale maximale dans un hexagone est :

- 4 unités de n'importe quelle taille et type, plus
- 1 RE d'unités d'artillerie.

### B. Effets

Les limites d'empilement s'appliquent à la fin de chaque phase de mouvement, de combat et d'exploitation, ainsi qu'à la fin des étapes de mouvement et de combat de la phase de réaction. Un joueur ne peut déplacer ses unités de manière à violer la limite d'empilement dans aucun hexagone à la fin de ces phases ou de ces étapes (*exception* : règle 43C2). Si, suite à un combat, une unité doit battre en retraite en violation de l'empilement, elle doit poursuivre sa retraite jusqu'à ce que la limite d'empilement soit levée. Si elle ne peut pas le faire, elle est éliminée.

La limite d'empilement d'un hexagone est également la limite du nombre d'unités pouvant l'attaquer ou l'écraser depuis un hexagone adjacent. *Exemple.* Des unités situées dans deux hexagones

clairs attaquent des unités ennemies dans un hexagone de montagne. Puisque l'hexagone attaqué est un hexagone de montagne, seules les unités jusqu'à la limite d'empilement réduite peuvent l'attaquer depuis chacun des deux hexagones clairs, même si davantage d'unités peuvent y être empilées.

Notez que la limite d'empilement n'est pas en vigueur lors de la phase initiale, lorsque les renforts et les recompléments entrent en jeu. Ces renforts et ces recompléments peuvent entrer en jeu en violation des limites d'empilement pendant la phase initiale, mais seulement si cette limite n'est pas dépassée à la fin de la phase de mouvement suivante.

### C. Marqueurs de corps et d'armées

Les joueurs peuvent utiliser des marqueurs de corps ou d'armées pour faciliter l'empilement dans les zones encombrées de la carte. Pour utiliser un marqueur de corps ou d'armée, placez-le dans l'hexagone, placez les unités dans la case d'une feuille d'affichage des marqueurs de corps ou d'armées, et inscrivez l'identification du corps ou de l'armée du marqueur sur la case. Toutes les unités dans la case d'un marqueur de corps ou d'armée sont considérées, en termes de jeu, comme se trouvant dans l'hexagone occupé par le marqueur.

*Note.* Pensez à faire plusieurs copies des feuilles d'affichage des marqueurs de corps ou d'armées pour les utiliser en cours de partie. L'original doit être conservé, car il sera écrit dessus s'il est utilisé.

*Note.* Ne confondez pas les marqueurs de corps ou d'armées avec les HQ d'armées ou de zones de guerre (règle 14C).

## Règle 9 — Combat

Pendant la phase de combat, les unités du premier joueur peuvent attaquer les unités ennemies adjacentes. Dans cette phase, le premier joueur est l'attaquant et le second joueur est le défenseur.

### A. Procédure

Une attaque consiste en une ou plusieurs unités du premier joueur attaquant un hexagone contenant des unités ennemies. Lors d'une phase de combat, le joueur attaquant peut effectuer une série d'attaques, l'une après l'autre, dans n'importe quel ordre. L'attaque est volontaire : les unités ne sont pas obligées d'attaquer. L'attaquant n'est pas tenu d'annoncer toutes ses attaques avant d'en résoudre une.

À chaque attaque, suivez la procédure ci-dessous.

- 1) Pour les unités attaquantes, déterminez si elles sont ravitaillées ou non (règle 12D).
- 2) Additionnez les forces d'attaque modifiées de toutes les unités attaquant un hexagone adjacent occupé par l'ennemi. Le terrain, le ravitaillement et le soutien, comme expliqué dans les règles ultérieures, peuvent modifier les forces d'attaque des unités. À ce total, ajoutez la force d'attaque de tout appui aérien et appui-feu naval fournis à l'hexagone.

- 3) Additionnez les forces de défense modifiées de toutes les unités présentes dans l'hexagone attaqué. Le terrain, le ravitaillement et le soutien peuvent modifier les forces de défense des unités. À ce total, ajoutez la force de défense de tout appui aérien et appui-feu naval fournis à l'hexagone.
- 4) Calculez le rapport de forces du combat. Comparez la force d'attaque totale à la force de défense totale sous la forme  $\frac{\text{force d'attaque}}{\text{force de défense}}$ . Arrondissez ce rapport à l'inférieur en faveur du défenseur pour obtenir le rapport de forces du combat de la table des résultats du combat terrestre. Par exemple, une force d'attaque de 34 contre une force de défense de 9 donne 34:9, arrondi à 3:1.
- 5) Déterminez le résultat du combat. Lancez un dé et modifiez le résultat obtenu par tous les modificateurs appropriés de terrain, de blindé/antichar et de capacité des unités spéciales. Comparez le résultat du jet de dé ajusté avec la colonne du rapport de force pour obtenir le résultat du combat. Le résultat du combat affecte les unités impliquées. Appliquez-le immédiatement.

### B. Restrictions générales

Les restrictions générales suivantes s'appliquent au combat.

- Aucune unité ne peut attaquer ou être attaquée plus d'une fois par phase de combat.
- Aucune unité ne peut attaquer un hexagone de terrain interdit ou à travers une arête d'hexagone de terrain interdit.
- Toutes les unités défendant un hexagone doivent être attaquées collectivement, leurs forces de défense combinées. Les unités d'un hexagone ne peuvent pas être attaquées individuellement.
- Chaque attaque doit être dirigée contre les unités occupant un même hexagone. Deux hexagones ou plus occupés par l'ennemi ne peuvent pas être attaqués en une seule attaque. Les unités d'un même hexagone peuvent attaquer des hexagones différents, mais même dans ce cas, chaque hexagone attaqué nécessite une attaque distincte.
- Une unité ne peut pas diviser sa force d'attaque, comme par exemple pour attaquer plus d'un hexagone.
- La limite d'empilement de l'hexagone attaqué limite le nombre d'unités pouvant l'attaquer depuis chaque hexagone adjacent (règle 8B).
- Toute attaque dont le rapport de force est supérieur à 9:1 est résolue à 9:1. Toute attaque dont le rapport de force est inférieur à 1:4 entraîne automatiquement l'élimination de l'attaquant.

### C. Résultats du combat

Les résultats du combat peuvent affecter les unités attaquantes, les unités en défense, les deux camps ou aucun. Lorsqu'un résultat de combat se produit, les joueurs l'appliquent immédiatement à leurs unités impliquées.

- **AE : Attaquant Éliminé / DE : Défenseur Éliminé.** Éliminez toutes les unités impliquées : réduisez toute unité avec un cadre à sa force de cadre, réduisez toute unité avec des survivants à sa force de survivants et retirez du jeu toutes les autres unités. Retraiter les unités réduites en cadres ou en survivants.
- **AH : Attaquant à Moitié éliminé / DH : Défenseur à Moitié éliminé.** Éliminez les unités impliquées de manière à réduire à au moins la moitié de leur puissance totale (d'attaque pour l'attaquant, de défense pour le défenseur). Toutes les unités survivantes impliquées doivent battre en retraite.
- **AR : Attaquant Retraite / DR : Défenseur Retraite.** Faites retraiter toutes les unités impliquées. Si le défenseur se trouve sur une île ou un atoll d'un seul hexagone, traitez un résultat AR comme un AE et un résultat DR comme un HX.
- **AS : Attaquant Stoppé.** L'attaque n'est pas concluante : aucun camp ne prend de perte ni ne retraite.
- **HX : Demi Échange.** Éliminez le camp dont la force de combat imprimée est la plus faible (ou le défenseur si les deux camps sont à égalité). Faites retraiter les unités réduites à l'état de cadres ou de survivants en raison de ce résultat. Du côté adverse, éliminez les unités de manière à ce que la perte de force totale soit au moins égale à la moitié de celle du camp éliminé. Exemple. Une attaque de 15 points de force contre 6 points de force en défense donne un résultat HX. Le défenseur étant le camp le plus faible, il élimine ses 6 points de force. L'attaquant doit éliminer au moins 3 points de force.
- **EX : Échange.** Éliminez le camp dont la force de combat imprimée est la plus faible (ou le défenseur si les deux camps sont à égalité). Faites retraiter les unités réduites à l'état de cadres ou de survivants en raison de ce résultat. Du côté adverse, éliminez les unités de manière à ce que la perte de force totale soit au moins égale à celle du camp éliminé. Exemple. Une attaque de 15 points de force en attaque contre 6 points de force en défense produit un résultat EX. Le défenseur étant le camp le plus faible, il élimine ses 6 points de force. L'attaquant doit éliminer au moins 6 points de force.

### D. Pertes

Calculez toutes les pertes au combat en utilisant les forces imprimées des unités impliquées. Le terrain, le ravitaillement et le soutien peuvent modifier les forces lors de la résolution des combats, mais ces facteurs ne sont pas pris en compte pour les pertes. Pour déterminer les pertes, utilisez toujours les forces d'attaque de l'attaquant et les forces de défense du défenseur.

Les unités aériennes et navales peuvent aider les unités au combat (règles 20G et 33). Cependant, les forces de bombardement des unités aériennes et les forces d'appui-feu des unités navales ne sont pas prises en compte pour le calcul des pertes. Les unités aériennes et navales ne sont jamais éliminées lors de la résolution des combats terrestres.

### E. Cadres et survivants

**1. Cadres.** Plusieurs divisions peuvent subir des pertes au combat et rester en jeu avec une force « cadre » réduite. Ces unités ont des cadres imprimés au dos de leurs pions. Lorsqu'une telle unité est éliminée au combat, elle est réduite à son cadre au lieu d'être retirée du jeu. Lors du calcul de la perte totale de force lors d'un combat, la force d'une unité réduite à son cadre est comptabilisée intégralement. *Exemple* : une division de 8 points de force réduite à un cadre de 3 points de force est comptabilisée comme une perte de force de 8, et non de 5.

**2. Survivants.** Plusieurs unités japonaises ont une force de survivants, comme indiqué dans l'OB japonais. Lorsqu'une unité avec une force de survivants est éliminée au combat, elle peut rester en jeu avec sa force de survivants réduite au lieu d'en être retirée. Comme pour les cadres, lors du calcul de la perte totale de force lors d'un combat, la force d'une unité réduite à son effectif de survivants est comptée intégralement. En général, les survivants sont traités de la même manière que les cadres, sauf indication contraire dans les règles.

Certaines unités ont une face survivants imprimée directement au verso. D'autres doivent être remplacées par un pion « survivants » générique du type et de la force de l'unité appropriés. Dans ce cas, mettez l'unité de côté pendant que son survivants est en jeu. Ne la placez pas dans la réserve de re-complètement. Si tous les pions « survivants » d'un type et d'une force donnés sont en jeu et qu'un autre est requis, utilisez temporairement un autre marqueur pour désigner le pion survivants, jusqu'à ce qu'un pion « survivants » approprié soit disponible.

### F. Mouvement après combat

**1. Retraites.** Lorsqu'une unité doit retraiter, le joueur qui la possède doit la bouger d'un hexagone de l'hexagone qu'elle occupait au moment du combat, en respectant les priorités suivantes.

- 1) Vers un hexagone qui ne se trouve pas en ZdC ennemie et qui n'est pas en violation des limites l'empilement.
- 2) Vers un hexagone qui ne se trouve pas en

ZdC ennemie mais en violation des limites d'empilement.

- 3) Vers un hexagone en ZdC ennemie (indépendamment de l'empilement). Une unité qui se replie vers un hexagone en ZdC ennemie est réduite en cadre si elle en possède un. Si elle n'en possède pas (ou si elle est déjà réduite en cadre), elle est réduite en survivants, si elle en possède un. Si elle n'en possède pas (ou si elle est déjà réduite en survivants), elle est éliminée.

Lorsqu'une unité en retraite dépasse la limite d'empilement, elle doit poursuivre sa retraite, conformément aux priorités ci-dessus, jusqu'à atteindre un hexagone où elle ne dépasse pas la limite d'empilement (*exception* : règle 43C2). Si elle ne peut pas le faire, elle est éliminée.

Une unité sans voie de retraite, sauf vers ou à travers un terrain interdit ou vers des hexagones occupés par l'ennemi, est totalement éliminée, même si elle possède un cadre ou des survivants.

Les unités en défense qui se replient vers un hexagone ami et qui sont ensuite attaquées lors de la même phase de combat ne contribuent pas à la défense de cet hexagone. Leurs forces de défense (au combat) sont ignorées pendant l'attaque et pour tous les échanges, ainsi que pour les effets de blindage/antichar, le soutien, l'AA ou tout autre élément invoqué pendant l'attaque. Ces unités subissent cependant tous les effets négatifs de cette attaque.

**2. Avances après combat.** Les unités attaquantes peuvent avancer après combat dans l'hexagone attaqué, jusqu'à la limite d'empilement (*exception* : règle 43C2), si l'attaque libère l'hexagone des unités ennemies. L'avance après combat est volontaire. Les unités doivent avancer immédiatement après la résolution de l'attaque, avant tout autre combat. Si aucune unité attaquante n'avance après combat pour occuper l'hexagone, toutes les unités ayant battu en retraite peuvent y retourner.

Si les unités attaquantes doivent battre en retraite, les unités en défense peuvent avancer dans l'hexagone libéré par l'attaquant. Si aucune unité en défense n'avance après le combat pour occuper l'hexagone, toutes les unités ayant battu en retraite peuvent y retourner.

À toutes fins pratiques, les hexagones ainsi réoccupés sont considérés comme n'ayant jamais été libérés. Par exemple, la construction d'un fort dans l'hexagone réoccupé n'aura pas été interrompue si les unités de construction y reviennent.

### G. Unités avec zéro en force

Une unité avec une force d'attaque de 0 ne peut pas attaquer seule. Elle peut participer à une attaque menée par d'autres unités, dont elle subit alors les résultats et peut avancer après combat.

Une unité avec une force de défense de 0 est automatiquement éliminée lorsqu'elle est attaquée, sauf si elle est empilée avec au moins une unité dont

la force de défense est supérieure à 0.

Une unité avec une force de combat de 0 est soumise à toutes les limitations de cette règle.

### H. Effets du terrain

Le terrain de l'hexagone du défenseur et celui des arêtes d'hexagones traversés par l'attaque peuvent affecter la résolution du combat. La colonne « Effets au combat » de la table des effets du terrain résume ces effets. L'AEC fait référence aux capacités de blindage, comme expliqué dans la règle 10. En général, le terrain peut affecter le combat en réduisant à la moitié ou au quart une partie ou la totalité des unités attaquantes, ou en appliquant des modificateurs (comme -1) au jet de dé utilisé pour résoudre l'attaque.

### I. Retraite avant combat

Aucune unité ne possède cette capacité dans *War of Resistance*.

### J. Pertes obligatoires

Certaines unités dotées de capacités de combat spéciales doivent subir des pertes dans certaines circonstances, si elles sont utilisées (les capacités spéciales et les pertes obligatoires sont traitées plus bas dans les règles). Si ces unités utilisent leurs capacités spéciales lors d'un combat entraînant des pertes pour leur camp, au moins la moitié des pertes doit être prélevée sur ces unités, si possible. S'il n'y a pas assez d'unités capables de remplir cette obligation, toutes les unités dotées de cette capacité sont éliminées (y compris les unités dont la force d'attaque ou de combat est nulle).

*Exemple.* Lors d'une attaque contre un hexagone avec un fort, l'attaquant a utilisé du génie de combat pour modifier le dé de résolution du combat et a obtenu un EX. Le défenseur perd 8 points de force et l'attaquant doit en perdre autant. Puisque les pertes obligatoires sont requises du fait de l'utilisation de génie de combat, la moitié des pertes (4 points de force) doit être prélevée sur les unités du génie de combat ayant participé à l'attaque, si possible.

### K. Combat de réaction

Les unités se trouvant dans la zone d'influence (règle 14C) d'un HQ d'armée activé pendant la phase de réaction peuvent résoudre des attaques. Ces attaques sont résolues de la même manière que celles de la phase de combat.

## Règle 10 — Effets blindés et antichars

Différents types d'unités disposent de capacités blindées et antichars, comme indiqué dans la table d'identification des unités.

### A. Catégories

**1. AECA : Capacité des Effets Blindés en Attaque.** L'AECA exprime la capacité d'une unité attaquante à utiliser des effets blindés.

**2. AECD : Capacité des Effets Blindés en Défense.** L'AECD exprime la capacité d'une unité en défense à utiliser des effets blindés.

**3. ATEC : Capacité des Effets Antichars.** L'ATEC exprime la capacité d'une unité en défense à utiliser des effets antichars lorsque l'attaquant a des unités capables d'utiliser l'AECA.

### B. Valeurs

Les effets des blindés et des armes antichars sont calculés proportionnellement, en utilisant les RE. Pour calculer la proportion, un joueur doit connaître la valeur de chacun de ses RE impliqués (les valeurs de chaque type d'unité sont indiquées dans la table d'identification des unités). Une unité peut avoir l'une des quatre valeurs possibles ci-dessous.

**1. Pleine.** Chaque RE de l'unité est comptée comme pleinement capable. *Exemple* : un régiment de chars (1 RE) possède 1 RE d'AECA.

**2. Demi.** Chaque RE de l'unité est comptée comme étant à moitié capable. *Exemple* : une brigade mécanisée (1 RE) possède ½ RE d'AECD. Les ½ RE restants sont comptés comme n'ayant aucune AECD.

**3. Neutre.** Les RE de l'unité ne sont pas comptés dans la proportion. *Exemple* : un RE d'un régiment d'artillerie n'est pas compté dans la détermination de l'ATEC.

**4. Aucune.** Tous les RE de l'unité sont comptés dans la proportion comme n'ayant aucune capacité.

### C. Proportions

Pour calculer la proportion dans une catégorie, additionnez le nombre d'unités de combat possédant une capacité. Divisez ce nombre par le nombre d'unités de combat non neutres impliquées. Exprimez la proportion obtenue sous forme de fraction. *Exemple* : si deux divisions d'infanterie (6 RE, sans AECA), trois régiments de chars (3 RE, pleins AECA) et un régiment d'infanterie motorisée (1 RE, neutre et donc non compté) attaquent, alors trois RE sur un total de neuf possèdent de l'AECA, soit une fraction de 1/3.

Utilisez cette proportion pour déterminer le modificateur au jet de dé pour le combat. Si la proportion est inférieure à un septième, il n'y a aucun modificateur au jet de dé.

La météo affecte l'AEC, mais pas l'ATEC, conformément à la table des effets du terrain. Il n'y a pas d'AEC du tout par temps de boue. L'AEC est réduite en hiver et par temps de neige.

**1. AECA.** Lorsque la proportion d'AECA des unités attaquantes est d'au moins 1/7<sup>ème</sup> mais inférieure à ½, le modificateur au jet de dé est de +1 (0 pour une AECA réduite). Lorsque la proportion d'AECA est d'au moins ½ mais inférieure à 1, le modificateur au jet de dé est de +2 (+1 pour une AECA réduite). Lorsque la proportion d'AECA est de 1, le modificateur au jet de dé est de +3 (+1 pour une AEC réduite).

**2. AECD.** Lorsque la proportion d'AECD des unités en défense est d'au moins 1/7<sup>ème</sup> mais inférieure à ½, le modificateur au jet de dé est de -1 (0 pour une AECD réduite). Lorsque la proportion d'AECD

est de ½ ou plus, le modificateur au jet de dé est de -2 (-1 pour une AECD réduite). Le défenseur ne peut pas utiliser l'AECD en combat si les unités attaquantes ont (ou sont capables de) ½ AECA ou plus. Dans ce cas, le défenseur doit utiliser l'ATEC, et non l'AECD.

**3. ATEC.** L'ATEC est utilisée uniquement lorsque les unités attaquantes disposent (ou sont capables d'avoir) ½ AECA ou plus. Notez que l'ATEC est utilisée si les unités attaquantes sont capables d'avoir ½ AECA ou plus, même si elles n'utilisent pas (ou ne peuvent pas utiliser) l'ATEC. Lorsque la proportion d'ATEC est d'au moins 1/7<sup>ème</sup> mais inférieure à ½, le modificateur au jet de dé est de -1. Lorsque la proportion d'ATEC est d'au moins ½ mais inférieure à 1, le modificateur au jet de dé est de -2. Lorsque la proportion d'ATEC est de 1, le modificateur au jet de dé est de -4.

*Exemple 1.* Deux bataillons de chars japonais (½ RE chacun), une brigade d'infanterie (2 RE) et deux régiments d'artillerie (1 RE chacun) attaquent. Les unités d'artillerie sont neutres en AECA et ne sont pas comptées. Sur les trois RE pour le calcul de la proportion, un RE est capable d'utiliser l'AECA. La proportion est de 1/3, ce qui est supérieur à 1/7<sup>ème</sup> mais inférieur à ½. Ainsi, 1 est ajouté au résultat du dé.

*Exemple 2.* Une division mécanisée (3 RE) et une division d'infanterie (3 RE) sont en défense. L'unité mécanisée possède 1/2 AECD, soit un total de 1,5 RE d'AECD. Il y a 6 RE pour la proportion, dont 1,5 est capable d'AECD. La proportion est de ¼ : 1 est soustrait au résultat du dé.

### D. Effets cumulatifs

Lors d'une attaque où l'attaquant possède l'AECA et le défenseur l'AECD ou l'ATEC, les modifications au jet de dés sont cumulatives. *Exemple* : si l'attaquant possède l'AECA maximale (+3) et le défenseur l'ATEC maximale (-4), le modificateur net est de -1.

### E. Demi-capacité

Toute unité indiquée comme étant à moitié capable dans une catégorie peut être considérée comme neutre dans cette catégorie, au choix du joueur propriétaire. *Exemple* : un bataillon de chars japonais (½ RE, plein AECA) et un bataillon de chars légers (½ RE, demi-AECA) attaquent ensemble. En considérant le bataillon de chars légers comme neutre, ses RE ne sont pas comptées et l'attaque comporte ½ RE de plein AECA, soit un modificateur de +3. Sinon, l'attaque aurait compté ½ RE d'AECA sur un total de 1 RE, soit un modificateur de +2.

### F. Limites de neutres

Un joueur peut avoir jusqu'à deux fois plus d'unités neutres que d'unités à pleine capacité et à demi-capacité. Les unités neutres dépassant cette limite sont considérées comme sans capacité et non comme neutres.

Notez que pour cette règle, toutes les unités neutres à demi-capacité sont comptées. *Exemple* : deux RE d'unités neutres peuvent être utilisées sans pénalité pour les effets blindés en conjonction avec une unité de un RE ayant une demi-AECA.

*Exemple.* Un Lt Tank bataillon (½ RE, demi-AECA), une brigade motorisée (1 RE, neutre) et un régiment d'artillerie (1 RE, neutre) attaquent. Sur un total de deux unités et demie, une unité neutre est à moitié AECA et les deux autres sont neutres. Cependant, une seule unité neutre (deux fois la moitié) peut être utilisée : l'unité restante est considérée comme étant sans capacité. Il y a donc 1,5 RE pour la proportion, dont un ½ RE est à moitié AECA. Il y a donc ¼ de RE d'AECA, sur un total de 1,5 RE, pour une proportion de 1/6<sup>ème</sup>.

### G. Terrain

La table des effets du terrain répertorie plusieurs types de terrain comme étant sans AEC. Cela signifie que l'AECA ne peut pas être utilisée par une unité attaquant un tel hexagone ou à travers un tel arête d'hexagone. L'AECD ne peut pas être utilisée par une unité se défendant dans un tel hexagone. L'ATEC n'est pas affectée et est utilisée dans un tel hexagone, si les attaquants sont capables d'une demi-AECA ou plus, même si l'AECA ne peut pas être utilisée en raison du terrain.

*Exemple.* Un régiment de chars attaque un régiment antichar dans une grande ville. En raison de la grande ville, l'unité attaquante ne peut pas utiliser l'AECA. Puisque le régiment de chars est capable d'une AECA complète, le défenseur utilise l'ATEC. Ainsi, le jet de dé est modifié par -4, en raison de la capacité de pleine ATEC de l'unité en défense.

### H. Pertes obligatoires

Si l'attaquant a utilisé ½ AECA ou plus lors d'une attaque, au moins la moitié de ses pertes résultant de cette attaque doit provenir d'unités capables d'au moins ½ d'AECA. Si le défenseur a utilisé ½ d'AECD ou d'ATEC ou plus pour se défendre contre une attaque, au moins la moitié de ses pertes résultant de cette attaque doit provenir d'unités capables d'au moins ½ d'AECD ou d'ATEC, respectivement.

## Règle 11 — Soutien

Toutes les unités possèdent une aptitude intrinsèque au combat, telle qu'indiquée par leur force de combat imprimée. Cependant, certaines unités ne peuvent utiliser pleinement leur force seules, faute d'armes de soutien.

Les unités suivantes sont des unités soutenues :

- toutes les unités divisionnaires, à l'exception de celles dont le pion est marqué d'un cercle « sans soutien » (un cercle) ;
- toutes les unités d'artillerie ;
- toutes les unités dont le pion est marqué d'un point « auto-soutien » (un point).

Toutes les autres unités sont sans soutien. Une

unité sans soutien voit sa force de combat divisée par deux tant qu'elle reste sans soutien. Une unité soutenue fournit un soutien à toutes les unités non soutenues présentes dans son hexagone, sauf si elle possède l'indicateur « auto-soutien ». Toute unité, à l'exception des unités d'artillerie, possédant l'indicateur « auto-soutien », se soutient elle-même, mais pas les autres unités. Notez que de nombreuses divisions possèdent un indicateur « auto-soutien » et ne peuvent donc pas soutenir d'autres unités. En plus de se soutenir elle-même, une unité d'artillerie avec cet indicateur peut soutenir un nombre de RE d'unités équivalent à trois fois sa propre taille en RE. Par exemple, un régiment d'artillerie de un RE peut soutenir trois RE d'autres unités, en plus de lui-même.

En défense, une unité fournissant du soutien à d'autres unités doit être empilée dans le même hexagone que les unités qu'elle soutient. En attaque, une unité fournissant du soutien doit participer à la même attaque que les unités qu'elle soutient et être empilée dans le même hexagone qu'elles.

*Note.* Les unités auto-soutenues sont désignées dans les ordres de bataille et les règles par des astérisques, à la suite de leur valeur de mouvement. Par exemple, 3-5\* indique une unité auto-soutenue de 3-5. Les unités divisionnaires non soutenues sont désignées dans les ordres de bataille et les règles par un cercle à la suite de leur valeur de mouvement. Par exemple, 1-4° indique une unité divisionnaire non soutenue de 1-4.

## Règle 12 — Ravitaillement

Le ravitaillement affecte les capacités des unités en mouvement et en combat. Pour la plupart des fonctions du jeu, les unités opèrent pleinement si elles sont en ravitaillement général, et moins efficacement si elles n'y sont pas. De plus, les unités doivent être en ravitaillement d'attaque pour attaquer à pleine puissance.

### A. Lignes de ravitaillement

Les conditions du ravitaillement des unités dépendent du tracé des lignes de ravitaillement. Une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée dans un hexagone occupé par une unité ennemie, dans un hexagone situé dans une ZdC ennemie, sauf si cet hexagone est occupé par une unité amie, dans un hexagone de terrain interdit ou à travers une arête d'hexagone de terrain interdit.

### B. Tracé du ravitaillement

Les unités peuvent être ou non en ravitaillement général. Les deux camps vérifient et déclarent l'état du ravitaillement général de leurs unités lors de la phase initiale de chaque tour. Le second joueur vérifie et déclare l'état de son ravitaillement en premier. Les unités hors ravitaillement général à ce moment le sont pour tout le tour.

Lors d'une attaque, pendant la phase de combat ou l'étape de combat de la phase de réaction, une

unité peut être ou non en ravitaillement d'attaque. Le joueur attaquant vérifie l'état du ravitaillement d'attaque de ses unités attaquantes au moment du combat. *Note* : la capacité des unités à tracer une ligne peut changer au cours de la phase de combat, en fonction des résultats des combats précédents, qui peuvent bloquer ou ouvrir des lignes de ravitaillement. Les unités du premier joueur hors ravitaillement d'attaque à ce moment le sont pendant toute la résolution de l'attaque.

Une unité est en ravitaillement général ou d'attaque si une ligne de ravitaillement peut être tracée entre elle et une source de ravitaillement. Les lignes de ravitaillement vers les sources de ravitaillement générales peuvent inclure jusqu'à quatre éléments : tout-terrain, routier, ferroviaire (voies ferrées à fort et faible trafic) et naval. Les lignes de ravitaillement vers les sources de ravitaillement d'attaque ne peuvent comporter qu'un seul élément : tout-terrain. Les éléments doivent être tracés dans l'ordre suivant : tout-terrain, routier et ferroviaire/naval. Un élément naval peut être tracé dans n'importe quelle combinaison avec un élément ferroviaire.

La table des lignes de ravitaillement donne les longueurs maximales, en hexagones, des différents éléments.

**1. Tout-terrain.** L'élément tout-terrain d'une ligne de ravitaillement peut être tracé jusqu'à une route, une voie ferrée, un port ou une source de ravitaillement générale ou d'attaque. Une ligne de ravitaillement tout-terrain peut traverser des hexagones amis et ennemis. Chaque hexagone de montagne, de terrain difficile boisé, de marais non gelé, de loess extrême, de jungle, de jungle difficile et d'irrigation intensive (uniquement en saison de riziculture) compte pour deux hexagones lors du tracé d'une ligne de ravitaillement tout-terrain. De plus, une arête d'hexagone de fleuve majeur compte pour un hexagone.

**2. Routier.** L'élément routier d'une ligne de ravitaillement doit être tracé jusqu'à une voie ferrée, un port ou une source de ravitaillement générale. Une ligne de ravitaillement routière ne peut être tracée que le long de routes dans des hexagones amis.

**3. Voie ferrée.** L'élément ferroviaire d'une ligne de ravitaillement doit être tracé jusqu'à un port ou une source de ravitaillement générale. Il ne peut être tracé que le long d'hexagones amis, et uniquement le long de voies ferrées utilisables par ce joueur pour le mouvement ferroviaire. Il peut être tracé sur une longueur illimitée le long d'hexagones ferroviaires à fort trafic, mais il ne peut être tracé que sur un maximum de 7 hexagones ferroviaires à faible trafic. Les ruptures de voie ferrée ne bloquent pas le tracé de l'élément ferroviaire.

**4. Naval.** L'élément naval d'une ligne de ravitaillement est tracé à travers des hexagones de mer ou le long d'un fleuve (de la même manière que le mouvement fluvial, règle 28B). Il peut commencer dans

n'importe quel port ami et être tracé à travers n'importe quel nombre d'hexagones jusqu'à n'importe quel autre port ami (les ports sont traités dans la règle 30A). Notez que contrairement à la plupart des autres jeux Europa/Glory, l'élément naval peut être tracé vers des ports standards, mineurs, marginaux et fluviaux. Diverses considérations navales peuvent affecter le tracé d'une ligne de ravitaillement de l'élément naval. Ces considérations sont définies dans les règles navales, et leur impact sur les lignes de ravitaillement de l'élément naval est résumé dans la règle 34G.

Le nombre de RE d'unités pouvant tracer une ligne de ravitaillement via chaque type de port est indiqué dans la colonne « Ligne de ravitaillement » de la table des ports. Le nombre de RE pouvant tracer une ligne de ravitaillement via un port est réduit de un pour chaque impact sur le port (règle 30A2). Si un port, quelle que soit sa taille, a une capacité nulle, aucune ligne de ravitaillement ne peut être tracée via ce port.

### C. Ravitaillement général

Chaque camp dispose de ses propres sources de ravitaillement général, comme indiqué ci-dessous. Une source de ravitaillement général ne peut être utilisée que par son propre camp et uniquement si ce camp en est propriétaire. Une unité qui puise son ravitaillement dans une source de ravitaillement général est considérée comme étant en ravitaillement général pendant tout le tour du joueur.

#### 1. Pleines sources de ravitaillement général.

Toutes les unités du camp concerné (listées ci-dessous) peuvent utiliser une pleine source de ravitaillement général, sans restriction. Pour utiliser une pleine source de ravitaillement général, une ligne de ravitaillement doit y être tracée.

**a. Japon.** La case Japon est une pleine source de ravitaillement général japonaise.

**b. Chine.** Les Chinois n'ont pas de pleine source de ravitaillement général.

**2. Réseaux de ravitaillement général limité.** Les deux joueurs peuvent disposer de réseaux de ravitaillement général limité. Un réseau de ravitaillement général limité est un ensemble de deux ou plusieurs villes majeures ou grandes, connectées et amies. Pour que deux villes soient connectées, il doit être possible de tracer une ligne d'hexagones reliant n'importe quel hexagone d'une ville à n'importe quel hexagone de l'autre. Cette ligne peut être de n'importe quelle longueur et peut contenir n'importe quelle combinaison des éléments suivants (uniquement) :

- une ligne d'hexagones amis de voies ferrées contigus (les ruptures de voie ne bloquent pas le tracé de cette ligne) ou,
- une ligne d'arêtes d'hexagones amis qui commence et se termine à un port le long duquel des mouvements fluviaux (mais pas

maritimes) pourraient avoir lieu (conformément aux règles 28B, 34D2 et 36E1).

Notez que pour définir un réseau de ravitaillement général limité, la ligne de connexion n'est pas une ligne de ravitaillement. Par exemple, la ligne n'est pas limitée à sept hexagones de voies ferrées à faible trafic.

Un réseau de ravitaillement général limité a une capacité de ravitaillement. Pour déterminer cette capacité, additionnez la contribution de chaque source de ravitaillement général limité du réseau. La capacité de ravitaillement du réseau correspond au nombre total de RE d'unités pouvant se ravitailler à partir du réseau lors de chaque phase initiale.

Une unité peut se ravitailler à partir d'un réseau de ravitaillement général limité si elle peut normalement tracer une ligne de ravitaillement (comprenant les quatre éléments) jusqu'à n'importe quelle source de ravitaillement général limité du réseau. Notez que n'importe quelle quantité de ravitaillement général (dans la limite de la capacité du réseau) peut être prélevée via une source de ravitaillement général limité.

**3. Sources de ravitaillement général limité.** Un hexagone ami de ville majeure ou grande peut servir de source de ravitaillement général limité, s'il se trouve sur un réseau de ravitaillement général limité. Cependant, pour utiliser un hexagone de ville comme source de ravitaillement général limitée chinoise, il doit être sous contrôle du Kuomintang (règle 12I). Pour utiliser un hexagone de ville comme source de ravitaillement général limité japonaise, il doit se trouver dans une province dotée d'un gouvernement provincial fantoche opérationnel (règle 46A).

Chaque ville contribue, comme source de ravitaillement général limité, à la capacité de ravitaillement suivante de son réseau de ravitaillement :

- plein hexagone de ville majeure : 2 RE ;
- hexagone partiel de ville majeure : 1 RE ;
- hexagone de grande ville : aucune contribution.

Notez que même si une grande ville ne contribue pas à la capacité de ravitaillement, les unités peuvent se ravitailler depuis un réseau de ravitaillement via une grande ville, car il s'agit d'une source de ravitaillement limitée.

**4. Points de ravitaillement général.** Une unité peut se ravitailler à partir de points de ravitaillement général, au lieu d'utiliser une source de ravitaillement général. Une unité peut utiliser des points de ravitaillement général amis si elle peut y accéder via une ligne de ravitaillement tout-terrain. Chaque point de ravitaillement fournit du ravitaillement général à un RE d'unité. Par exemple, deux points de ravitaillement général dans un hexagone fournissent le ravitaillement général d'au maximum deux RE d'unités.

Sinon, si 12 points de ravitaillement général ou plus sont empilés avec un QG d'armée inutilisé, alors n'importe quel nombre d'unités se trouvant dans la zone d'influence de ce QG (règle 14C) et pouvant accéder via une ligne de ravitaillement tout-terrain aux points de ravitaillement général peut être placé en ravitaillement général.

Une unité se ravitaillant à partir d'un point de ravitaillement général est considérée comme étant en ravitaillement général pendant tout le tour du joueur.

Les points de ravitaillement général sont générés aux sources de ravitaillement général ou par les pas de ravitaillement d'attaque, comme expliqué ci-dessous. Ils sont générés lors de la phase initiale, après que les deux joueurs aient vérifié l'état du ravitaillement général de leurs unités (notez que cela signifie qu'une unité ne peut pas utiliser un point de ravitaillement lors de la phase initiale où ce point a été généré). Utilisez des marqueurs de statut pour indiquer la présence et le nombre de points de ravitaillement général dans un hexagone.

Une fois généré, un point de ravitaillement général reste en jeu pendant trois phases initiales : la phase initiale au cours de laquelle il a été généré et les deux phases initiales suivantes. Il est retiré à la fin de la troisième phase initiale. Par exemple, si un point de ravitaillement général japonais a été généré lors de la phase initiale du tour japonais de Dec I 37, il reste en jeu pendant toute la phase initiale (et le tour du joueur) du tour chinois de Dec I 37 et jusqu'à la fin de la phase initiale du tour japonais de Dec II 37.

Pour savoir dans quelle phase initiale un point de ravitaillement général a été généré, et donc quand il doit être retiré, des marqueurs de statut rouges et noirs sont fournis. Utilisez les marqueurs rouges pour indiquer les points de ravitaillement général générés lors de la phase initiale japonaise et des marqueurs noirs pour ceux générés lors de la phase initiale chinoise. NdT : les marqueurs de statut rouges ayant été imprimés en noir par inadvertance, les joueurs devront se souvenir de la phase dans laquelle un point de ravitaillement général a été placé.

Si une unité ennemie prend possession d'un hexagone contenant des points de ravitaillement général amis, ces points sont immédiatement éliminés.

Voir la section 12H ci-dessous pour les caractéristiques communes des points de ravitaillement général, les points de ravitaillement d'attaque et les points de ressources.

*Note.* Certaines règles stipulent qu'une ligne de ravitaillement doit être tracée jusqu'à une source de ravitaillement général. Si cette ligne ne pas être tracée jusqu'à un point de ravitaillement général, elle doit l'être jusqu'à une source de ravitaillement général pleine ou limitée.

**a. Points de ravitaillement provenant de pleines sources de ravitaillement général.** Lors de la phase initiale d'un joueur, les pleines sources

de ravitaillement général amies (c'est-à-dire la case Japon) peuvent générer douze points de ravitaillement général. Placez les points de ravitaillement général à la pleine source de ravitaillement général d'où ils ont été générés.

**b. Points de ravitaillement provenant de réseaux de ravitaillement général limité.** Lors de la phase initiale d'un joueur, une source de ravitaillement général limité amie peut générer des points de ravitaillement général. Un plein hexagone de ville majeure peut générer jusqu'à deux points de ravitaillement général. Un hexagone partiel de ville majeure peut générer un point de ravitaillement général. Placez les points de ravitaillement général à la source de ravitaillement général limité d'où ils ont été générés. Si une source de ravitaillement général limité est utilisée pour générer des points de ravitaillement général lors du tour d'un joueur, cette source ne contribue pas à la capacité de ravitaillement de son réseau pour ce tour de joueur et le tour suivant du joueur ennemi.

**c. Points de ravitaillement provenant des points de ravitaillement d'attaque.** Lors de toute phase initiale, un joueur peut convertir les points de ravitaillement d'attaque amis en points de ravitaillement général. Retirez le point de ravitaillement d'attaque et remplacez-le par 12 points de ravitaillement général (un joueur ne peut pas inverser ce processus : les points de ravitaillement général ne peuvent pas être utilisés pour générer des points de ravitaillement d'attaque).

## D. Ravitaillement d'attaque

**1. Points de ravitaillement d'attaque.** Chaque point de ravitaillement d'attaque ami constitue une source de ravitaillement d'attaque pour un maximum de 10 RE d'unités amies. Par ailleurs, si un point de ravitaillement d'attaque est empilé avec un QG d'armée inutilisé, alors n'importe quel nombre d'unités se trouvant dans la zone d'influence de ce QG (règle 14C) peut être placé en ravitaillement d'attaque.

Une ligne de ravitaillement reliée à un point de ravitaillement d'attaque ne peut se composer que d'un seul élément : tout-terrain. Un point de ravitaillement d'attaque utilisée de cette manière est retirée du jeu à la fin de la phase de combat ou de réaction où il a servi à fournir du ravitaillement d'attaque.

**2. Ravitaillement d'attaque automatique.** Il existe quatre cas où les unités sont automatiquement en ravitaillement d'attaque, sans avoir à dépenser de point de ravitaillement d'attaque :

- 1) en cas d'écrasement (règle 13) ;
- 2) en cas de parachutage (règle 24B3) ;
- 3) en cas d'attaque uniquement contre des défenseurs de guérilla (règle 14F) ;
- 4) en cas d'implication dans une opération de répression anti-guérilla (règle 39F).

Pour tous ces cas, pour bénéficier du statut de ravitaillement d'attaque automatique, une unité doit être en ravitaillement général.

## E. Effets du ravitaillement

Une unité en ravitaillement général opère normalement, sauf que sa force d'attaque est divisée par deux. Une unité du premier joueur, quel que soit son ravitaillement général, ne peut attaquer à pleine puissance que si elle est en ravitaillement d'attaque.

Une unité hors ravitaillement général voit ses capacités réduites. Si une unité est hors ravitaillement général, sa force d'attaque est divisée par quatre (sauf si elle est en ravitaillement d'attaque) et sa force de défense, sa force AA et sa valeur de mouvement sont divisées par deux (quel que soit son ravitaillement d'attaque). Une unité avec une ZdC a une ZdC réduite, et une unité avec une ZdC réduite n'en a aucune. Une telle unité n'est plus capable d'effets blindés/antichars : elle est considérée comme n'ayant plus de capacité pour les calculs de l'AEC et de l'ATEC.

Une unité à la fois hors ravitaillement et isolée lors de la phase initiale voit ses capacités encore plus réduites. Outre les effets du non-ravitaillement, sa force d'attaque, sa force de défense, sa force AA et sa valeur de mouvement sont divisées par deux (quel que soit le ravitaillement d'attaque). Une unité d'artillerie ne peut pas soutenir d'autres unités. Une unité avec une ZdC n'a aucune ZdC. Une unité soutenue ou auto-soutenue est considérée comme non soutenue. Cependant, ces unités peuvent recevoir le soutien d'autres unités.

Notez que pour les effets du ravitaillement, l'isolement n'est pris en compte que pendant la phase initiale. Par exemple, une unité non ravitaillée mais non isolée lors de la phase initiale, puis isolée pendant la phase de mouvement, ne subit pas les effets de ravitaillement isolé pendant la phase de combat qui suit.

## F. Points de ravitaillement d'attaque

Les points de ravitaillement d'attaque servent à placer les unités en ravitaillement d'attaque. Un marqueur de ravitaillement sert de marqueur pour les points de ravitaillement d'attaque.

Voir la section 12H ci-dessous pour les caractéristiques communes des points de ravitaillement général, des points de ravitaillement d'attaque et des points de ressources.

## G. Points de ressources

Les points de ressources sont utilisés à diverses fins, comme la construction de forts, d'aéroports et de lignes ferroviaires (y compris leur modernisation), ainsi que pour augmenter la capacité ferroviaire d'un joueur. Le joueur japonais peut utiliser des points de ressources pour augmenter le nombre d'unités de transport naval et de barges de débarquement disponibles lors d'un tour de jeu (règle 34E). Les deux joueurs peuvent utiliser des points de ressources pour influencer le jet de dé de coopération entre factions (règle 45A3). Le joueur chinois peut utiliser des points de ressources pour retourner

un QG de zone de guerre peu fiable sur sa face inutilisée (règle 14C1).

Un marqueur de point de ressources est utilisé pour marquer les points de ressources. Voir la section 12H ci-dessous pour les caractéristiques communes des points de ravitaillement généraux, des points de ravitaillement d'attaque et des points de ressources.

## H. Traits communs aux ravitaillement/ressources

Les points de ravitaillement général, les points de ravitaillement d'attaque et les points de ressources sont appelés « éléments de ravitaillement/ressources » aux fins de cette règle.

Un élément de ravitaillement/ressources ne compte pas pour l'empilement, n'a pas de force de combat et n'a pas de ZdC. Un tel élément dans un hexagone est ignoré en cas de combat ou d'écrasement. Il n'est jamais éliminé ou reculé suite à de telles actions.

Un joueur peut détruire volontairement ses éléments de ravitaillement/ressources à tout moment lors de son tour (uniquement).

Les éléments de ravitaillement/ressources amis dans un hexagone capturé par l'ennemi peuvent être détruits ou capturés. Le joueur qui capture l'hexagone lance un dé pour chaque élément de ravitaillement/ressources présent et consulte la table de succès. Un succès signifie que l'élément est capturé et un échec signifie qu'il est détruit (éliminé).

Un élément de ravitaillement/ressources peut se déplacer seul par rail, comme une unité ferroviaire uniquement. Il ne possède aucune capacité intrinsèque de déplacement terrestre. En revanche, un élément de ravitaillement/ressources peut être transporté par des unités terrestres, déplacé par des points de mouvement de ravitaillement, ou transporté par des unités aériennes et/ou navales.

Le joueur propriétaire peut fusionner ou diviser librement ses marqueurs d'éléments de ravitaillement/ressources à tout moment, tant que le nombre total de chaque type d'éléments dans chaque hexagone ne change pas. Par exemple, un joueur peut diviser un marqueur de 5 points de ressources en cinq marqueurs de 1 point. Notez que les types d'éléments de ravitaillement/ressources ne peuvent pas être mélangés lors de la fusion ou de la division des marqueurs.

**1. Points de Mouvement de Ravitaillement (SMP).** Chaque joueur dispose d'un nombre de SMP spécifié dans son Ordre de Bataille. Le nombre de SMP d'un joueur correspond au nombre total de SMP qu'il peut utiliser pendant un tour pour déplacer des cargaisons de SMP. Une cargaison de SMP peut contenir jusqu'à 3 RE de fret. Une cargaison de SMP peut déposer du fret à tout moment pendant son déplacement et peut en récupérer à tout moment, tant que la limite de 3 RE n'est pas dépassée.

Le fret peut être constitué de ravitaillement/ressources, de marqueurs de capitale (règle 37C), d'usines (règle 37E), de points de recombêtement (règle 40B4c), ou de toute combinaison de ces éléments.

Quelles que soient les conditions météo, déplacer une cargaison de SMP d'un hexagone par route coûte 1 SMP (exception : règle optionnelle 44B3). Déplacer une cargaison de SMP d'un hexagone hors route coûte trois fois le coût en SMP. Une cargaison de SMP ne peut pas être déplacée vers ou à travers une ZdC ennemie, sauf si une unité amie occupe l'hexagone. Une cargaison de SMP quittant ou traversant une ZdC ennemie paye des SMP supplémentaires : 2 pour quitter un hexagone en ZdC ennemie, 3 pour se déplacer directement d'un hexagone en ZdC ennemie à un autre.

*Exemple.* Par temps de boue, le joueur japonais dispose de deux points de ressources et de quatre points de ravitaillement général (une cargaison de SMP) à Peiping (G1:1021). Il dispose de 20 SMP. Il déplace la cargaison de SMP par la route de Peiping à Huailai (G1:0824) pour un coût de 4 SMP, puis plein ouest par voie terrestre jusqu'en G1:0825 pour un coût de 15 SMP (3 SMP pour traverser le fleuve et 12 SMP pour entrer dans l'hexagone de terrain accidenté, en triplant le coût en MP par temps de boue pour les c/m). Le joueur japonais a dépensé 19 SMP et il lui en reste 1.

**2. Transport par unités terrestres.** Une unité terrestre peut transporter jusqu'à deux fois sa taille en RE en ravitaillement/ressources (par exemple, une division de 3 RE peut transporter 6 points de ressources). Une unité transportant des ravitaillements/ressources jusqu'à sa taille en RE voit son mouvement réduit de 1 MP. Une unité transportant des ravitaillements/ressources supérieurs à sa taille en RE voit son mouvement réduit de 2 MP. Lorsqu'une valeur de mouvement doit être divisée par deux, ces MP sont déduits en premier. Notez qu'une unité peut transporter des éléments de ravitaillements/ressources et utiliser le mouvement accéléré. Lors d'une retraite ou d'une avance après combat, les unités peuvent transporter des ravitaillements/ressources jusqu'à leur limite maximale.

Notez également que le mouvement d'exploitation est affecté, car les valeurs de mouvement des unités sont réduites lorsqu'elles transportent des ravitaillements/ressources. Par exemple, une unité avec 8 MP transportant deux fois sa taille en RE serait réduite à 6 MP (et ne recevrait donc que 1 MP en phase d'exploitation). De même, une unité de 6 MP ne peut transporter aucune cargaison en phase d'exploitation.

**3. Transport aérien et naval.** Les unités de transport aérien peuvent transporter des éléments de ravitaillement/ressources, conformément à la règle 20F. Les unités navales peuvent transporter des

éléments de ravitaillement/ressources vers les ports et les plages, conformément à la règle 30.

### I. Difficultés du ravitaillement chinois

Le gouvernement nationaliste chinois, contrôlé par le parti politique Kuomintang (KMT), exerçait souvent un contrôle limité sur la collecte et la distribution du ravitaillement dans les territoires contrôlés par des factions. La règle suivante reflète les difficultés et les inefficacités rencontrées.

**1. Sources de ravitaillement contrôlées par le KMT.** Une source de ravitaillement (source de ravitaillement général limitée, points de ravitaillement d'attaque ou point de ravitaillement général) est contrôlée par le KMT si elle se trouve dans un hexagone occupé par ou dans la ZdC d'une unité des Forces nationalistes chinoises, l'Armée Centrale (AC) ou la Marine Chinoise (CN). De plus, une source de ravitaillement est contrôlée par le KMT si :

- une unité AC ou CN peut tracer une ligne de ravitaillement tout-terrain jusqu'à sa source, et
- aucune unité non AC et non CN ne dispose d'une ligne de ravitaillement plus courte qu'une unité AC ou CN.

Notez que, puisqu'une ZdC ne peut pas s'étendre dans des hexagones neutres ni qu'une ligne de ravitaillement ne peut les traverser, les points de ravitaillement d'attaque et les points de ravitaillement général qui occupent des hexagones neutres ne peuvent pas être contrôlés par le KMT. Par exemple, un point de ravitaillement d'attaque situé à Hong Kong n'est pas contrôlé par le KMT.

**2. Effets du contrôle par le KMT.** Les sources de ravitaillement contrôlées par le KMT peuvent être utilisées par le joueur chinois, conformément aux règles de ravitaillement. Les sources de ravitaillement non contrôlées par le KMT doivent être utilisées comme indiqué ci-dessous.

**a. Sources du ravitaillement général limité.** Si un hexagone de ville majeure ou de grande ville n'est pas contrôlé par le KMT, il ne sert pas comme source de ravitaillement général limité. Il ne contribue donc pas à la capacité du réseau de ravitaillement général limité (règle 12C3) et les unités ne peuvent pas se ravitailler à partir du réseau de ravitaillement général limité sur lequel il se trouve.

Il est à noter qu'une source limitée de ravitaillement non contrôlée par le KMT ne bloque pas le tracé d'une ligne de ravitaillement vers d'autres sources.

**b. Points de ravitaillement général.** Si les points de ravitaillement général ne sont pas contrôlés par le KMT, ils doivent être utilisés pour ravitailler les unités non ravitaillées dont les lignes de ravitaillement sont les plus courtes. Si le nombre d'unités non ravitaillées disposant de la même ligne de ravitaillement dépasse la capacité des points de ravitaillement général, le joueur chinois peut choisir les unités qui recevront le ravitaillement.

Par exemple, il y a une unité 1-4° Inf XX (une unité de 1 RE) dans un hexagone contenant 3 points de ravitaillement général. De plus, trois autres divisions d'infanterie 1-4° XX sont adjacentes à cet hexagone. La division dans l'hexagone et deux des trois divisions adjacentes (choisies par le joueur chinois) doivent être ravitaillées par les points de ravitaillement général. Les unités dont les lignes de ravitaillement vers les points de ravitaillement général sont plus longues ne peuvent pas être ravitaillées.

Si une unité demande du ravitaillement à plusieurs points de ravitaillement général, le joueur chinois peut choisir l'ordre d'utilisation de ces points. Ainsi, il n'est pas nécessaire d'utiliser un point de ravitaillement général suivant pour l'unité, car celle-ci sera une unité ravitaillée par le précédent.

**c. Points de ravitaillement d'attaque.** Lors de chaque phase initiale amie, tous les points de ravitaillement d'attaque appartenant à la Chine et non contrôlés par le KMT sont automatiquement converties en points de ravitaillement général, conformément à la règle 12C4c.

### J. Aide étrangère & Importations générales

Les points de ressources, les points de ravitaillement général et les points de ravitaillement d'attaque peuvent être reçus sous forme d'aide étrangère ou d'importations générales, conformément à l'ordre de bataille chinois. Ces éléments sont placés comme indiqué dans l'OB. En l'absence de point d'entrée disponible, l'aide étrangère et l'importation générale est perdue et non perçue lors des tours suivants. La réception d'une aide étrangère (mais pas les importations générales) peut affecter le score de stabilité chinois (règle 42B).

## Règle 13 — Écrasements

Les unités du premier joueur peuvent écraser les unités ennemies lors des phases de mouvement et d'exploitation. Les unités du second joueur peuvent écraser les unités ennemies lors de l'étape de mouvement de la phase de réaction. Le joueur effectue un écrasement en déplaçant ses unités dans un hexagone adjacent aux unités ennemies à écraser. Les unités en écrasement ne peuvent pas dépasser les limites d'empilement de l'hexagone. Toutes les unités en écrasement doivent pouvoir pénétrer dans l'hexagone à écraser. Les unités en écrasement doivent avoir une force d'attaque totale suffisante pour atteindre un rapport d'au moins 10 contre 1 contre les unités ennemies (exception : règle 6B). Les rapports d'écrasement sont calculées de la même manière que les rapport de combat, en tenant compte de toutes les modifications de terrain, de ravitaillement général et de soutien. La force d'écrasement d'une unité est égale à sa force d'attaque, modifiée par son ravitaillement (règle 12E). Les unités en écrasement qui sont en ravitaillement général sont automatiquement en ravitaillement d'attaque, sans

qu'il soit nécessaire de dépenser un point de ravitaillement d'attaque.

Les unités en écrasement perdent leurs ZdC au moment de l'écrasement. Chaque unité en écrasement doit dépenser suffisamment de MP pour entrer dans l'hexagone envahi, payant tous les coûts en MP de terrain, de ZdC et d'écrasement (notez que les coûts pour ZdC ne sont pas payés pour les unités présentes dans l'hexagone envahi, mais pour les unités ennemies dans les hexagones adjacents). Chaque unité participant à un écrasement doit payer les coûts en MP d'écrasement indiqués dans la table des coûts du mouvement d'écrasement. Une unité dont les MP sont insuffisants pour payer la totalité de ces coûts ne peut pas y participer, même si elle n'a pas bougé pendant la phase.

Les unités en écrasement peuvent utiliser la vitesse de déplacement par route lors d'un écrasement, si toutes les autres conditions de déplacement par route sont remplies.

Les unités présentes dans l'hexagone envahi sont complètement éliminées et retirées du jeu (même si elles ont des cadres ou des survivants), et les unités en écrasement peuvent avancer dans l'hexagone. Cette avance est facultative, mais chaque unité en écrasement doit dépenser les MP requis, même si elle n'avance pas. Après avoir exécuté un écrasement, les unités peuvent continuer à se déplacer s'il leur reste suffisamment de MP.

Une unité avec une force de défense de 0 peut être écrasée avec un rapport de 12:1 par n'importe quelle unité d'une force d'attaque supérieure à 0.

## Règle 14 — Unités terrestres spéciales

### A. Le génie

**1. Construction.** Le génie de construction et autres unités de construction possèdent des capacités de construction, décrites ci-dessous.

**a. Forts.** Une unité de construction peut construire un fort dans n'importe quel hexagone, sauf sur un terrain interdit ou un hexagone contenant déjà un fort ou une forteresse. L'unité commence la construction d'un fort lors de sa phase initiale et doit être ravitaillée (placez un marqueur « Fort en construction » sur l'unité pour indiquer la construction). Il faut un tour de jeu pour construire un fort en terrain clair ou accidenté et deux tours sur tout autre terrain. Par exemple, si un fort dans un hexagone de bois est commencé pendant la phase initiale du joueur chinois de May I 38, il sera terminé lors de la phase initiale du joueur chinois de Jun I 38 (une fois terminé, retournez le marqueur « Fort en construction » sur sa face achevé). Si l'unité de construction quitte l'hexagone à tout moment, ou dépense des MP pour quelque raison que ce soit, avant la construction du fort, le marqueur « Fort en construction » est retiré de la carte.

Le joueur propriétaire doit dépenser un point de ressources pour chaque fort construit. Pour commencer la construction, le joueur doit tracer une ligne de ravitaillement terrestre reliant l'unité de construction au point de ressources utilisé. Le point de ressources est dépensé au début de la construction. Si la construction n'est pas terminée, quelle qu'en soit la raison, le point de ressources n'est pas récupéré.

**b. Aéroports permanents.** Une unité de construction peut construire un aéroport permanent d'une capacité de 3 dans n'importe quel hexagone, sauf montagne, lœss extrême, jungle, jungle sauvage, irrigation intensive, atoll, terrain interdit ou dans un hexagone contenant déjà un aéroport permanent (la règle 17 décrit les aéroports en détail). L'aéroport se construit de la même manière qu'un fort : un tour de jeu est nécessaire pour le construire dans un hexagone clair ou accidenté, et deux tours de jeu pour tout autre terrain. La construction d'un aéroport permanent nécessite la dépense d'un point de ressources. Si un aéroport permanent est construit dans un hexagone contenant une piste d'atterrissage ou un aéroport temporaire, retirez-le du jeu une fois l'aérodrome permanent terminé.

Une unité de construction peut augmenter la capacité d'un aéroport permanent existant de 3. L'unité doit se trouver dans le même hexagone que l'aéroport permanent et suivre la même procédure que pour la construction d'un aéroport permanent. Une fois terminé, l'aéroport permanent voit sa capacité augmentée de 3. Un aéroport permanent peut voir sa capacité augmentée plusieurs fois jusqu'à ce que la limite de capacité de la base aérienne de l'hexagone soit atteinte (règle 17A1).

**c. Pistes d'atterrissage.** Une unité de construction peut construire une piste d'atterrissage de capacité 1 dans n'importe quel hexagone, sauf dans un hexagone de terrain interdit ou dans un hexagone contenant déjà un aéroport permanent ou une piste d'atterrissage. Une piste d'atterrissage peut être construite dans un hexagone contenant un aéroport temporaire.

Une unité de construction commence la construction de la piste d'atterrissage pendant sa phase initiale et elle doit être ravitaillée. Si la piste d'atterrissage est construite sur un hexagone dégagé ou accidenté, la construction est terminée à la fin de la phase de mouvement de l'unité de construction. Si la piste d'atterrissage est construite sur un autre terrain, elle nécessite un tour de jeu complet pour être terminée (de la même manière que la construction d'un aéroport permanent, sauf qu'il n'est pas nécessaire de dépenser un point de ressources). Si l'unité de construction quitte l'hexagone avant la fin de la construction, la construction est terminée.

Une unité de construction peut augmenter la capacité d'une piste d'atterrissage existante à 2. L'unité doit se trouver dans le même hexagone que

la piste d'atterrissage et suivre la même procédure que pour la construction d'une piste d'atterrissage. Une fois terminée, la piste d'atterrissage voit sa capacité passer à 2. La capacité d'une piste d'atterrissage ne peut être augmentée qu'une seule fois.

**d. Aéroports temporaires.** Pendant la phase de mouvement, une unité de construction peut construire un aéroport temporaire de capacité 1. Un aéroport temporaire peut être construit partout où une piste d'atterrissage peut être construite. Cependant, un aéroport temporaire ne peut pas être construit dans un hexagone contenant déjà un aéroport temporaire ou un aéroport permanent. Il peut être construit dans un hexagone contenant une piste d'atterrissage. L'unité de construction doit être ravitaillée pendant la construction et doit dépenser 2 MP pour construire un aéroport temporaire en terrain clair ou accidenté, et 4 MP pour tout autre terrain. Un marqueur d'aéroport temporaire est placé pendant la phase de mouvement immédiatement après la dépense des PM.

Une fois construit, un aéroport temporaire ne reste sur la carte que si une unité de construction l'entretient en restant constamment dans son hexagone (l'unité n'a pas besoin d'être celle qui a construit l'aéroport, ne dépense aucun MP pour son entretien et peut en dépenser pour effectuer d'autres tâches dans l'hexagone). S'il n'y a pas d'unité de construction dans l'hexagone, l'aéroport est retiré du jeu. Notez qu'un aéroport permanent ou une piste d'atterrissage peut être construit dans un hexagone contenant un aéroport temporaire. Dans le cas d'un aéroport permanent, l'aéroport temporaire est retiré de la carte une fois aéroport permanent terminé.

Une unité de construction peut augmenter la capacité d'un aéroport temporaire existant de 1 point. L'unité doit se trouver dans le même hexagone que l'aéroport temporaire et suivre la même procédure que pour sa construction. Une fois terminé, l'aéroport temporaire voit sa capacité augmentée de 1. Un aéroport temporaire peut voir sa capacité augmentée deux fois.

**e. Démolition de port.** Une unité de construction peut détruire la capacité d'un port. Pour chaque tranche de 3 MP dépensés dans l'hexagone du port, un dégât est infligé au port. Cependant, les unités de construction chinoises ne peuvent détruire que la capacité des ports situés dans la zone d'opération japonaise limitée (règle 41A2b). Par exemple, si le niveau de restriction est de 3, les Chinois pourraient détruire la capacité portuaire de Tsingtao (G1:3008), située en Chine du Nord, mais pas celle de Lienyunkang (G1:3712), située en Chine Centrale.

**f. Réparation.** Une unité de construction peut réparer des ports, des bases aériennes et des voies ferrées endommagés. Dans tous les cas, la procédure générale est la même : l'unité doit dépenser un certain nombre de MP dans l'hexagone de l'ouvrage

à réparer. Il en coûte 2 MP à une unité de construction pour retirer un impact d'une base aérienne, 4 MP pour retirer un impact d'un port et 4 MP pour retirer un impact d'une voie ferrée endommagée.

**g. Météo.** Le mauvais temps (pluie, boue, typhon, gel, hiver, neige et polaire) dans une zone météo y affecte les capacités de construction. Tous les coûts de construction en MP sont doublés. Par exemple, 4 MP sont nécessaires pour réparer un impact sur une base aérienne par mauvais temps. Tous les coûts de construction basés sur les tours sont doublés. Par exemple, 2 tours sont nécessaires pour construire un aéroport permanent en terrain clair par mauvais temps.

Les travaux de construction commencés lors de la phase initiale et nécessitant la phase de mouvement entière (par exemple, les pistes d'atterrissage) nécessitent un tour complet pour être terminés par mauvais temps (c'est-à-dire que la construction n'est terminée qu'à la phase initiale amie suivante). Les aéroports temporaires ne peuvent être ni construits, ni réparés, dans une zone météo par temps de pluie, de boue ou de typhon.

**h. Construction accélérée.** Un joueur peut utiliser deux unités de construction conjointement afin d'accélérer la construction. Les unités de construction doivent être empilées ensemble au moment où leurs capacités de construction sont utilisées conjointement. Dans ce cas, chaque unité de construction paie la moitié du coût de construction. Par exemple, lorsque deux unités de construction sont utilisées pour réparer une voie ferrée, chacune dépense 2 MP (la moitié de 4) par beau temps et 4 MP (la moitié de 8) par mauvais temps. Lorsqu'une unité de construction utilise la construction accélérée pour construire un ouvrage qui commence à la phase initiale et nécessite un tour de construction, l'unité dépense la moitié de sa capacité de mouvement pour la construction. Par exemple, si deux régiments de construction de 0 à 4 sont utilisés pour construire un fort dans un hexagone clair par beau temps, la construction doit commencer à la phase initiale et chaque unité dépense 2 MP en phase de mouvement pour terminer la construction.

Lorsqu'une unité de construction utilise la construction accélérée pour construire un ouvrage commencé lors de la phase initiale et nécessitant la totalité de la phase de mouvement (par exemple des pistes d'atterrissage), la construction peut être commencée lors de la phase de mouvement et l'unité dépense la moitié de sa capacité de mouvement pour terminer la construction.

Les coûts de construction ne peuvent être réduits davantage, même si le joueur utilise trois unités de construction ou plus conjointement, deux unités de construction plus de la main-d'œuvre civile (règle 14A1i), ou toute autre combinaison de capacités de construction.

**i. Main d'œuvre civile.** Si une unité de construction chinoise peut tracer une ligne de 4 hexagones maximum jusqu'à une ville majeure ou une grande ville chinoise sous contrôle chinois, elle peut utiliser la règle de construction accélérée (règle 14A1h) sans la présence d'une seconde unité de construction.

Si une unité de construction japonaise ou chinoise fantoche peut tracer une ligne de 4 hexagones maximum jusqu'à une ville majeure ou une grande ville japonaise dans une province dotée d'un gouvernement fantoche opérationnel (règle 46A), elle peut utiliser la règle de construction rapide sans la présence d'une seconde unité de construction.

La ligne de 4 hexagones est tracée de la même manière qu'une ligne de ravitaillement terrestre. N'importe quel nombre d'unités de construction peut utiliser cette capacité par ville majeure ou grande ville. Par exemple, plusieurs unités de construction peuvent chacune bénéficier de cet avantage grâce à la capacité de main-d'œuvre civile de Hankou.

**j. Limites à la construction.** Une unité de construction ne peut pas utiliser ses capacités de construction en phase d'exploitation ou de réaction.

**2. Génie de combat.** Le génie de combat sont des unités de construction. Elles possèdent également les capacités suivantes.

Lorsqu'au moins une unité du génie attaquant une ville majeure ou une forteresse avec un modificateur au jet de dé de combat négatif (-1, conformément à la table des effets des fortifications) est un génie de combat, le jet de résolution de ce combat est modifié par +1. Les RE des unités d'artillerie attaquantes ne sont pas prises en compte dans ce calcul. Si cette capacité spéciale est utilisée, les pertes requises (règle 9J) sont obligatoires pour le génie de combat.

**3. Génie ferroviaire.** Le génie ferroviaire peut réparer une voie ferrée de la même manière que le génie de construction. De plus, il peut modifier l'écartement, améliorer et construire des voies ferrées, comme indiqué ci-dessous. Le génie ferroviaire ne dispose d'aucune autre capacité de construction.

Une unité du génie ferroviaires peut modifier l'écartement d'une voie ferrée, passant d'un écartement étroit à un écartement normal, ou inversement. L'unité doit être ravitaillée pour modifier l'écartement d'un hexagone. Le changement d'écartement d'un hexagone de voie ferrée coûte 1 MP à un régiment du génie ferroviaires (2 MP par mauvais temps).

Le génie ferroviaire peut transformer une voie ferrée à faible trafic en voie ferrée à fort trafic, de la même manière qu'un fort est construit (règle 14A1a). Cependant, le terrain n'a aucune incidence sur le temps nécessaire à la modification : elle prend un tour, quel que soit le terrain. La construction accélérée peut être utilisée. Lors de la construction accélérée (règle 14A1h), une seule unité du génie ferroviaire est nécessaire, l'autre unité pouvant être

une unité de construction, une autre unité du génie ferroviaire ou de la main-d'œuvre civile (règle 14A1i).

Pour modifier ou améliorer un hexagone de voie ferrée, l'hexagone ne doit pas comporter de rupture de rail.

Le génie ferroviaire peut construire une nouvelle voie ferrée dans un hexagone de la même manière qu'un fort (règle 14A1a). La construction accélérée (règle 14A1h) peut être utilisée. Lors de la construction rapide, une seule unité du génie ferroviaire est requise, l'autre unité pouvant être une unité de construction, une autre unité du génie ferroviaire ou de la main-d'œuvre civile (règle 14A1i). Les voies ferrées ne peuvent être construites que dans certains hexagones, comme indiqué dans la règle 7A7 et sur la table de construction des voies ferrées. De plus, le génie ferroviaire ne peut construire une voie ferrée dans un hexagone que si une ligne ininterrompue d'hexagones ferroviaires amis et connectés peut être tracée depuis l'hexagone de construction jusqu'à une gare de triage amie ou un hexagone ferroviaire français en Indochine. L'hexagone de voie ferrée nouvellement construit doit être du même écartement que le réseau ferroviaire sur lequel se trouve la gare de triage (ou l'hexagone de voie ferrée française). Tous les hexagones de voie ferrée nouvellement construits sont à faible trafic.

*Exemple.* Pour construire une voie ferrée à fort trafic dans un hexagone de terrain boisé, une unité du génie ferroviaire doit d'abord dépenser deux tours et un point de ressources pour construire une voie ferrée à faible trafic, puis dépenser un tour et un point de ressources supplémentaires pour la transformer en voie à fort trafic. Au total, trois tours et deux points de ressources auront été dépensés.

**4. Infrastructure navale.** Une infrastructure navale possède les capacités d'une unité de construction. De plus, elle possède deux faces : une face normale (1-2-4 Infrastructure navale X) et une face déployée (0-2-0 Infrastructure navale X). Dans *War of Resistance*, les forces de base sont reçues déployées et ne peuvent jamais être retournées sur leur face normale.

Lorsqu'une infrastructure navale est déployée dans un hexagone de port, la capacité du port (règle 30A1) dans l'hexagone est augmentée de 6 RE.

## B. Artillerie

Les unités d'artillerie ne défendent pas à pleine puissance, sauf si le nombre de RE d'unités non-artillerie présentes dans leur hexagone est au moins égal au nombre de RE d'unités d'artillerie présentes. Toutes les unités d'artillerie japonaises dépassant ce nombre défendent avec une puissance totale égale à la plus faible des valeurs suivantes :

- 1 ou
- la puissance de défense modifiée (selon le ravitaillement, le terrain, etc.) des unités d'artillerie (règle 9A).

Toutes les unités d'artillerie chinoises dépassant ce nombre de RE défendent avec une force totale de 0.

*Exemple 1.* le joueur chinois dispose de trois régiments d'artillerie 1-5 et d'une brigade d'infanterie 1-5 en défense dans un hexagone. Toutes les unités sont ravitaillées. Comme il n'y a que 1 unité d'artillerie non-artillerie dans l'hexagone, un seul régiment d'artillerie peut défendre avec sa pleine puissance de défense. Les deux autres unités d'artillerie défendent avec une force totale de 0. La force défensive de l'hexagone est donc de 2.

*Exemple 2.* Le joueur japonais possède une 2-3-6 Lt Inf III (ravitaillée), une 2-6 Art III (ravitaillée) et une 1-6 Mtr II (non ravitaillé et donc dont la force défensive est divisée par deux). Puisqu'un seul RE d'unité non artillerie est présent dans l'hexagone, un seul régiment d'artillerie peut défendre avec sa force défensive maximale (le joueur japonais choisit l'unité 2-6 Art III ravitaillée). L'autre unité d'artillerie a une force défensive modifiée de  $\frac{1}{2}$ , inférieure à 1, et défend donc avec une force totale de  $\frac{1}{2}$ . La force défensive totale de l'hexagone est donc de 5,5.

Les unités d'artillerie n'attaquent pas avec leur force maximale, sauf si le nombre de RE d'unités non artillerie participant à l'attaque est au moins égal au nombre de RE d'unités d'artillerie. Toutes les unités d'artillerie japonaises dépassant ce nombre attaquent avec une force totale égale à la plus faible des valeurs suivantes :

- 1, ou
- la force d'attaque modifiée (selon le ravitaillement, le terrain, etc.) des unités d'artillerie (règle 9A).

Toutes les unités d'artillerie chinoises dépassant ce nombre attaquent avec une force totale de 0.

**1. Artillerie de siège.** La force d'attaque d'une unité d'artillerie de siège est doublée lorsqu'elle attaque un hexagone de ville majeure ou certains types de fortifications, comme indiqué dans la table des effets des fortifications.

### C. Quartiers généraux d'armée/de zone de guerre

Le joueur japonais reçoit des quartiers généraux d'armée (HQ) et le joueur chinois des HQ de zone de guerre, comme indiqué sur leurs OB. Sauf indication contraire, toute référence à un HQ d'armée s'applique également à un HQ de zone de guerre.

Un pion HQ d'armée peut affecter le mouvement de réaction, le combat de réaction et l'état du ravitaillement d'une unité (voir règles 6D, 12C4, 12D1 et 37H). Un HQ d'armée est une unité terrestre de 1 RE, dotée d'un équipement lourd et sans ZdC. Un HQ d'armée a une valeur AA lourde de 1. Un HQ de zone de guerre n'a aucune force AA.

Un pion HQ d'armée a une face inutilisée et une face utilisée. Lorsqu'un HQ d'armée a été activé (règle 37H), et une fois toutes les actions associées terminées, placez la face utilisée du HQ face visible.

Lors de la phase initiale suivante, les deux joueurs peuvent retourner tous les pions de HQ d'armée utilisés sur leur face inutilisée (*exception* : règle 14C1).

Chaque HQ d'armée inutilisé et en ravitaillement général possède une Zone d'Influence (Zoi). Le rayon de la Zoi d'un HQ d'armée est donné dans les OB. Pour déterminer si une unité se trouve dans la Zoi d'un HQ d'armée, tracez une ligne d'hexagones reliant l'unité au HQ. Si le nombre d'hexagones de la ligne est inférieur ou égal au rayon de la Zoi du HQ d'armée, l'unité se trouve dans cette Zoi. La ligne est tracée de la même manière qu'une ligne de ravitaillement tout-terrain. Par exemple, un hexagone de montagne compte pour deux hexagones (*exception* : la météo n'affecte pas le rayon de la Zoi).

Si un HQ d'armée est déplacé par voie ferrée ou navale, il est retourné sur sa face utilisée. Un HQ d'armée ne peut pas être transporté par un pion transport.

**1. Manque de fiabilité des HQ de zones de guerre chinoises.** Depuis 39, les HQ des zones de guerre chinoises sont peu fiables. Les HQ de zone de guerre utilisés et non fiables ne sont pas automatiquement retournés sur leur face inutilisée lors de la phase initiale suivante. Le joueur chinois a la possibilité de retourner chaque HQ de zone de guerre sur sa face inutilisée. Cependant, pour ce faire, il doit dépenser un point de ressource pour chaque HQ de zone de guerre ainsi retourné. Le joueur chinois n'est pas obligé de retourner un HQ de zone de guerre non fiable sur sa face inutilisée : il peut le laisser tel quel.

Le point de ressources doit occuper une ville amie non isolée, n'importe où en Chine, et est simplement retiré du jeu une fois dépensé.

### D. Combinaisons des types d'unités

Certaines unités combinent deux symboles de type d'unité différents et possèdent les capacités des deux.

**1. Unités de montagne.** Toute unité portant le symbole de montagne est une unité de montagne. Les unités de montagne bénéficient d'avantages de mouvement et de combat sur certains types de terrain, comme indiqué sur la table des effets du terrain. Ces capacités s'ajoutent aux autres capacités de l'unité.

**2. Unités motorisées.** Les unités d'autres types portant le symbole supplémentaire motorisé sont dites « combat/motorisées ». Pour ces unités, toute capacité AEO A1EC indiquée comme aucune (-) pour l'unité non motorisée sur la TIU des unités devient neutre lorsque l'unité est c/m et qu'elle dispose d'équipement lourd.

Une unité motorisée utilise toujours les coûts de mouvement c/m, quel que soit son type. À l'exception des unités d'artillerie motorisée, une unité motorisée utilise également les effets de combat c/m du terrain.

## E. Unités de forteresse

Les unités de forteresse chinoises utilisent leur côté soutenue si elles occupent un hexagone de forteresse. Sinon, elles utilisent leur côté non soutenue. Si une unité de forteresse entre ou occupe un hexagone de forteresse, retournez-la immédiatement sur son côté soutenu. Si elle entre ou occupe un hexagone autre qu'une forteresse, retournez-la immédiatement sur son côté non soutenu.

## F. Guérilla

Les unités de guérilla sont générées dans des bases de guérilla (règle 39E). Leur identification indique la base où elles ont été générées. Une unité de guérilla est traitée de la même manière qu'une unité terrestre ordinaire, à l'exception des points suivants.

- Une unité de guérilla ne peut jamais quitter la zone de base de la base où elle a été créée.
- Une unité de guérilla ne peut jamais entrer dans une zone de base autre que celle où elle a été créée.
- Une unité de guérilla ne peut pas créer de base de guérilla.
- En plus d'utiliser le mouvement accéléré le long d'une route, une unité de guérilla peut utiliser le mouvement accéléré dans un hexagone de terrain clair ou accidenté, ou à travers une arête d'hexagone de fleuve ou de canal. Chaque hexagone pénétré ou traversé coûte 0,5 MP.
- Une unité de guérilla ne peut pas acquérir la possession permanente d'un hexagone. Lorsqu'elle entre dans un hexagone ennemi, une unité de guérilla ne le possède que tant qu'elle l'occupe. En quittant l'hexagone, l'autre joueur en retrouve la possession.

Si une unité de guérilla est forcée de quitter la zone de sa base, elle est immédiatement retirée du jeu. Par exemple, une unité de guérilla forcée de battre en retraite au-delà de sa base est éliminée.

Les unités de guérilla sont traitées comme de l'infanterie légère pour tous les effets de terrain, comme indiqué sur la table des effets du terrain.

Les guérilleros du CCP sont des unités de la faction CCP et les guérilleros du KMT sont considérés comme des forces nationalistes (voir règle 45). Par exemple, comme les unités terrestres du CCP ne sont jamais à court de ravitaillement pour les mouvements (règle 45B2), une unité de guérilla du CCP bénéficie également de cet avantage.

Les unités de guérilla retirées du jeu ou éliminées, quelle qu'en soit la raison, ne sont pas placées dans la réserve de rechargement et ne peuvent jamais être rechargées. Elles redeviennent disponibles pour le recrutement de guérilla (règle 39E) et sont placées dans la case Disponible au Recrutement de leur base sur la feuille des bases de guérilla.

Si les défenseurs d'un combat sont exclusivement

des guérilleros, toutes les unités attaquantes en ravitaillement général sont automatiquement en ravitaillement d'attaque, sans avoir à consommer de points de ravitaillement d'attaque. Si une ou plusieurs unités non guérilleros participent à la défense, les points de ravitaillement d'attaque doivent être consommés normalement, conformément à la règle 12.

## G. Divisions de réserve japonaises

Les divisions de réserve japonaises confèrent au joueur japonais une capacité de rechargement sur le terrain (la règle 40B traite des rechargements en général). Durant la phase initiale japonaise, une division de réserve (ou une composante détachée d'une division de réserve) peut générer un nombre de points de rechargement d'infanterie (RP) égal à sa force de combat. Les RP générés par une division de réserve peuvent être utilisés pour recharger l'unité mère de la division de réserve ou ses composantes détachées. Les RP reçus d'une division de réserve ne peuvent pas être utilisés pour recharger une autre unité. Les RP non utilisés d'une division de réserve sont ajoutés au total de points de rechargement du joueur japonais sur le théâtre chinois. Notez qu'une division de réserve ne peut être dissoute arbitrairement : elle doit être utilisée pour recharger une unité et seuls les RP non utilisés sont ajoutés au total de points de rechargement. Les RP ainsi ajoutés au total de RP sur le théâtre chinois ne peuvent pas être utilisés au tour où ils sont générés.

L'unité mère d'une division de réserve est la division d'infanterie légère ayant le même identifiant d'unité. Par exemple, la 20<sup>ème</sup> division (sous sa forme 9-11-6\* Lt Inf XX, sa forme 8-10-6\* Lt Inf XX, son cadre, ses survivants ou ses composantes détachées) est l'unité mère de la 20<sup>ème</sup> division de réserve (4-5-5° Rés [XX]).

Pour recevoir des RP, lors de la phase initiale japonaise, placez la division de réserve dans la réserve de rechargement. Les RP reçus se trouvent à l'emplacement libéré par la division de réserve et doivent être utilisés immédiatement. En cas de rechargement d'une division mère éliminée (ou de ses composantes détachées) à partir de la réserve de rechargement, l'unité (ou son cadre) est placée à l'emplacement des RP générés par la division de réserve. Pour reconstituer un cadre mère à plein effectif, celui-ci doit être en ravitaillement général et être en mesure de tracer une ligne de ravitaillement tout-terrain jusqu'aux RP générés par la division de réserve. Notez que ni la division de réserve ni son unité mère n'ont besoin d'occuper un hexagone de ville et que l'une ou l'autre (ou les deux) peuvent se trouver dans une ZdC ennemie.

Le joueur japonais peut utiliser les RP du théâtre chinois (règle 40B3) en conjonction avec les RP de la division de réserve. Pour ce faire, la division de réserve (et non sa division mère) doit pouvoir tracer

une ligne de ravitaillement jusqu'à toute source de reconstituer le théâtre chinois.

*Exemple 1.* La 20<sup>ème</sup> division (XX Lt Inf 9-11-6\*) a été cadrée (à son effectif de Cadre Lt Inf 4-5-6\*). Lors de la phase initiale japonaise, la 20<sup>ème</sup> division de réserve ([XX] Res 4-5-5°) est placée dans la réserve de reconstituer, générant 4,5 RP d'infanterie, vers lesquels le cadre peut tracer une ligne de ravitaillement tout-terrain. Le cadre peut ensuite être reconstitué à l'effectif de la XX Lt Inf 8-10-6\*. Sinon, la 20<sup>ème</sup> division pourrait être reconstituée à son effectif de XX Lt Inf 9-11-6\* en dépensant 4,5 RP d'infanterie de la division de réserve et 1 RP d'infanterie prélevé sur le total de RP japonais du théâtre chinois.

*Exemple 2.* La 20<sup>ème</sup> division a été éliminée. La 20<sup>ème</sup> division de réserve ([XX] Res 4-5-5°) est placée dans la réserve de reconstituer, générant 4,5 RP d'infanterie. Ces 4,5 RP peuvent être :

- utilisés pour reconstituer la 20<sup>ème</sup> division Cadre de Lt Inf 4-5-6\* (au verso de la version 9-11-6\* de la division) ;
- utilisés pour reconstituer la 20<sup>ème</sup> division Cadre de Lt Inf 3-4-6\* (au verso de la version 8-10-6\* de la division, les RP d'infanterie non utilisés étant ajoutés au total de RP du théâtre chinois) ;
- combinés à 5,5 RP d'infanterie supplémentaires (prélevés sur le total des RP du théâtre chinois) pour reconstituer la division de Lt Inf 9-11-6\* ;
- combinés à 4,5 RP d'infanterie supplémentaires (prélevés sur le total des RP du théâtre chinois) pour reconstituer la division de Lt Inf 8-10-6\*.

Dans tous les cas, l'unité reconstituée est placée à l'emplacement libéré par la division de réserve.

*Exemple 3.* Une composante détachée III Lt Inf 2-3-6 de la 20<sup>ème</sup> division a été éliminée. La 20<sup>ème</sup> division de réserve est placée dans la réserve de reconstituer, générant 4,5 RP d'infanterie. 2,5 de ces RP servent à reconstituer la 2-3-6 Lt Inf III. Le régiment est placé à l'emplacement libéré par la division de réserve. Les 2 RP non utilisés sont ajoutés à la réserve de points de reconstituer du théâtre chinois.

## H. Pions de transport

Le joueur japonais dispose de pions de transport qui peuvent améliorer les capacités de mouvement de ses unités. Ces pions, à la place du symbole de taille de l'unité, indiquent le nombre maximal de RE qu'ils peuvent transporter. Par exemple, un pion de transport de capacité 1 RE peut transporter jusqu'à 1 RE de cargaison.

La cargaison est une combinaison des éléments suivants : unités terrestres non motorisées, points de ravitaillement général, points de ravitaillement d'attaque, points de ressources et marqueurs de capitale. Les pions de transport peuvent être combinés

pour transporter des cargaisons plus importantes. Par exemple, trois pions de transport de capacité 1 RE peuvent être utilisés pour transporter un pas de ravitaillement d'attaque (taille de 3 RE). Les unités de cavalerie sont doublées pour le transport par les pions de transport. Par exemple, il faut 2 RE de pions transport pour transporter une unité de cavalerie de 1 RE.

La cargaison transportée par un pion de transport lors d'une phase doit commencer la phase empilée avec le pion. Le pion et toute la cargaison transportée sont alors traités comme une seule unité pendant la phase. Un pion de transport est lui-même motorisé et peut transporter du fret pendant les phases de mouvement, d'exploitation et l'étape de mouvement de la phase de réaction.

Les pions de transport ont des valeurs de mouvement, qui remplacent celles du fret transporté. Le fret transporté ne peut pas utiliser ses propres valeurs de mouvement.

Un pion de transport n'est pas obligé de transporter du fret et peut se déplacer indépendamment de tout fret. Il n'est pas comptabilisé dans la limite d'empilement. Pour la capacité ferroviaire, le ravitaillement et le transport naval, les pions de transport disposent d'équipement lourd et ont une taille en RE, comme indiqué dans la règle 3A3. Notez que la taille du pion, pour tout ce qui touche au transport, s'ajoute toujours à la taille du fret qu'il peut transporter.

Pour ce qui touche au combat, un pion de transport est une unité de force zéro. Notez que les pions de transport ne peuvent pas transporter d'unités pendant la phase de combat ou l'étape de combat de la phase de réaction et ne peuvent donc pas rendre les unités c/m à ces moments.

## I. Unités de montagne/infanterie légère

Lorsqu'au moins la moitié des RE attaquant un hexagone de terrain accidenté, de montagne ou de jungle sont des unités de montagne ou d'infanterie légère, le jet de résolution de combat est modifié par +1. Les RE des unités d'artillerie attaquantes ne sont pas comptées pour ce calcul. Si cette capacité spéciale est utilisée, les pertes requises (règle 9J) sont subies par les unités de montagne et d'infanterie légère impliquées dans l'attaque.

Par exemple, un régiment d'infanterie légère, un régiment de montagne, deux régiments d'infanterie et un régiment d'artillerie attaquent des unités ennemies dans un hexagone de montagne (modificateur du terrain de -2). Puisque la moitié des unités de réserve sont des unités de montagne ou d'infanterie légère (hors artillerie), l'attaque reçoit un modificateur de +1, pour un modificateur net de -1.

## Règle 15 — Subdivision des unités

Différentes unités peuvent se subdiviser en unités plus petites, qui peuvent ensuite être regroupées pour former l'unité d'origine.

## A. Procédure

Le premier joueur peut subdiviser une unité en ses unités composantes au début de sa phase de mouvement ou d'exploitation. Le second joueur peut subdiviser une unité se trouvant dans la Zol d'un HQ d'armée activé au début de l'étape de mouvement de la phase de réaction. La subdivision ne coûte pas de MP. Retirez l'unité de la carte, placez-la sur la case appropriée de sa feuille de jeu et placez ses unités composantes dans son hexagone. La limite d'empilement peut être dépassée lorsqu'une unité est subdivisée, à condition qu'elle ne le soit plus à la fin de la phase. De plus, le premier joueur peut subdiviser ou réassembler une unité qui se trouve dans la réserve de recombêtement avant d'effectuer des activités de recombêtement.

Une unité du premier joueur peut être regroupées à la fin de la phase de mouvement ou d'exploitation, si ses unités composantes sont empilées dans le même hexagone à ce moment-là. Une unité du second joueur peut être regroupée à la fin de l'étape de mouvement de la phase de réaction. Retirez les unités composantes de la carte et placez l'unité d'origine dans l'hexagone. Si n'importe quel composant d'une unité est hors ravitaillement (règle 12B), l'unité regroupée est hors ravitaillement.

Notez que les unités du premier joueur peuvent se subdiviser et se regrouper pendant la phase d'exploitation, même si elles ne sont pas capables de se déplacer pendant cette phase.

## B. Tables des subdivisions

La section « Subdivisions et Regroupements » de l'OB de chaque joueur indique les unités pouvant être subdivisées et répertorie les unités qui les composent. Les OB détaillent, par nationalité, faction, type d'unité et valeur, toutes les subdivisions autorisées. Les unités non répertoriées dans l'OB ne peuvent pas être subdivisées. Un joueur ne peut pas subdiviser plus d'unités qu'il n'y a de pions de subdivision.

Une unité divisionnaire peut se subdiviser en unités auto-soutenues ou en une unité d'artillerie divisionnaire et des unités non soutenues. Les brigades auto-soutenues se décomposent en régiments auto-soutenus, et les brigades non soutenues en régiments non soutenus. De même, les régiments peuvent se subdiviser en bataillons.

Une division peut se subdiviser en brigades ou se regrouper à partir de brigades, qui peuvent à leur tour se subdiviser en régiments ou se regrouper à partir de régiments, et ainsi de suite, au même moment.

Par exemple, une XX Lt Inf japonaise 10-12-6 peut se subdiviser en deux X Lt Inf 5-6-6\*. L'une ou les deux X Lt Inf 5-6-6\* peuvent alors se subdiviser immédiatement en deux III Lt Inf 2-3-6\*, chacun d'eux pouvant à son tour se subdiviser en II Lt Inf 1-6\*. Ainsi, en effet, la XX Lt Inf 10-12-6 pourrait se subdiviser en huit II Lt Inf 1-6\*.

## C. Combinaisons de subdivisions

**1. Spécifiques.** Comme indiqué dans la section « Subdivisions et Regroupements » de l'OB de chaque joueur, certaines unités divisionnaires disposent de pions de subdivision spécifiques. Une telle unité peut se subdiviser uniquement avec ses pions de subdivision spécifiques, et ces pions ne peuvent pas être utilisés pour subdiviser une autre unité.

Les unités de subdivision spécifiques d'une division sont celles qui ont le même identifiant divisionnaire que la division (identifiant d'unité à gauche du symbole de l'unité). Par exemple, les deux brigades d'infanterie légère japonaises portant les identifiants d'unité 6/11 et 6/36 sont les unités de subdivision spécifiques de la 6<sup>ème</sup> division d'infanterie légère japonaise.

**2. Génériques.** Comme indiqué dans la section « Subdivisions et Assemblages » de l'OB du joueur, les unités n'ont souvent pas de pions de subdivision spécifiques. À la place, des pions de subdivisions portant une lettre correspondant à la nationalité, à la faction et au type d'unité appropriés sont utilisés. Chaque ensemble de pions de subdivision portant une lettre peut être utilisé pour subdiviser une unité à la fois.

## D. Subdivision des guérillas

Les unités de guérilla se décomposent et se réassemblent différemment des autres unités. Comme indiqué dans l'OB du joueur chinois, trois régiments de guérilla peuvent se regrouper en une seule brigade. Les régiments sont retirés du jeu et remplacés par la brigade. Inversement, une brigade de guérilla peut se subdiviser en trois régiments de guérilla. La brigade est retirée du jeu et remplacée par les régiments. Les identifiants des unités peuvent être ignorés, sauf que toutes les unités impliquées doivent provenir de la même base de guérilla. Une brigade n'a pas besoin de se subdiviser en unités identiques à celles de sa constitution. De plus, les régiments constitués en brigades deviennent disponibles pour le recrutement de guérilla (règle 39E).

## E. Artillerie divisionnaire japonaise

Lorsque le joueur japonais décompose une division d'infanterie ou d'infanterie légère, il doit vérifier si cette division possède de l'artillerie divisionnaire de montagne ou de campagne. Les divisions dotées d'artillerie de montagne sont indiquées par leur identifiant d'unité dans la section « Subdivisions et Assemblages » de son OB. Toutes les autres divisions d'infanterie et d'infanterie légère possèdent de l'artillerie de campagne.

Pour subdiviser une division ne disposant pas de pions de subdivision spécifiques, utilisez la face appropriée du pion de subdivision d'artillerie divisionnaire. Un côté est imprimé comme unité de subdivision d'artillerie de campagne divisionnaire et l'autre comme unité de subdivision d'artillerie de montagne divisionnaire.

**1. Combinaison d'artillerie divisionnaire.** Le joueur japonais peut combiner l'artillerie divisionnaire de deux unités de subdivision divisionnaire distinctes pour former une brigade d'artillerie ad hoc (comme indiqué dans la section « Subdivisions et Assemblages » de son OB). La brigade d'artillerie peut ensuite se subdiviser en unités d'artillerie divisionnaire d'origine.

## Règle 16 — Introduction aux règles aériennes

### A. Unités aériennes

Les unités aériennes sont détaillées dans la table d'identification des unités. Il existe trois catégories principales d'unités aériennes : les chasseurs, les bombardiers et les avions de transport. Chaque catégorie comprend plusieurs types d'unités aériennes spécifiques, comme indiqué dans la table d'identification des unités. Par exemple, la catégorie des bombardiers comprend les bombardiers (type B), les bombardiers d'attaque (type A) et les bombardiers en piqué (type D).

Sauf indication contraire, les règles concernant les « chasseurs », les « bombardiers » et les « avions de transport » s'appliquent à tous les types d'unités aériennes de leurs catégories respectives. Par exemple, une règle décrivant les capacités des bombardiers s'applique à tous les types de bombardiers.

Les différentes unités aériennes possèdent également des codes (règle 23G) et des préfixes (règle 23H) qui modifient leurs capacités.

### B. Concepts

**1. Statut opérationnel.** Une unité aérienne peut se trouver dans l'un des quatre statuts opérationnels suivants.

- *Opérationnel.* L'unité aérienne est capable d'effectuer une mission pendant le tour en cours du joueur. Une unité aérienne opérationnelle sera « face visible » (valeurs visibles) sur une base aérienne.
- *Inopérant.* L'unité aérienne ne peut pas effectuer de mission. Elle a effectué une mission de harcèlement lors du tour précédent, a déjà effectué une mission pendant le tour actuel ou ne peut pas effectuer de mission en raison des limites de capacité de la base aérienne. Une unité aérienne inopérante sera « face retournée » (avec la mention « Inop. » affichée) sur une base aérienne. Une unité aérienne inopérante redeviendra généralement opérationnelle lors de la phase initiale suivante.
- *Endommagé.* L'unité aérienne a été endommagée (en raison de dégâts causés par des combats aériens ou des tirs antiaériens) et ne peut redevenir opérationnelle qu'après avoir été regroupée ou réparée. Une unité

aérienne endommagée sera placée hors carte dans la case « Unités aériennes endommagées » sur la feuille de jeu du joueur qui la possède.

- *Éliminé.* L'unité aérienne a été éliminée (en raison de dégâts importants causés par des combats aériens ou des tirs antiaériens) et ne peut redevenir opérationnelle avant d'être recomplétée. Une unité aérienne éliminée sera placée hors carte dans la case « Unités aériennes éliminées » sur la feuille de jeu du joueur qui la possède.

**2. Termes.** Les termes généraux suivants sont utilisés.

- *Hexagone cible.* L'hexagone cible d'une unité aérienne est l'hexagone dans lequel elle doit accomplir sa mission. Par exemple, l'hexagone cible d'un bombardier effectuant une mission d'appui au sol est l'hexagone à bombardier occupé par les unités ennemies.
- *Groupe en mouvement.* Un groupe en mouvement est composé d'une ou plusieurs unités aériennes en missions vers un hexagone cible lors d'une opération aérienne.
- *Escorteur.* Un escorteur est un chasseur effectuant une mission d'escorte.
- *Intercepteur.* Un intercepteur est un chasseur effectuant une mission d'interception.
- *Opération aérienne.* Une opération aérienne consiste en l'exécution par un joueur d'une ou plusieurs missions vers un hexagone cible particulier, ainsi qu'en toutes les actions pouvant survenir lors de la résolution de l'opération aérienne : attaques de patrouille et interception par le joueur ennemi, combat aérien, tirs antiaériens, résolution de mission et retour des unités aériennes à la base.
- *Force en mission.* Une force en mission est constituée de toutes les unités aériennes effectuant des missions dans un hexagone cible, autres que celles effectuant des missions de CAP, d'escorte (les escorteurs) ou d'interception (les intercepteurs).

**3. Organisation.** Les organisations suivent généralement les distinctions nationales et armées. Par exemple, la Marine Impériale Japonaise (IJN) est une organisation distincte de l'Armée Impériale Japonaise (IJA). Les organisations sont utilisées comme décrit dans les règles suivantes, généralement pour le recomplètement (règle 25).

### C. Phases des activités aériennes

Les missions aériennes se déroulent « à la demande » lors d'opérations aériennes individuelles, et non regroupées dans une phase aérienne distincte. La règle des missions aériennes (règle 20) répertorie, pour chaque mission, les missions aptes aux opérations aériennes pouvant se dérouler lors des différentes phases du tour du joueur.

Les opérations aériennes se déroulent à chaque tour du joueur comme détaillé ci-dessous.

**1. Phase initiale.** Les activités aériennes ci-dessous se déroulent lors de la phase initiale de chaque tour du joueur, dans l'ordre suivant.

- 1) Le premier joueur effectue toutes les actions de recombplètement aérien : regroupement, renforts, replis vers un autre théâtre et remplacements (règle 25).
- 2) Une fois les aéroports permanents construits (règle 14A), toutes les unités aériennes inopérantes (des deux joueurs) deviennent opérationnelles. *Exception* : les unités aériennes ayant effectué des missions de bombardement de harcèlement lors du tour précédent ne deviennent pas opérationnelles (règle 20G2d).
- 3) Lorsque des unités aériennes deviennent opérationnelles sur une base aérienne (conformément à l'étape 2 ci-dessus), leur joueur vérifie la capacité actuelle de la base aérienne. Si le nombre d'unités aériennes présentes sur la base aérienne dépasse sa capacité actuelle, le joueur rend immédiatement inopérantes suffisamment d'unités aériennes pour que la capacité de la base aérienne ne soit pas dépassée. Par exemple, si une base aérienne a actuellement une capacité de 1 et qu'elle contient 2 unités aériennes, leur joueur doit rendre inopérante une unité aérienne.
- 4) Les deux joueurs peuvent effectuer des opérations aériennes de Patrouille Aérienne de Combat (CAP). Le second joueur peut effectuer des opérations aériennes de bombardement de harcèlement. Les deux joueurs peuvent affecter des unités aériennes à des opérations aériennes de patrouille navale.

**2. Phase de mouvement.** Les joueurs effectuent toutes les opérations aériennes autorisées pendant cette phase « à la demande », à tout moment de la phase, comme ils le souhaitent.

**3. Phases de combat et de réaction.** Avant la résolution de tout combat terrestre, les opérations suivantes se déroulent pendant la phase de combat, dans l'ordre suivant :

- 1) le premier joueur effectue des opérations aériennes d'Appui Aérien Défensif (DAS) ;
- 2) le premier joueur effectue des opérations aériennes d'Appui au Sol (GS).

Le combat terrestre est résolu après le lancement de toutes les opérations aériennes de DAS et de GS. À mesure que les joueurs résolvent les combats terrestres, les unités aériennes en GS et en DAS résolvent leurs missions et rentrent à la base.

La séquence ci-dessus est également utilisée lors de l'étape de combat de la phase de réaction. Cependant, les rôles du premier joueur et du second joueur sont inversés.

**4. Phase d'exploitation.** Les joueurs effectuent toutes les opérations aériennes autorisées pendant cette phase « à la demande », à tout moment. À la fin de cette phase (qui correspond à la fin du tour du joueur), les deux joueurs renvoient à la base tous leurs chasseurs effectuant encore des opérations aériennes de CAP.

#### D. Séquence d'une opération aérienne

Sauf indication contraire pour une mission particulière, les opérations aériennes sont résolues dès leur lancement, selon la séquence suivante. En général, un joueur, le joueur initiateur, lance une opération aérienne et effectue une ou plusieurs missions vers un hexagone cible, tandis que l'autre joueur, le joueur en réaction, effectue des missions d'attaque et d'interception en patrouille. Les restrictions générales suivantes régissent les opérations aériennes.

- Un joueur, le joueur initiateur, annonce qu'il lance une opération aérienne spécifique. Si les deux camps souhaitent lancer une opération aérienne simultanément, le premier joueur lance d'abord une opération aérienne. Une fois celle-ci terminée, le second joueur peut alors lancer une opération aérienne (ou décider de ne pas le faire (par exemple, si le résultat de l'opération aérienne du premier joueur a supprimé la raison pour laquelle le second joueur l'avait lancée). Continuez à alterner les opérations aériennes entre les deux camps jusqu'à ce qu'ils ne souhaitent plus lancer d'opérations aériennes simultanément.
- Une opération aérienne consiste, pour le joueur initiateur, à effectuer une ou plusieurs missions vers un hexagone cible donné. Tant que les unités aériennes du joueur initiateur n'atteignent pas l'hexagone cible, le joueur n'est pas tenu de révéler l'hexagone cible au joueur adverse.
- Le joueur initiateur effectue une ou plusieurs missions vers l'hexagone cible de l'opération aérienne et peut effectuer des missions d'escorte pour ses groupes en mouvement. Le joueur ne peut effectuer de missions vers aucun autre hexagone cible pendant cette opération aérienne. Les missions spécifiques qu'un joueur peut effectuer lors d'une opération aérienne sont limitées par type de mission et par phase. Par exemple, durant la phase de combat, le premier joueur peut effectuer des opérations aériennes d'appui au sol (uniquement). Lors d'une opération aérienne de GS, seules les unités aériennes effectuant la mission de bombardement et les chasseurs effectuant la mission d'escorte peuvent voler.
- L'autre joueur, le joueur en réaction, peut ef-

fectuer des missions d'attaque et d'interception de patrouille contre les unités aériennes du joueur initiateur. Le joueur en réaction peut également disposer de chasseurs aptes effectuant déjà des missions de patrouille aérienne de combat pour attaquer ou intercepter les unités aériennes du joueur initiateur. Le joueur en réaction ne peut effectuer aucune autre mission pendant cette opération aérienne.

- Une fois les missions résolues et les unités aériennes rentrées à la base (voir ci-dessous), l'opération aérienne est terminée. Une fois l'opération terminée, un joueur peut en lancer une nouvelle (notez que le même joueur peut lancer une nouvelle opération aérienne, et même sélectionner le même hexagone cible que l'opération précédente).
- Sauf indication contraire dans une règle ci-dessous, les conditions suivantes s'appliquent aux opérations aériennes : Une seule opération aérienne peut avoir lieu simultanément, et une fois une opération aérienne lancée, toutes les autres actions du jeu sont suspendues jusqu'à sa résolution.

Une opération aérienne est résolue en suivant la séquence suivante.

**1. Étape de mouvement de la mission.** Le joueur initiateur lance l'opération aérienne et pilote toutes les unités aériennes qui effectueront des missions dans le cadre de celle-ci. En général, ces unités aériennes volent vers l'hexagone cible de l'opération (les escorteurs ne volent pas nécessairement jusqu'à l'hexagone cible, comme expliqué dans la règle 20B relative à la mission d'escorte). Le joueur en réaction peut effectuer des missions d'attaque de patrouille et résoudre des attaques de patrouille contre les unités aériennes du joueur initiateur.

**2. Étape de mouvement des intercepteurs.** Le joueur en réaction peut effectuer des missions d'interception vers l'hexagone cible de l'opération aérienne.

**3. Étape de résolution des combats aériens.** Les joueurs résolvent les combats aériens entre leurs unités aériennes.

**4. Étape de tir AA.** Le joueur en réaction résout les tirs antiaériens contre les unités aériennes du joueur initiateur.

**5. Étape de résolution de la mission.** Le joueur initiateur résout les missions de transport et de bombardement.

**6. Étape de retour des unités aériennes.** Les deux joueurs rentrent à la base avec toutes leurs unités aériennes ayant effectué des missions. Les unités aériennes qui rentrent à la base deviennent immédiatement inopérantes (sauf indication contraire dans les règles relatives à des missions spécifiques).

## Règle 17 — Bases aériennes

Les unités aériennes décollent et atterrissent sur des bases aériennes. Lorsqu'elles ne participent pas à une mission, elles doivent être au sol sur une base aérienne amie. Il existe quatre types de bases aériennes : la base aérienne (une ville ou une unité navale de type CG), l'aéroport permanent, l'aéroport temporaire et la piste d'atterrissage.

### A. Capacité

La capacité d'une base aérienne est le nombre d'unités aériennes pouvant y être opérationnelles à chaque phase initiale (règle 16C1). Il n'y a pas de limite au nombre d'unités aériennes opérationnelles pouvant décoller d'une base aérienne. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités aériennes pouvant atterrir ou être présentes sur une base aérienne. *Exception 1* : les unités aériennes ne peuvent pas décoller ni atterrir sur une base aérienne si sa capacité est actuellement nulle. *Exception 2* : les unités navales de type CG sont limitées par la règle 27A5.

Les capacités des bases aériennes sont indiquées dans la table des bases aériennes. La capacité totale d'une base aérienne d'un hexagone est la somme des capacités de toutes les entités et bases aériennes de cet hexagone. Par exemple, la capacité d'un hexagone contenant une ville majeure et un aéroport permanent de capacité 3 est de 4.

**1. Limites de capacité des bases aériennes.** La capacité totale des bases aériennes d'un hexagone ne peut excéder 12 (*exception* : la présence d'une unité navale de type CG dans un hexagone n'est pas prise en compte dans cette limite). Cependant, la capacité totale des bases aériennes d'un hexagone de montagne, de loess extrême, de jungle, de jungle sauvage, d'irrigation intensive ou d'atoll ne peut excéder 1. La capacité totale combinée d'une piste d'atterrissage et d'un aéroport temporaire dans le même hexagone ne peut excéder 3.

Toute capacité de base aérienne dépassant la limite dans un hexagone est ignorée. *Exemple 1.* Un hexagone de ville majeure (capacité 1) possède un aéroport permanent qui a été agrandi trois fois pour une capacité de 12. La capacité totale des bases aériennes de l'hexagone est de 12 (et non 13). *Exemple 2.* Un hexagone contient une piste d'atterrissage de capacité 2 et un aéroport temporaire de capacité 3. La capacité totale de l'hexagone est de 3 (et non 5).

### B. Évasion des unités aériennes

Lorsqu'une unité terrestre ennemie prend possession d'un hexagone de base aérienne, chaque unité aérienne présente (qu'elle soit opérationnelle ou non) tente de s'échapper. Lancez un dé pour chaque unité aérienne tentant de s'échapper.

- Sur un résultat de 5 ou 6, l'unité aérienne s'échappe en effectuant une mission de transfert (voir ci-dessous).
- Sur un résultat de 3 ou 4, l'unité aérienne ne

s'échappe pas et est endommagée : placez-la dans la case « Endommagées ».

- Sur un résultat de 1 ou 2, l'unité aérienne ne s'échappe pas. L'unité aérienne est éliminée ; placez-la dans la case « éliminé ».

Après avoir lancé les dés pour toutes les unités aériennes de la base aérienne, leur joueur mène immédiatement une série d'opérations aériennes pour les unités aériennes en fuite. Chaque unité aérienne en fuite peut mener sa propre opération aérienne, ou plusieurs peuvent participer à la même opération (si elles ont toutes le même hexagone cible). L'opération aérienne suit la séquence standard (règle 16D), les unités aériennes en fuite effectuant des missions de transfert (règle 20A).

Une unité aérienne opérationnelle qui s'échappe devient inopérante à l'atterrissage pendant l'étape de retour aérien. Une unité aérienne inopérante qui s'échappe est endommagée à l'atterrissage pendant l'étape de retour aérien : placez-la dans la case « Endommagées ».

S'il n'y a aucune base aérienne amie à portée de transfert, une unité aérienne en fuite est automatiquement éliminée.

### C. Capture de bases aériennes

Toutes les bases aériennes ennemies (à l'exception des aéroports temporaires et des unités navales de type CG) peuvent être capturées et utilisées. Une base aérienne ennemie est capturée lorsqu'une unité terrestre amie prend possession de l'hexagone. Une base aérienne capturée devient immédiatement une base aérienne amie et peut être utilisée dès sa capture.

Un aéroport temporaire est immédiatement détruit lorsqu'une unité ennemie prend possession de son hexagone.

### D. Dégâts aux bases aériennes

Les bases aériennes peuvent être endommagées pour diverses raisons. Utilisez des marqueurs d'impacts pour indiquer les dégâts. Chaque dégât infligé à une base aérienne réduit sa capacité de 1. Aucune base aérienne ne peut être endommagée au-delà de sa capacité. Les bases aériennes endommagées peuvent être réparées (règle 14A).

Les unités terrestres peuvent endommager la capacité d'une base aérienne en dépensant des MP dans l'hexagone de la base aérienne. Pour chaque tranche de 2 MP dépensés par une unité terrestre, la base aérienne subit un dégât.

Les bases aériennes peuvent également être endommagées par des bombardements (règle 20G2a) ou des sabotages de guérilla (règle 39D).

Le joueur chinois ne peut endommager que les bases aériennes situées dans la zone d'opération limitée japonaise (règle 41A2b).

À tout moment pendant son tour, le premier joueur peut abandonner tout aéroport (permanent ou temporaire) ou piste d'atterrissage à capacité nulle, le retirant du jeu.

## Règle 18 — Mouvement des unités aériennes

Les unités aériennes volent vers leurs hexagones cibles en utilisant à des points de mouvement. La valeur de mouvement d'une unité aérienne correspond à son nombre de MP de base. Cette valeur peut être modifiée en fonction de sa mission. Cette valeur de mouvement modifiée correspond à la portée de l'unité aérienne pour la mission : le nombre maximum de MP qu'elle peut utiliser pour atteindre son hexagone cible.

Une unité aérienne dépense toujours 1 MP par hexagone pénétré.

Les unités aériennes effectuant des missions volent en groupes en mouvement. Un groupe peut être composé d'une ou plusieurs unités aériennes. Lorsqu'un groupe se déplace vers son hexagone cible, d'autres groupes en mouvement (qui effectuent des missions vers le même hexagone cible) peuvent fusionner avec lui. Dans tout hexagone situé sur le chemin menant à l'hexagone cible, les groupes en mouvement peuvent se joindre au groupe en mouvement ou s'en séparer. Toutes les unités aériennes d'un même groupe en mouvement se déplacent ensemble, formant une pile. Les unités aériennes peuvent voler vers leur hexagone cible en n'importe quel nombre de groupes en mouvement. Il n'est pas obligatoire que toutes les unités aériennes d'un même hexagone cible volent en un seul groupe.

Notez que les unités aériennes peuvent avoir dépensé des MP différents lorsqu'elles rejoignent un groupe en mouvement donné. Si nécessaire (bien que ça ne soit que rarement la cas), utilisez des marqueurs de statut pour suivre les MP des unités aériennes individuelles d'un groupe en mouvement.

Les unités aériennes effectuant des missions rentrent à la base pendant l'étape de retour des unités aériennes de la séquence d'une opération aérienne. Sauf indication contraire, une unité aérienne a la même portée (capacité de mouvement modifiée) lors du retour à la base que lors du vol vers son hexagone cible. Si, pour une raison quelconque, aucune base aérienne amie n'est à portée lorsqu'une unité aérienne doit rentrer à la base, celle-ci est immédiatement éliminée.

## Règle 19 — Zones de patrouille

Chaque unité aérienne de chasse opérationnelle sur une base aérienne dispose d'une zone de patrouille, comme suit.

- La zone de patrouille d'un chasseur de la CAF ou de la Voïenno-Vozdouchnye sily Rossiï (VVS) soviétique couvre l'hexagone contenant le chasseur en patrouille.
- La zone de patrouille d'un chasseur de l'IJA japonaise couvre chaque hexagone situé à moins de deux hexagones du chasseur en patrouille.

- La zone de patrouille d'un chasseur japonais de l'IJN ou d'un chasseur américain AVG couvre chaque hexagone situé dans un rayon égal à la moitié de la valeur de mouvement imprimée (arrondie à l'inférieur) du chasseur en patrouille.

Par exemple, un chasseur avec une valeur de mouvement de 9 a une zone de patrouille s'étendant sur 4 hexagones s'il s'agit d'un chasseur japonais de l'IJN, une zone de patrouille s'étendant sur 2 hexagones s'il s'agit d'un chasseur japonais de l'IJA, et une zone de patrouille contenant l'hexagone de l'unité aérienne sur sa base aérienne s'il s'agit d'un chasseur chinois de la CAF.

## Règle 20 — Missions aériennes

Les unités aériennes opérationnelles peuvent effectuer plusieurs missions, selon leur type. Ces missions sont décrites en détail ci-dessous. Chaque mission indique les types d'unités aériennes qui y sont aptes, leur portée, le moment où la mission peut être effectuée et ses effets. Une unité aérienne ne peut effectuer qu'une seule mission par tour de joueur.

Un joueur annonce la mission de chacune de ses unités aériennes au décollage. Pour une mission de transport ou de bombardement, le joueur annonce simplement qu'il s'agit d'une mission de transport ou de bombardement ; il n'a pas besoin d'annoncer (ni même de décider) le type de mission de bombardement ou de transport spécifique à ce moment-là. Il décide (et annonce) la mission de bombardement et de transport spécifique effectuée lors de la résolution de l'opération aérienne.

### A. Transfert

Toutes les unités aériennes peuvent effectuer des missions de transfert pendant les phases de mouvement et d'exploitation. La portée de transfert d'une unité aérienne est égale à trois fois sa valeur de mouvement imprimée.

Une mission de transfert aérien se déroule en plusieurs étapes, de base aérienne en base aérienne, jusqu'à la destination finale.

Chaque étape possède son propre hexagone cible et est résolue selon la séquence d'opérations aériennes (règle 16D). L'hexagone cible d'une étape est une base aérienne amie située à portée de transfert. Lors de l'étape des retours aériens, les unités aériennes en transfert atterrissent sur la base aérienne située dans l'hexagone cible et peuvent immédiatement effectuer une autre étape. Les unités aériennes continuent d'effectuer des étapes jusqu'à la destination finale, après quoi elles y atterrissent et y deviennent inopérantes.

### B. Escorte

Les chasseurs peuvent effectuer des missions d'escorte lors de toute opération aérienne initiée par leur joueur. La portée d'escorte d'un chasseur correspond à sa valeur de mouvement imprimée.

Pendant une opération aérienne, le joueur initiateur peut effectuer des missions d'escorte. Les escorteurs (chasseurs effectuant cette mission) protègent les unités aériennes amies effectuant d'autres missions de l'opération contre les attaques de patrouille et les interceptions.

Une escorte vole vers n'importe quel hexagone situé à sa portée d'escorte. Elle peut voler seule ou en rejoignant un groupe en mouvement. Lorsqu'elle vole avec un groupe en mouvement, elle le protège contre les attaques de patrouille.

Une escorte n'a pas besoin de se rendre dans l'hexagone cible de l'opération aérienne (et cet hexagone peut être hors de sa portée). Si elle ne se rend pas sur l'hexagone cible, elle retourne immédiatement à sa base et devient inopérante lorsqu'elle atteint la limite de sa portée. Si elle se rend sur l'hexagone cible de l'opération, elle participe au reste de la séquence de l'opération aérienne, protégeant les unités aériennes amies qui s'y trouvent.

### C. Interception

Les chasseurs peuvent effectuer des missions d'interception lors de toute opération aérienne initiée par le joueur adverse. La portée d'interception d'un chasseur est égale à la moitié de sa valeur de mouvement imprimée (arrondie à l'inférieur).

Lors d'une opération aérienne, le joueur en réaction peut effectuer des missions d'interception. Les intercepteurs (chasseurs effectuant cette mission) volent vers l'hexagone cible de l'opération aérienne pour engager les unités aériennes ennemies en combat aérien.

### D. Attaque de patrouille

Les chasseurs peuvent effectuer des missions d'attaque de patrouille lors de toute opération aérienne ennemie. La portée d'attaque de patrouille d'un chasseur est identique à sa zone de patrouille (règle 19).

Lors d'une opération aérienne, le joueur en réaction peut annoncer qu'il effectue une attaque de patrouille dès qu'un groupe en mouvement ennemi décolle ou entre dans un hexagone de la zone de patrouille de ses chasseurs opérationnels. Le mouvement du groupe est temporairement interrompu jusqu'à la résolution de l'attaque de patrouille. Le joueur en réaction envoie alors un ou plusieurs chasseurs en mission d'attaque de patrouille vers l'hexagone.

Une fois que tous les chasseurs en patrouille ont atteint l'hexagone, les joueurs résolvent immédiatement l'attaque, comme expliqué dans la règle 21C.

Une fois l'attaque résolue, les chasseurs du joueur en réaction rentrent immédiatement à leur base (dans leur zone d'attaque) et deviennent inopérants. Le groupe en mouvement reprend alors son mouvement. Si le groupe pénètre ensuite dans un autre hexagone de la zone de patrouille d'un chasseur actif, le joueur en réaction peut effectuer une nouvelle attaque de patrouille contre le groupe.

### E. Patrouille Aérienne de Combat (CAP)

Les chasseurs peuvent effectuer des missions de patrouille aérienne de combat lors de toute phase initiale, de phase mouvement ou de phase d'exploitation, ou pendant l'étape de mouvement de la phase de réaction. La portée de CAP d'un chasseur correspond à sa valeur de mouvement imprimée. L'hexagone cible d'une mission de CAP peut être n'importe quel hexagone à portée de CAP du chasseur.

Pour les chasseurs effectuant des missions de CAP, suivez la séquence d'une opération aérienne standard (règle 16D) jusqu'à l'étape de résolution de la mission. À ce moment, l'opération aérienne est suspendue. Le chasseur en CAP reste dans son hexagone cible et son joueur peut l'affecter ultérieurement à une autre opération aérienne au cours du même tour. Pendant l'étape de mouvement d'une opération aérienne ultérieure, le joueur du chasseur en CAP peut (sans y être obligé) :

- Transférer le chasseur en CAP vers la mission d'escorte (règle 20B), si l'hexagone du chasseur est l'hexagone cible d'une opération aérienne de son joueur. *Exemple.* Lors de la phase initiale d'un tour de jeu japonais, le joueur japonais envoie un chasseur en CAP vers Nankin (G1:5014), actuellement détenue par le joueur chinois. Lors de la phase d'exploitation de ce même tour, le joueur japonais lance une opération aérienne de bombardement, avec Nankin comme hexagone cible. Il peut ainsi faire passer le chasseur se trouvant dans l'hexagone de Nankin de la mission de CAP à la mission d'escorte.
- Faire passer le chasseur en CAP vers la mission d'interception (règle 20C), si l'hexagone du chasseur est l'hexagone cible d'une opération aérienne du joueur adverse.
- Faire passer le chasseur en CAP vers la mission d'attaque de patrouille (règle 20D), si, lors d'une opération aérienne du joueur adverse, un groupe en mouvement ennemi décolle dans l'hexagone du chasseur ou y pénètre.

Une fois qu'un chasseur en CAP change de mission (comme indiqué ci-dessus), il participe au reste de l'opération aérienne en utilisant les règles appropriées de sa nouvelle mission. *Exception* : lors du retour à la base aérienne, le chasseur utilise son rayon d'action de CAP.

Si un chasseur en CAP se trouve dans l'hexagone cible d'une opération aérienne et que son joueur ne le convertit pas en escorte, attaque de patrouille ou interception (comme indiqué ci-dessus), il est ignoré pour le reste de l'opération aérienne.

À la fin de chaque tour, les joueurs renvoient vers leurs bases aériennes tous leurs chasseurs encore en mission de CAP.

### F. Transport

Les unités aériennes de transport (NdT : avions cargos en français) peuvent effectuer des missions de transport pendant les phases de mouvement et les phases d'exploitation du premier joueur *Exception* : la mission de parachutage ne peut être effectuée que pendant les phases de mouvement du premier joueur.

La portée de transport d'une unité aérienne correspond à sa valeur de mouvement imprimée.

Les avions cargos peuvent transporter des unités terrestres, des points de recombêtement d'infanterie, des points de ressources, des points de ravitaillement d'attaque et des points de ravitaillement général. Cependant, ils ne peuvent pas transporter d'unité terrestre équipée d'équipement lourd. Chaque avion-cargo a une capacité de cargaison de 1 RE.

La météo affecte la capacité de cargaison des avions cargos. Lorsqu'un avion-cargo vole (c'est-à-dire lorsqu'il entre dans l'hexagone d'une zone météo) avec des conditions de boue, de typhon, d'hiver ou de neige, sa capacité de cargaison est divisée par deux. De plus, la mission de parachutage ne peut pas être effectuée vers un hexagone cible soumis à la condition météo typhon (notez que la mission de transport standard n'est pas limitée de cette manière).

La cargaison à transporter doit être présente sur la base aérienne de l'avion-cargo au début de la mission. Notez que la cargaison peut être déplacée vers la base aérienne avant son transport aérien lors d'une phase. Cependant, une fois qu'une cargaison est transportée par avion pendant le tour d'un joueur, elle ne peut plus se déplacer pour le reste de ce tour.

Tout combat aérien, attaque de patrouille et tir antiaérien affectant un avion-cargo affectent également sa cargaison. Si un avion-cargo est éliminé, sa cargaison l'est également. Si un avion-cargo est endommagé ou fait demi-tour, sa cargaison retourne vers la base aérienne avec lui.

Deux avions cargos ou plus peuvent se combiner pour transporter une cargaison. Ce faisant, tout résultat sur l'un d'eux affecte également la cargaison. Utilisez toujours le résultat le plus grave pour les avions cargos comme effet sur la cargaison. Par exemple, si un avion-cargo fait demi-tour et que l'autre est éliminé, la cargaison est éliminée.

Il existe deux types de missions de transport.

**1. Transport régulier.** L'hexagone cible d'une mission de transport régulier peut être n'importe quelle base aérienne amie à portée de transport. La mission est résolue selon la séquence d'une opération aérienne standard. L'avion-cargo dépose sa cargaison sur l'hexagone cible lors de l'étape de résolution de la mission. Il retourne à sa base lors de l'étape de retour aérien et ne peut plus transporter de fret pour le moment.

Sinon, un avion-cargo peut effectuer une mission de transport standard en aller simple, avec une portée double de sa valeur de mouvement imprimée. Dans ce cas, l'hexagone cible de la mission peut être n'importe quelle base aérienne amie située à portée de transport en aller simple. Lors de l'étape de résolution de la mission, l'avion-cargo termine sa mission sur la base aérienne et y atterrit avec son fret. Il ne peut pas voler pendant l'étape de retour aérien.

**2. Largage aérien.** Les avions cargos peuvent larguer des points de ravitaillement général et des unités parachutistes (les unités parachutistes et les débarquements aéroportés en général sont traités dans la règle 24). *Note* : le largage aérien d'autres cargaisons est interdit.

L'hexagone cible d'un largage aérien impliquant une unité terrestre peut être n'importe quel hexagone à portée de transport, à l'exception des types de terrain suivants : terrain interdit, de montagne, de marécage boisé, de jungle, de jungle accidentée ou de jungle montagneuse. L'hexagone cible peut être situé dans des ZdC ennemies ou occupé par des unités ennemies. L'hexagone cible d'un largage aérien impliquant des points de ravitaillement général peut être n'importe quel hexagone à portée de transport, à l'exception des hexagones entièrement maritimes ou lacustres.

Les unités terrestres, mais pas les points de ravitaillement général, comptent pour le double de leur taille en RE pour cette mission. Ainsi, un avion-cargo de type T est nécessaire pour transporter une unité d'un 1/2 RE lors d'un largage aérien.

Un avion-cargo largue sa cargaison pendant l'étape de résolution de la mission de la séquence d'une opération aérienne.

## G. Bombardement

Toute unité aérienne dont la puissance de bombardement est supérieure à 0 peut effectuer des missions de bombardement. Les joueurs peuvent les effectuer comme détaillées ci-dessous.

- Pendant les phases de mouvement et les phases d'exploitation du joueur : toute mission de bombardement, sauf l'appui au sol (GS), l'appui aérien défensif (DAS) et le harcèlement.
- Pendant la phase de combat du joueur adverse ou l'étape de combat de la phase de réaction du joueur : missions de bombardement de DAS.
- Pendant la phase de combat du joueur ou l'étape de combat de la phase de réaction du joueur adverse : missions de bombardement de DAS.
- Pendant la phase initiale du joueur adverse : missions de bombardement de harcèlement.

Sauf indication contraire, la portée de bombardement d'une unité aérienne correspond à sa valeur de mouvement imprimée.

L'hexagone cible d'une mission de bombardement est tout hexagone à portée de bombardement contenant une cible. Les cibles de bombardement varient selon la mission, comme expliqué ci-dessous. Les unités aériennes qui bombardent une cible dans un hexagone peuvent la bombarder individuellement, ou certaines (voire toutes) peuvent combiner leurs puissances de bombardement pour effectuer une seule attaque. Des exceptions à ce cas général sont données pour les missions de bombardement spécifiques.

Sauf indication contraire ci-dessous, les missions de bombardement sont résolues lors de l'étape de résolution de la mission, après la résolution des combats aériens et des tirs antiaériens dans l'hexagone. Juste avant de résoudre chaque attaque de bombardement, le premier joueur annonce la mission de bombardement spécifique, en précisant la cible et l'unité aérienne (ou les unités aériennes) qui bombardent. Notez qu'un joueur annonce les attaques par bombardement dans un hexagone une par une au fur et à mesure de leur résolution, et qu'il n'est pas obligé d'annoncer toutes ses attaques avant d'en résoudre une.

Plusieurs missions de bombardement nécessitent l'utilisation de la table de bombardement pour résoudre les attaques par bombardement. Pour chaque attaque, utilisez la colonne de puissance de bombardement qui correspond le mieux (sans la dépasser) à la puissance de bombardement des unités aériennes attaquantes (si la puissance de bombardement est inférieure à 1, l'attaque échoue automatiquement). Par exemple, une attaque de bombardement d'une puissance de 8 points utiliserait la colonne 5. Lancez un dé et modifiez le résultat obtenu avec les modificateurs appropriés de la table de bombardement. Comparez la colonne de puissance de bombardement avec le résultat du jet de dé modifié pour obtenir un résultat. Deux résultats sont possibles : M (manqué) et H (touché). Un échec n'a aucun effet sur la cible. Un coup touché impacte la cible, comme décrit dans chaque mission de bombardement.

La météo (règle 36), le terrain et le type de mission de bombardement peuvent affecter la puissance de bombardement. Dans les hexagones où le temps est boueux, typhon, hivernal ou neigeux, les unités aériennes bombardant des cibles terrestres ou les unités navales au port ou sur un fleuve voient leur puissance de bombardement (tactique et stratégique) divisée par deux. En cas de mer agitée, orageuse ou de typhon, les unités aériennes bombardant des cibles navales en mer voient leur puissance de bombardement (tactique et stratégique) divisée par deux.

**1. Bombardement stratégique.** Les missions suivantes peuvent être effectuées par des unités aériennes dont la puissance de bombardement stratégique est supérieure à 0.

**a. Gares de triage.** La cible de cette mission est une gare de triage ennemie (règle 7A5b). Consultez la table de bombardement pour chaque attaque par bombardement effectuée contre une gare de triage. Chaque impact réduit de 1 la contribution de la gare à la capacité ferroviaire du prochain tour du joueur adverse. Cependant, la contribution d'une gare ne peut être réduite en dessous de zéro. Les impacts supérieurs à la contribution de la gare n'ont aucun effet. La diminution de la capacité ferroviaire est temporaire et ne dure que le temps du prochain tour du joueur adverse : elle n'est pas permanente.

Un impact sur une gare casse également la voie ferrée de l'hexagone, si elle ne l'était pas déjà. La rupture de la voie est permanente, jusqu'à sa réparation (règle 14A).

**b. Ports.** La cible de cette mission est tout port ennemi (règle 30A). Consultez la table de bombardement pour chaque attaque contre la cible. Chaque impact endommage le port. Indiquez chaque impact obtenu contre le port avec un marqueur d'impact.

**c. Bombardement de terreur.** Les unités aériennes japonaises (uniquement) peuvent effectuer cette mission, contre le marqueur de capitale du KMT ou contre tout hexagone de ville en Chine et occupé par une ou plusieurs unités chinoises. Le marqueur de capitale du KMT ne peut pas être bombardé si la capitale du KMT est inopérante.

Un impact de bombardement de terreur est automatiquement obtenu si la puissance aérienne combinée totale de bombardement larguée (lors de la résolution de la mission après les tirs antiaérien) par toutes les unités aériennes effectuant cette mission et la version tactique de cette mission (règle 20G2i) au cours d'une même opération aérienne est de 3 ou plus.

Pour cette mission (uniquement), la météo, le terrain et la portée étendue n'affectent pas les puissances de bombardement. Les unités aériennes effectuant cette mission bombardent à leur puissance imprimée, sauf en cas de mission de nuit.

Un impact porté au marqueur de capitale du KMT affecte l'indice de stabilité chinoise (règle 42B). Un impact sur un hexagone de ville affecte l'indice de stabilité chinoise si (et seulement si) le joueur japonais capture l'hexagone de ville ciblé au cours du même tour de jeu que l'impact. Notez que si le joueur japonais ne parvient pas à capturer l'hexagone de ville ciblé au cours de ce même tour de jeu, l'indice de stabilité chinoise reste inchangé.

Un maximum d'un seul impact peut être obtenu par hexagone de ville et par tour. Un maximum d'un seul impact peut être obtenu sur le marqueur de capitale du KMT par tour. Les impacts supplémentaires sont ignorés. Notez que si le marqueur de capitale du KMT occupe un hexagone de ville, le marqueur de capitale du KMT et la ville peuvent être impactés en appliquant trois points de force de bombardement à chacun.

**d. Usines.** La cible de cette mission est toute usine ennemie. Consultez la table de bombardement pour chaque attaque de bombardement d'usine. Chaque impact endommage l'usine. Marquez chaque impact obtenu sur l'usine avec un marqueur d'impact (les usines sont traitées en détail dans la règle 37E).

**2. Bombardement tactique.** Les missions suivantes peuvent être effectuées par des unités aériennes dont la puissance de bombardement tactique est supérieure à 0.

**a. Bases aériennes.** La cible de cette mission est toute base aérienne ennemie (*exception* : les unités navales de type CG, règle 27A5, ne peuvent pas être bombardées avec cette mission). La puissance de bombardement tactique d'un chasseur est augmentée de 1 (avant toute autre modification) lors de cette mission. Par exemple, un chasseur avec une puissance de bombardement tactique de 0 aura une puissance de 1 lors de cette mission.

Consultez la table de bombardement pour chaque attaque de bombardement effectuée contre la cible. Chaque impact touche à la fois la base aérienne et une unité aérienne au sol (choisie par le joueur qui bombarde) .

Un impact sur une base aérienne diminue sa capacité de 1. Lorsque la capacité d'une base aérienne est réduite à 0, tous les impacts suivants contre la base aérienne (mais pas contre les unités aériennes qui s'y trouvent) sont ignorés. Indiquez chaque impact obtenu sur la base aérienne avec un marqueur d'impact.

Un impact sur une unité aérienne l'endommage : placez-la dans la case « Endommagées ».

**b. Appui au Sol (GS).** Les unités aériennes peuvent effectuer des missions de bombardement de GS pour soutenir les attaques des unités terrestres amies. La cible de cette mission est l'hexagone contenant les unités ennemies que le joueur souhaite attaquer.

Le premier joueur lance et effectue des opérations aériennes de GS pendant sa phase de combat. Le second joueur lance et effectue des GS pendant la phase de réaction du joueur adverse. Les GS sont effectuées après les missions de DAS du joueur adverse et avant la résolution de tout combat terrestre. Chaque opération de GS suit la séquence aérienne standard, jusqu'à l'étape de résolution de la mission. À ce stade, la mission est suspendue jusqu'à ce que les joueurs résolvent le combat terrestre dans l'hexagone.

Lorsque les joueurs doivent résoudre un combat terrestre dans un hexagone contenant une opération de GS, le reste de l'opération aérienne se déroule en conjonction avec le combat terrestre, selon l'ordre suivant.

- 1) Lorsqu'il est prêt à résoudre le combat, le joueur attaquant déclare l'attaque en indiquant les unités attaquantes.

- 2) L'étape de résolution de la mission de GS a lieu. Additionnez la puissance de bombardement appliquée à l'hexagone cible par un bombardement de GS effectif (voir ci-dessous). La puissance de bombardement de GS peut être modifiée en fonction du terrain, comme indiqué dans la table des effets du terrain et la Table des effets des fortifications (si une opération aérienne de DAS est en cours dans l'hexagone, l'étape de résolution de la mission de DAS a également lieu à ce moment).
- 3) Résolez le combat terrestre en ajoutant la puissance de bombardement de GS modifiée à la puissance d'attaque totale du combat. Appliquez le résultat du combat.
- 4) L'étape de retour aérien a lieu. Toutes les unités aériennes impliquées dans l'opération de GS rentrent à leur base (si une opération aérienne de DAS est également en cours dans l'hexagone, l'étape de retour aérien de la DAS a lieu en premier).

Seul un nombre limité d'unités aériennes peuvent effectivement effectuer un bombardement de GS lors d'un combat. Pour deux RE japonais ou chinois fantoches en attaque, hors artillerie, une unité aérienne (au choix de son joueur) peut effectuer un bombardement de GS. Pour trois RE chinois en attaque, hors artillerie, une unité aérienne (au choix de son joueur) peut effectuer un bombardement de GS. Par exemple, si 7 RE d'unités japonaises, dont 2 RE d'artillerie, attaquent un hexagone, jusqu'à 2 unités aériennes de GS sont efficaces dans l'attaque. Les unités aériennes en GS dépassant cette limite n'ont aucun effet : ignorez leurs forces de bombardement (voir également la règle avancée 43C3 pour le soutien aérien minimal).

Il est possible que le premier joueur lance une opération de GS vers un hexagone pendant la phase de combat, avec l'intention d'attaquer les unités qui s'y trouvent, puis décide de ne pas lancer l'attaque. Dans ce cas, les unités aériennes en GS ne bombardent pas et retournent à leur base à la fin de la phase de combat.

**c. Appui Aérien Défensif (DAS).** Les unités aériennes peuvent effectuer des missions de DAS pour soutenir les unités amies susceptibles d'être attaquées. La portée de bombardement standard y est utilisée pour les unités aériennes, à l'exception des unités de type B. La portée de bombardement de DAS d'une unité aérienne de type B correspond à la moitié de sa valeur de mouvement imprimée (arrondie à l'inférieur).

L'hexagone cible de la mission est tout hexagone contenant des unités terrestres amies que le joueur ennemi pourrait attaquer pendant la phase de combat. Notez que lorsque le joueur effectue une mission de DAS, il ne sait pas quelles unités, le cas échéant, le joueur adverse attaquera.

Le second joueur initie et effectue des opérations aériennes de DAS pendant la phase de combat du premier joueur. Le premier joueur initie et effectue des missions de DAS pendant son étape de combat de la phase de réaction. Un DAS est effectuée avant les missions GS du joueur ennemi et avant la résolution de tout combat terrestre. Chaque opération de DAS suit la séquence aérienne standard, jusqu'à l'étape de résolution de la mission. À ce stade, la mission est suspendue jusqu'à ce que les joueurs résolvent le combat terrestre dans l'hexagone.

Lorsque les joueurs doivent résoudre un combat terrestre dans un hexagone contenant une opération de DAS, le reste de l'opération aérienne se déroule en conjonction avec le combat terrestre, selon l'ordre suivant.

- 1) Lorsqu'il est prêt à résoudre le combat, le joueur attaquant déclare l'attaque en indiquant les unités attaquantes.
- 2) L'étape de résolution de la mission de DAS a lieu. Additionnez la puissance de bombardement larguée dans l'hexagone cible par un bombardement de DAS effectif (voir ci-dessous). La puissance de bombardement tactique de toutes les unités aériennes effectuant une mission de DAS est divisée par deux. Cependant, contrairement à l'opération de GS, le terrain et les fortifications ne modifient pas la puissance de bombardement de DAS (si une opération aérienne de GS est en cours dans l'hexagone, l'étape de résolution de la mission de GS a également lieu à ce moment).
- 3) Résolez le combat terrestre en ajoutant la puissance de bombardement de DAS modifiée à la puissance de défense totale du combat. Appliquez le résultat du combat.
- 4) L'étape de retour aérien a lieu. Toutes les unités aériennes impliquées dans l'opération de DAS rentrent à leur base (si une opération aérienne de GS est également en cours dans l'hexagone, l'étape du retour aérien d'un DAS se fait en premier).

Comme pour le bombardement de GS, seul un nombre limité d'unités aériennes peut effectuer efficacement un bombardement de DAS lors d'un combat. Pour deux RE japonais ou chinois fantoches, hors artillerie, une unité aérienne (au choix du joueur japonais) peut effectuer un bombardement de DAS. Pour trois unités de défense chinoises, hors artillerie, une unité aérienne (au choix du joueur chinois) peut effectuer un bombardement de DAS. Par exemple, si 9 unités chinoises, dont 2 unités de défense d'artillerie, défendent un hexagone, jusqu'à 2 unités aériennes de DAS sont efficaces dans l'attaque. Les unités aériennes de DAS dépassant cette limite n'ont aucun effet : ignorez leurs forces de bombardement (voir également la règle avancée 43C3 pour le soutien aérien minimal).

Il est possible que le second joueur effectue une opération de DAS vers un hexagone que le premier joueur n'attaque pas. Dans ce cas, les unités aériennes en DAS ne bombardent pas et rentrent à la base à la fin de la phase de combat.

**d. Harcèlement.** L'hexagone cible d'une mission de bombardement de harcèlement peut être n'importe quel hexagone terrestre. Un joueur effectue des missions de harcèlement pendant la phase initiale du joueur adverse.

Lors de sa résolution, déterminez les effets de la mission en additionnant le nombre de points de bombardement de harcèlement largués dans l'hexagone.

- Moins de 2 points : aucun effet.
- Au moins 2 points, mais moins de 4 : placez un marqueur de harcèlement de niveau 1 dans l'hexagone. L'hexagone a un impact de harcèlement.
- Au moins 4 points, mais moins de 10 : placez un marqueur de harcèlement de niveau 2 dans l'hexagone. L'hexagone a deux impacts de harcèlement.
- Au moins 10 points, mais moins de 20 : placez un marqueur de harcèlement de niveau 3 dans l'hexagone. L'hexagone a deux impacts de harcèlement et chaque hexagone terrestre adjacent en a un.
- 20 points ou plus : placez un marqueur de harcèlement de niveau 4 dans l'hexagone. L'hexagone et chaque hexagone terrestre adjacent en ont deux.

Un joueur marque les attaques de harcèlement de ses unités aériennes au fur et à mesure qu'elles les effectuent. Ces attaques durent jusqu'au début de la phase initiale adverse suivante. Les marqueurs sont alors retirés de la carte (à noter que, contrairement aux autres jeux *Europa*, ils restent sur la carte pendant tout le tour du joueur adverse et le tour suivant du joueur ami, afin de couvrir les mouvements de la phase de réaction).

Un hexagone peut comporter un maximum de deux attaques de harcèlement : ignorez les attaques supérieures à deux. Les attaques de harcèlement affectent le mouvement des unités terrestres ennemies pendant les phases de mouvement et d'exploitation du joueur adverse, ainsi que pendant la phase de réaction amie.

- Chaque unité utilisant le mouvement régulier, administratif ou ferroviaire opérationnel pour quitter un hexagone touché par des attaques de harcèlement doit dépenser 1 MP pour chaque attaque de harcèlement dans cet hexagone.
- Chaque unité terrestre ennemie qui commence une phase dans un hexagone et y dépense des MP sans le quitter pendant cette phase doit dépenser 1 MP pour chaque attaque de harcèlement dans cet hexagone

(notez que ça peut affecter les actions de différentes unités, comme la dépense de MP pour casser une voie ferrée).

- Chaque unité terrestre ennemie utilisant un mouvement ferroviaire stratégique pour quitter un hexagone touché par harcèlement perd 20 hexagones de sa capacité de mouvement ferroviaire, pour chaque impact de harcèlement dans cet hexagone.
- Chaque cargaison de SMP pour quitter un hexagone touché par harcèlement doit dépenser 1 SMP pour chaque impact de harcèlement dans cet hexagone.

Une unité aérienne effectuant une mission de harcèlement pendant un tour de joueur ne devient pas opérationnelle au début du tour de joueur suivant (et ne peut donc pas effectuer de mission pendant ce tour). Placez un marqueur de votre choix sur une telle unité aérienne lorsqu'elle retourne à sa base à la fin de son opération aérienne de harcèlement. Lors du tour de joueur suivant, lorsque les unités aériennes deviennent opérationnelles, retirez le marqueur de l'unité aérienne, mais ne la retournez pas sur sa face opérationnelle.

**e. Voies ferrées.** La cible de cette mission est tout hexagone de voie ferrée ennemie. Consultez la table de bombardement pour chaque bombardement contre la cible. Un impact casse la ligne dans l'hexagone cible. Lorsqu'une voie ferrée est cassée dans un hexagone, tout autre impact sur la voie ferrée dans cet hexagone est ignoré.

**f. Ports.** La cible de cette mission est tout port ennemi. Consultez la table de bombardement pour chaque bombardement contre la cible. Chaque impact endommage le port. Marquez chaque impact obtenu sur le port avec un marqueur d'impact (les ports sont traités en détail dans la règle 30A).

**g. Unités navales au port.** L'hexagone cible de cette mission est tout hexagone contenant des unités navales ennemies au port (à l'exclusion des unités navales en mer ou sur un fleuve). Les cibles réelles du bombardement sont les unités navales ennemies dans le port (toutes les unités navales en mer dans le même hexagone ou sur une arête d'hexagone fluvial sont ignorées).

Lors de la résolution de la mission, chaque unité aérienne effectue un nombre d'attaques de bombardement à 1 point égal à sa force de bombardement (arrondie à l'inférieur). Par exemple, si une unité aérienne a une force de bombardement de 2, elle peut effectuer deux attaques.

Pour chaque bombardement, consultez la table de bombardement en utilisant la colonne « 1 » de la force de bombardement. Chaque impact inflige un point de dégâts à une unité navale (au choix du joueur qui bombarde).

**h. Patrouille navale.** La cible de cette mission est tout hexagone contenant des unités navales ennemies en mer, sur un lac ou dont le bord d'hexagone

fluvial abrite une unité navale. Un hexagone contenant uniquement des unités navales au port ne peut pas être ciblé.

Lors de chaque phase initiale, les deux joueurs peuvent assigner des unités aériennes à des missions de patrouille navale. Les unités aériennes sont assignées à cette mission à ce moment-là, mais ne l'exécutent réellement que plus tard, voire pas du tout. Une fois assignées, elles ne peuvent effectuer aucune autre mission pendant le tour du joueur, même si elles ne participent pas à la mission de patrouille navale (*exception* : les unités aériennes basées sur un CG, voir règle 27A5). Indiquez les unités aériennes assignées à cette mission de manière convenue, par exemple en les marquant d'un marqueur d'impact.

Une unité aérienne assignée à cette mission dispose d'une zone de patrouille navale qui couvre chaque hexagone à portée de bombardement de l'unité aérienne. Par exemple, un Gamma 2E (25 MP) assigné à cette mission dispose d'une zone de patrouille navale s'étendant sur 25 hexagones. Pendant les phases de mouvement et d'exploitation, lorsqu'une unité navale ennemie (règle 27A) débute sa phase ou pénètre dans un hexagone ou à travers une arête d'hexagone fluvial situé dans la zone de patrouille navale d'une unité aérienne, son joueur peut annoncer une opération aérienne contre l'unité navale ennemie. L'hexagone cible est l'hexagone (ou tout hexagone adjacent à l'arête d'hexagone fluvial) contenant les unités navales ennemies. Le mouvement de l'unité navale est temporairement suspendu pendant la résolution de l'opération aérienne.

L'opération aérienne consiste en une ou plusieurs unités aériennes, toutes décollant de la même base aérienne, effectuant la mission de patrouille navale en un seul groupe en mouvement vers l'unité navale ennemie (l'hexagone cible). Les chasseurs opérationnels de la même base aérienne peuvent effectuer des missions d'escorte. Les unités aériennes amies des autres bases aériennes ne peuvent pas participer à cette opération.

En atteignant l'hexagone cible pendant l'étape de mouvement de la mission, le groupe en mouvement recherche l'unité navale ennemie. Une seule force d'attaque d'une base aérienne donnée peut tenter une recherche par hexagone. *Note* : des forces d'attaque de différentes bases aériennes peuvent tenter une recherche dans le même hexagone. Lancez un dé sur la table de succès, modifiez le résultat si nécessaire et déterminez le résultat. Les résultats sont :

- **Échec** : le groupe en mouvement ne parvient pas à trouver l'unité navale ennemie. L'opération aérienne passe immédiatement à l'étape de retour aérien, les unités aériennes retournant à leur base et devenant inopérantes.

- **Succès** : le groupe en mouvement trouve l'unité navale ennemie et la séquence de l'opération aérienne se poursuit normalement.

Pendant l'étape de résolution de la mission, les unités aériennes de cette mission bombardent les unités navales ennemies. Le bombardement est résolu de la même manière que pour les unités navales au port (Règle 20G2g).

À la fin d'une opération de patrouille navale, le joueur peut immédiatement lancer une autre opération de patrouille navale contre la même unité navale ennemie dans le même hexagone ou côté d'hexagone, s'il dispose d'unités aériennes de patrouille navale capables de le faire. Une fois que le joueur arrête ces opérations de patrouille navale, l'unité navale ennemie reprend son mouvement.

**i. Bombardement de terreur.** Cette mission se déroule exactement comme une mission de bombardement de terreur stratégique (règle 20G1c), sauf que c'est la puissance de bombardement tactique de l'unité aérienne qui est utilisée.

**j. Route de Birmanie.** La cible de cette mission est la case Route de Birmanie. Un groupe en mouvement doit quitter la carte 05 par l'extrémité ouest et dépenser un nombre de MP supplémentaires pour atteindre la cible, comme indiqué ci-dessous. Une fois hors carte, un groupe en mouvement ne peut plus être attaqué par une patrouille. Les intercepteurs doivent quitter la carte et dépenser un nombre de MP supplémentaires. Ils doivent dépenser le nombre de MP indiqué ci-dessous ou le nombre de MP dépensé par le groupe en mouvement, selon le plus élevé des deux.

Les groupes en mouvement et les intercepteurs quittant la carte aux hexagones suivants doivent dépenser au moins le nombre de MP indiqué ci-dessous. Le premier joueur peut choisir de dépenser des MP supplémentaires au-delà du minimum requis (afin d'éviter une éventuelle interception). Les intercepteurs doivent dépenser le nombre de MP indiqué ci-dessous ou le nombre de MP dépensé par le groupe en mouvement, selon le plus élevé des deux.

- 05:2717 : un MP ou plus ;
- 05:2616 ou 05:2816 : deux MP ou plus ;
- 05:2517 ou 05:2917 : trois MP ou plus ;
- et ainsi de suite.

Par exemple, un groupe en mouvement quitte la carte par l'hexagone 05:2616 et le premier joueur choisit de dépenser 5 MP supplémentaires pour atteindre la cible (il doit dépenser au moins 2 MP supplémentaires). Si les intercepteurs quittent la carte à l'hexagone 05:2717, ils devront dépenser 5 MP supplémentaires. En revanche, s'ils quittent la carte à l'hexagone 05:3216, ils devront dépenser 6 MP supplémentaires.

Consultez la table de bombardement pour chaque bombardement effectué sur la route de Birmanie.

Pour chaque impact obtenu, placez un marqueur d'impact dans la case Route de Birmanie (la route de Birmanie est traitée dans la règle 37B4). Un maximum de sept marqueurs d'impacts peut être placé dans la case Route de Birmanie. Les impacts supplémentaires sont ignorés.

**k. Usines.** La cible de cette mission est toute usine ennemie. Consultez la table de bombardement pour chaque bombardement d'usine. Chaque impact endommage l'usine. Indiquez chaque impact obtenu sur l'usine avec un marqueur d'impact (les usines sont traitées en détail dans la règle 37E).

## Règle 21 — Combat aérien

Le combat aérien survient lorsque des chasseurs effectuent des missions d'interception vers des hexagones contenant des unités aériennes ennemies en mission (les attaques de patrouille, similaires au combat aérien, sont décrites à la fin de cette règle).

Lors de chaque opération aérienne, le combat aérien dans l'hexagone cible est résolu lors de l'étape de résolution du combat aérien. Le combat aérien se déroule en deux étapes : la préparation et la résolution.

### A. Préparation

Suivez ces étapes pour vous préparer au combat aérien.

- 1) **Préparation de la force en mission et de l'écran.** Le joueur initiateur divise ses unités aériennes en deux groupes : l'écran d'escorte et la force en mission. Tous les escorteurs sont placés dans l'écran. Les chasseurs effectuant des missions de bombardement peuvent larguer leurs bombes à ce stade, mais restent au sein de la force en mission.
- 2) **Préparation des intercepteurs.** Le joueur en réaction divise ensuite ses unités aériennes en deux groupes : celles qui attaqueront l'écran (le groupe d'engagement) et celles qui tenteront de le contourner pour attaquer la force en mission (le groupe de contournement). Le joueur répartit ses intercepteurs entre ces deux groupes, comme il le souhaite.

### B. Résolution

**1. Séquence.** Suivez ces étapes pour résoudre un combat aérien.

**a. Étape d'allocation de l'écran.** Les intercepteurs alloués à l'attaque de l'écran d'escorte engagent le combat aérien (ignorez toutes les autres unités aériennes présentes dans l'hexagone pendant cette étape). Le joueur intercepteur sélectionne au hasard un escorteur dans l'écran et lui assigne un intercepteur (« Sélectionner au hasard » et « assigner au hasard » signifient que le joueur choisit au hasard, par exemple en plaçant les unités aériennes dans un récipient et en les tirant sans les regarder).

Répétez cette procédure en assignant un intercepteur à chaque escorteur, dans la mesure du possible.

Si un camp dispose de plus d'unités aériennes que l'autre, il alloue les unités aériennes supplémentaires contre les unités aériennes ennemies, en les répartissant le plus équitablement possible (par exemple, aucune unité aérienne ennemie ne peut avoir trois unités aériennes affectées contre elle tant que chaque unité aérienne ennemie n'en a pas au moins deux). Pour affecter des unités aériennes supplémentaires, le joueur propriétaire choisit (non au hasard) une unité aérienne ennemie, puis sélectionne au hasard une de ses unités aériennes supplémentaires et l'affecte contre l'unité aérienne ennemie. Répétez cette procédure jusqu'à ce que toutes les unités aériennes supplémentaires soient affectées.

S'il y a plus d'escorteurs que d'intercepteurs, il n'est pas nécessaire de les affecter contre les intercepteurs attaquant l'écran. Il peut plutôt faire en sorte que certains (voire tous) de ces escorteurs non engagés attaquent le groupe d'intercepteurs contournant l'écran (étape c ci-dessous).

**b. Étape de tir.** Résolvez le combat aérien entre les unités aériennes allouées.

Lorsqu'une unité aérienne est allouée contre une autre, chacune tire une fois sur l'autre. Appliquez les résultats du combat après que les deux unités aériennes aient tiré.

Lorsque plusieurs unités aériennes en engagent une seule, l'engagement se déroule en une série de tirs. Choisissez aléatoirement l'ordre dans lequel les différentes unités aériennes, une par round, engagent l'unité aérienne. Résolvez chaque round dans l'ordre : les deux unités aériennes du round se tirent dessus. Appliquez les résultats du combat après ces tirs. Le propriétaire des différentes unités aériennes peut volontairement mettre fin à un engagement à la fin de chaque round de tir. L'engagement prend fin automatiquement lorsque :

- le premier résultat de combat (retour, endommagement ou élimination) est obtenu contre l'unité aérienne, même si toutes les différentes unités n'ont pas tiré ;
- toutes les différentes unités aériennes ont engagé l'unité aérienne.

*Exemple.* Trois intercepteurs engagent un escorteur. Le premier intercepteur lui tire dessus : sans effet. L'escorteur riposte contre ce premier intercepteur et obtient un résultat d'élimination. Le propriétaire des intercepteurs choisit de poursuivre l'engagement. Le deuxième intercepteur tire sur l'escorteur et obtient un résultat d'endommagement. L'escorteur riposte, mais sans effet. À ce stade, l'engagement prend fin automatiquement, avant le tir du troisième intercepteur. Lors de cet engagement, un intercepteur a été éliminé et l'escorteur a été endommagé.

Une fois cette étape de tir terminée, toutes les unités aériennes impliquées dans le combat aérien durant cette étape l'ont terminé et sont ignorées pour le reste de sa résolution dans l'hexagone.

**c. Étape d'allocation de contournement.** Résolvez le combat aérien entre les escorteurs non engagés et les intercepteurs qui tentent de contourner l'écran. Le joueur propriétaire répartit aléatoirement ses escorteurs contre les intercepteurs comme à l'étape a.

**d. Étape de tir.** Résolvez le combat aérien comme à l'étape b, sauf que les intercepteurs ne peuvent pas tirer. Les intercepteurs qui survivent à cette étape attaquent la force en mission. *Exemple.* Trois intercepteurs tentent de contourner l'écran, et il y a deux escorteurs non engagés. Le joueur propriétaire répartit aléatoirement ses escorteurs contre les intercepteurs. Chaque escorteur attaque, l'un repoussant un intercepteur et l'autre n'obtenant aucun effet. Les intercepteurs ne peuvent pas attaquer les escorteurs. Un intercepteur est refoulé et les deux autres passent.

**e. Étape d'allocation de la force en mission.** Les intercepteurs qui contournent l'écran d'escorte attaquent la force en mission. Le joueur propriétaire affecte aléatoirement ses intercepteurs aux unités aériennes de la force en mission, comme à l'étape a. Les unités aériennes de la force de mission non attaquées par les intercepteurs sont ignorées : elles n'attaquent pas et ne sont attaquées.

**f. Étape de tir.** Résolvez le combat aérien comme à l'étape b. *Exception :* lorsque plusieurs intercepteurs sont affectés contre une unité aérienne de la force en mission, suivez la procédure de l'étape b. Cependant, l'unité aérienne de la force en mission ne peut tirer qu'une seule fois pendant l'engagement. Si elle n'a pas tiré au début d'un round, son joueur décide si elle tirera ou non pendant le round.

**2. Résultats du combat.** Les résultats du combat aérien sont :

- : **Aucun effet.** Le tir n'a eu aucun effet.

**R : Retour.** L'unité aérienne retourne immédiatement à sa base et devient inopérante.

**A : Endommagée.** L'unité aérienne retourne immédiatement à sa base, puis devient endommagée : retirez-la du jeu et placez-la dans sa case Endommagée.

**K : Éliminée.** L'unité aérienne éliminée est immédiatement retirée du jeu : placez-la dans sa case éliminée.

Les unités aériennes qui retournent à leur base suite à des résultats de combat suivent la même procédure que lors de l'étape de retour aérien.

**3. Différentiels.** Lorsqu'une unité aérienne tire sur une unité aérienne adverse, calculez le différentiel d'attaque en soustrayant la puissance de défense aérienne de l'unité aérienne visée de la puissance d'attaque aérienne de l'unité qui tire. *Exemple.* Lors d'un échange de tirs entre un A5M2 (3F3) et un

I-152 (3F2), l'A5M2 aura un différentiel d'attaque de +1 (la puissance d'attaque de 3 de l'A5M2 moins la puissance de défense de 2 de l'I-152), et le I-152 aurait un différentiel d'attaque de 0.

Le différentiel d'attaque détermine la colonne utilisée dans la table des résultats du combat aérien. Pour chaque attaque, lancez deux dés et modifiez le résultat comme indiqué dans la table. Comparez le résultat modifié avec la colonne correspondante pour obtenir le résultat du combat aérien.

**Exemple complet d'un combat aérien.** Une force japonaise composée d'un chasseur A5M2 de l'IJN (3F3) et d'un chasseur Ki-10 (2F3) de l'IJA intercepte une force chinoise composée d'un bombardier tactique SB-2 (2A2) et d'un bombardier Dgl O2MC (1LB1), escortés par trois chasseurs : un I-152 (3F2), un I-16 (3F3) et un Hawk II (1F2).

*Étape a.* Le joueur japonais alloue le chasseur A5M2 à l'un des chasseurs du joueur chinois dans l'écran d'escorte, et se retrouve aléatoirement contre le I-152. Le Ki-10 tente de contourner l'écran. Le joueur chinois choisit d'envoyer les deux escorteurs restants contre le Ki-10 qui le contourne.

*Étape b.* Le I-152 tire avec un différentiel de 0. Un 11 est obtenu pour un effet nul. Le A5M2 tire sur la colonne +1. Un 7 est obtenu et transformé en 5 (-2 pour la supériorité des pilotes de chasse, règle 21D), ce qui endommage le I-152.

*Étape c.* Le joueur chinois tire aléatoirement l'ordre dans lequel ses escorteurs non engagés engageront l'intercepteur Ki-10 en contournement. La première escorte à engager est le Hawk II.

*Étape d.* Au premier tour, le Hawk II attaque le Ki-10 en contournement. Le différentiel est de -2. Un 8 est obtenu pour un effet nul (le Ki-10 ne peut pas tirer). En l'absence de résultat au premier round, le I-16 tire au second round. Le différentiel est de 0. Un 9 est également obtenu, sans effet (comme précédemment, le Ki-10 ne peut pas tirer).

*Étape e.* Le joueur japonais alloue aléatoirement le Ki-10, qui a réussi à contourner, contre l'un des bombardiers du joueur chinois de la force en mission. Il est affecté au Dgl O2MC. Le SB-2 est ignoré.

*Étape f.* Le Ki-10 tire sur la colonne +1. Un 5 est obtenu et transformé en 3 (-1 dû au type F attaquant un type B et -1 dû à la supériorité du pilote de chasse), éliminant ainsi le Dgl O2MC. Le Dgl O2MC tire sur la colonne -2. Un 8 est obtenu et transformé en 9 (+1 dû au type B attaquant un type F), pour un résultat sans effet.

### C. Attaques de patrouille

Les chasseurs effectuent des missions d'attaque de patrouille, comme indiqué règle 20D. Les chasseurs en patrouille effectuent des attaques de patrouille contre les unités aériennes du joueur initiateur, selon une procédure similaire à celle du combat aérien. Cependant, contrairement à ce dernier, les unités aériennes du joueur initiateur n'attaquent pas les chasseurs en patrouille.

Lors de la résolution des attaques de patrouille par les chasseurs, le joueur initiateur se prépare à l'attaque de patrouille comme pour le combat aérien (règle 21A), formant l'écran d'escorte et la force en mission. Le joueur en réaction, en revanche, ne forme pas de groupe d'engagement ou de contournement. Il répartit ses chasseurs en patrouille comme indiqué ci-dessous.

- 1) Sélectionnez aléatoirement un chasseur de l'écran, puis allouez aléatoirement un chasseur en patrouille contre lui. Répétez cette étape jusqu'à ce que chaque chasseur de l'écran ait un chasseur en patrouille alloué contre lui, ou jusqu'à ce que l'un des joueurs soit à court d'unités aériennes à allouer.
- 2) Si le joueur en réaction dispose encore de chasseurs non alloués, il sélectionne au hasard une unité aérienne de la force en mission et lui assigne un chasseur de patrouille. Répétez cette étape jusqu'à ce que chaque unité aérienne de la force en mission ait un chasseur en patrouille contre elle, ou jusqu'à ce que l'un des joueurs soit à court d'unités aériennes à allouer.
- 3) S'il lui reste des chasseurs non alloués, il les assigne aux unités aériennes ennemies, en les répartissant le plus équitablement possible (par exemple, aucune unité aérienne ennemie ne peut être opposée à trois chasseurs tant que chaque unité aérienne ennemie n'en a pas deux). Pour allouer des chasseurs supplémentaires, le joueur en réaction choisit (non au hasard) une unité aérienne ennemie, puis lui alloue au hasard un de ses chasseurs supplémentaire. Répétez cette procédure jusqu'à ce que tous les chasseurs supplémentaires soient alloués.

Le joueur en réaction résout les attaques de patrouille individuelles. Calculez le différentiel d'attaque (règle 21B3) du chasseur en patrouille contre sa cible. Lancez un dé et consultez la table des attaques de patrouille pour connaître le résultat. Les résultats sont identiques à ceux d'un combat aérien (règle 21B2) et sont appliqués immédiatement.

*Exemple.* Une patrouille de chasseurs A4NI (2F2) de l'IJN attaque un bombardier Dgl O2MC (1LB1) de la CAF. Le différentiel d'attaque est de +1. Le joueur en réaction obtient un 5, renvoyant le Dgl O2MC.

### D. Supériorité du pilote de chasse

Lorsqu'un chasseur tire sur une unité aérienne en combat aérien, le dé peut être modifié comme indiqué dans la table des résultats du combat aérien. Ce modificateur s'ajoute à d'autres modificateurs. Par exemple, un chasseur de l'IJN reçoit un modificateur au jet de dé de combat aérien de -2 lorsqu'il tire sur un chasseur de la CAF et un modificateur de -3 lorsqu'il tire sur un bombardier de la CAF (-2 pour la supériorité du pilote de chasse et -1 pour chasseur contre bombardier).

## Règle 22 — Défense Anti-Aérienne (AA)

Les unités aériennes peuvent subir des tirs antiaériens ennemis lors de certaines missions. Diverses unités terrestres, navales et éléments cartographiques disposent de capacités antiaériennes.

Il existe deux types d'AA : lourde et légère. Cette distinction est utilisée à la fois pour les tirs antiaériens et les opérations de défense aérienne.

### A. Capacités

**1. Unités AA de combat.** Une unité AA de combat est toute unité portant le symbole de type AA, une taille et une force de combat imprimée (même si cette force est de 0). La force AA d'une unité AA de combat est imprimée dans le coin supérieur gauche de son pion.

**2. Unités AA de position.** Une unité AA de position n'a ni force de combat ni taille imprimées. Sa force AA est imprimée dans le coin supérieur gauche de son pion. Le fonctionnement des unités AA de position est légèrement différent de celui des unités de combat classiques.

- Chacune a une force de combat de 0, quel que soit son nombre de points de force AA.
- N'importe quel nombre de ces pions peut être contenu dans un hexagone : la limite d'empilement ne les affecte pas.
- Pour le transport, chaque point de force AA de position compte pour  $\frac{1}{2}$  RE et dispose d'équipement lourd.
- Une unité AA de position n'a jamais de capacité d'ATEC. Les unités AA de position ne sont pas prises en compte dans les calculs d'AEC ou d'ATEC.

Durant son tour, le premier joueur peut librement subdiviser et regrouper ses unités AA de position, tant que la force AA totale dans l'hexagone ne change pas. Par exemple, une unité AA de position de 2 points peut se subdiviser en deux unités AA de position de 1 point.

**3. Autres forces avec capacité AA.** Les unités navales (règle 27A1) ont des forces AA légères et les HQ d'armée (règle 14C) ont des forces AA lourdes, comme indiqué sur leurs pions.

Certains éléments de la carte ont des forces AA légères intrinsèques, comme indiqué dans la section AA intrinsèque de la partie des forces initiales de l'OB du joueur japonais. *Note :* la force AA intrinsèque d'un hexagone est la somme de tous les éléments ayant de l'AA intrinsèque.

### B. Résolution.

**1. Restrictions.** Lors de l'étape de tir AA, le joueur en réaction peut effectuer un tir AA contre des unités aériennes ennemies effectuant des missions de transport et de bombardement aériens dans l'hexagone cible de l'opération. Il ne peut pas effectuer de tir AA contre des unités aériennes ennemies effectuant d'autres missions. Par exemple, il ne peut pas

effectuer de tir AA contre des chasseurs ennemis en mission d'escorte.

En général, toutes les forces AA d'un hexagone, à l'exception des unités navales, peuvent tirer sur les unités aériennes impliquées, excepté dans les cas ci-dessous.

- *Contre les unités aériennes effectuant une mission de bombardement de patrouille navale.* Seule l'unité navale en mer dans l'hexagone ou sur un fleuve adjacent à l'hexagone ayant la plus forte force AA peut tirer. Aucune autre unité AA dans l'hexagone ne peut tirer. Par exemple, si des unités aériennes chinoises effectuent une mission de bombardement de patrouille navale contre un groupe naval japonais composé de la TF IJN-C (AA de 2) et d'un NT de force 3 (AA de 1), le groupe naval (seul) effectue un tir AA.
- *Contre les unités aériennes effectuant une mission de bombardement d'unités navales dans un port.* Toutes les unités non navales AA présentes dans l'hexagone peuvent tirer, et l'unité navale au port ayant la plus forte défense AA peut tirer. Aucune autre unité navale ne peut effectuer de tir AA. Par exemple, si des unités aériennes chinoises effectuent une mission de bombardement d'unités navales contre un port japonais contenant 3 points AA de position, la TF IJN-C (AA de 2) et un NT de 3 points (AA de 1) dans le port, la force AA de position et la TF peuvent tirer, pour un total de 5 points de force AA.
- *Contre les unités aériennes effectuant une mission de bombardement contre un port.* Toutes les unités non navales AA présentes dans l'hexagone peuvent tirer, et l'unité navale au port ayant la plus forte AA peut tirer. Aucune autre unité navale ne peut tirer AA.
- *Contre les unités aériennes effectuant des missions de bombardement de DAS.* Les unités terrestres attaquant un hexagone ennemi peuvent effectuer des tirs AA contre les unités aériennes ennemies en DAS dans l'hexagone. Seules les unités terrestres participant à l'attaque sur l'hexagone peuvent tirer. Additionnez les forces AA des unités attaquantes et divisez ce total par le nombre d'hexagones contenant des unités attaquantes. Le résultat correspond à la puissance de tir AA. *Exemple.* Des unités aériennes chinoises effectuent des tirs de DAS au-dessus d'un hexagone. Le joueur japonais attaque les unités chinoises présentes dans l'hexagone avec des unités réparties sur trois hexagones, qui ont 4 points de force AA dans un hexagone, 0 dans le deuxième et 2 dans le troisième. Le total de 6 points AA du joueur japonais est divisé par 3 (les

unités attaquantes occupant 3 hexagones) : le joueur japonais tire donc sur les unités aériennes en DAS avec une force AA de 2.

Chaque point de force AA dans un hexagone peut tirer sur chaque unité aérienne ennemie qu'il est autorisé à attaquer. *Exemple.* Trois unités aériennes japonaises de type B bombardent un hexagone contenant une unité AA légère chinoise de 2 points. La défense AA peut tirer trois fois, effectuant une attaque de 2 points sur chaque unité aérienne.

**2. Procédure.** Pour chaque tir AA à résoudre, suivez la procédure ci-dessous.

- Additionnez la force AA apte à tirer sur l'unité aérienne ciblée.
- Recherchez la colonne de force AA correspondante dans la table des tirs AA. Utilisez la colonne qui correspond le mieux (sans la dépasser) à la force de l'attaque AA. Par exemple, 9 points de tir AA utiliseraient la colonne 7. *Note :* si la force AA est inférieure à 1, le tir AA est automatiquement sans effet.
- Lancez deux dés et modifiez le résultat avec les modificateurs indiqués dans la table des tirs AA.
- Comparez le résultat du jet de dés modifié avec la colonne de force AA pour obtenir un résultat. Les résultats sont identiques à ceux du combat aérien (règle 21B2) et sont appliqués immédiatement.

## Règle 23 — Règles aériennes spéciales

### A. Capacités des chasseurs

**1. Chasseurs-bombardiers.** Une unité aérienne de type F effectuant une mission de bombardement voit ses forces d'attaque et de défense aériennes réduites de 2 (mais jamais en dessous de 1). Par exemple, un chasseur A6M2 (7F5) effectuant une mission de bombardement aurait une force d'attaque aérienne de 5 et une force de défense aérienne de 3.

Lors de l'étape de combat aérien, un chasseur effectuant une mission de bombardement peut larguer sa charge de bombes pendant la préparation du combat aérien, au choix du joueur propriétaire. Dans ce cas, le chasseur retrouve sa force d'attaque aérienne imprimée, mais sa force de bombardement est réduite des 2/3 pour le reste de l'opération aérienne (notez qu'un chasseur larguant sa charge de bombes conserve une force de bombardement minimale, représentant sa capacité de mitraillage).

**2. Décollage d'urgence.** Si une base aérienne se trouve dans l'hexagone cible d'une opération aérienne, les chasseurs du joueur en réaction sur cette base peuvent décoller en urgence pendant l'étape d'envoi des intercepteurs. Les chasseurs, opérationnels comme inopérants, présents sur la base peuvent décoller en urgence.

Un chasseur en décollage d'urgence effectue une mission de transfert aérien à une étape (règle 20A). Il ne peut pas être attaqué en patrouille pendant le vol suivant son décollage d'urgence. En arrivant à sa base aérienne de destination, le chasseur devient inopérant.

### B. Transit préalable

Pendant l'étape de déplacement de la mission d'une opération aérienne, les unités aériennes du joueur initiateur peuvent effectuer un transit préalable avant d'effectuer leurs missions. Une unité aérienne effectue un transit préalable en effectuant une mission de transfert aérien à une étape (règle 20A), durant lequel il peut être attaqué en patrouille. Sur sa base aérienne d'arrivée, l'unité aérienne commence alors sa mission. Par exemple, le joueur initiateur prévoit de faire voler un chasseur en mission d'escorte. Il le fait d'abord voler vers une base aérienne à portée de transfert. Depuis cette base aérienne de transit, il commence ensuite la mission d'escorte. Notez que : 1) un transport ne peut pas transporter de fret pendant le transit (puisqu'il n'a pas encore commencé sa mission de transport), et 2) les unités aériennes ne transitent que lors de l'étape de mouvement de mission, et jamais lors des étapes de mouvement d'interception ou de retour aérien.

Une unité aérienne ne peut pas effectuer de transit préalable si elle doit effectuer une mission de bombardement de DAS ou de patrouille navale.

### C. Rayon d'action étendu

Les unités aériennes peuvent effectuer diverses missions en volant à rayon d'action étendu.

- Certains chasseurs, listés ci-dessous, peuvent effectuer des missions d'escorte et de CAP à rayon d'action étendu. Un chasseur volant à rayon d'action étendu voit son rayon d'action doublé, mais ses forces d'attaque et de défense sont réduites de 2 (mais jamais en dessous de 1). Seuls les chasseurs suivants peuvent effectuer des missions à rayon d'action étendu : le Ki-27 de 1940 à la fin de la partie, ainsi que les A5M2 et les A6M2, à tout moment durant le jeu.
- Les unités aériennes de bombardement peuvent effectuer la plupart des missions de bombardement à rayon d'action étendu en emportant des charges de bombes réduites. Cependant, les missions de bombardement de DAS ne peuvent pas être effectuées à portée étendue. Un bombardier effectuant une mission de bombardement à portée étendue voit sa portée doublée, mais ses capacités de bombardement sont réduites des  $\frac{2}{3}$ . *Exemple* : un bombardier avec des capacités de bombardement de 1-2 aurait une capacité de bombardement tactique de  $\frac{1}{3}$  et une capacité de bombardement stratégique de  $\frac{2}{3}$  en vol à portée étendue.

- Les transporteurs peuvent effectuer des missions de transport à portée étendue. Un transport effectuant une mission de transport régulier ou de largage aérien à portée étendue voit sa portée doublée, mais sa capacité de chargement est divisée par deux. Sinon, un transporteur peut effectuer une mission de transport régulier aller simple à portée étendue, avec une portée trois fois supérieure à sa valeur de mouvement imprimée, mais sa capacité de chargement est divisée par deux.

Une unité aérienne volant à portée étendue peut également retourner à sa base en utilisant sa portée étendue.

### D. Bombardiers en piqué

Lors de l'utilisation de la table de bombardement, les jets de dé de bombardement des unités aériennes de type D sont modifiés par +1. Cette modification au jet de dé n'est pas utilisée si un autre type d'unité aérienne combine sa force de bombardement avec ces unités pour effectuer un bombardement.

### E. Opérations aériennes de nuit

Une opération aérienne se déroule de jour ou de nuit (les règles précédentes décrivent les opérations aériennes de jour). Au début d'une opération aérienne, le joueur qui l'initie déclare s'il s'agit d'une opération de jour ou de nuit.

Pour les besoins du jeu, une unité aérienne de nuit est toute unité aérienne dont le type est précédé du préfixe « N » (comme NB). Toutes les autres unités aériennes sont des unités aériennes de jour. La présence du préfixe N ne modifie pas les capacités générales d'une unité aérienne. Par exemple, une unité aérienne de type NB est traitée de la même manière qu'une unité aérienne de type B en combat aérien et pour le tir AA. Les unités aériennes de nuit ne sont pas limitées aux opérations de nuit et peuvent participer aux opérations de jour, sans pénalité. Les unités aériennes de jour peuvent participer aux opérations de nuit, mais elles sont pénalisées lorsqu'elles opèrent de nuit.

Les missions suivantes peuvent être effectuées de nuit :

- missions de transfert et de transport ;
- toutes les missions de bombardement stratégique (à l'exception des missions de bombardement tactique).

Notez que les missions d'escorte, d'interception, de patrouille et de CAP ne peuvent pas être effectuées de nuit (les chasseurs de nuit autorisés à effectuer ces types de missions nocturnes n'étaient pas disponibles pendant le conflit sino-japonais).

Les unités aériennes diurnes sont pénalisées lorsqu'elles opèrent de nuit.

- Une unité aérienne diurne voit sa puissance de bombardement divisée par deux lors d'une mission de bombardement nocturne.

- Une unité aérienne diurne volant de nuit peut s'écraser à chaque atterrissage sur une base aérienne : lancez un dé et consultez la table de Succès. Ajoutez le modificateur qui y est indiqué. Un résultat *Succès* signifie que l'unité aérienne atterrit sans problème. Un résultat *Échec* signifie que l'unité aérienne s'écrase à l'atterrissage, et est immédiatement endommagée : retirez-la du jeu et placez-la dans sa case abandonnée.

## F. Typhons

Si une unité aérienne pénètre dans un hexagone dont la condition météo est typhons pendant le mouvement en mission ou les étapes de retour d'une unité aérienne d'une opération aérienne, elle doit effectuer un jet de dégâts à chaque atterrissage sur une base aérienne. Lancez un dé et consultez la table de succès. Un résultat *Succès* signifie que l'unité aérienne atterrit sans problème. Un résultat *Échec* signifie que l'unité aérienne a été accidentée par le typhon et est immédiatement endommagée. Retirez-la du jeu et placez-la dans sa case des unités aériennes endommagées.

## G. Codes des unités aériennes

Les unités aériennes peuvent avoir un ou plusieurs codes, tel qu'indiqué dans la table d'identification des unités, et ces capacités modifient souvent les jets de dé de bombardement ou de tir AA, comme indiqué dans les tables appropriées. De plus, les unités aériennes avec codes possèdent les capacités décrites ci-dessous

Notez qu'une unité aérienne peut avoir plusieurs codes. Les effets de chaque code s'appliquent à l'unité aérienne. Par exemple, une unité aérienne avec le code « VC » est capable de lancer des torpilles et de se baser sur un porte-avions.

**1. F : hydravions/Hydroglisseurs.** Les unités aériennes à code F sont composées d'hydravions ou hydroglisseurs. Une unité aérienne à code F doit être basée sur une base aérienne située dans un hexagone partiellement de mer ou partiellement de lac, et ne peut utiliser aucune autre base aérienne.

**2. C : capacité de porte-avions.** Les unités aériennes à code C sont équipées et entraînées pour opérer depuis des porte-avions. Les unités aériennes à code C (uniquement) peuvent être basées sur des porte-avions et effectuer des missions à partir de ceux-ci (règle 27A5). Une unité aérienne à code C n'est pas tenue de se baser sur porte-avions et peut utiliser n'importe quelle base aérienne.

**3. V : torpilles anti-navires.** Les unités aériennes à code V sont spécialement entraînées à attaquer les unités navales, comme indiqué dans les modificateurs de la table de bombardement. Lorsqu'une unité aérienne à code V effectue une mission de bombardement de patrouille navale ou de bombardement de port, elle emporte des torpilles et voit ainsi sa puissance de bombardement tactique doublée.

## H. Préfixes des unités aériennes

Les types d'unités aériennes peuvent avoir un ou plusieurs préfixes, comme indiqué dans la table d'identification des unités. Par exemple, une unité aérienne de type NB est un bombardier de nuit : type B (bombardier) et préfixe N (nuit). Un préfixe modifie, mais ne change pas, la catégorie d'une unité aérienne. Par exemple, un bombardier de nuit (type NB) reste un bombardier. Sauf indication contraire dans les règles, toute capacité d'une catégorie en général ou d'un type en particulier inclut tous les préfixes de ce type ou de cette catégorie. Par exemple, une règle s'appliquant aux unités aériennes de type B s'applique aux unités B et NB.

Les préfixes des unités aériennes modifient souvent les jets de dé de bombardement ou de tir AA, comme indiqué dans la table appropriée. De plus, les unités aériennes avec un préfixe possèdent les capacités suivantes.

**1. L : basse altitude.** Les unités aériennes avec un préfixe L opèrent presque exclusivement à basse altitude, et leurs effets sont indiqués par les modificateurs de la table des tirs AA.

**2. N : capacité nocturne.** Les unités aériennes avec un préfixe N sont équipées pour opérer de nuit et bénéficient d'avantages lors d'une mission aérienne de nuit (règle 23E).

## Règle 24 — Parachutages

La mission de largage aérien (règle 20F2) détaille le transport et le largage des points de ravitaillement général et des unités parachutistes vers les hexagones cibles. Les unités terrestres portant les symboles de parachute et d'entraînement au parachutage sont des unités parachutistes.

Les unités et le ravitaillement général peuvent être largués dans les hexagones terrestres, comme indiqué dans la règle 20F2.

### A. Désorganisation

Une unité parachutiste peut être désorganisée lors d'un largage aérien. Un point de ravitaillement général peut être dispersé lors d'un largage aérien. Lors de l'étape de résolution de la mission, lancez un dé pour chaque unité ou point de ravitaillement général effectuant un largage aérien et consultez la table des désorganisations des largages aériens. Modifiez le jet de dé comme indiqué dans la table, trouvez le résultat et appliquez-le immédiatement. Les résultats sont listés ci-dessous.

- **Aucun effet.** L'unité ou le point de ravitaillement général atterrit sans encombre.
- **Dispersé.** Le point de ravitaillement général est irrémédiablement perdu et retiré du jeu.
- **Désorganisé.** L'unité est désorganisée et sa force de combat est divisée par deux.
- **Gravement désorganisée.** L'unité est désorganisée. Sa force de défense est divisée par deux. Sa force d'attaque est zéro.

- **Éliminée.** L'unité est immédiatement éliminée.

Une unité désorganisée le reste jusqu'au début de la phase initiale amie suivante. Par exemple, une unité parachutiste japonaise désorganisée pendant le tour du joueur japonais le restera pendant le reste du tour du joueur japonais et pendant tout le tour suivant du joueur chinois.

## B. Opérations terrestres

**1. Possession de l'hexagone.** Une unité parachutée non désorganisée prend immédiatement possession de l'hexagone dans lequel elle a été larguée, si celui-ci n'est pas occupé par des unités ennemies. Une unité parachutée désorganisée ne peut pas prendre possession d'un hexagone. *Exemple.* Une unité parachutiste japonaise est larguée dans un hexagone inoccupé appartenant à la Chine et contenant une base aérienne. L'unité devient désorganisée lors de son parachutage. Par conséquent, elle n'en prend pas possession et le joueur japonais ne peut pas utiliser la base aérienne qui s'y trouve.

**2. Condition du ravitaillement.** Si une unité parachutée est en ravitaillement général, elle est automatiquement en ravitaillement d'attaque au tour de son largage.

**3. Écrasement aéroporté.** Les unités larguées dans un hexagone occupé par l'ennemi peuvent écraser si elles remplissent les conditions d'écrasement (conformément à la règle 13, sans tenir compte des coûts en MP). L'écrasement a lieu lors de la résolution de la mission de l'opération aérienne, après l'atterrissage de toutes les unités larguées. Seules les unités larguées lors de cette opération aérienne peuvent participer à l'écrasement aéroporté de l'hexagone. Les autres unités amies ne peuvent pas se joindre à cet écrasement.

**4. Combat.** Les unités larguées dans un hexagone occupé par l'ennemi doivent y attaquer les unités présentes pendant la phase de combat, si les deux camps occupent encore l'hexagone à ce moment. Les unités amies dans d'autres hexagones peuvent également participer à l'attaque, conformément aux règles de combat standard.

Si les unités larguées sont gravement désorganisées (force d'attaque de 0) mais doivent attaquer, et qu'aucune unité terrestre ne participe à l'attaque avec une force d'attaque supérieure à zéro, les unités attaquantes sont automatiquement éliminées. (notez que cela se produit même si un appui terrestre ou naval est disponible pour les unités attaquantes).

Lorsque des camps différents occupent le même hexagone, le combat est résolu normalement, à l'exception des résultats AS. Les unités parachutées dans un hexagone occupé par l'ennemi traitent un résultat de combat AS comme un résultat AR. Toutes les autres unités traitent normalement un résultat AS.

Les unités en retraite sont soumises aux effets de toutes les ZdC qu'elles pénètrent, y compris les ZdC des unités ennemies présentes dans l'hexagone d'où elles se replient. Exemple. Un bataillon de parachutistes est largué dans un hexagone occupé par une division ennemie. Pendant la phase de combat, le bataillon de parachutistes doit attaquer, et le résultat du combat l'oblige à battre en retraite. Puisque tout hexagone vers lequel il peut pénétrer se trouve dans la ZdC de la division dans l'hexagone de largage, le bataillon de parachutistes est éliminé.

**5. Points de ravitaillement général.** Un point de ravitaillement général peut être largué dans un hexagone ennemi lors du tour d'un joueur. Cependant, si l'hexagone est possédé par l'ennemi à la fin de ce tour du joueur, le point de ravitaillement général qui s'y trouve est retiré du jeu.

## C. Planification et préparation.

Les débarquements aéroportés impliquant des unités (mais pas des points de ravitaillement généraux) doivent être planifiés à l'avance : l'hexagone cible d'une mission de largage aérien et l'unité à y larguer doivent être planifiés au moins un tour à l'avance.

Lors de la phase initiale du joueur, au moins un tour avant une opération de largage aérien, le joueur note l'identité des unités impliquées dans l'opération et l'hexagone cible de l'opération. Une unité ne peut avoir qu'une seule opération planifiée à la fois. Une fois planifiée, une opération peut être annulée, au choix du joueur, lors d'une phase initiale amie ultérieure, et une nouvelle opération pour l'unité peut être planifiée à ce moment-là. Un joueur peut également annuler une opération pendant la phase où elle doit avoir lieu.

Lors d'une phase initiale, une opération ne peut pas être planifiée pour une unité se trouvant en ZdC ennemie à ce moment-là. Une fois une opération planifiée pour une unité, elle doit être annulée si l'unité se trouve dans une ZdC ennemie, attaque ou est attaquée à tout moment entre la planification et l'exécution de l'opération. Si, pour une raison quelconque, l'unité ne peut participer à l'opération pendant la phase prévue, celle-ci doit être annulée. Un largage aérien peut être planifié à l'avance pour une unité au tour où elle arrive en renfort.

## Règle 25 — Système de recombplètement aérien

Au cours de la partie, les joueurs regroupent leurs unités aériennes, reçoivent des renforts et des recombpléments, convertissent leurs unités aériennes et doivent les retirer. Un joueur effectue ces actions de recombplètement aérien dans le cadre du cycle de recombplètement aérien. Le cycle de recombplètement aérien d'un joueur comprend quatre tours de jeu consécutifs, commençant par son premier tour de chaque mois impair (Jan I, Mar I, May I, Jul I,

Sep I et Nov I). Toutes les actions de reconstituer complètement aérien sont effectuées pendant la phase initiale du joueur. Les OB répertorient les renforts et les reconstitutions d'unités aériennes en jeu.

Les différentes actions se déroulent comme indiqué ci-dessous. Chaque joueur suit ces procédures séparément pour chaque organisation sous son contrôle. *Notes.* Le joueur chinois dispose d'unités aériennes de trois organisations : l'Armée de l'Air Chinoise (CAF), l'Armée de l'Air Soviétique (VVS) et le Groupe des volontaires américains (AVG). Le joueur japonais dispose d'unités aériennes de deux organisations : la Marine Impériale Japonaise (IJN) et l'Armée Impériale Japonaise (IJA).

### A. Regroupements

Pendant la phase initiale, le premier joueur peut regrouper des paires d'unités aériennes endommagées. Pour chaque paire, les unités aériennes doivent avoir des valeurs identiques et appartenir à la même organisation. *Exemple :* une paire de Ki-27 de l'IJA peut se regrouper. Cependant, une paire de D1A1 (1D1 2/C/10) et de D1A2 (1D2 2/C/9) ne peuvent pas se regrouper car leurs valeurs sont différentes. De plus, une paire de I-16 de la CAF et de I-16 de la VVS ne peuvent pas se regrouper, bien que de valeurs identiques, car elles appartiennent à des organisations différentes.

Pour chaque paire regroupée, placez-en une dans la case des unités aériennes éliminées et recevez l'autre en renfort (règle 25C).

Un joueur n'est pas obligé de regrouper des unités aériennes. Le regroupement ne nécessite pas de dépenser de points de reconstituer aérien (ARP : règle 25D).

### B. Renforts

Les joueurs reçoivent des renforts aériens durant la partie. Un joueur place ses renforts sur la carte lors de sa phase initiale, comme unités aériennes opérationnelles, sur n'importe quelle base aérienne amie, non isolée, d'une capacité de 1 ou plus.

Les OB indiquent parfois qu'un renfort d'unité aérienne est de retour ou en formation. Le retour est identique à un renfort normal, sauf que le pion d'une unité aérienne précédemment retirée du jeu par retrait est utilisé. La formation est traitée comme la formation d'unités terrestres (règle 40A).

Les joueurs reçoivent parfois des renforts aériens indiqué comme arrivant inopérants par l'OB. Ces renforts sont des avions de seconde main de forces aériennes étrangères qui ont nécessité un temps de préparation considérable avant d'être prêts au combat. La procédure normale de placement des renforts n'est pas appliquée pour ces unités aériennes. Suivez plutôt la procédure suivante : pour chaque unité aérienne inopérante reçue, le joueur propriétaire lance un dé ; le résultat indique le nombre de tours pendant lesquels l'unité aérienne est avancée sur la piste des tours de jeu. Lorsque le jeu avance au tour indiqué, l'unité aérienne est reçue comme un

renfort aérien normal. *Exemple.* En Sep I 41, le joueur chinois reçoit deux unités aériennes P-40B (Inop.) de l'AVG. Il lance ensuite un dé pour chacune et obtient un 3 pour l'une et un 5 pour l'autre. Une unité aérienne est placée sur la case d'Oct II 41 (3 tours de jeu plus tard) sur la piste des tours de jeu, et l'autre est placée sur la case de Nov II 41. Un P-40B est ensuite reçu en renfort aérien normal lors de chaque phase initiale des tours d'Oct II 41 et de Nov II 41.

Les renforts aériens qui ne peuvent pas entrer en jeu pour une raison quelconque sont éliminés.

### C. Reconstitutions

Les joueurs reçoivent des Points de Reconstituer Aérien (ARP) lors des phases initiales, comme indiqué dans leurs OB. Ils servent à remplacer les unités aériennes éliminées et à réparer les unités aériennes endommagées.

Lors d'une phase initiale, le premier joueur peut dépenser des ARP. Il peut dépenser tout ou partie des ARP restants. Si, à la fin de la phase initiale d'un joueur, les ARP accumulés pour une organisation aérienne dépasse sa limite (indiquée dans son OB), il faut réduire le total à cette limite.

Un joueur peut accumuler des ARP non dépensés d'un tour à l'autre. Cependant, s'il lui reste des ARP non dépensés à la fin d'un cycle aérien, il accumule jusqu'à 10 % de ces ARP (arrondi à l'entier supérieur) pour les utiliser lors du cycle aérien suivant et perd les ARP restants. Par exemple, si le joueur japonais dispose de 11 ARP à la fin d'un cycle, il accumule 2 ARP pour le cycle suivant et perd les 9 restants.

**1. Reconstituer.** Un joueur peut dépenser deux ARP pour reconstituer une unité aérienne de sa case « Eliminated Air Units ». Placez l'unité aérienne reconstituée sur la carte pendant la phase initiale, comme unité aérienne opérationnelle, sur n'importe quelle base aérienne amie non isolée d'une capacité de 1 ou plus.

**2. Réparation.** Un joueur peut dépenser un ARP pour réparer une unité aérienne de sa case « Aborted Air Units ». Placez l'unité aérienne réparée sur la carte pendant la phase initiale, comme unité aérienne opérationnelle, sur n'importe quelle base aérienne amie non isolée d'une capacité de 1 ou plus.

### D. Conversions

Les OB précisent quand une unité aérienne est convertie en une autre unité aérienne. Le joueur doit convertir une unité aérienne lors de sa phase initiale, au tour où la conversion est spécifiée, si possible. Pour être convertie, l'unité aérienne doit être opérationnelle et située sur une base aérienne non isolée d'une capacité de 1 ou plus. Retirez l'unité aérienne d'origine du jeu et remplacez-la par la nouvelle. Si la conversion de l'unité aérienne est impossible au tour spécifié, elle doit être convertie lors de la première phase initiale amie où elle peut l'être.

Les unités aériennes retirées du jeu par conversion sont hors-jeu : elles ne sont pas éliminées et ne peuvent être reconstituées.

### E. Retraits

Les ordres de bataille imposent parfois que les joueurs retirent des unités aériennes du jeu. Retirez toute unité aérienne répondant aux spécifications de l'OB, comme indiqué ci-dessous.

- Si possible, retirez une unité aérienne en jeu (opérative ou inopérante).
- S'il n'y en a pas en jeu, retirez une unité aérienne endommagée, si possible. Si une unité aérienne endommagée est retirée, son joueur doit dépenser suffisamment d'ARP pour la réparer.
- Si aucune unité aérienne endommagée n'est disponible, retirez une unité aérienne éliminée. Si une unité aérienne éliminée est retirée, son joueur doit dépenser suffisamment d'ARP pour la reconstituer.

Lorsqu'il dépense des ARP comme indiqué ci-dessus, le joueur doit les dépenser avant toute autre dépense. Si un joueur n'a pas suffisamment d'ARP, il suit son déficit d'ARP. Chaque fois qu'il reçoit des ARP par la suite, il doit les dépenser pour s'acquitter de cette dette.

## Règle 26 — La guerre aérienne stratégique

Cette règle n'est pas utilisée dans *War of Resistance*.

## Règle 27 — Introduction aux règles navales

Les aspects navals du conflit sino-japonais étant secondaires, un système naval simplifié est proposé dans *War of Resistance*. Cependant, ce système naval est conçu pour être directement compatible avec les systèmes de forces opérationnelles existants, plus élaborés, comme ceux de *Second Front*. Les joueurs souhaitant explorer plus en détail les aspects navals du conflit sino-japonais pourront facilement adapter un tel système naval à *War of Resistance*.

### A. Unités navales

Les unités navales sont indiquées sur la TIU. Il existe six catégories d'unités navales utilisées dans le jeu : les forces opérationnelles (TF), les Groupes Aéronavals (CG), les Transports Navals (NT), les Barges de Débarquement (LC), les Flottes Fluviales (RF) et les Transports Fluviaux (RT).

*Note.* Les pions RF sont imprimés recto verso. Pour *War of Resistance*, utiliser la face imprimée avec RF. L'autre face servira à la compatibilité avec les futures règles de *Glorv* sur les flottes fluviales.

**1. Force et AA.** Chaque unité navale a une force imprimée sur le pion. Les forces servent à plusieurs choses.

- La force d'une TF ou d'une RF correspond à sa puissance d'appui naval au combat terrestre et à sa puissance de dégâts. Notez que la TF et la RF n'ont pas de capacité de chargement.
- La force d'un CG correspond à sa puissance de dégâts. Notez que le CG n'a pas de puissance d'appui naval au combat terrestre (sa puissance est indiquée entre parenthèses) et n'a pas de capacité de chargement.
- La force d'un NT, d'une LC ou d'un RT correspond à sa capacité de chargement et à sa puissance de dégâts. Notez qu'un NT, une LC ou un RT ne dispose pas de force d'appui-feu naval pour le combat terrestre (sa force est indiquée par un « C » pour « cargo uniquement »).

Les unités navales ont des forces AA distinctes, comme indiqué sur leurs pions. Tout AA des unités navales est de l'AA léger.

**2. Empilement.** N'importe quel nombre d'unités navales amies peut se trouver dans un hexagone côtier, un hexagone entièrement maritime ou le long d'un fleuve. La présence d'une unité navale dans un hexagone côtier ou le long d'un fleuve n'empêche pas les unités terrestres ennemies d'y pénétrer, et les unités navales peuvent pénétrer dans les hexagones côtiers occupés par des unités ennemies. Une unité navale est affectée par la présence d'unités navales ennemies, comme indiqué ci-dessous.

**3. Dégâts.** Chaque impact de bombardement sur une unité navale lui inflige un dégât. Utilisez des marqueurs de dégâts pour indiquer les dégâts infligés aux unités navales. Chaque dégât infligé à une unité navale réduit sa force globale de 1. Par exemple, une unité de combat avec une force imprimée de 8 a subi 2 dégâts. Sa force est donc de 6 pour l'appui-feu naval.

Une unité navale est coulée lorsqu'elle subit des dégâts au moins égaux à sa puissance de dégâts. Une fois coulée, retirez l'unité navale du jeu. Notez qu'une unité navale coulée n'est pas placée dans la réserve de reconstitution. Elle est mise de côté et est généralement disponible pour réparation, renforcement et subdivision/assemblage.

**4. Assemblage et subdivision de NT et de RT.** Sous réserve des limites de combinaisons de pions, les NT et les RT d'un hexagone peuvent se regrouper et se subdiviser à tout moment au cours d'un tour. Par exemple, un NT de 2 points peut se subdiviser en deux NT de 1 point. Les NT et les RT ne peuvent jamais se mélanger lors de leur regroupement ou de leur subdivision. Par exemple, un NT de force 1 et un RT de force 1 ne peuvent pas se regrouper pour créer un NT de force 2.

**5. Porte-avions et avions embarqués.** Les unités aériennes à code C (uniquement) peuvent se baser sur des CG. Un CG non endommagé a une capacité de base aérienne de 1. Un seul dégât sur un

CG annule sa capacité de base aérienne. Lorsque la capacité de base aérienne d'un GC est supprimée, éliminez également toute unité aérienne qui y est basée.

Contrairement aux bases aériennes terrestres, la capacité d'un porte-avions limite également le nombre d'unités aériennes pouvant y être basées à tout moment. De plus, elle limite le nombre d'unités aériennes pouvant effectuer des missions depuis le porte-avions au cours d'un tour de joueur.

Lors de chaque phase initiale amie et ennemie, les unités aériennes basées sur un CG sont automatiquement affectées à la mission de patrouille navale. Elles peuvent cependant effectuer n'importe quelle autre mission aérienne, abandonnant ainsi leur affectation à la mission de patrouille navale jusqu'à la fin du tour de joueur.

## B. Concepts

**1. Cargaison.** Les NT, les RT et les LC (mais pas les TF, les CG et les RF) peuvent transporter des unités terrestres, des points de ressources, des points de ravitaillement d'attaque, des points de ravitaillement général, des marqueurs de capitale et des usines. La cargaison est transportée en fonction de sa taille en RE (règle 3A3). La taille en RE des unités de cavalerie et c/m est doublée pour le transport naval.

**2. Au port/En mer/Sur un fleuve.** Une unité navale sera soit au port, soit en mer, soit sur un fleuve. Les unités navales peuvent être au port si elles occupent l'hexagone d'un port ami (quelle que soit sa taille). Seuls les RF, les RT et les LC peuvent être dans un port fluvial. Si une unité navale occupe un hexagone contenant au moins deux des côtés d'hexagones suivants : côte, port ou fleuve, utilisez un marqueur convenu pour indiquer l'emplacement de l'unité navale dans cet hexagone.

**3. Adjacence.** Uniquement pour ce qui est des règles navales, appliquez ce qui suit.

- Un hexagone de mer est adjacent à un autre hexagone de mer s'ils partagent une arête d'hexagone de mer ou de lac, en totalité ou partiellement. Par exemple, l'hexagone G3:1203 est adjacent à G3:1103, mais pas à G3:1104, en raison de la présence d'une arête d'hexagone terrestre entre les deux hexagones.
- Une arête d'hexagone de fleuve est adjacent à une autre arête d'hexagone de fleuve si les deux côtés d'hexagone partagent un coin commun.
- Une arête d'hexagone de fleuve est adjacent à un hexagone de mer ou côtier si cette arête d'hexagone partage un coin commun avec l'hexagone de mer ou de lac. Par exemple, l'hexagone G3:2109 est adjacent à G3:2108 et à G3:2008, mais pas à G3:2208.

**4. Zones de contrôle navales.** Les TF et les CG en mer exercent des Zones de Contrôle Navales

(NZdC). Les autres unités navales n'ont pas de NZdC. Les unités navales au port ou sur un fleuve n'ont pas de NZdC. Une NZdC comprend chaque hexagone maritime et côtier situé dans un rayon de 15 hexagones autour de l'unité navale en activité (tracé à travers les hexagones adjacents conformément à la règle 27B3). Les NZdC ne s'étendent pas le long des fleuves, ni dans les ports.

**5. Capacité amphibie.** Toute unité portant le symbole SNLF (Force Spéciale de Débarquement Naval) est amphibie.

**6. Canal/Fleuve.** Pour ce qui est des présentes règles, toute référence à un fleuve s'applique également à un canal, sauf indication contraire.

**7. Blocus.** Si une TF ou un CG se trouve dans l'hexagone d'un port ennemi, le port et toutes les unités navales qui y sont stationnées sont bloqués. *Note.* Les ports neutres ne peuvent pas être bloqués.

**8. Affluents.** Un fleuve est l'affluent d'un autre fleuve s'il lui est relié ou s'il est relié à un autre affluent (les références aux affluents incluent également les défluent). Deux fleuves sont connectés s'ils partagent un coin d'hexagone de fleuve commun. Pour déterminer les affluents, les canaux sont ignorés. Par exemple, le Tayun Ho (Grand Canal) n'est pas un affluent du Hwang Ho (Fleuve Jaune), même s'ils sont connectés par un coin d'hexagone commun.

**9. Hexagones côtiers.** Tout hexagone contenant de la mer et de la terre ou un lac et de la terre est un hexagone côtier.

**10. Lacs.** Sauf mention contraire, les hexagones de lac sont traités de la même manière que les hexagones de mer. Toute référence à un hexagone de mer s'applique également à un hexagone de lac.

## C. Activités navales.

Les activités navales se déroulent à chaque tour de joueur, comme décrit ci-dessous.

**1. Phase initiale.** Le premier joueur peut réparer et reconstituer les unités navales endommagées et éliminées. Les TF dans les ports amis sont réapprovisionnées.

**2. Phase de mouvement.** Pendant la phase de mouvement, le premier joueur peut dépenser des MP navals pour effectuer diverses actions, comme indiqué dans les règles suivantes. Si une unité navale n'a pas suffisamment de MP restants pour terminer une activité d'une phase, cette activité ne peut pas être lancée pendant cette phase.

**3. Phase de combat.** Les deux joueurs peuvent allouer et tirer des Tirs d'Appui-feu Navals (NGS).

**4. Phase de réaction.** Les deux joueurs peuvent allouer et tirer du NGS) pendant l'étape de combat.

**5. Phase d'exploitation.** La phase d'exploitation se déroule de la même manière que la phase de mouvement, sauf indication contraire dans les règles suivantes.

## Règle 28 — Déplacement des unités navales

Un joueur déplace ses unités navales lors des phases de mouvement et d'exploitation de son tour. Un joueur ne peut pas déplacer ses unités navales lors du tour du joueur adverse.

Les unités navales se déplacent en dépensant des MP. Une TF, un CG, un NT ou une LC du premier joueur dispose de 150 MP par phase, et une RF ou un RT de 120 MP par phase.

Les unités navales dépensent des MP pour entrer dans des hexagones ou des bords d'hexagone adjacents, avec les coûts ci-dessous.

- 1 MP pour entrer dans un hexagone entièrement maritime ou lacustre.
- 2 MP pour entrer dans un hexagone côtier.
- 1 MP pour entrer dans une arête d'hexagone fluvial (c'est-à-dire pour se déplacer le long d'un fleuve).

En général, les unités navales peuvent se déplacer dans des hexagones entièrement maritimes, côtiers et le long d'un fleuve. Elles ne peuvent pas entrer dans un hexagone d'eaux restreintes.

Pour la résolution des tirs antiaériens (règle 22B) et du transport naval (règle 31), ou simplement pour faciliter les mouvements, les unités navales peuvent être déplacées simultanément en groupe. Lorsqu'elles se déplacent en groupe, chaque unité navale doit respecter toutes les règles de mouvement comme si elle se déplaçait individuellement.

Il arrive qu'une masse terrestre bloque le mouvement naval dans un hexagone. Par exemple, une unité navale en mer dans l'hexagone G3:1402 ne peut pas se déplacer de G3:1403 à G3:1404, en raison de la terre dans l'hexagone G3:1403. *Note.* Si une unité navale s'arrête ou marque une pause dans un hexagone comme G3:1403, ce qui bloque son mouvement naval dans certaines directions, il faut savoir de quel côté du terrain elle se trouve.

Les unités navales sont soumises aux restrictions suivantes.

- Les TF et les CG ne peuvent pas se déplacer le long des arêtes d'hexagones de fleuve (*exception* : règle 34D1).
- Les NT ne peuvent se déplacer le long des arêtes d'hexagones de fleuve que jusqu'au port intérieur le plus éloigné. Par exemple, un NT peut se déplacer le long du fleuve Yangtze jusqu'à Ichang (arête d'hexagones G4:0510/0511), mais pas plus loin. Si un fleuve ne contient aucun port intérieur, les NT ne peuvent pas le longer du tout.
- Les RT et les RF ne peuvent pas pénétrer dans les hexagones entièrement maritimes, sauf si ces derniers sont adjacents à un hexagone côtier ou à un hexagone de banquise gelée.

Une unité navale ne peut pas traverser un détroit

si l'un des deux côtés est occupé par une unité ennemie soutenue (à noter que ceci est différent des autres jeux Europa/Glory et reflète le manque d'infrastructures militaires en Chine). Par exemple, si l'un des hexagones G1:3008 et G1:3009 est occupé par une unité ennemie soutenue, une unité navale dans l'hexagone G1:3109 ne peut pas traverser G1:3009 vers G1:2909, en raison de l'étroitesse du détroit sur l'arête d'hexagone G1:3008/G1:3009.

Une unité navale en mer ignore la présence d'unités navales ennemies au port ou sur un fleuve. L'unité en mouvement peut entrer dans un hexagone côtier contenant des unités navales ennemies au port ou sur un fleuve.

En général, une unité navale ne peut pas entrer dans un hexagone ou une arête d'hexagone contenant une TF, un CG ou un RF ennemi. Les autres types d'unités navales sont ignorés et l'hexagone ou l'arête d'hexagone qu'elles occupent peut être traversé.

Les unités navales (et leur cargaison) peuvent terminer leur mouvement en mer ou le long d'une arête d'hexagone de fleuve. Une unité navale qui termine son mouvement dans un hexagone contenant un port ami ou une arête d'hexagone de fleuve adjacent à un hexagone contenant un port peut entrer dans le port, ou rester en mer ou sur le fleuve.

### A. Mouvement et combat

Le combat naval (règle 29) a lieu pendant le mouvement naval, lors des phases de mouvement et d'exploitation. Un combat naval survient lorsque :

- une unité navale chinoise pénètre dans un hexagone de la NZdC d'une unité navale japonaise ;
- une unité navale japonaise se déplace de telle sorte qu'une unité navale chinoise se retrouve dans sa NZdC ;
- une unité navale chinoise commence une phase dans la NZdC d'une unité navale japonaise.

Un combat naval n'est jamais déclenché lorsqu'une unité navale chinoise est en mer par typhon.

Lorsqu'un combat naval est déclenché, le mouvement est temporairement suspendu pendant sa résolution. Une fois le combat terminé, le mouvement reprend.

Deux ou plusieurs combats navals peuvent survenir simultanément. Dans ce cas, résolvez-les dans un ordre aléatoire. Si un combat naval est déclenché en même temps qu'une opération aérienne, résolvez d'abord cette dernière.

Un combat naval ne peut être déclenché qu'une seule fois par paire d'unités navales et par phase. Par exemple, une unité navale chinoise pénètre dans la NZdC d'une unité navale japonaise en phase de mouvement. Le combat est déclenché, mais l'unité navale chinoise survit. Elle peut reprendre son mouvement et le combat naval n'est pas repris entre ces deux unités navales pendant la

phase. Si l'unité navale chinoise pénètre dans la NZdC d'une autre unité navale japonaise pendant la phase de mouvement, ou si elle se trouve encore dans la NZdC de la même unité navale japonaise au début de la phase d'exploitation, le combat reprend.

Lorsqu'un combat naval est déclenché, le joueur japonais peut refuser de l'engager. Dans ce cas, le combat naval n'est pas déclenché entre les deux unités navales et peut l'être plus tard, au cours de la même phase entre ces deux unités (si toutes les autres conditions du combat naval sont remplies). Par exemple, un RT chinois se déplace le long de la côte dans des eaux protégées (règle 34A) et pénètre dans la NZdC d'une TF japonaise. Le joueur japonais, pensant que la RT quittera ensuite les eaux protégées, refuse d'engager le RT, préférant attendre une meilleure opportunité de combat plus tard au cours de la même phase.

### B. Mouvement fluvial

Diverses unités navales (comme indiqué dans la règle 28) peuvent se déplacer le long d'un fleuve non gelé (*exception* : règle 34D2). Pour se déplacer le long d'un fleuve, déplacez une unité navale le long des côtés d'hexagones contigus.

Une unité navale ne peut pas entrer dans une arête d'hexagone de fleuve si une unité ennemie soutenue se trouve dans un hexagone adjacent. De plus, une unité navale ne peut pas entrer dans une arête d'hexagone de fleuve si les deux hexagones adjacents sont ennemis.

Si les deux hexagones adjacents à une arête d'hexagone de fleuve contenant une unité navale deviennent ennemis, ou si une unité ennemie soutenue entre dans l'un des hexagones, l'unité navale doit immédiatement se déplacer vers tout côté d'hexagone de fleuve ou d'hexagone côtier adjacent (conformément à la règle 27B3) vers lequel elle peut se déplacer. Si aucun hexagone n'est disponible, l'unité navale est sabordée (règle 34C).

### C. Typhons

Si une unité navale en mer entre ou commence son mouvement dans un hexagone soumis à un typhon, elle risque d'être endommagée. La première fois qu'une unité navale entre dans un tel hexagone, lancez immédiatement un dé pour chaque point de force de l'unité navale et consultez la table de succès. Pour chaque échec, infligez un dé de dégâts à l'unité navale. Par exemple, une TF japonaise de force 4 entre dans un hexagone soumise à un typhon. Le joueur japonais lance quatre dés sur la table de succès. Trois lancers indiquent un échec et infligent donc trois dégâts à la TF.

Notez que chaque unité navale n'est soumise à des dégâts qu'une seule fois par phase.

## Règle 29 — Combat naval

Un combat naval est déclenché entre une unité navale et une unité navale ennemie, comme décrit dans la règle 28A. Une fois que le combat naval a

commencé, toutes les autres activités navales cessent jusqu'à sa résolution.

Pour résoudre un combat naval, le joueur japonais lance un dé sur la table de succès, en y appliquant tous les modificateurs requis. Un résultat *Succès* indique que l'unité navale chinoise est éliminée. Un résultat *Échec* indique que l'unité navale chinoise a survécu et que le combat est terminé.

## Règle 30 — Ports, plages et rives

### A. Ports

Toutes les villes portant un symbole de port sont des ports maritimes. Toutes les villes et forteresses non maritimes situées sur des hexagones adjacents à une arête d'hexagone de fleuve navigable (voir la règle 34D2 pour les fleuves non navigables) sont des ports fluviaux (*note* : les petites villes ne sont pas des ports fluviaux). Sauf indication contraire, toute référence à un port dans ces règles désigne à la fois les ports maritimes et les ports fluviaux.

Seuls les RF, les RT et les LC peuvent utiliser les ports fluviaux. Les ports fluviaux ne sont pas considérés comme des ports pour les autres types d'unités navales. Toutes les unités navales peuvent utiliser les ports maritimes.

Pour pouvoir utiliser un port au cours d'un tour, un joueur doit en être propriétaire au début de sa phase initiale.

**1. Capacité.** Il existe six types de ports : fluviaux, marginaux, mineurs, standard, majeurs et grands. Chaque type de port a une capacité en RE, qui correspond au nombre de RE de cargaisons pouvant embarquer/débarquer au port au cours d'un tour. Les capacités des ports sont indiquées dans la table des ports.

**2. Dégâts.** Les ports peuvent être endommagés par un bombardement (règles 20G1b et 20G2f), un sabotage de guérilla (règle 39D) ou une démolition (règle 14A). Chaque dégât subi par un port réduit sa capacité de 1 RE. De plus, chaque dégât réduit de 1 le nombre de RE pouvant tracer une ligne de ravitaillement à travers le port (règle 12B4). Chaque type de port peut subir un nombre maximal de dégâts, indiqué dans la table des ports. Tout dégât supplémentaires est ignoré.

**3. La case Japon.** La case Japon est un port hors carte. C'est un port maritime de capacité illimitée et qui ne peut être endommagé.

Le joueur japonais peut déplacer ses unités navales (et n'importe quelle cargaison) entre la carte et la case Japon. Pour ce faire, une unité navale doit entrer ou sortir de n'importe quel hexagone du bord est de la carte G1 en dépensant 30 MP (voir également les règles 31A1 et 37B2).

**4. Ports intérieurs.** De nombreux ports sont situés à l'intérieur des terres, le long des fleuves. Pour utiliser un port intérieur, une unité navale doit se déplacer le long du fleuve jusqu'au port, conformément à la règle 28B.

## B. Plages et rives

Un hexagone de mer côtier, quel que soit le type de terrain, sauf montagne, est une plage. Un hexagone de mer côtier, quel que soit le type de terrain, sauf montagne, avec une arête d'hexagone de fleuve adjacent, est une rive. Un hexagone de lac côtier, quel que soit le type de terrain, sauf montagne, est considéré comme une rive en termes de règles. Une plage ou une rive a une capacité illimitée en RE de cargaisons pouvant y embarquer/débarquer lors d'un tour de joueur. Certains hexagones contiennent un port, une plage et une rive, chacun pouvant être utilisé.

Diverses règles sur le transport naval et sur le débarquement amphibie établissent une distinction selon le joueur qui possède un hexagone de plage ou de rive. Lorsqu'une unité prend possession d'un hexagone de plage ou de rive ennemi, cette plage ou cette rive n'est pas amie pour le transport naval ou les débarquements amphibies pendant la phase de la capture. Elle devient amie à partir de la phase suivant celle de sa capture. Par exemple, si une unité capture une plage ennemie pendant la phase de mouvement, elle devient amie pour le transport naval ou les débarquements amphibies à partir de la phase de combat.

## Règle 31 — Transport naval

Le premier joueur peut utiliser le transport naval pendant les phases de mouvement et d'exploitation, pour déplacer du fret (règle 27B1) entre les ports, plages et rives amis.

Les NT, les RT et les LC transportent du fret en utilisant leurs capacités de transport (règle 27A1). Deux NT, RT et/ou LC peuvent combiner leurs capacités pour transporter de grosses cargaisons (comme des divisions), à condition de se déplacer ensemble pendant le transport. Un NT, un RT ou une LC peut se déplacer avant et après le transport du fret, s'il dispose des MP nécessaires.

Lorsqu'un NT, un RT ou une LC subit des dégâts, son fret peut être affecté :

- si le NT, le RT ou la LC est coulé, toute cargaison qu'il transporte est éliminée ;
- si la capacité de chargement du NT, du RT ou de la LC est réduite, le fret excédentaire est éliminé ;
- si deux NT/RT/LC ou plus se combinent pour transporter du fret et que l'un d'eux est coulé ou endommagé, le fret excédentaire est éliminé.

Lorsqu'une cargaison est éliminée et qu'il est possible de choisir ce qui peut être éliminé, choisissez au hasard un élément du fret et éliminez-le. Si le fret restant dépasse toujours la capacité restante, répétez cette procédure jusqu'à ce que le fret ne dépasse plus la capacité restante. *Exemple.* Des NT pour un effectif total de 6 transportent une division d'infanterie (3 RE), un régiment de chars (2 RE) et

un régiment d'infanterie (1 RE). La division est à pleine puissance et possède un côté cadre. Les NT subissent quatre dégâts, réduisant leur capacité de fret à 2. En choisissant au hasard un élément du fret, la division est sélectionnée et éliminée. Comme la division possède un cadre, elle est réduite à un cadre lors de son élimination (règle 9E). Il reste 4 RE de cargaison (un cadre d'infanterie, un régiment de chars et un régiment d'infanterie), ce qui dépasse toujours la capacité de cargaison restante de 2. Le cadre d'infanterie est tiré au sort et éliminé. Il reste donc 3 RE de cargaison, toujours au-dessus de la capacité restante. Le régiment de chars est tiré au sort et éliminé. Il reste donc 1 RE de cargaison, ce qui ne dépasse plus la capacité restante.

Une unité n'est soumise à aucune restriction particulière lors du tour du joueur où elle effectue un transport naval. Par exemple, une unité transportée vers un port pendant la phase de mouvement peut se déplacer (s'il lui reste des MP) pendant la phase de mouvement, attaquer pendant la phase de combat et se déplacer (si elle en est capable) pendant la phase d'exploitation.

## A. Coûts du transport

Les NT, les RT et les LC peuvent transporter du fret. Elles doivent dépenser des MP pour embarquer ou débarquer du fret comme suit :

- 30 MP pour embarquer ou débarquer du fret dans un port ;
- 60 MP pour embarquer ou débarquer du fret amphibie sur une plage ou sur une rive amie ;
- 90 MP pour embarquer ou débarquer du fret non amphibie sur une plage ou sur une rive amie.

Les MP doivent être consommés à l'embarquement et au débarquement du fret.

Une unité terrestre doit dépenser des MP pour être transportée. Elle dépense 1 MP pour embarquer et 1 MP pour débarquer (pour un point de ressources, un point de ravitaillement général, un point de ravitaillement d'attaque, un marqueur de capitale ou une usine, 1 MP équivaut à 7 hexagones de sa capacité de mouvement ferroviaire opérationnel). Doublez le coût en MP pour les unités c/m. Doublez le coût en MP pour les unités non amphibies embarquant ou débarquant sur une plage ou sur une rive.

Les MP nécessaires à l'embarquement/débarquement sont prélevés sur la capacité de mouvement de l'unité transportée lors de la phase de mouvement ou d'exploitation au cours de laquelle l'unité embarque ou débarque. Si une unité n'a pas assez de MP pour embarquer/débarquer, elle peut embarquer/débarquer en dépensant tous ses MP restants lors de la phase en cours. Une unité avec une allocation de MP nulle en phase d'exploitation (conformément à la règle 6C) peut débarquer pendant cette phase. Elle ne peut cependant pas embarquer pendant la phase d'exploitation. Une unité avec un

nombre de MP insuffisant (y compris une unité avec zéro MP) peut débarquer pendant une phase en dépensant tous ses MP restants.

Le fret peut (si possible) être déplacé avant et après le transport naval, conformément aux règles habituelles du mouvement (voir également les règles 30A3 et 37B2).

**1. La case Japon.** Le fret se trouvant dans la case Japon pendant la phase initiale japonaise peut être embarqué par des NT ou par des LC à la fin de cette phase, sans coût en MP, ni pour le fret, ni pour l'unité navale.

## B. Plages et rives

Toute unité amphibie (telle que définie dans la règle 27B5) peut débarquer sur une plage ou une rive amie en utilisant des NT, des RT et/ou des LC. Les cargaisons non amphibies ne peuvent débarquer sur une plage qu'en étant exclusivement transportées par des LC au moment de leur débarquement. Les cargaisons non amphibies peuvent débarquer sur une rive qu'en étant exclusivement transportées par des RT et/ou par des LC au moment de leur débarquement. Les cargaisons non amphibies transportées en tout ou en partie par des NT ne peuvent pas débarquer sur une plage ou sur une rive.

Toutefois, si une cargaison contient du matériel lourd, elle ne peut embarquer ou débarquer sur une plage ou sur une rive que si elle est transportée par une LC. Les navires de guerre ne peuvent jamais embarquer ou débarquer de cargaison contenant du matériel lourd depuis une plage ou une rive.

Une unité navale ne peut pas embarquer ou débarquer de cargaison sur une plage par mer agitée ou par typhon. Les unités peuvent toujours embarquer ou débarquer sur les rives, quelles que soient les conditions maritimes.

## C. Transfert de cargaison

Une cargaison peut être transférée d'une unité navale à une autre. L'unité navale réceptrice doit être capable de transporter la cargaison (règle 27B1). Les deux unités navales doivent se trouver dans le même hexagone, avoir dépensé le même nombre de MP pendant la phase et dépenser 30 MP supplémentaires pour effectuer le transfert. Si les deux unités navales ont dépensé un nombre de MP différents, l'une d'elles doit consommer des MP dans l'hexagone jusqu'à ce qu'elles aient dépensé le même montant. Une fois transférée, la cargaison est embarquée à bord de l'unité navale réceptrice. Les deux unités navales peuvent ensuite poursuivre leur mouvement naval en dépensant normalement les MP restants.

Par exemple, un NT, ayant dépensé 45 MP pendant une phase, transfère une cargaison à une LC qui a dépensé 21 MP pendant cette phase. La LC doit dépenser 24 MP en attendant le NT avant que le transfert de cargaison puisse commencer (de sorte que les deux unités navales aient dépensé 45

MP chacune). Le NT et la LC dépensent toutes deux 30 MP supplémentaires pour transférer la cargaison. Le NT et la LC peuvent reprendre leur mouvement après le transfert, chacun ayant dépensé 75 MP.

## D. Transport fluvial stratégique

Les joueurs peuvent utiliser le transport fluvial stratégique au lieu du transport maritime le long des fleuves.

**1. Systèmes fluviaux.** Deux systèmes fluviaux sont définis en Chine pour les besoins de cette règle.

- Le système Yangtze comprend : le Yangtze Kiang, tous les affluents du Yangtze, tous les canaux partageant un coin d'hexagone commun avec le Yangtze ou l'un de ses affluents (par exemple, le Tayun Ho) et tous les fleuves reliés à des canaux reliés au Yangtze.
- Le système Si comprend le Si Kiang et tous ses affluents.

Les autres fleuves ne font partie d'aucun système fluvial. Toutes les arêtes d'hexagone de lac (à l'exception de la mer) sont considérées comme des arêtes d'hexagone de fleuve pour les besoins de cette règle (uniquement). Notez que les systèmes fluviaux définis ne sont pas reliés entre eux.

**2. Répartition de la capacité de transport.** Lors de toute phase initiale amie, le premier joueur peut retirer ou placer des RT d'une case de transport fluvial stratégique. Lorsqu'il entre dans une case de transport fluvial stratégique, un RT doit être placé dans la case correspondant au réseau fluvial sur lequel il se trouve. Par exemple, un RT situé sur le réseau fluvial du Yangtsé doit être placé dans la case de transport fluvial stratégique du Yangtsé. Si un RT ne se trouve pas sur un réseau fluvial défini, il ne peut pas être affecté au transport fluvial stratégique. Les RT sur les fleuves gelés ne peuvent pas être placés dans une case de transport fluvial stratégique.

Un RT qui sort d'une case de transport fluvial stratégique doit être placé sur n'importe quel côté d'hexagone de fleuve du réseau fluvial correspondant à la case. Un RT ne peut effectuer aucune autre action lors du tour où il est retiré d'une case de transport fluvial stratégique.

Un RT qui vient d'entrer dans une case de transport fluvial stratégique ne peut pas en sortir lors de la même phase initiale.

Le joueur chinois peut placer les RT des factions coopérantes (uniquement) dans une case de transport fluvial stratégique. Si une faction devient non coopérante, tous les RT de cette faction occupant une case de transport fluvial stratégique doivent la quitter pendant la phase initiale en cours pour rejoindre une arête d'hexagone de fleuve du territoire d'origine de sa faction. Si elle ne peut pas le faire, elle est éliminée.

**3. Capacité.** La capacité de transport fluvial stratégique d'un système fluvial est égale à la capacité de cargaison combinée de tous les RT se trouvant dans la case de transport fluvial stratégique de ce système.

**4. Transport stratégique de fret.** Pendant la phase de mouvement amie, un joueur peut transporter stratégiquement du fret sur les systèmes fluviaux. Sur chaque système fluvial, le premier joueur peut transporter stratégiquement un nombre de RE de cargaisons égal à la capacité actuelle du système fluvial. Pour transporter une cargaison, déplacez-la d'un port ami du système fluvial vers n'importe quel autre port ami du même système. Les deux ports utilisés doivent être connectés. Pour être connectés, deux ports doivent pouvoir tracer une ligne de côtés d'hexagones de fleuve de n'importe quelle longueur le long de laquelle un RT pourrait se déplacer en utilisant le mouvement fluvial habituel (conformément à la règle 28B). Notez que les unités ennemies ou les hexagones ennemis adjacents à des bords d'hexagones de fleuve peuvent bloquer le transport fluvial stratégique.

Le transport fluvial stratégique ne peut jamais être effectué en mer. Cependant, il peut être effectué le long des bords d'hexagones de tout ou partie d'hexagones de lac, comme s'il s'agissait de bords d'hexagones de fleuve. Le transport fluvial stratégique est traité comme un transport naval normal. Par exemple, l'embarquement et le débarquement coûtent 1 MP (règle 31A) pour un transport fluvial stratégique et la capacité portuaire est consommée (règle 30A1).

**5. Mission de patrouille navale aérienne.** Le transport fluvial stratégique peut être interdit par une mission de patrouille navale (règle 20G2h), de la même manière qu'un mouvement naval habituel. Dans ce cas, le joueur utilisant le mouvement stratégique doit explicitement tracer son chemin de mouvement le long des bords d'hexagones de fleuve. Le joueur interdisant peut choisir d'interdire le mouvement stratégique dans n'importe quel hexagone adjacent à une arête d'hexagone de fleuve le long du chemin de mouvement. Pour ce faire, il arrête le joueur en mouvement et exécute la mission. Une fois la mission terminée, le premier joueur peut poursuivre son déplacement.

Si un impact est infligé, un RT (choisi au hasard) est éliminé de la case du transport fluvial stratégique. Le RT et sa cargaison sont éliminés de la même manière que pour un transport naval habituel (règle 31).

## Règle 32 — Débarquements amphibies

Le premier joueur peut effectuer des débarquements amphibies sur les plages ou sur les rives ennemies pendant sa phase de mouvement. En géné-

ral, les règles du transport naval (règle 31) s'appliquent, avec les restrictions suivantes.

- Les débarquements amphibies ne peuvent avoir lieu que pendant la phase de mouvement, et non pendant la phase d'exploitation.
- Les débarquements amphibies sur les plages ne peuvent pas avoir lieu par mer agitée ou par typhon. Les débarquements sur les rives peuvent avoir lieu quelles que soient les conditions maritimes.
- Les cargaisons contenant du matériel lourd ne peuvent pas effectuer de débarquement amphibie.

### A. Coûts du transport

Une unité navale doit dépenser 90 MP pour débarquer une cargaison lors d'un débarquement amphibie. Une unité terrestre effectuant un débarquement amphibie ne peut pas dépenser de MP pendant la phase du débarquement, sauf pour embarquer et débarquer des transports utilisés pour l'assaut.

### B. Opérations terrestres

Une unité effectuant un débarquement amphibie est affectée de plusieurs manières. Appliquez les effets suivants pour le reste du tour du joueur au cours duquel une unité effectue un débarquement amphibie.

- Une unité perd sa ZdC si elle en avait une.
- Une unité amphibie voit sa force d'attaque divisée par deux. Toute autre unité effectuant un débarquement amphibie voit sa force d'attaque divisée par quatre.
- Outre les effets ci-dessus, une unité débarquant sur une plage par mer agitée voit sa force d'attaque divisée par deux. Il n'y a aucun effet sur une unité débarquant sur une rive.
- Une unité débarquant dans un hexagone contenant des falaises côtières voit sa force d'attaque divisée par deux, en plus de toutes les autres modificateurs.
- Une unité débarquant dans un hexagone contenant un symbole d'escarpement adjacent à l'arête de fleuve voit sa force d'attaque divisée par deux, en plus de toutes les autres modificateurs.

Lors du tour suivant celui où une unité ravitaillée effectue un débarquement amphibie, l'unité est automatiquement en ravitaillement général.

**1. Écrasement amphibie.** Les unités débarquant dans un hexagone occupé par des unités ennemies peuvent les y écraser, si elles remplissent les conditions d'écrasement (conformément à la règle 13, sans tenir compte des coûts en MP). L'écrasement a lieu après le débarquement de toutes les unités. Seules les unités effectuant un débarquement amphibie peuvent participer à l'écrasement amphibie de l'hexagone. Les autres unités amies ne peuvent pas s'y joindre.

**2. Combat.** Les unités débarquant dans un hexagone occupé par des unités ennemies doivent les y attaquer pendant la phase de combat, si les deux camps occupent encore l'hexagone à ce moment. Les unités amies situées dans d'autres hexagones peuvent également participer à l'attaque, conformément aux règles de combat habituelles.

Pour être en ravitaillement d'attaque, les unités débarquées doivent être ravitaillées à partir des points de ravitaillement d'attaque embarqués sur les NT, les RT ou les LC dans l'hexagone de débarquement. Les points de ravitaillement d'attaque ne doivent pas nécessairement être débarqués.

Lorsque des camps différents occupent le même hexagone, le combat est résolu normalement, à deux exceptions près détaillées ci-dessous.

- En cas de résultat AS, les unités débarquées dans l'hexagone occupé par l'ennemi traitent le résultat comme un AR. Toutes les autres unités traitent le résultat comme un AS.
- Si elles doivent battre en retraite, les unités débarquées dans l'hexagone occupé par l'ennemi sont éliminées. Toutes les autres unités battent en retraite normalement.

### C. Planification et préparation

Les débarquements amphibies doivent être planifiés : l'hexagone cible et les unités qui y débarqueront doivent être notés au moins un tour à l'avance.

Lors de la phase initiale, au moins un tour avant un débarquement amphibie, le joueur note l'identité des unités impliquées dans le débarquement et l'hexagone cible. Une unité ne peut avoir qu'un seul débarquement planifié à la fois. Une fois planifié, un débarquement peut être annulé, au choix du joueur lors d'une phase initiale amie ultérieure, et un nouveau débarquement pour l'unité peut être planifié à ce moment-là. Un joueur peut également annuler un débarquement pendant la phase où il doit avoir lieu.

Lors d'une phase initiale, un débarquement ne peut pas être planifié pour une unité se trouvant dans une ZdC ennemie à ce moment-là. Une fois un débarquement planifié pour une unité, il doit être annulé si l'unité se trouve dans une ZdC ennemie, attaque ou est attaquée à tout moment entre la planification et l'exécution du débarquement. Si, pour une raison quelconque, l'unité ne peut participer au débarquement pendant la phase prévue, l'opération doit être annulée. Un débarquement amphibie peut être planifié à l'avance pour une unité au tour où elle arrive en renfort.

Un joueur peut planifier un débarquement amphibie pour chacune de ses unités amphibies (c'est-à-dire tout type d'unité de Marines). Pour toutes les autres unités, la limite de planification en RE est égale à la capacité de cargaison des LC et des RT actuellement en jeu (non coulés). Pour les règles de planification (uniquement), le joueur japonais peut considérer que toutes les LC disponibles (conformément à son OB et à la règle 34E) sont en jeu. Par

exemple, le joueur japonais dispose de 10 LC disponibles moyennant un coût en points de ressources, en plus de 3 RT en jeu en Chine. Sa capacité de cargaison totale est donc de 13 et il peut donc planifier des débarquements amphibies pour 13 RE d'unités non amphibies (en plus des planifications pour les unités amphibies) lors de cette phase initiale. Le joueur japonais ne peut pas planifier de débarquements amphibies pour d'autres unités. Notez que, puisque trois RE doivent être planifiés à l'aide de RT, leurs assauts planifiés doivent viser des hexagones de fleuves.

### Règle 33 — Tirs d'Appui-feu Navals (NGS)

Les TF et les RF peuvent soutenir les unités terrestres amies au combat grâce à du NGS.

Pour fournir du NGS, une TF ou une RF doit d'abord se préparer au tir en dépensant 90 PM dans un hexagone lors d'une phase de mouvement ou d'exploitation amie. Une fois préparée, elle le reste tant qu'elle reste dans le même hexagone ou côté d'hexagone et n'enclenche pas de combat naval. *Note.* Lorsqu'une TF ou une RF est prête au tir, placez un marqueur de votre choix dessus pour l'indiquer.

Lors de la phase de combat suivante, une TF ou une RF préparée peut fournir du NGS comme suit :

- Pour fournir du NGS aux unités attaquantes amies, l'hexagone attaqué doit être situé dans ou adjacent à l'hexagone d'une TF ou d'une RF, ou dans ou adjacent à l'hexagone adjacent au côté d'hexagone de la TF ou de la RF.
- Pour fournir du NGS aux unités amies en défense, les unités doivent être situées dans ou adjacentes à l'hexagone d'une TF, ou dans ou adjacentes à l'hexagone adjacent au côté d'hexagone d'une TF, dans l'hexagone d'une RF ou adjacentes au côté d'hexagone d'une RF.

Les TF et les RF ont des forces de NGS égales à leur force actuelle. La force de NGS des unités navales est divisée par deux en cas de mer agitée et divisée par quatre en cas de tempête ou de typhon (arrondir à l'inférieur), sauf si l'unité se trouve sur un fleuve ou dans un port.

Lors d'un tir, le joueur propriétaire peut diviser une force de NGS entre les hexagones aptes à portée. La division doit être en nombres entiers (c'est-à-dire qu'un joueur ne peut pas diviser une TF de 1 point de force en deux pour soutenir deux hexagones). *Exemple.* Lors d'une phase de combat amie, une TF préparée de force de 4 se trouve à portée de 3 hexagones potentiellement attaqués. Le joueur propriétaire décide que la TF fournira 3 points de NGS à un hexagone (force de NGS de 3), 1 point à un deuxième hexagone et aucun point au troisième.

Chaque point de force de NGS a une force de combat terrestre de 1 et est traité comme une unité d'artillerie d'une taille en RE de ¼ pour l'application des règles 11 et 14B. Un NGS est toujours considéré comme de l'artillerie de campagne, sauf que le NGS d'une TF est considéré comme de l'artillerie de siège si (et seulement si) elle tire sur un hexagone de ville majeure depuis une arête d'hexagone de fleuve. En revanche, le NGS d'une RF chinoise n'est pas considéré comme de l'artillerie (c'est-à-dire qu'elle ne soutient pas les autres unités présentes dans l'hexagone).

Les points de force de NGS ne sont jamais limités en termes d'empilement. Toute unité amie impliquée dans le combat peut bénéficier du NGS (conformément à la règle 11) et toute unité amie non-artillerie impliquée dans le combat peut être comptabilisée pour l'application de la règle 14B.

Les TF et les RF ne peuvent tirer du NGS qu'en soutien d'unités terrestres en attaque ou en défense. La force de NGS des TF et des RF est ignorée lors du calcul des pertes dues au combat terrestre, et une TF comme une RF fournissant ainsi du NGS n'est pas affectée par les résultats du combat terrestre. Lors de chaque phase de combat, après les opérations aériennes de GS et de DAS, mais avant la résolution de tout combat terrestre, le second joueur doit allouer ses NGS à des hexagones spécifiques. Les NGS alloués à un hexagone spécifique ne peuvent pas être transférés vers un autre hexagone au cours de cette phase, même si l'hexagone qui lui est attribué n'est pas attaqué. Le premier joueur n'est pas tenu d'allouer du NGS. Il décide et annonce le nombre de NGS nécessaires à une attaque uniquement lors de sa résolution.

Si une TF ou une RF sur un fleuve a participé à la défense d'un hexagone adjacent, mais qui a tout de même entraîné son occupation par l'ennemi, alors la TF ou la RF doit se déplacer (règle 28B).

## Règle 34 — Règles Navales Spéciales

### A. Eaux protégées

Les unités navales chinoises peuvent utiliser les eaux côtières protégées pour protéger leurs mouvements des unités navales japonaises. Chaque hexagone côtier ami est un hexagone d'eaux protégées. Une unité navale chinoise qui pénètre dans une NZdC japonaise dans un hexagone d'eaux protégées reçoit un modificateur au dé de combat naval (règle 29), conformément aux modificateurs indiqués avec la table de succès.

### B. Épuisement des munitions

Une TF (uniquement, pas une RF) voit ses munitions épuisées lorsqu'elle fournit du NGS lors d'une phase de combat. Placez un marqueur de statut U-3 sur la TF pour le signaler. Une TF à court de munitions voit sa force de NGS divisée par deux lorsqu'elle fournit du NGS lors des phases de combat suivantes.

Une TF à court de munitions peut être réapprovisionnée. Pour être réapprovisionnée, une TF doit passer un tour entier du joueur ennemi dans un port ami. Lors de la phase initiale amie qui suit, la TF est réapprovisionnée : retirez le marqueur de statut U-3. Une fois réapprovisionnée, une TF peut à nouveau fournir du NGS à pleine puissance. Si une TF effectue une autre action pendant son réapprovisionnement (comme par exemple fournir du NGS aux unités en défense), elle n'est pas réapprovisionnée et le marqueur de statut U-3 n'est pas retiré lors de la phase initiale amie qui suit.

*Note.* L'épuisement des munitions ne survient que lors d'un NGS. Les combats navals n'épuisent pas les munitions.

### C. Sabordage

Lorsqu'une unité ennemie prend possession d'un port dans un hexagone côtier contenant des unités navales, celles-ci doivent tenter de fuir vers la mer (ou le lac). Le joueur propriétaire lance un dé pour chaque point de force de chaque unité navale tentant de fuir. Sur un résultat de 1 à 4, le point de force fuit vers la mer ou le lac (et se trouve en mer ou sur le lac de l'hexagone). Sur un résultat de 5 ou 6, le point de force est sabordé pour empêcher sa capture par l'ennemi. Chaque point de force sabordé inflige un dé de dégâts à son unité navale. Si tous les points de force d'une unité navale sont sabordés, l'unité navale coule.

Une unité navale dans un port intérieur ne peut pas s'échapper et voit automatiquement tous ses points de force sabordés.

### D. Fleuves

**1. Le Whangpoo et le Yangtze Kiang.** Les TF peuvent se déplacer le long des fleuves Whangpoo Kiang jusqu'à la Concession Internationale (côtés d'hexagones G3:0506/0605) et Yangtze Kiang jusqu'à Nankin (côtés d'hexagones G1:5014/4915) en utilisant le mouvement fluvial habituel (règle 28B).

Cependant, l'unité navale chinoise GBTF peut se déplacer le long du Yangtze Kiang jusqu'à Ichang (côtés d'hexagones G4:0510/0511).

**2. Le Hwang Ho.** Le système du Hwang Ho (fleuve Jaune) est non navigable. Les joueurs ne peuvent pas utiliser le mouvement fluvial le long du Hwang Ho, ni le long de ses affluents. Notez que le Tayun Ho (Grand Canal) n'est pas un affluent du Hwang Ho (règle 27B8).

Cependant, le déplacement fluvial peut être utilisé le long des côtés d'hexagones de Hwang Ho, de Tayun Ho (côtés d'hexagones G1:3023/2924) à Tsinan (G1:2620/2621) et de Paoting (G2:0511/0611) à Lanchow (G2:2433/2533).

Le système Hwang Ho est représenté par un fleuve peu profond (bleu clair) sur les cartes pour indiquer son statut de fleuve non navigable.

### E. Acquisitions de NT et de LC

Le joueur japonais peut dépenser des points de ressources pour augmenter temporairement le

nombre de NT et/ou de LC en jeu pour le tour de jeu en cours. Pour ce faire, il doit dépenser des points de ressources lors de sa phase initiale. Ces points doivent se trouver dans la case Japon lorsqu'ils sont dépensés. L'OB japonais précise le nombre maximum de NT et de LC disponibles permettant d'augmenter la réserve japonaise en jeu. Pour chaque point de ressources dépensé, il peut ajouter cinq NT ou une LC pour ce tour de jeu. Les NT et les LC supplémentaires sont placés dans la case Japon pendant la phase initiale. Cependant, si des NT ou des LC ont été acquis au tour précédent, ces unités doivent être conservées en jeu à leur emplacement actuel avant que le joueur japonais n'augmente davantage leur nombre. Par exemple, le joueur japonais a 15 NT en jeu (son allocation normale est de 10 NT). Il dépense deux points de ressources pour augmenter sa réserve de NT de 10 pour le tour à venir. Comme sa dotation a déjà été augmentée de 5 points par rapport au tour précédent, il place 5 nouveaux NT dans la case Japon. Les 5 NT déjà en jeu restent à leur emplacement actuel.

Le joueur japonais peut utiliser les augmentations de NT et de LC normalement pendant le tour où ils sont ajoutés. Lors de la phase initiale japonaise suivante, il retire du jeu les NT et les LC supplémentaires, sauf s'il paie à nouveau pour l'augmentation (comme indiqué ci-dessus).

Si des NT et/ou des LC sont éliminés pendant le tour et qu'il en reste moins en jeu sur la carte que ce que le joueur japonais est tenu d'en retirer lors de sa prochaine phase initiale, il doit noter le déficit. Tant qu'il est en déficit, il doit dépenser tous les points de réparation navale disponibles pour remplacer les NT et les LC (règle 35B), qui sont alors immédiatement retirés du jeu. Chaque NT et LC ainsi retiré du jeu réduit le déficit de un point. Le joueur japonais doit procéder ainsi jusqu'à ce que le déficit soit réduit à zéro. Des déficits distincts doivent être comptabilisés pour les NT et les LC. Les NT supplémentaires ne peuvent pas être utilisés pour réduire un déficit de LC et inversement.

Par exemple, le joueur japonais a 15 NT en jeu (soit 5 de plus que sa réserve normale). Durant le tour, il perd 12 NT, ce qui lui laisse 3 NT en jeu sur la carte et 12 NT dans la réserve de recombplètement. Lors de la phase initiale japonaise qui suit, il doit retirer 5 NT du jeu ou dépenser un point de ressources de la case Japon pour conserver les acquisitions en jeu. S'il dépense ce point de ressources, tous les NT restent en jeu à leur emplacement actuel. En revanche, s'il ne dépense pas ce point, les 3 NT sur la carte sont retirées du jeu et le joueur japonais constate un déficit de 2 NT. Ce déficit doit être réduit au plus vite en réparant les NT de la réserve de recombplètement et en les retirant du jeu.

Les LC endommagées (règle 34H) restent endommagées jusqu'à leur réparation, même hors-jeu. Les LC endommagées peuvent être réparées hors-jeu.

## F. RT et LC comme ferries

Les LC et les RT peuvent servir de ferries, permettant ainsi à leur propriétaire de traiter une arête d'hexagone de mer, de lac ou de grand fleuve comme une arête d'hexagone de fleuve majeur pour le ravitaillement, les mouvements terrestres et les combats terrestres. Pour servir de ferry, un LC ou un RT non endommagé doit commencer la phase initiale adjacent au côté d'hexagone (ou sur l'arête d'hexagone de grand fleuve) et ne peut pas se déplacer du tout pendant ce tour. S'il y a plus d'une arête d'hexagone apte dans l'hexagone de la LC ou du RT, le joueur indique sur lequel se trouve le ferry.

Tant que la LC ou le RT est présent, les unités terrestres amies traitent l'arête d'hexagone comme une arête d'hexagone de fleuve majeur pour le ravitaillement, les mouvements et les combats pendant le tour du joueur. La LC ou le RT peut servir de ferry pendant l'un ou l'autre tour du joueur, ou les deux. Notez que pendant le tour du joueur ennemi, cela permettra aux unités amies de traverser son côté d'hexagone si nécessaire. Si la LC ou le RT est éliminé pour une raison quelconque, le joueur perd immédiatement ses services de transport.

*Exemple.* Un RT japonais commence la phase initiale sur l'arête d'hexagone du Grand Fleuve G3:0720/0721 et ne se déplace pas pendant les phases de mouvement ou d'exploitation. Le RT peut servir de ferry pour ce côté d'hexagone, les unités terrestres japonaises peuvent considérer le Grand Fleuve comme un fleuve majeur.

## G. Lignes de ravitaillement navales

Un joueur ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement navale (règle 12B4) depuis, vers ou à travers un hexagone situé dans NZdC (règle 27B4) d'une unité navale ennemie. Si un élément de ligne de ravitaillement navale est tracé le long d'un fleuve, il ne peut pénétrer que dans les côtés d'hexagones le long desquels un mouvement fluvial pourrait avoir lieu (règle 28B). Notez que les unités ennemies soutenues ou les hexagones ennemis peuvent bloquer le tracé d'un élément de ligne de ravitaillement naval le long des côtés d'hexagones du fleuve.

## H. Dégâts causés aux LC

Les LC qui débarquent une cargaison sur une plage risquent d'être endommagées par l'usure due aux vagues et aux conditions de la plage. Les LC ne sont pas sujettes aux dégâts lorsqu'elles sont utilisées pour débarquer une cargaison sur les rives.

Lorsqu'une LC débarque une cargaison sur une plage, son joueur teste les dégâts. Lancez un dé et consultez la table de succès en appliquant tous les modificateurs applicables. Appliquez immédiatement le résultat.

- Un succès signifie que la LC a débarqué sa cargaison sans subir de dégât.
- Un échec signifie que la LC est endommagée et ne peut plus être utilisée pour le transport naval, les débarquements amphibies ou

comme ferry, jusqu'à sa réparation. Retournez le pion LC face endommagée visible.

Les LC endommagées peuvent être réparées. Lors de la phase initiale d'un joueur, lancez un dé pour chaque LC endommagée : elle est réparée sur un résultat de 1 ou 2. Les LC peuvent également être réparées grâce aux points de réparation navale (règle 35B).

## Règle 35 — Renforts et réparations navals

Au cours de la partie, les joueurs reçoivent des renforts navals et peuvent réparer et reconstituer des unités navales.

### A. Renforts

Les joueurs reçoivent des renforts navals pendant la partie. Un joueur place ses renforts sur la carte lors de sa phase initiale, à l'emplacement spécifié dans son ordre de bataille. Si un joueur ne dispose pas d'une unité navale de force adéquate lorsqu'un renfort est demandé, il peut la remplacer par une unité navale plus puissante du même type en lui infligeant le nombre d'impacts appropriés, afin que sa force corresponde à celle indiquée. Par exemple, le joueur chinois doit recevoir une unité navale de force 1, mais ne dispose que de pions de force 2. Il inflige un impact à une unité navale de force 2 et la met en jeu.

### B. Réparations

Le joueur japonais reçoit des Points de Réparation Navale (NRP), comme indiqué dans son OB. Durant la phase initiale, il peut dépenser ses NRP pour réparer les dégâts infligés par les unités navales et pour reconstituer les unités navales éliminées. Le joueur japonais peut accumuler des NRP pour les utiliser lors des tours suivants.

Le joueur japonais dépense les NRP comme suit :

- 1 NRP répare un dégât infligé à une unité navale. Pour être réparée, l'unité navale doit se trouver dans la case Japon (*exception* : les RF et les RT peuvent être réparés dans n'importe quel port japonais en Chine). Elle ne peut ni bouger, ni tirer, pendant le tour où elle est réparée.
- 1 NRP reconstitue un point de force d'une unité navale coulée. Lors du reconstituer, placez l'unité navale dans la case Japon (*exception* : les RF et les RT reconstitués peuvent être placés dans n'importe quel port japonais en Chine). Elle est pleinement opérationnelle dès son reconstituer. Marquez l'unité reconstituée avec des marqueurs d'impacts, si nécessaire, pour indiquer les points de force non encore reconstitués ou non réparés. *Exemple.* Un NT de 6 points est reconstitué en dépensant 2 points de réparation navale. Le NT est reconstitué avec une force de 2. Placez le NT de 6

points, marqué de quatre impacts, dans la case Japon.

- 1 NRP répare jusqu'à deux LC endommagées. Une LC n'a pas besoin d'être dans la case Japon, et elle est pleinement opérationnelle lors du tour où elle est réparée.

## Règle 36 — Météo

### A. Définitions

**1. Zones météo.** Huit zones météo sont utilisées dans *War of Resistance* : les zones 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10 et 12. Elles sont délimitées sur la carte par des lignes. Chaque ligne comporte deux nombres, suivis de flèches, indiquant la zone située de chaque côté de la ligne. Un hexagone contenant une ligne de zone météo fait toujours partie de la zone météo dont le nombre est le plus petit. Par exemple, les hexagones situés sur une ligne météo divisant les zones 2 et 3 (et contenant donc les chiffres 2 et 3) font partie de la zone météo 2.

**2. Conditions météo.** Huit conditions météo sont possibles : clair, pluie, boue, typhon, gel, hiver, neige et polaire.

La pluie, la boue, le typhon, le gel, l'hiver, la neige et les conditions polaires sont collectivement appelés mauvais temps.

Le gel, l'hiver, la neige et les conditions polaires sont collectivement appelés temps froid.

**3. Cartes météo.** La règle météo utilise les tables ci-dessous.

- La table météo est divisée en sections, une pour chaque zone météo, qui servent à chaque tour à déterminer les conditions météo et l'état de la mer (règle 36C) de chaque zone.
- L'affichage des conditions météo permet d'afficher la météo et l'état de la mer dans chaque zone. Pour chaque zone météo du jeu, placez le marqueur numérique de zone météo dans la colonne « Zone ». Utilisez d'autres marqueurs, au choix des joueurs, pour indiquer la météo et l'état de la mer dans chaque zone. Placez ces marqueurs dans la case correspondant aux conditions actuelles de la zone.

### B. Conditions météo

Au début de chaque tour de jeu, le joueur japonais lance un dé pour déterminer la météo (et l'état de la mer) de chaque zone (notez que le dé n'est lancé qu'une seule fois, et non par zone). Pour chaque zone, comparez le résultat avec celui du tour en cours. Les résultats possibles sont listés ci-dessous.

**C : Clair.**

**R : Pluie.**

**M : Boue.**

**T : Typhon.**

**F : Gel.**

**W : Hiver.**

**S : Neige.**

**P : Polaire.**

**N : Aucun changement.** Un résultat « Aucun changement » signifie que la météo de la zone est identique à celle du tour précédent. Par exemple, pour la zone 2, si le temps de Mar II était Gel et que le résultat d'Apr I est « Aucun changement », alors la météo de la zone 2 pour Apr I est Gel.

Si le résultat météo d'une zone est hiver ou polaire, alors tous les hexagones de montagne de cette zone ont un temps neige.

*Exemple.* Au tour de Nov I 37, le joueur japonais obtient un 5 pour les conditions météo. Pour chaque zone, croisez le résultat avec la colonne de Nov I pour obtenir les conditions météo de la zone : gel dans les zones 2, 3 et 7, clair dans les zones 4, 8, 9 et 10, et pluie dans la zone 12.

Si un astérisque fait partie du résultat météo (par exemple \*M), cela signifie que la zone météo est en période de riziculture. La période de riziculture affecte les hexagones à irrigation intensive (règle 37A4).

Les conditions météo affectent les effets du terrain sur les mouvements et les combats, comme indiqué dans la table des effets du terrain. Notez que, comme indiqué dans la table, les conditions météo pluie, boue, typhon, hiver, neige et polaire ont les effets généraux suivants, qui s'ajoutent aux effets de chaque type de terrain.

- *Boue et typhon.* -2 à toutes les attaques. L'AEC ne peut pas être utilisée (l'ATEC n'est pas affectée).
- *Pluie.* -1 à toutes les attaques. L'AEC ne peut pas être utilisée (l'ATEC n'est pas affectée).
- *Hiver, Neige et Polaire.* -1 à toutes les attaques. Seule l'AEC réduite peut être utilisée (l'ATEC n'est pas affectée). Voir la Règle 10 et la table des blindés/antichars pour les effets d'une AEC réduite.

La météo affecte les autres conditions de jeu, comme décrit dans leurs règles spécifiques. En général, la météo affecte :

- ce qui touche au ravitaillement (règle 12) ;
- la construction (règle 14A) ;
- les unités et les missions aériennes (règles 20F, 20G et 23F) ;
- les parachutages (règle 24) ;
- le sabotage de guérilla (règle 39D).

### C. État de la mer

L'état de la mer de chaque zone météo est déterminé à partir du même jet de dé que les conditions météo (règle 36B). Les résultats de la table météo sont codés en fonction de l'état de la mer. Lorsque la météo d'une zone est déterminée, notez l'ombre du fond de la case correspondant à ce résultat. Les résultats possibles sont les suivants.

**Pas d'ombrage :** Calme.

**Faible ombrage :** Agitée.

**Fortement ombrée :** Tempête.

**Noir :** Typhon.

L'état de la mer influence diverses conditions du jeu, comme décrit dans leurs règles spécifiques. En général, l'état de la mer influence :

- les mouvements navals (règle 28C) ;
- les combats navals (règle 29) ;
- les forces d'appui naval (règle 33) ;
- les forces de bombardement des unités aériennes bombardant des unités navales en mer (règle 20G) ;
- les transports navals vers les plages (règle 31B) ;
- les débarquements amphibies (règles 32 et 32B).

### D. Effets entre zones

Les conditions météo et maritimes d'un hexagone pénétré ou attaqué sont toujours celles de sa zone météo, même si l'on pénètre ou attaque l'hexagone depuis un hexagone dont les conditions météo ou maritimes sont différentes.

Une arête d'hexagone à la limite de deux zones est dans la condition météo qui se présente le plus loin dans la liste suivante : clair, pluie, boue, typhon, gel, hiver, neige et polaire. Par exemple, un hexagone situé entre une zone météo en pluie et une autre zone météo en boue est en condition météo boue.

Lorsque l'on trace des lignes de ravitaillement à travers des zones aux conditions météo différentes, l'élément de ligne de ravitaillement tracé est affecté par la météo la plus défavorable des zones.

### E. Gel

**1. Lacs, fleuves et canaux.** Dans les zones météo 2, 3, 4, 7 et 8, tous les lacs, fleuves et canaux sont gelés dès le deuxième tour consécutif de temps froid. Une fois gelés, ils le restent jusqu'au premier tour sans temps froid. Les effets au mouvement et au combat des fleuves et canaux gelés sont indiqués sur la table des effets du terrain.

Les unités terrestres peuvent opérer de manière limitée sur un lac gelé. Les unités peuvent se déplacer, attaquer et tracer des lignes de ravitaillement à travers les arêtes d'hexagones de lac gelé situés entre des arêtes d'hexagones de terre. Les coûts en MP et les effets au combat sont indiqués sur la table des effets du terrain. Par exemple, les unités peuvent tracer une ligne de ravitaillement à travers G1:3522 et G1:3521 lorsque le lac est gelé.

Les unités navales ne peuvent pas opérer sur un lac, un fleuve ou un canal gelé. Si une unité navale est présente sur un lac, un fleuve ou un canal qui gel, elle ne peut plus se déplacer du tout jusqu'au dégel (et doit être sabordée si le joueur adverse prend possession de l'un des hexagones adjacents à l'arête de l'hexagone de fleuve gelé).

L'élément naval d'une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracé le long d'un fleuve ou d'un canal gelé.

**2. Marais.** Un hexagone de marais ou de marais boisé, quelle que soit la zone météo, est gelé à tous les tours par temps froid. Il dégèle au premier tour sans temps froid. Un hexagone de marais gelé compte pour 1 hexagone seulement (et non 2, conformément à la règle 12B1) lors du tracé des lignes de ravitaillement terrestres.

**3. Marais salé.** Un hexagone de marais salé, quelle que soit la zone météo, est gelé à tous les tours par temps froid. Il dégèle au premier tour sans temps froid. Lorsqu'il est gelé, un hexagone de marais salé est traité comme un hexagone de marais gelé.

**4. Mer gelée.** Plusieurs hexagones entièrement maritimes et côtiers sont gelés lors du deuxième tour consécutif de temps froid. Les hexagones susceptibles de geler sont les hexagones de mer et côtiers situés entre le bord avant du symbole de banquise et la côte, tels qu'indiqués sur la carte. Ces hexagones dégèlent lors du premier tour sans temps froid.

Les unités terrestres peuvent opérer dans une certaine mesure sur la banquise. Les unités peuvent se déplacer, attaquer et tracer des lignes de ravitaillement à travers les côtés d'hexagones de banquise situés entre des arêtes d'hexagones terrestres. Les coûts en MP et les effets au combat sont indiqués dans la table des effets du terrain.

Les unités navales ne peuvent pas pénétrer dans un hexagone de mer ou côtier gelé. Les navires au port dans un hexagone côtier gelé ne peuvent pas le quitter (et doivent être sabordés si le joueur adverse en prend possession).

L'élément naval d'une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracé à travers les hexagones de mer ou côtiers gelés.

**5. Dégel printanier.** Lors du premier tour sans temps froid suivant un tour de temps froid dans une zone météo, le dégel se produit. Lors du dégel, toute la banquise fond et retrouve son statut d'hexagone entièrement maritime ou côtier. Les hexagones de marais, de marais salés et de lacs retrouvent leur état normal au dégel. Les arêtes d'hexagones de fleuves et de canaux retrouvent leur état normal au dégel. Les fleuves (mais pas les canaux) sont inondés. Le coût en MP pour traverser un fleuve inondé est de +2 pour un fleuve et de +4 pour un fleuve majeur. Le coût en MP pour traverser un détroit inondé sur un grand fleuve est de +4 MP. Les ferries (règle 34F) ne peuvent pas être utilisés sur les grands fleuves inondés. Notez cependant que les ferries ferroviaires (règle 37A2) peuvent être utilisés normalement en cas de crue.

L'inondation ne dure qu'un tour, après quoi les fleuves dégelés reprennent leurs effets normaux dans le jeu.

## F. Inondations

Les fleuves de Chine Centrale, et en particulier le Yangtze Kiang, sont connus pour leurs inondations estivales. Au deuxième tour consécutif où la zone météo 9 est en boue, tous les fleuves (sauf les canaux) sont inondés et entraînent un mouvement conformément à la règle 36E5. Les fleuves restent inondés jusqu'au premier temps sans boue dans la zone.

## Règle 37 — Règles spéciales

### A. Terrains

**1. La Grande Muraille.** Le symbole de la Grande Muraille apparaît le long des côtés d'hexagones. Une unité doit payer un MP pour traverser une arête d'hexagone de la Grande Muraille, sauf si elle se déplace le long d'une route ou d'une voie ferrée.

Les attaques et les écrasements à travers la Grande Muraille, dans les deux sens, peuvent être divisés par deux. Pour chaque unité attaquant ou écrasant une arête d'hexagone de la Grande Muraille, lancez un dé immédiatement avant la résolution du combat. Sur un résultat de 1, la force de combat de l'unité attaquante est divisée par deux. Cependant, les unités d'artillerie et de génie ne sont jamais affectées. Notez que lors d'une attaque donnée, certaines unités peuvent être divisées par deux tandis que d'autres attaquent à pleine puissance. Cela reflète l'état variable de la Grande Muraille sur son étendue. Une fois déclarée, une attaque ou un écrasement ne peut pas être annulé, quel que soit le résultat des jets de dés. Notez cependant qu'un écrasement peut devenir impossible et est donc annulé. Les MP dépensés pour un tel écrasement ne sont pas récupérés.

**2. Ferries ferroviaires.** Un ferry ferroviaire est considéré comme une ligne ferroviaire à faible trafic, qui commence d'un côté d'un hexagone de fleuve et se termine de l'autre. Un joueur ne peut utiliser un ferry ferroviaire pour le transport ferroviaire que s'il possède les deux hexagones. Si un ferry ferroviaire relie deux réseaux ferroviaires, son utilisation est déduite de la capacité de chaque réseau.

*Note.* Un ferry ferroviaire n'est jamais considéré comme une route. Les ferries ferroviaires en Chine sont listés ci-dessous.

- Le ferry de Nankin relie les hexagones G1:5014 et G1:5015.
- Le ferry de Wuhu relie les hexagones G3:0416 et G3:0317.
- Le ferry de Hankou relie les hexagones G3:0631 et G3:0731.
- Le ferry de Tungkwang relie les hexagones G2:3411 et G2:3512. Notez qu'un MP doit être dépensé pour passer du réseau ferroviaire chinois à voie standard au réseau ferroviaire à voie étroite de Tungpu (règle 7A3).

**3. La concession internationale.** La concession

internationale (G3:0506) représente la partie de Shanghai où les différentes nations occidentales et le Japon bénéficiaient de droits spéciaux. À toutes fins utiles, les déplacements terrestres à travers l'arête d'hexagone G3:0506/0606 sont interdits. Les unités aériennes et navales peuvent traverser ce côté d'hexagone sans pénalité. Ceci représente les sections européennes de la concession internationale qui bloquaient les mouvements militaires japonais et chinois dans cette direction.

**4. Terrain à irrigation intensive.** Ce type de terrain couvre les zones où l'irrigation agricole (rizières, étangs à poissons, etc.) est la principale caractéristique du terrain. Sauf pendant la saison de riziculture, les terrains à irrigation intensive sont traités comme des terrains à canaux intensifs. Pendant la saison de riziculture, les champs sont inondés et les effets du terrain sont indiqués dans la table des effets du terrain.

La saison de riziculture varie selon la zone météo, tel qu'indiqué par des astérisques dans les tables météo.

## B. Cases de placement

Il existe différentes cases de placement dans le jeu, tel qu'indiqué dans les paragraphes suivants. Sauf indication contraire, les règles suivantes s'appliquent à toutes les cases.

- Lorsqu'elle se trouve dans une case, une unité n'a aucune ZdC.
- Aucun combat, quel qu'il soit, ne peut avoir lieu à l'intérieur ou à l'extérieur d'une case.
- Il n'y a pas de limite d'empilement dans une case.
- Les unités factionnelles de tous niveaux de coopération peuvent occuper ensemble une case sans tenir compte des interdictions d'empilement habituelles, ni des autres pénalités (règle 45A2).

**1. La case Chine de l'Ouest.** La case de la Chine de l'Ouest représente les parties de la Chine occidentale non représentées sur la carte (c'est-à-dire les régions et provinces autonomes du Chinghai, du Sinkiang et du Tibet, ainsi que des parties du Kansu, du Ningsia, du Sikang et du Yunnan).

La case de la Chine de l'Ouest est considérée comme étant à 10 hexagones du bord ouest de la carte G2 ou du bord nord de la carte G5. Seules les forces chinoises peuvent l'occuper. Les forces japonaises ne peuvent jamais y entrer. Une unité aérienne doit dépenser 10 MP pour entrer ou sortir de la case depuis le bord de la carte. Une unité terrestre ne peut entrer ou sortir de la case Chine de l'Ouest que pendant la phase de mouvement amie, en dépensant la totalité de ses MP. Pour y entrer, une unité terrestre doit occuper un hexagone du bord ouest de la carte G2 ou du bord nord de la carte G5. Pour en sortir, une unité est placée dans n'importe quel hexagone du bord ouest de la carte G2 ou du bord nord de la carte G5. Une cargaison de

SMP (règle 12H1) doit dépenser 10 SMP pour entrer ou sortir de la case depuis ou vers Lanchow (G2:2433). Les cargaisons de SMP ne peuvent jamais entrer ou sortir par un autre emplacement sur la carte.

Un aéroport ou une piste d'atterrissage peut être construit et agrandi dans la case Chine de l'Ouest. Considérez cette case comme du terrain clair pour la construction.

**2. La case Japon.** La case du Japon représente le Japon et Okinawa. Il s'agit d'une base aérienne et d'un grand port maritime de capacités illimitées. Elle est située à 30 hexagones du bord est de la carte G1. Les unités aériennes et navales peuvent entrer ou sortir de cette case par n'importe quel hexagone entièrement maritime du bord est de la carte G1 et en dépensant 30 MP. De plus, les unités aériennes peuvent entrer ou sortir directement de la case Japon en effectuant une mission de transfert vers ou depuis n'importe quelle base aérienne du Mandchoukouo ou du territoire concédé du Kwantung, sans avoir à dépenser de MP (elles utilisent des bases aériennes situées le long de la péninsule coréenne). Les unités terrestres ne peuvent entrer ou sortir de la case Japon que par transport aérien ou naval (voir également les règles 30A3 et 31A1).

**3. La case Inde/Birmanie.** La case Inde/Birmanie représente l'Inde et la Birmanie sous contrôle britannique. Il s'agit d'une base aérienne à capacité illimitée. Elle est située à 24 hexagones du bord ouest de la carte G5. Les unités aériennes doivent voler à 24 hexagones du bord de la carte pour entrer ou sortir de la case Inde/Birmanie. Le fret terrestre doit emprunter la route de Birmanie (règle 37B4) pour entrer ou sortir de la case Inde/Birmanie.

**4. La case Route de Birmanie.** La Route de Birmanie est ouverte au tour de Mar I 40. Avant ce tour, elle est fermée. Sous la pression japonaise et face à la menace d'une invasion transmanche de l'Angleterre par l'Allemagne, la Grande-Bretagne la ferme de juillet à octobre 40. Par conséquent, du tour de Jul II 40 au tour d'Oct I 40 inclus, la route est à nouveau fermée. À partir d'Oct II 40, la Route de Birmanie est réouverte.

La Route de Birmanie a une capacité qui correspond au nombre total de RE d'unités et de cargaisons pouvant entrer dans sa case pendant une phase ou l'occuper à la fin de chaque phase.

Lorsque la Route de Birmanie est fermée, sa capacité est nulle (aucune unité ne peut entrer ni occuper la case de la Route de Birmanie). Lorsqu'elle est ouverte, sa capacité est de cinq. La capacité de la Route de Birmanie peut être réduite par bombardement (règle 20G2j). La capacité est réduite d'un point pour chaque marqueur d'impact dans la case. Il ne peut jamais y avoir plus de sept marqueurs d'impacts dans la case : les dégâts supplémentaires sont ignorés. À la fin de la phase initiale chinoise du premier tour de chaque mois, le joueur chinois peut

retirer un impact de la case de la Route de Birmanie. De plus, une unité de construction ravitaillée peut y réparer un dégât. L'unité de construction doit occuper la case, dépenser 8 MP et dépenser un point de ressources pour réparer un dégât. Le point de ressource dépensé doit occuper la case. Une construction rapide est possible. Notez que les unités de construction et le point de ressources sont comptabilisés dans la capacité de la Route de Birmanie lorsqu'ils entrent dans la case ou l'occupent.

Si la capacité de la Route de Birmanie est inférieure au nombre de RE des unités l'occupant actuellement, les unités excédentaires doivent la quitter lors de la phase de mouvement amie suivante. Si elles ne le peuvent pas, elles sont éliminées. Ainsi, une Route de Birmanie complètement endommagée ne peut être réparée que par sa capacité de réparation intrinsèque et non par des unités de construction. Si la capacité de la case de la Route de Birmanie est supérieure à zéro, le joueur chinois (uniquement) peut y déplacer des unités et du fret depuis la case Inde/Birmanie, ou depuis l'hexagone G5:3317. Les unités et le fret de la case de la Route de Birmanie peuvent sortir vers la case Inde/Birmanie ou vers l'hexagone G5:3317. Les unités et le fret ne peuvent jamais entrer ou sortir de la case de la Route de Birmanie depuis un autre emplacement.

Une unité entre et sort de la case en dépensant des MP. Une cargaison de SMP doit dépenser des SMP. Entrer ou sortir de la case de la Route de Birmanie consomme la totalité des points de mouvement d'une unité. Aucune autre action ne peut être effectuée pendant cette phase. Il en coûte 12 SMP pour chaque cargaison de SMP qui entre ou qui sort de la case (soit 4 MP par RE si la règle optionnelle 44B3 est utilisée). Une unité ou un SMP peut entrer ou sortir de la case de la Route de Birmanie pendant la phase de mouvement amie (uniquement).

Le joueur chinois reçoit des SMP britanniques (comme indiqué dans son OB) par la route de Birmanie. Les SMP britanniques peuvent être utilisés le long de la route de Birmanie (uniquement). Ils peuvent être utilisés dans la case Inde/Birmanie, dans la case Route de Birmanie et dans les hexagones de route de l'hexagone G5:3317 à Kunming (G5:3413) inclus. Les SMP britanniques ne peuvent jamais être utilisés pour transporter du fret vers un autre emplacement.

**5. La case Hanoï.** La carte G5 a été déplacée de six hexagones vers le nord pendant la production (après l'impression des règles et des cartes d'opérations). Cela a été fait pour étendre la couverture de la région de Chengtu, dans la province du Sichuan. Cependant, des parties de l'Indochine du Nord, dont Hanoï, ont été perdues au sud de la carte. Ajoutez la règle suivante pour illustrer les effets de la zone manquante (notez que les joueurs doivent dessiner à la main une case pour Hanoï).

La case de Hanoï fait partie de l'Indochine du

Nord. En général, toutes les règles de l'Indochine du Nord s'y appliquent. Cette case est considérée comme reliée par trois hexagones de voie ferrée hors carte aux hexagones de carte G4:4833, G5:5108 et G6:0120. Les forces et les éléments de ravitaillement et de ressources peuvent entrer ou sortir de la case depuis ou vers n'importe lequel de ces hexagones, en utilisant un mouvement ferroviaire stratégique ou en dépensant les MP requis pour entrer dans trois hexagones de voie ferrée. Aucune unité, ni unité aérienne, ne peut entrer dans la zone avant le tour de Sep II 40. À partir de ce tour, les unités japonaises et les unités aériennes (uniquement) peuvent y entrer.

La zone de Hanoï a une capacité de base aérienne de 1. Les aéroports et les pistes d'atterrissage peuvent y être construits, comme s'il s'agissait d'un hexagone libre. Les unités aériennes peuvent entrer ou sortir de la zone depuis n'importe quel hexagone du bord de carte compris entre G5:5101 et G5:5110, et entre G4:4633 et G6:0420, en dépensant 3 MP.

### C. Gouvernements

Les gouvernements sont représentés par des marqueurs de capitale. Ces marqueurs ont deux faces : opérationnel et inopérant. Lorsqu'il est opérationnel, un marqueur de capitale doit occuper un hexagone de ville. Si un marqueur de capitale se trouve dans un autre hexagone, retournez-le immédiatement sur sa face inopérant s'il ne l'est pas déjà.

Un marqueur de capitale n'est pas une unité, ne compte pas dans l'empilement, n'a pas de force de combat et n'a pas de ZdC. Un marqueur de capitale est ignoré pour les combats et les écrasements. Il n'est jamais éliminé, ni soumis à une retraite suite à de telles actions. Un marqueur de capitale dans un hexagone occupé par des unités ennemies est automatiquement capturé et retiré du jeu.

Un marqueur de capitale ne peut pas être transporté lorsqu'il est retourné sur sa face opérationnel. Lorsqu'il est retourné sur sa face inopérant, le marqueur de capitale est considéré comme ayant une taille d'un RE et possède de l'équipement lourd. Le marqueur de capitale peut être volontairement retourné sur sa face inopérant à la fin de toute phase de mouvement amie où il occupe un hexagone de ville. Lors de la phase de mouvement où le marqueur est retourné, il ne peut effectuer aucune autre action (par exemple, il ne peut pas être transporté).

Le marqueur de capitale peut être transporté par voie ferrée ou maritime, ou en dépensant des SMP, ou par une combinaison des deux.

Par exemple, pour évacuer le gouvernement du Kuomintang de Nankin, le joueur chinois retourne le marqueur de capitale sur sa face inopérant pendant la phase de mouvement de Nov I 37 afin de signifier qu'il se prépare à l'évacuation. Pendant la phase de mouvement de Nov II 37, le joueur chinois utilise 1 RE de capacité de transport fluvial stratégique pour

déplacer la capitale de Nankin à Hankou. Pendant la phase de mouvement de Dec I 37, le marqueur de capitale est retourné sur sa face opérationnelle. Notez que pendant la phase initiale de Dec I 37, le gouvernement du Kuomintang n'est pas opérationnel et que, par conséquent, le joueur chinois ne bénéficiera pas des modificateurs de stabilité associés (règle 42B).

## D. Garnisons

**1. Garnisons chinoises.** Le joueur chinois doit maintenir plusieurs garnisons au cours de la partie. Les besoins en garnison sont vérifiés à chaque phase initiale chinoise. Le non-maintien des garnisons requises affecte la stabilité nationale chinoise (règle 42B2).

Une même unité peut être utilisée pour plusieurs garnisons si elle satisfait aux exigences générales de chaque garnison. Par exemple, une unité de la Force multinationale à Sian (G2:3616) peut être utilisée pour les besoins de garnison des garnisons du Shensi du Sud (règle 37D1b), des villes majeures et des grandes villes (règle 37D1c).

**a. Chine de l'Ouest.** Le joueur chinois doit maintenir une garnison de 15 RE dans la case de la Chine de l'Ouest. Cette garnison doit être composée uniquement d'unités musulmanes (règle 45B15). Cependant, si la faction musulmane est antagoniste, 7 RE supplémentaires des forces nationalistes (règle 45B1) sont nécessaires. Si une unité terrestre japonaise pénètre dans un hexagone de la Chine de l'Ouest, la garnison de la case de la Chine de l'Ouest n'a plus besoin d'être maintenue.

**b. Shensi du Sud.** Le joueur chinois doit maintenir une garnison de 6 RE pour chaque point de force de la base de guérilla SKN (règle 39B) à Yenan (G2:2514). Si la base de guérilla SKN a été éliminée en cours de partie, le joueur chinois est exempté de cette exigence de garnison, même s'il la réactive ultérieurement.

Pour chaque ville japonaise du Shensi, réduisez le besoin total de garnison d'un tiers.

La garnison doit occuper le Shensi du Sud (Shensi sur ou au sud de la rangée d'hexagones G2:32xx). Au moins la moitié des RE de la garnison doivent être des divisions des forces nationalistes autonomes. Le reste peut provenir de n'importe quelle faction coopérative.

Par exemple, si la force de la base SKN est de 4, la force de garnison requise est de 24 RE. Au moins 12 RE de la garnison doivent être des unités des forces nationalistes. Cependant, si Tungkwan (G2:3512) appartient au Japon, le nombre de RE requis est réduit d'un tiers à 16, dont au moins 8 doivent être des unités des forces nationalistes.

**c. Villes majeures et grandes villes.** Chaque ville majeure ou grande ville appartenant à la Chine doit avoir une garnison en RE (*Note* : il n'y a pas de garnison requise pour les villes moyennes). Les unités de garnison doivent appartenir à la faction (règle

45B) du territoire d'origine sur lequel se trouve la ville. Si une ville ne se trouve sur le territoire d'aucune faction (par exemple, Tsingtao, en G1:3008), la garnison doit être composée d'unités des forces nationalistes.

Si des unités japonaises sont entrées dans la province d'une ville, le maintien de la garnison n'est plus nécessaire. Notez que puisque la Concession Internationale fait partie du Kiangsu et que le Hopei du Nord fait partie du Hopei (règle 3<sup>F</sup>1), le joueur chinois n'a pas besoin de garnir les villes de ces provinces en début de partie.

**2. Garnisons japonaises.** Le joueur japonais doit entretenir plusieurs garnisons. Son OB indique quand des unités doivent être ajoutées et quand des unités doivent être libérées de ces garnisons (règle 40A). Chaque garnison possède une zone de garnison. Notez que, contrairement au joueur chinois, le joueur japonais doit maintenir les garnisons indiquées à pleine puissance : il n'a pas la possibilité d'en réduire la composition.

Une garnison japonaise est soit active, soit inactive. Lorsqu'elles sont inactives, toutes les unités de la garnison doivent occuper des hexagones de ville ou de forteresse dans la zone de garnison. Elles ne peuvent ni se déplacer, ni attaquer, ni dépenser de MP, ni effectuer aucune autre action, sauf pour participer à des opérations de répression anti-guérilla (règle 39F). Si une garnison est activée, ses unités peuvent opérer normalement dans la zone de la garnison. Elles ne peuvent jamais opérer (ni attaquer, ni accroître leurs effectifs) au-delà de la zone de garnison. Si une garnison active devient inactive, toutes ses unités sont immédiatement placées sur les hexagones de ville de sa zone de garnison. Si une unité de garnison est dans la réserve de recomplètement lorsque sa garnison devient inactive, le joueur japonais doit la remplacer dès que possible pour l'ajouter à sa garnison.

Les garnisons sont normalement inactives. Une garnison est activée dès qu'une ou plusieurs unités chinoises occupent un hexagone de sa zone de garnison. Une garnison reste active jusqu'à la première phase initiale japonaise où aucune unité chinoise ne se trouve dans sa zone de garnison (notez que les unités de guérilla sur la carte activent une garnison).

Les unités d'une garnison active en formation (règle 40A) peuvent être activées au coût de 1 RP d'Infanterie par unité. Lorsqu'elle est activée, retirez une unité en formation de la case de formation et placez-la sur n'importe quelle ville ou forteresse de la zone de garnison. Les unités en formation opèrent normalement. Elles restent actives jusqu'à ce que la garnison devienne inactive, moment auquel elles reprennent leur statut de formation et sont placées dans la case de formation.

**a. Garnison du Kwantung.** La zone de garnison du Kwantung comprend tous les hexagones du territoire cédé à bail du Kwantung.

**b. Garnison de Formose.** La zone de garnison de Formose comprend tous les hexagones de Formose (y compris les îles Pescadores).

**c. Garnison du Ho-Pei (Hopei).** La zone de garnison du Ho-Pei comprend tous les hexagones de la province du Ho-Pei (y compris le Ho-Pei du Nord et le district de Peiping/Tientsin) et de la région autonome du Ho-Pei de l'Est.

**d. Garnison du Kiangsu.** La zone de garnison du Kiangsu comprend tous les hexagones de la province du Kiangsu (y compris la concession internationale).

**e. Garnison du Shantung.** La zone de garnison du Shantung comprend tous les hexagones de la province du Shantung.

**f. Garnison du Fukien.** La zone de garnison du Fukien comprend tous les hexagones de la province du Fukien.

**g. Garnison du Kwangtung.** La zone de garnison du Kwangtung comprend tous les hexagones de la province du Kwangtung, sauf l'île de Hainan.

**h. Garnison du Hu-Pei (Hupei).** La zone de garnison du Hu-Pei comprend tous les hexagones de la province du Hu-Pei.

**i. Garnison de Hainan.** La zone de la garnison de Hainan comprend tous les hexagones de l'île de Hainan.

**j. Garnison du Kwangchow.** La zone de garnison du Kwangchow comprend tous les hexagones du Kwangchow.

**k. Garnison de l'Indochine du Nord.** La zone de garnison de l'Indochine du Nord comprend tous les hexagones de l'Indochine du Nord.

## E. Usines

Le joueur chinois possède un nombre d'usines, tel qu'indiqué sur son ordre de bataille. Les usines peuvent produire des points de ressources, des points de ravitaillement d'attaque et des points de ravitaillement général. Une usine doit être dans l'un des deux états suivants : opérationnelle ou inopérante. Pour être opérationnelle, une usine doit occuper un hexagone de ville. Seule une usine peut être opérationnelle dans un hexagone. Les usines supplémentaires dans un tel hexagone doivent être immédiatement retournées sur leur face inopérante.

Un marqueur d'usine n'est pas une unité, n'a pas de force de combat, n'a pas de ZdC et est ignoré pour les combats et les écrasements. Il n'est jamais éliminé ni contraint à la retraite suite à un combat ou à un écrasement.

Chaque usine opérationnelle possède une capacité de production. Les usines inopérantes n'ont aucune capacité de production. La capacité de production d'une usine opérationnelle dépend du type de ville qu'elle occupe. Si elle se trouve dans :

- un hexagone de ville majeure complète d'une ville multi-hexagone, sa capacité est de 3 ;
- pour tout autre hexagone de ville majeure, sa capacité est de 2 ;

- une grande ville ou une ville moyenne, sa capacité est de 1.

Chaque impact sur une usine réduit sa capacité de production de 1.

Lors de la phase initiale chinoise du premier tour de chaque mois, chaque usine peut générer un nombre de points de ressources égal à sa capacité de production. Les points de ravitaillement d'attaque peuvent être substitués aux points de ressources à raison de 1 pour 3. Les points de ravitaillement général peuvent être substitués aux points de ressources à raison de 4 pour 1. Placez la nouvelle production dans l'hexagone contenant l'usine. *Exemple 1.* Une usine sans dégât située dans un hexagone de ville majeure complète peut produire deux points de ressources, huit points de ravitaillement général, ou une combinaison de ces éléments. *Exemple 2.* Une usine avec un seul dégât située dans un hexagone de ville majeure partielle peut produire un point de ressources ou quatre points de ravitaillement général. *Exemple 3.* Une usine sans dégât située dans un hexagone de ville majeure complète d'une ville multi-hexagone peut produire un point de ravitaillement d'attaque, trois points de ressources, douze points de ravitaillement général, ou une combinaison de ces éléments.

Une usine peut être endommagée et recevoir des marqueurs d'impacts des manières suivantes :

- une unité terrestre japonaise peut infliger un dégât à une usine en dépensant deux MP dans l'hexagone de l'usine ;
- le transfert de l'usine entraîne des dégâts (voir ci-dessous) ;
- une usine peut être endommagée par un bombardement stratégique (règle 20G1d) ou tactique (règle 20G2k).

Les dégâts sur une usine peuvent atteindre un maximum de six. Les dégâts supplémentaires sont ignorés. À la fin de la phase initiale chinoise du premier tour de chaque mois, le joueur chinois peut retirer un impact de chaque usine opérationnelle située dans un hexagone chinois. Pendant la phase initiale japonaise, le joueur japonais peut retirer définitivement du jeu toute usine, ou partie d'usine (voir Transfert ci-dessous), située dans un hexagone japonais. Si une partie d'une usine est éliminée, l'usine entière est éliminée.

Le joueur chinois peut transférer ses usines d'un lieu à un autre. Le transfert d'une usine se déroule en trois étapes : préparation pour le transfert, transfert et installation.

**1. Préparation.** Une usine peut être préparée pour le transfert pendant la phase de mouvement chinoise. Retournez l'usine sur sa face inopérante.

**2. Transfert.** Toute usine qui commence une phase de mouvement chinoise inopérante peut être transférée. Pour ce faire, notez le nombre d'impacts sur une usine, puis retirez-la de la carte, ainsi que tous ses impacts.

Pour le transport, une usine a une taille en RE de 5 et possède de l'équipement lourd. Le joueur chinois doit utiliser 5 de sa capacité de transport pour transférer l'usine. Il peut utiliser le transport ferroviaire (déplacer l'usine comme une unité uniquement ferroviaire) ou naval, ou peut dépenser des SMP pour la déplacer. De plus, le joueur chinois peut utiliser n'importe quelle combinaison des méthodes de transport ci-dessus. Il peut étaler le transfert sur plusieurs tours, jusqu'à ce que l'exigence de 5 RE soit atteinte.

Notez que le joueur chinois peut parfois avoir besoin de suivre l'emplacement réel de certaines parties d'une usine pendant le transport. Pour ce faire, utilisez un marqueur de statut approprié ou marquez les emplacements sur une feuille de papier. Si l'usine est transportée en une seule pièce (c'est-à-dire les 5 RE ensemble), le marqueur d'usine inopérante peut être utilisé pour marquer son emplacement pendant le transport.

**3. Installation.** Lors de la phase de mouvement amie, le joueur chinois peut installer une usine qui a été transférée. Pour ce faire, les 5 RE de l'usine doivent occuper le même hexagone au début de la phase de mouvement, et cet hexagone doit être une ville amie ne contenant pas d'autre usine opérationnelle. Lancez un dé et soustrayez au résultat du jet le nombre d'impacts indiqué en 37E1 ci-dessus. Si le résultat est inférieur ou égal à 1, l'usine est éliminée. Pour tout autre résultat, placez le marqueur d'usine opérationnelle à son nouvel emplacement et placez six impacts sur l'usine.

*Exemple.* Lors de la phase de mouvement de Sep I 37, le joueur chinois décide de transférer une usine. L'usine a deux impacts. Il retourne le marqueur d'usine sur sa face inopérante. Lors de la phase de mouvement de Sep II 37, le joueur chinois retire l'usine et les marqueurs d'impacts de la carte. Il utilise ensuite 2 RE de capacité ferroviaire à chacun des deux tours (Sep II 37 et Oct I 37) pour transférer 2 RE de l'usine le long de lignes ferroviaires à faible trafic. De plus, au premier tour (Sep II 37), il déplace les 3 RE restants en une seule cargaison de SMP vers un port. Au deuxième tour (Oct I 37), trois RT transportent les 3 RE de l'usine vers son nouvel emplacement. Au tour d'Oct II 37, les 5 RE étant tous à leur nouvel emplacement au début de la phase de mouvement, le joueur chinois peut installer l'usine. Il lance un dé et obtient un 5, puis soustrait deux (en raison des dégâts subis par l'usine avant le transfert) pour un résultat final de 3. Il place ainsi le marqueur d'usine opérationnelle avec six impacts sur l'hexagone de destination. Si le résultat final avait été de 1 ou moins, l'usine aurait été éliminée.

### F. Dignes du Hwang Ho (fleuve Jaune)

Chaque joueur peut détruire les digues du Hwang Ho en déclarant l'avoir fait lors de sa phase initiale, après la détermination du ravitaillement. Pour ce

faire, le joueur doit posséder l'un des trois hexagones suivants : G1:3430, G1:3530 ou G1:3531. Une fois détruites, les digues ne peuvent plus être reconstruites dans le cadre du jeu.

Lorsque les digues sont détruites, le cours du Hwang Ho change. Son cours initial, du coin des hexagones mentionnés ci-dessus jusqu'au littoral, passe de fleuve majeur à fleuve. Son nouveau cours coule vers le sud depuis le coin des trois hexagones mentionnés ci-dessus jusqu'au fleuve Hwai Ho, puis vers l'est jusqu'au lac Hung Tze Hu. L'ensemble du nouveau cours (de l'ancien au lac) devient un fleuve majeur après la destruction des digues. Lorsque les digues sont détruites, tous les hexagones adjacents au nouveau cours du fleuve (des deux côtés) deviennent des hexagones de marais pour le reste de la partie. Notez que seuls les hexagones adjacents au nouveau cours sont affectés ; les hexagones adjacents au cours d'origine conservent leur type de terrain d'origine (sauf s'ils sont également adjacents au nouveau cours).

De plus, toutes les lignes de transport (y compris les ponts, règle 44A1) situées dans les hexagones adjacents au nouveau cours du fleuve sont détruites : elles n'existent plus. Les lignes de transport et les ponts détruits ne peuvent être reconstruits dans le cadre du jeu.

Deux calques de carte sont fournis pour indiquer le nouveau cours du fleuve Hwang Ho et le terrain environnant. Placez les calques sur la carte de manière à ce que le nouveau cours du fleuve soit correctement représenté.

Les mouvements navals (y compris les mouvements des flottilles fluviales et le transport fluvial) ne peuvent pas être utilisés sur le nouveau cours du fleuve Hwang Ho.

Le joueur qui détruit les digues encourt une pénalité à l'indice de stabilité chinoise (règle 42B).

### G. Fortifications

Les fortifications ont des effets au combat, comme indiqué dans la table des effets des fortifications.

**1. Forts.** Lorsqu'un hexagone contenant un fort est capturé par des unités ennemies, le fort est détruit et immédiatement retiré du jeu.

**2. Forteresses.** Une forteresse peut être dans deux états : renforcée ou non renforcée. Les forteresses ne peuvent pas être renforcées dans le cadre de *War of Resistance*. L'état des forteresses est indiqué dans les OB des joueurs.

### H. Actions lors de la phase de réaction

Pendant la phase de réaction, le second joueur peut tenter d'activer ses HQ d'armée inutilisés. Il n'est pas tenu d'activer un HQ d'armée (les HQ d'armée sont traités dans la règle 14C).

Le second joueur effectue une série de tentatives d'activation. Chaque tentative peut viser à activer un ou deux HQ d'armée, à sa discrétion. Pour être activé, le HQ d'armée doit être inutilisé et ravitaillé. Pour effectuer une tentative d'activation, lancez un

dé. Si la tentative concerne deux HQ, le résultat du dé est modifié de un. Si le résultat modifié est inférieur ou égal à la valeur d'activation du HQ d'armée (tel qu'indiqué sur l'OB du joueur), celui-ci est activé. Notez que, dans le cas d'une tentative pour deux HQ ayant des valeurs d'activation différentes, l'un peut être activé et l'autre non. Une fois activé, toutes les actions (mouvement de réaction et combat) associées au HQ d'armée activé (ou à la paire de HQ) doivent être terminées avant que le joueur ne tente une nouvelle activation. Notez que si deux HQ d'armée ont été activés par une seule tentative, le joueur peut effectuer les actions associées aux deux HQ dans l'ordre de son choix.

Une unité qui commence l'étape de mouvement de la phase de réaction dans la Zol (règle 14C) d'un HQ d'armée activé peut se déplacer pendant cette étape. Une unité qui commence l'étape de combat de la phase de réaction dans la Zol d'un HQ d'armée activé peut attaquer pendant cette étape. Une unité ne peut se déplacer et attaquer qu'une fois par phase, même si elle se trouve dans la Zol de deux HQ d'armée ou plus, chacun ayant été activé.

Une fois toutes les activités de réaction (mouvement et combat) d'un HQ d'armée activé terminées, le HQ d'armée est retourné sur sa face utilisée (verso du pion) et la tentative d'activation du HQ suivant (ou de la paire de HQ) est effectuée. Un HQ d'armée ne peut pas se déplacer ou attaquer pendant la phase de réaction, même s'il se trouve dans la Zol d'un autre HQ d'armée activé.

## Règle 38 — Nations

### A. Japon

Les forces japonaises sont divisées en deux contingents : l'Armée Impériale Japonaise (IJA) et la Marine Impériale Japonaise (IJN). Ces deux contingents représentent également deux organisations distinctes pour les règles aériennes (règle 16B3).

En général, le joueur japonais peut utiliser les forces de chaque contingent, comme spécifié dans ces règles.

Les unités terrestres de l'IJN ont une limite opérationnelle. Elles ne peuvent opérer (entrer ou attaquer) que dans :

- tout hexagone situé à Shanghai ou adjacent à celui-ci ;
- tout hexagone de mer côtière ou adjacent à un hexagone de mer côtière ;
- tout hexagone de lac côtier du Po Yang Hu (vers G3:1424) ou du Tung Ting Hu (vers G4:1405) ;
- tout hexagone adjacent à un grand fleuve (par exemple, le Yangtze) ;
- tout hexagone de Formose ;
- tout hexagone de Hainan ;
- la case Japon.

Les unités aériennes et navales de l'IJN n'ont aucune limite opérationnelle.

En raison de défenses non représentées dans le jeu, les forces chinoises (y compris les forces soviétiques et américaines) ne peuvent pas entrer ou attaquer aucun hexagone de Formose, du Mandchoukouo ou du territoire cédé à bail du Kwantung.

### B. Chine

Le gouvernement du Kuomintang (KMT) est représenté par le marqueur de capitale du KMT (règle 37C). L'état (actif ou inactif) du gouvernement du KMT et sa localisation affectent le niveau de stabilité chinoise (règle 42B). Si la capitale du KMT est capturée par le joueur japonais, le niveau de stabilité nationale chinoise est immédiatement réduit de un (règle 42B). Une fois capturée, elle est retirée du jeu. À la fin de chaque phase initiale chinoise sans gouvernement du KMT en jeu, le joueur chinois lance un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au niveau de stabilité chinois actuel, un nouveau gouvernement est formé. Le joueur chinois peut placer le marqueur de capitale dans n'importe quel hexagone de ville chinoise. Il est placé dans son état inactif.

### C. Union des Républiques Socialistes Soviétiques

L'Union soviétique est neutre. Diverses forces soviétiques et aides étrangères sont disponibles, comme indiqué dans l'OB chinois. Aucune restriction particulière ne régit l'emploi de l'aide soviétique ou des forces étrangères soviétiques par le joueur chinois.

### D. États-Unis d'Amérique

Les États-Unis sont neutres. L'aide étrangère américaine est disponible, comme indiqué dans l'OB chinois. Les forces aériennes du Groupe de Volontaires Américains (AVG) sont à la disposition du joueur chinois. Aucune restriction particulière ne régit l'emploi de l'aide étrangère américaine ou des forces américaines par le joueur chinois.

### E. Royaume-Unis

Le Royaume-Unis est neutre. Les SMP et l'aide étrangère britanniques sont disponibles, comme indiqué dans l'OB chinois. Aucune restriction particulière ne régit l'emploi de l'aide étrangère britannique par le joueur chinois. Les SMP britanniques sont limités à la Route de Birmanie et à l'Inde/Birmanie (règles 37B3 et 37B4).

Hong Kong et les cases Inde/Birmanie et Route de Birmanie sont des territoires britanniques. Sauf indication contraire ci-dessous, aucun joueur ne peut déployer de forces sur le territoire britannique.

Le joueur chinois peut utiliser le réseau ferroviaire de Hong Kong pour le transport d'importations générales et de l'aide étrangère (uniquement). Il peut utiliser la capacité ferroviaire chinoise sur le réseau ferroviaire de Hong Kong comme s'il s'agissait d'un seul réseau. Il ne peut utiliser le réseau ferroviaire pour rien d'autre. Le joueur chinois peut utiliser les

bases aériennes britanniques pour des missions de transfert et de transport (uniquement). Les cases Route de Birmanie et Inde/Birmanie peuvent être utilisées conformément aux règles 37B3 et 37B4.

### F. France

La France est neutre. L'aide étrangère française est disponible comme indiqué dans l'OB chinois. Aucune restriction particulière ne régit l'utilisation de l'aide étrangère française par le joueur chinois.

La France possède l'intégralité du territoire de l'Indochine et du Kwangchow. Aucun joueur ne peut déployer de forces (entrer ou attaquer) sur le territoire français tant qu'il est sous contrôle français, sauf indication contraire ci-dessous. Le joueur chinois peut utiliser les bases aériennes françaises pour des missions de transfert et de transport (uniquement). Il peut utiliser la capacité ferroviaire du réseau ferroviaire indochinois pour le transport d'importations générales et de l'aide étrangère (uniquement). Il ne peut pas utiliser ce réseau pour autre chose. Notez que, contrairement au réseau ferroviaire de Hong Kong, le réseau ferroviaire indochinois possède sa propre capacité, qui est utilisée. La capacité ferroviaire chinoise ne peut pas être utilisée en Indochine.

À partir du tour de joueur de Jun II 40, le joueur chinois ne peut plus utiliser les bases aériennes indochinoises ni le réseau ferroviaire indochinois, quelle qu'en soit la raison.

Au début du tour du joueur japonais de Sep II 40, tout le territoire français passe sous contrôle japonais. Tant que le Japon en a le contrôle, chaque joueur peut déployer des forces en Indochine et au Kwangchow.

### G. Portugal

Le Portugal est neutre. Le Portugal possède Macao (G4:4805). Aucun joueur ne peut déployer de forces (entrer ou attaquer) à Macao.

## Règle 39 — Bases de guérilla

Le joueur chinois peut établir des bases de guérilla du CCP ou du KMT en suivant la procédure suivante. À la fin de la phase d'exploitation chinoise, une unité du CCP ou des Forces nationalistes non guérilla occupant un hexagone de création de base de guérilla valide peut établir une base de guérilla. Placez un pion de base de guérilla inactif dans l'hexagone contenant l'unité. Le nombre de bases de guérilla disponibles pour chaque région de Chine, tel qu'identifié dans l'OB chinois, est limité. Une base désignée pour une région spécifique ne peut être établie dans aucune autre région. Par exemple, la base CCC ne peut être établie qu'en Chine du Nord.

Une unité ayant établi une base peut également entrer dans une base lors de la même phase (y compris la base qu'elle vient d'établir). Un hexagone de création de base de guérilla valide est tout hexagone qui :

- n'est pas un hexagone de voie ferrée ;
- ne contient pas d'arête d'hexagone de fleuve navigable ;
- n'est pas un hexagone de ville.

Toutes les bases de guérilla sont associées soit au CCP, soit au KMT. Les unités du CCP peuvent uniquement établir des bases du CCP. Les unités des forces nationalistes peuvent uniquement établir des bases du KMT. Les autres unités factionnelles ne peuvent pas établir de bases.

Lorsqu'une base de guérilla est établie, elle est inactive. À la fin de toute phase initiale chinoise, le joueur chinois peut activer une base en retournant son pion de base sur sa face active. De plus, si la force d'une base (règle 39B) est de 10 ou plus à la fin de la phase initiale chinoise, le joueur chinois doit l'activer. Une fois activée, une base ne peut plus être désactivée.

Sauf mention contraire, toutes les règles s'appliquent indifféremment aux bases de guérilla actives et inactives.

### A. Entrée et sortie d'une base

À la fin de la phase d'exploitation chinoise, le joueur chinois peut déplacer des unités entre la carte et les bases de guérilla existantes. Les unités présentes dans une base de guérilla sont placées dans la case de cette base sur la feuille des bases de guérilla.

Seules les unités de guérilla peuvent occuper une case de base de guérilla. Les unités non guérilla ne peuvent jamais s'y trouver.

**1. Sortie.** Les unités de guérilla ne peuvent sortir que des bases de guérilla actives. Une unité ne peut jamais sortir d'une base inactive. Pour sortir d'une base de guérilla, il suffit de placer une unité de guérilla de la case de cette base sur la carte, dans un hexagone de sortie valide. Notez que la sortie d'une base a lieu avant l'entrée dans une base, conformément à la séquence de jeu principale.

**2. Entrée.** Les unités du CCP ne peuvent entrer que dans les bases du CCP. Les unités des forces nationalistes ne peuvent entrer que dans les bases du KMT. Les unités des autres factions ne peuvent pas entrer dans les bases de guérilla. Pour entrer dans une base de guérilla, une unité doit occuper un hexagone d'entrée valide. Si l'unité est une unité de guérilla, placez-la simplement dans la case de la base. Si l'unité n'est pas une unité de guérilla, elle est dissoute (règle 40A). Les points de recombêtement reçus doivent être immédiatement convertis en points de recrutement de guérilla (un pour un) et ajoutés au total de points de recrutement de la base de guérilla.

Par exemple, une division d'infanterie 3-5\* occupe un hexagone d'entrée valide de la base de guérilla LS. Pour entrer dans la base, la division d'infanterie 3-5\* est dissoute à la fin de la phase d'exploitation chinoise. Notez que, cette unité étant fragile (règle 40C), sa remplaçante, l'unité XX Inf 1-4°, est placée

dans la réserve de reconstituer. Le total des points de recrutement de guérilla de la base LS est augmenté de trois.

Un maximum de deux unités non guérilla peuvent entrer dans chaque base par tour. Le nombre d'unités de guérilla autorisées est illimité. Les unités peuvent entrer dans une base qui vient d'être établie lors de la même phase d'exploitation.

**3. Hexagones d'entrée/sortie valides.** Un hexagone d'entrée ou de sortie valide pour une base de guérilla est tout hexagone qui :

- n'est pas occupé par une unité ennemie ;
- n'est pas un hexagone de voie ferrée ;
- ne contient pas d'arête d'hexagone de fleuve navigable ;
- n'est pas un hexagone de ville ;
- se trouve dans la zone de la base de guérilla (règle 39C).

## B. Force de la base de guérilla

La force d'une base de guérilla est à tout instant égale à la somme des forces de combat imprimées de toutes les unités de guérilla présentes dans sa case. Notez que les unités de guérilla présentes sur la carte (c'est-à-dire hors de la case de la base) ne sont pas comptabilisées dans la force de la base.

Si une base de guérilla active a une force nulle à la fin de la phase d'exploitation de l'un des joueurs, elle est éliminée. Retirez le pion de la base du jeu. Toutes les unités de guérilla portant l'identifiant d'une base éliminée sont retirées du jeu. Tous les points de recrutement de guérilla accumulés pour la base sont perdus. Les bases de guérilla inactives ne sont jamais éliminées, quelle que soit leur force.

Le joueur chinois peut ensuite restaurer les bases de guérilla éliminées, selon la procédure habituelle.

Le joueur chinois ne peut pas volontairement réduire la force d'une base de guérilla du CCP (par exemple, en déplaçant des unités de guérilla de la case de la base vers la carte), sauf si sa force est supérieure ou égale à cinq (*exception* : règle 39F2). Si une base du CCP a une force supérieure ou égale à cinq, il peut volontairement la réduire à quatre, mais pas moins. Notez qu'aucune restriction de ce type ne s'applique aux bases du KMT.

## C. Zone couverte par une base de guérilla

Un pion de base de guérilla ne représente pas l'hexagone spécifique de la base de guérilla. Il identifie plutôt approximativement la région géographique de la base. La zone d'une base de guérilla comprend tous les hexagones à partir desquels une ligne d'hexagones peut être tracée jusqu'au pion de base. La ligne tracée ne peut pas :

- passer par un hexagone de ville ;
- traverser une ligne de chemin de fer ou de ferry ;
- traverser une arête d'hexagone interdit ;
- passer par un hexagone interdit ;
- dépasser 10 hexagones de longueur.

De plus, dans le cas où une ligne de chemin de fer entre dans l'hexagone d'un port maritime situé sur un hexagone côtier, la ligne de chemin de fer est considérée comme « touchant la mer », ce qui empêche le tracé à travers cet hexagone.

Notez que, puisque la ligne tracée peut sortir des hexagones de chemin de fer et de ville, ces hexagones peuvent eux-mêmes faire partie de la zone de la base. Ainsi, les lignes de chemin de fer délimitent les bases de guérilla.

*Exemple 1.* Un pion de base de guérilla se trouve dans l'hexagone G1:1125. Peiping (hexagone G1:0922) se trouve dans la zone de la base de guérilla, car une ligne pouvait être tracée vers les hexagones G1:1022, G1:1023, G1:1124 et G1:1125. Bien que cette ligne ait pénétré dans des hexagones de voie ferrée, elle n'en a jamais traversé et est donc valide. Notez, en revanche, que l'hexagone G1:1122 n'est pas dans la zone de la base, car une ligne tracée à partir de cet hexagone doit traverser la voie ferrée vers G1:1123.

*Exemple 2.* Un pion de base de guérilla se trouve dans l'hexagone G3:1407. L'hexagone G3:1005 n'est pas dans la zone de la base, car une ligne tracée à partir de ce point doit traverser une voie ferrée. Notez que Ningpo (G3:1105) est un port maritime et que, par conséquent, la voie ferrée qui y aboutit est considérée comme « touchant la mer ».

*Exemple 3.* Un pion de base de guérilla se trouve dans l'hexagone G3:1407. L'hexagone G3:2521 n'est pas dans la zone de base car il est à plus de 10 hexagones du pion de la base.

## D. Sabotage

Lors de chaque phase de combat chinoise, le joueur chinois reçoit un nombre de points de force de sabotage pour chaque base de guérilla active égal à sa force (règle 39B). Les bases de guérilla inactives ne reçoivent aucun point de sabotage.

Les points de sabotage, jusqu'à concurrence du nombre reçu, peuvent être combinés et alloués de n'importe quelle manière à toute cible valide dans la zone de la base. Cependant, un maximum de 5 points de force peut être alloué pour une même tentative de sabotage. Par exemple, une base de force 13 pourrait effectuer 13 tentatives de sabotage d'un point, 2 tentatives de cinq points et 3 tentatives d'un point, ou toute autre combinaison totalisant 13 (ou moins). Notez cependant qu'une seule tentative de sabotage de treize points est impossible.

Une cible peut être soumise à plusieurs tentatives de sabotage par phase de combat, mais le joueur chinois doit toutes les déclarer avant de les résoudre.

Les cibles valides sont les lignes ferroviaires, les gares de triage, les ports, les bases aériennes, les ponts, les points de ressources, les points de ravitaillement général et les points de ravitaillement d'attaque. Si une cible occupe la base de deux bases de guérilla ou plus, chaque base peut effectuer une

tentative de sabotage sur la cible. Cependant, les points de force de sabotage de différentes bases ne peuvent pas être combinés.

Pour effectuer une tentative de sabotage, lancez un dé. Soustrayez un au jet de dé pour chaque RE japonais et fantoche chinois présent dans l'hexagone cible, en arrondissant au supérieur. Par exemple, un bataillon isolé ( $\frac{1}{2}$  RE) bénéficie d'un modificateur de -1 et un bataillon avec un régiment (1,5 RE) bénéficie d'un modificateur de -2. Doublez le modificateur au dé si l'hexagone cible contient un marqueur de fort. Par exemple, un bataillon isolé dans un hexagone contenant un marqueur de fort bénéficiera d'un modificateur de -2 au jet de dé.

Une tentative de sabotage est résolue sur la table de bombardement. Si l'hexagone cible est boueux, hivernal, enneigé ou polaire, divisez le nombre de points de force de sabotage alloués par deux. En cas de typhon, divisez ce nombre par quatre. Utilisez la colonne de puissance de bombardement qui correspond le mieux (sans la dépasser) à la puissance de sabotage modifiée attribuée à la tentative de sabotage (si une tentative de sabotage a une puissance inférieure à 1, elle échoue automatiquement). Croisez la puissance de sabotage modifiée avec le jet de dé modifié pour obtenir le résultat.

Si la cible touchée est une voie ferrée, une gare de triage, un port, une base aérienne ou un pont, elle est endommagée et un marqueur d'impact est posé dessus. Les impacts infligées par sabotage sont traitées exactement comme celles d'un bombardement aérien. Un impact sur un point de ressources l'élimine. Un impact sur des points de ravitaillement général en élimine jusqu'à quatre. Trois impacts sur un point de ravitaillement d'attaque au cours de la même phase l'éliminent (les impacts sur des points de ravitaillement d'attaque ne se cumulent pas d'un tour à l'autre). retirez du jeu les points de ravitaillement général, les points de ravitaillement d'attaque et les points de ressources éliminés.

### E. Recrutement de guérilla

Pendant la phase initiale chinoise du premier tour de chaque mois, chaque base de guérilla reçoit un nombre de points de recrutement de guérilla, tel qu'indiqué sur la table de recrutement de guérilla dans l'OB chinois. Le nombre de points de recrutement reçus varie selon l'année, le lieu et le type de base de guérilla. Ajoutez le nombre correspondant à chaque base de guérilla à son total de points de recrutement (la table de recrutement de guérilla est fournie pour aider les joueurs à suivre les points de recrutement de chaque base de guérilla).

De plus, les points de recrutement de guérilla peuvent être convertis à partir de points de reconstitutions spéciaux (règle 40B5c) ou reçus des unités entrant dans une base de guérilla (règle 39A).

L'OB du joueur chinois indique les unités de guérilla disponibles. Placez chaque unité de guérilla disponible dans la case « Disponible au recrutement »

de sa base (celle portant le même identifiant d'unité) sur la feuille des bases de guérilla.

Le joueur chinois peut dépenser des points de recrutement pour recruter des unités de guérilla. Un point de recrutement est dépensé pour chaque point de force de guérilla recruté. Déplacez les unités de guérilla recrutées de la case « Disponibles pour le recrutement » vers la case de la base du guérilla.

Les points de recrutement peuvent être dépensés dès leur réception lors de la phase initiale ou conservés et utilisés lors des tours suivants. Si, à la fin d'une phase initiale chinoise, le nombre de points de recrutement de guérilla accumulés dépasse un, réduisez le total à un.

Les bases de guérilla ne peuvent recruter que des unités dont l'identification est spécifique à cette base. Le nombre d'unités de guérilla pouvant être en jeu pour une base donnée est limité au nombre d'unités de guérilla disponibles, tel qu'indiqué dans l'OB chinois.

### F. Répression anti-guérilla

**1. Répression anti-guérilla japonaise.** Le joueur japonais peut engager des opérations de répression anti-guérilla pendant sa phase de combat. Chaque opération a pour cible une base de guérilla active. Une base de guérilla active ne peut être la cible que d'une seule opération par tour. Une base de guérilla inactive ne peut pas être ciblée.

Une ou plusieurs unités japonaises ou chinoises fantoches peuvent participer à une opération de répression anti-guérilla. Les unités aériennes et navales ne peuvent pas y participer. Une unité ne peut participer qu'à une seule opération par tour. Pour participer à une opération, une unité :

- doit occuper un hexagone dans la zone couverte par la base de guérilla ciblée ;
- ne doit pas avoir bougé ni effectué aucune autre action pendant la phase de mouvement ;
- ne peut pas attaquer pendant la phase de combat.

Marquez les unités participant à des opérations de répression anti-guérilla avec un marqueur approprié.

Les opérations de répression anti-guérilla sont résolues pendant la phase de combat japonaise à l'aide de la table de répression anti-guérilla. Elles peuvent être résolues dans n'importe quel ordre, au choix du joueur japonais. Déterminez la force d'attaque totale de toutes les unités participant à l'opération. Cette force est modifiée par le terrain, le ravitaillement et le soutien, de la même manière que pour un combat terrestre (règle 9A). Le terrain de l'hexagone de la base de guérilla cible est utilisé comme terrain de défense (notez que, comme le combat ne se déroule pas à travers une arête d'hexagone, le terrain du côté d'hexagone de l'hexagone cible est ignoré). Toutes les unités ravitaillées et participant à une opération sont automatiquement

en ravitaillement d'attaque (sans qu'il soit nécessaire de dépenser un point de ravitaillement d'attaque). Utilisez la colonne de la table qui correspond le mieux (sans la dépasser) à la force d'attaque modifiée.

Lancez un dé et modifiez le résultat en fonction du modificateur du terrain (tel qu'indiqué dans la table des effets du terrain) de l'hexagone occupé par le pion de base de guérilla cible. L'AEC n'est jamais utilisé pour les opérations de répressions anti-guérilla. Croisez le résultat du dé modifié avec la colonne de la table correspondante. Le résultat correspond au nombre de points de force de guérilla à éliminer de la case de la base de guérilla ciblée. Retirez les unités de guérilla de la case de manière à ce que la force éliminée soit au moins égale au nombre requis. Si le nombre de points de force de guérilla dans la case est inférieur au nombre à éliminer, éliminez-y toutes les guérillas. Les unités de guérilla éliminées de cette manière ne génèrent pas de recombplémentations spéciales. Cependant, ils deviennent disponibles pour un recrutement ultérieur : placez-les dans la case « Disponibles pour le recrutement ». Notez que les unités de guérilla sur la carte ne sont pas affectées par les opérations de Répression anti-guérilla.

*Exemple.* Une XX Inf légère 7-9-6\*, deux X statiques 1-2-4 et un III Art 2-6 participent à une opération de répression anti-guérilla contre la base de guérilla Cs pendant un tour d'hiver. La base de guérilla Cs occupe un hexagone de montagne. Ainsi, 11 points de force d'attaque, divisés par deux à 5,5 pour le terrain de montagne, participent à l'opération.

Un dé est lancé pour un 5, auquel on soustrait 3 (-2 pour le terrain de montagne et -1 pour l'hiver) pour un résultat modifié de 2. En croisant le résultat du dé modifié sur la colonne des 5 points de force d'attaque, on élimine 1 point de force de guérilla. Le joueur chinois retire un régiment de guérilla 1-5 de la case Cs et le glisse vers la case « Disponible au recrutement ».

**2. Répression anti-guérilla chinoise.** Le joueur chinois peut utiliser des unités des forces nationalistes et des unités factionnelles coopératives pour mener des opérations anti-guérilla contre des bases ciblées du CCP. De plus, il peut utiliser des unités du CCP dans des opérations ciblant des bases du KMT. Les opérations anti-guérilla chinoises sont résolues de la même manière que les opérations japonaises (règle 39F1).

Toutefois, chaque opération anti-guérilla menée par le joueur chinois affecte son indice de stabilité (règle 42B).

**Exemple complet de base de guérilla.** Lors de la phase de mouvement chinoise d'Oct I 37, une unité du CCP III d'infanterie légère 1-6 se déplace vers un hexagone valide pour créer une base de guérilla (un hexagone de montagne) avec l'intention

de former une base CCP en Chine du Nord. À la fin de la phase d'exploitation, le pion de base de guérilla inactif du CCP est placé dans l'hexagone contenant le régiment. Le régiment entre ensuite dans la base et est dissous. Le point de recombplément est ajouté au total de points de recrutement de la base (portant ce total à un). Le régiment est placé dans la réserve de recombplément chinoise. À la fin du tour du joueur chinois d'Oct I 37, la base a une force de zéro, car il n'y a aucune unité de guérilla dans sa case. Cependant, la base n'est pas éliminée, car elle est inactive.

Pendant la phase initiale chinoise d'Oct II 37, aucun point de recrutement de guérilla n'est reçu, car ce n'est pas le premier tour du mois. Le point de recrutement accumulé est utilisé pour recevoir un régiment de guérilla CCLW 1-5. Ce régiment est placé dans la case CCLW, ce qui porte son effectif de base à un. Pendant la phase de mouvement, un régiment CCP d'infanterie légère 3-6 X se déplace dans la zone de la base CCLW. Pendant la phase de combat, la base ne génère aucun point de sabotage puisqu'elle est inactive. À la fin de la phase d'exploitation, la brigade du CCP entre dans la base et est dissoute, ce qui porte le total de points de recrutement à trois. L'effectif de base reste de un. Notez que, la base étant toujours inactive, le joueur japonais ne peut pas y effectuer d'opérations de suppression anti-guérilla.

Pendant la phase initiale chinoise de Nov I 37, la base CCLW rapporte un point de recrutement (conformément à la table de recrutement de guérilla de l'OB chinois), ce qui porte le total à quatre. Ces quatre points sont utilisés pour mettre en jeu quatre régiments de guérilla 1-5. Les nouvelles unités de guérilla sont placées dans la case de la base CCLW. L'effectif de la base est désormais de cinq. Le joueur chinois déclare que la base CCLW devient active et retourne le pion de base sur sa face active. Cinq points de sabotage peuvent être utilisés dans la zone de la base pendant la phase de combat chinoise.

Pendant la phase de combat japonaise de Nov II 37, le joueur japonais mène une opération de répression anti-guérilla contre la base CCLW désormais active. Ses unités totalisent 13 points de force d'attaque. Comme la base occupe un hexagone de montagne, la force d'attaque est divisée par deux, soit 6,5, et est donc résolue sur la colonne 5 de la table de répression anti-guérilla. Il lance un dé pour un 4, ce qui, avec un -2 pour le terrain montagneux, donne un résultat modifié de 2, ce qui élimine 1 point de force de guérilla dans la case CCLW. Un régiment de guérilla de 1 à 5 est déplacé de la case CCLW vers la case « Disponible au recrutement », et la force de la base passe à 4. De plus, en combat régulier, le joueur japonais élimine un régiment d'infanterie des forces nationalistes 3-5° XX et quatre régiments d'infanterie du Shansi 1-4° XX

dans la zone de la base CCLW. Ils génèrent 1,75 point de reemplètement spécial. Le joueur chinois choisit de convertir immédiatement le RP spécial du Shansi en un point de recrutement de guérilla (à noter que les points de reemplètement spéciaux des forces nationalistes ne peuvent pas être convertis, la base CCLW étant une base CCP). Ainsi, 1 point de recrutement est ajouté au total de la base (portant le total à 1).

Lors de la phase initiale chinoise de Nov II 37, un nouveau régiment de guérilla CCLW 1-5 est placé dans la case CCLW, réduisant le total de points de recrutement à 0. L'effectif de base redevient cinq, permettant ainsi cinq points de sabotage dans la zone de la base pendant la phase de combat.

Lors de la phase de combat japonaise de Dec I 37, le joueur japonais mène une opération anti-guérilla contre la base CCLW, mais ne parvient à éliminer aucun effectif de base. Durant la phase initiale chinoise de Dec I 37, un point de recrutement est reçu et dépensé. Un régiment de guérilla CCLW 1-5 est placé dans la case de la base, portant l'effectif de la base à six. La base CCLW dispose de six points de sabotage en phase de combat, utilisables dans la zone de base. À la fin de la phase d'exploitation, deux régiments de guérilla 1-5 quittent la case de la base et sont placés sur la carte dans la zone de base. Notez que le retrait des unités de guérilla de la case de la base réduira l'effectif de la base à quatre. Aucune unité de guérilla supplémentaire ne peut quitter la case de base, car le joueur chinois ne peut pas volontairement réduire l'effectif d'une base CCP à moins de quatre.

## Règle 40 — Renforts et reemplètements terrestres

Au cours de la partie, chaque joueur reçoit des renforts et des reemplètements. Il peut améliorer, réorganiser ou dissoudre des unités. Il doit convertir ou retirer des unités. Les joueurs reçoivent des renforts et des reemplètements lors de leurs phases initiales.

Si une unité entre en jeu (en renfort ou en reemplètement) dans une ville non ravitaillée (c'est-à-dire qu'aucune ligne de ravitaillement normale ne peut être tracée entre l'hexagone de ville et une pleine source de ravitaillement générale), alors l'unité est non ravitaillée. Notez que, puisque le joueur chinois n'a pas de pleines sources de ravitaillement générales et que la détermination du ravitaillement précède les actions de renforts et de reemplètements (conformément à la séquence de jeu principale), les renforts et les reemplètements chinois sont toujours non ravitaillés lors de leur premier tour de jeu. Les OB précisent tous les renforts et reemplètements du jeu. Sur les OB, les identifications des unités sont données à titre historique et peuvent être ignorées, sauf pour les besoins des subdivisions.

Si des pions de subdivision générale (règle 15) sont reçus en renfort, n'importe quel ensemble de lettres peut remplacer celui spécifié dans l'OB.

Le terme « affiliation » est utilisé dans les paragraphes suivants. Pour cette règle, « affiliation » désigne les forces d'un groupe particulier qui conserve son propre total de points de reemplètement. Pour le joueur chinois, les forces nationalistes (l'armée centrale et la marine chinoise) constituent une seule affiliation, et chaque faction constitue une affiliation. Par exemple, le CCP, le Shansi et le Sichuan constituent des affiliations distinctes. Pour le joueur japonais, l'armée impériale japonaise (IJA) et la marine impériale japonaise (IJN) constituent chacune une affiliation distincte. De plus, les unités de chaque gouvernement provincial fantoche (règle 46A) constituent une affiliation distincte. Enfin, les factions fantoches (règle 45A2d) qui ont changé de camp pour rejoindre les Japonais et les russes blancs constituent chacun une affiliation distincte.

*Note.* Les renforts aériens et navals, les reemplètements et les actions de réparation sont traités dans les règles 25 et 35.

### A. Renforts

Les joueurs reçoivent des renforts au cours de la partie, conformément à leurs OB. Les renforts d'un joueur sont placés sur la carte lors de sa phase initiale. Les renforts ne peuvent être placés que dans des hexagones amis. Ces hexagones peuvent se trouver en ZdC ennemies.

Sauf indication contraire, l'apparition des renforts qui ne peuvent entrer en jeu comme spécifié est retardée jusqu'à ce qu'ils puissent entrer en jeu.

**1. Concepts.** Les OB utilisent les termes et définitions générales suivants.

- Les renforts sont reçus par chaque joueur comme indiqué sur son OB. En général, le calendrier des renforts japonais indique le lieu d'entrée de chaque renfort. Certains points d'entrée de renforts chinois sont également indiqués. Lorsque le lieu d'entrée est spécifiquement identifié, placez les renforts comme indiqué. Cependant, la plupart des renforts chinois ne précisent pas le lieu d'entrée. Le joueur chinois doit donc placer ces renforts à n'importe quelle source de reemplètement (règle 40B3) dans un district de reemplètement de son affiliation. Les unités ainsi placées le sont de la même manière que les reemplètements (règle 40B4a). S'il n'y a pas suffisamment de sources de reemplètement disponibles pour tous les renforts, certains renforts doivent être retardés. Les renforts retardés peuvent apparaître comme renforts lors des tours suivants.
- Si un renfort a des conditions d'entrée spécifiques indiquées sur l'OB autres que celles mentionnées ci-dessus, suivez ces instructions.

- *Convertir* indique quand une unité (ou des unités) se convertit en une autre unité (ou des unités). Le joueur doit convertir une unité lors de sa phase initiale, au tour spécifié pour la conversion, si possible. Pour être convertie, une ou plusieurs unités doivent se trouver dans un hexagone de ville ou de forteresse, être en ravitaillement général et ne pas être en ZdC ennemie. Si plusieurs unités sont nécessaires à la conversion, elles doivent être empilées ensemble. Retirez l'unité d'origine du jeu et remplacez-la par la nouvelle. Si la conversion est impossible au tour spécifié, elle doit être convertie lors de la première phase initiale amie où elle peut être convertie. Les unités retirées du jeu par conversion sont hors-jeu : elles ne sont pas éliminées et elles ne peuvent pas être recomplétées.
- *Réorganisation*. Une réorganisation fonctionne de manière similaire à une conversion, sauf que le joueur propriétaire peut réorganiser l'unité lors de n'importe laquelle de ses phases initiales, à partir du tour spécifié pour la réorganisation (si les conversions sont obligatoires, les réorganisations sont optionnelles).
- *Amélioration*. Une amélioration fonctionne de manière similaire à une conversion, sauf que le joueur propriétaire doit dépenser des RP (comme indiqué dans l'OB) lors de l'amélioration de l'unité. Ces RP doivent être dépensés auprès de toutes les sources de recomplètement vers lesquelles l'unité peut tracer une ligne de ravitaillement. Le joueur peut améliorer une unité lors de n'importe laquelle de ses phases initiales, à partir du tour où l'amélioration est spécifiée.
- *Dissolution*. Lorsque l'OB d'un joueur indique qu'il peut dissoudre une unité, celle-ci peut être dissoute pour rapporter des points de recomplètement. Le joueur peut dissoudre l'unité indiquée lors de n'importe laquelle de ses phases initiales, à partir du tour où la dissolution est spécifiée dans l'OB. De plus, le joueur chinois peut avoir la possibilité, ou être obligé, de dissoudre diverses unités, comme indiqué dans les règles 6E, 39A2 et 45. Placez les unités dissoutes dans la réserve de recomplètement et recevez un nombre de RP égal à leur coût de recomplètement, conformément à la règle 40B4 (*exception* : dans le cas des règles 6E et 39A2, des points de recrutement de guérilla sont reçus à la place). Les RP reçus des unités dissoutes sont ajoutés au total de points de recrutement (ou au total de points de recrutement de la base de guérilla), de la même manière que les recompléments spéciaux (règle 40B5). Ces RP ne peuvent pas être utilisés au tour où ils sont générés, mais peuvent l'être ultérieurement. Une unité dissoute ne peut pas être recomplétée au tour où elle est dissoute, mais peut l'être ultérieurement. Si une unité fragile (règle 40C) est dissoute, son unité de recomplètement est placée dans la réserve de recomplètement. Notez que, contrairement aux autres jeux *Europa/Glory*, les unités dissoutes ne sont pas retirées du jeu, mais placées dans la réserve de recomplètement.
- *Retrait*. Le retrait précise quand les unités doivent être retirées du jeu. De nombreux retraits indiquent la destination des forces retirées. C'est purement historique et ça peut être ignoré. Lorsqu'un retrait est requis, toute unité de l'affiliation, de la taille, du type et de la force indiqués peut être retirée. Si possible, l'unité retirée ne doit pas être isolée. Il suffit de la retirer de la carte. Si aucune unité sur la carte ne peut être retirée, l'unité éliminée est retirée de la réserve de recomplètement. Le joueur perd un nombre de RP égal à son coût de recomplètement. Si le joueur ne dispose pas de suffisamment de RP (des types appropriés) pour couvrir ce coût, il maintient un déficit jusqu'à ce qu'il dispose des RP nécessaires. Les unités retirées sont simplement hors-jeu : elles ne sont ni éliminées, ni placées dans la réserve de recomplètement.
- *Retour*. Les unités indiquées sont reçues de la même manière que les renforts normaux. « Retour » indique qu'une unité a été retirée du jeu lors d'un tour précédent et revient en jeu. Cette notation est utilisée pour aider les joueurs à organiser et à localiser leurs unités de renfort.
- *Réserve de recomplètement : Ajouter*. Ajouter l'unité indiquée à la réserve de recomplètement.
- *Disponible pour le regroupement*. Placer les unités indiquées dans les cases appropriées sur le feuille de jeu du joueur.
- *Substitution*. Le joueur japonais peut être obligé ou avoir la possibilité de substituer une division carrée renforcée (règle 3A5) par une division carrée standard et son unité de ligne de communications (l'ID d'unité contient HC) et vice versa. Pour substituer une division carrée à l'autre, il suffit de placer la ou les unités de substitution à l'emplacement occupé par la division remplacée et de retirer la ou les unités remplacées. L'unité de ligne de communications n'a pas besoin d'occuper le même emplacement que la division à remplacer : il suffit de la retirer également du jeu.

- *Ajout à la garnison.* Les forces indiquées sont ajoutées à la garnison spécifiée. Elles sont simplement retirées de la carte et placées dans la zone de garnison, conformément à la règle 37D2. Les identifiants d'unités peuvent être ignorés lors de leur sélection pour la garnison, à condition que le type, la force, la capacité en MP et l'affiliation de l'unité sélectionnée correspondent. Si une unité est dans la réserve de reemplètement alors que l'OB indique qu'elle doit être ajoutée à une garnison (et qu'aucune autre unité comparable n'est en jeu), le joueur japonais doit la reempléter dès que possible et la placer dans la garnison.
- *Libération de la garnison.* Les forces indiquées ne font plus partie de la garnison spécifiée : elles peuvent opérer normalement.
- *Ajout à la garnison : en formation/Complète.* Certaines unités de garnison nécessitant un temps considérable pour être formées, équipées et entraînées passent par un processus en deux étapes lorsqu'elles arrivent en renfort. Initialement, l'unité est indiquée comme « en formation ». À ce moment, placez-la dans la case « Forming » de la feuille de jeu japonais. Lorsque l'OB indique que l'unité est « complète », retirez-la de la case « Forming » et recevez-la en renfort. Notez que les unités en formation peuvent être activées (règle 37D2).
- *Autre.* Suivez les instructions de l'OB pour les événements de renforts spéciaux.

**2. Renforts conditionnels.** Chaque joueur peut recevoir des renforts conditionnels. Un joueur reçoit un renfort conditionnel lors de sa phase initiale, lorsqu'il remplit les conditions d'apparition pour la première fois. Ces renforts et leurs conditions d'arrivée sont listés dans les OB des joueurs.

## B. Reemplètements

**1. Production.** Les points de reemplètement, les points de ravitaillement général, les points de ravitaillement et les points de ressources sont collectivement appelés production. Les joueurs reçoivent et utilisent la production pendant leurs phases initiales. La production non utilisée peut être accumulée pour être utilisée lors des tours suivants.

Les points de ressources sont reçus tel qu'indiqué dans la table des ressources du joueur dans son OB. Les points de ravitaillement d'attaque peuvent être substitués aux points de ressources, à raison de un pour trois. Les points de ravitaillement général peuvent être substitués aux points de ressources à raison de quatre pour un. Par exemple, un joueur doit recevoir 7 points de ressources. Il peut recevoir 7 points de ressources, ou 1 point de ravitaillement d'attaque et 4 points de ressources, ou 2 points de ravitaillement d'attaque et 4 points de ravitaillement général, ou toute autre combinaison valide.

Une fois en jeu, les points de ressources ne peuvent jamais être convertis en points de ravitaillement d'attaque ou en points de ravitaillement général, et inversement. Les points de ravitaillement d'attaque peuvent être convertis en points de ravitaillement général (règle 12C4c).

**2. Réserve de reemplètement.** Les deux joueurs disposent d'une réserve de reemplètement. Lorsqu'une unité est éliminée, elle est placée dans la réserve de reemplètement du joueur qui la possède. Les OB peuvent également spécifier que certains renforts doivent être placés dans les réserves de reemplètement des joueurs.

**3. Districts et sources de reemplètements.** Chaque joueur dispose de districts de reemplètement, comme indiqué dans la table de reemplètement de son OB.

Les districts suivants sont chinois.

- Chaque district provincial contient tout le territoire de la province indiquée.
- Le district de Chine occidentale contient uniquement la case Chine de l'Ouest.

Les districts suivants sont japonais.

- Le district du Japon contient la case Japon (uniquement).
- Le district du Théâtre Chinois contient tout le territoire japonais en Chine.
- Les districts du Mandchoukouo, de Formose et du Ho-Pei de l'Est contiennent tout le territoire de ces zones (règle 3E1).
- Les districts fantoches contiennent tout le territoire de la province d'affiliation fantoche.

Chaque district a une affiliation spécifique, telle qu'indiquée dans la table de reemplètement du joueur. Lorsque la capitale du KMT est opérationnelle, le district qu'il occupe assume une double affiliation, celle de la faction d'origine et celle des forces nationalistes. Les unités de l'une ou l'autre affiliation peuvent être reemplétées avec des RP d'un district à double affiliation. Lorsque la capitale du KMT quitte un district, elle revient à son statut d'affiliation d'origine. Lorsqu'une faction chinoise devient une faction fantoche (règle 45A3d), son district et son calendrier de reemplètement sont suivis et utilisés par le joueur japonais.

Chaque joueur dispose d'une table de reemplètement pour faciliter le suivi des totaux de reemplètement par district. Les joueurs doivent photocopier ces feuilles, car il faudra écrire dessus lors de leur utilisation. Les joueurs conservent les totaux de RP en cours pour chaque district sur la table de reemplètement. Notez que la table de reemplètement du joueur chinois inclut les districts qu'il ne possède pas en début de partie (comme Jehol). Ceux-ci sont inclus pour parer à l'éventualité, infime, de reconquérir une source de reemplètement dans l'un de ces districts.

Chaque hexagone de ville amie dans un district de reemplètement est une source de reemplètement

pour ce district. Dans le cas d'un district composé d'une case, la case elle-même est une source de recombplètement.

Lorsque toutes les sources de recombplètement d'un district deviennent ennemies, tous les RP accumulés pour ce district sont perdus et aucun nouveau RP n'est reçu. Les RP perdus ne peuvent jamais être récupérés, même si une source de recombplètement de ce district est reprise ultérieurement. Si une source de recombplètement d'un district est reprise par son propriétaire initial, le joueur qui l'a capturé peut recommencer à y accumuler des RP.

**4. Points de Recombplètement (RP).** Les joueurs reçoivent des RP, utilisés pour recombpléter les unités éliminées, reconstituer les unités à effectif réduit (cadres et survivants) et les équiper (règle 40E).

Les RP sont basés sur l'affiliation, et les RP d'une affiliation ne peuvent pas être utilisés pour d'autres affiliations. Par exemple, les RP de l'IJA japonaise ne peuvent pas être utilisés pour recombpléter des unités de l'IJN.

Les unités CCP ne sont pas recombplétées par des RP, mais par des unités de guérilla (règle 40B6).

Chaque joueur reçoit des RP d'infanterie (Inf) et de blindés (Arm) comme indiqué dans son OB. De plus, le joueur chinois reçoit des RP d'équipement (Equ), tel qu'indiqué dans son OB. *Note.* « Infanterie », « blindé » et « équipement » sont des termes de commodité, car chacun de ces types de RP représente bien plus que son nom. La section « Production » de l'OB de chaque joueur indique comment les types de RP sont utilisés.

En général, le coût en RP pour recombpléter une unité correspond à sa force de combat. Si une unité possède des forces d'attaque et de défense distinctes, le coût en RP pour la recombpléter est la moyenne des deux (additionnez les forces d'attaque et de défense, puis divisez par 2). Par exemple, le coût pour recombpléter une XX Lt Inf 8-10-6\* est de 9 RP. En revanche, si une unité a une force de combat nulle, le coût pour la recombpléter est de 0,5 RP. Notez que le coût en RP correspond au coût total d'une unité. Il arrive qu'une unité nécessite un mélange de types de RP, comme indiqué dans la section production des OB des joueurs. Le total de ces RP sera égal au coût total en RP de l'unité.

**a. Recombplètement des unités éliminées.** Les RP peuvent être utilisés pour recombpléter une unité éliminée à pleine puissance, ou pour recombpléter une unité éliminée à force réduite ou avec ses survivants (*exception* : unités fragiles, règle 40C). Le coût en RP d'une unité à force réduite est calculé de la même manière que pour les unités à force maximale (comme indiqué ci-dessus).

Une unité ne peut être recombplétée qu'avec des RP provenant des districts auxquels elle est affiliée. Les RP d'un district ne peuvent recombpléter que les unités de son affiliation. Les RP de districts distincts ne peuvent pas être combinés. Par exemple, le

joueur chinois peut recombpléter une unité musulmane en utilisant des RP du district du Kansu ou de la case Chine de l'Ouest (mais pas les deux), car ces districts sont affiliés à la faction musulmane. Les unités musulmanes ne peuvent pas être recombplétées ailleurs et les autres affiliations ne peuvent pas être recombplétées avec des RP musulmans.

Pour recombpléter des unités dans un district de recombplètement, un joueur doit dépenser un nombre de RP égal au coût de recombplètement des unités de ce district. Retirez les unités de la réserve de recombplètement. Placez une unité à chaque source de recombplètement du district jusqu'à ce que toutes les unités soient entrées en jeu sur la carte. Les unités peuvent être placées en ZdC ennemie. S'il y a plus d'unités de recombplètement que de sources de recombplètement dans le district, les unités supplémentaires ne peuvent pas être recombplétées ce tour et doivent être reportées au tour suivant. Cependant, n'importe quel nombre d'unités peut être recombplétée dans une case servant de source de recombplètement.

Notez qu'une source de recombplètement peut être isolée et continuer à opérer comme telle. Les unités recombplétées dans des sources de recombplètement isolées sont isolées. Notez également qu'une unité peut être subdivisée ou regroupée dans la réserve de recombplètement avant son recombplètement (règle 15A).

Le joueur japonais dispose également d'une capacité de recombplètement sur le terrain. L'utilisation de divisions de réserve (règle 14G) lui permet de recombpléter des unités ailleurs que dans les sources de recombplètement.

Pour chaque affiliation, un joueur ne peut recombpléter qu'un nombre limité d'unités de certains types. Les limites sont indiquées dans la section Production de son OB. Si une unité dont la taille en RE (règle 3A3) est supérieure à la limite de recombplètement pour son type d'unité se trouve dans la réserve de recombplètement, elle doit être subdivisée (règle 15) pour être recombplétée. Par exemple, une [XX] Cav 5-4-8\* japonaise (2 RE) est dans la réserve de recombplètement. Cependant, le joueur japonais ne peut recombpléter qu'un RE de cavalerie par mois. Pour recombpléter la division, décomposez-la en deux unités X Cav 2-8\* de 1 RE chacune et recombplétez-en une par mois.

**b. Recombplètement des cadres et des survivants.** Les RP peuvent être utilisés pour recombpléter une unité japonaise à effectif réduit (un cadre ou des survivants) à sa pleine puissance. Les cadres chinois ne peuvent pas être recombplétés à leur puissance d'origine sans être rééquipés (règle 40E).

En général, le coût en RP pour recombpléter une unité à effectif réduit est égal à son coût en RP à pleine puissance, moins le coût en RP à force réduite. Par exemple, une X Lt Inf 4-5-6 japonaise dont la puissance résiduelle est 1-2-6 nécessite 3 RP

d'infanterie (4,5 - 1,5) pour être reconstituée.

Un joueur peut reconstituer une unité à effectif réduit en utilisant les RP du district de reconstitution occupé par l'unité (uniquement). Par exemple, un cadre japonais de l'IJA se trouve en Chine. Il doit donc être reconstitué en utilisant les RP tirés du total de RP du théâtre d'opérations chinois de l'IJA. Si une unité à effectif réduit se trouve dans un district de reconstitution qui n'est pas associé à son affiliation, elle ne peut pas être reconstituée.

L'unité à effectif réduit doit se trouver dans un hexagone de ville ou de forteresse, être en ravitaillement général, pouvoir tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à la source de reconstitution à utiliser et ne pas se trouver en ZdC ennemie. Le joueur propriétaire doit dépenser les RP nécessaires au reconstitution de l'unité à effectif réduit. Remplacez l'unité à effectif complet par l'unité à effectif réduit.

Des survivants reconstitués en cadre peuvent être immédiatement reconstitués en division lors de la même phase initiale.

Le joueur japonais peut utiliser sa capacité de reconstitution sur le terrain (règle 14G) pour reconstituer des unités à effectif réduit.

### c. Transport des points de reconstitution.

Les joueurs peuvent transporter des points de reconstitution entre les districts de reconstitution en utilisant les capacités de transport aérien, naval ou ferroviaire, ou en dépensant des SMP. Voir la règle 3A3 pour connaître la taille d'un point de reconstitution. Les RP d'infanterie n'ont pas d'équipement lourd, contrairement aux RP blindés et aux RP d'équipement. Lors du transport ferroviaire, les RP sont déplacés comme des unités ferroviaires uniquement.

Pour transporter un RP d'un district de reconstitution à un autre, il doit être transporté entre les sources de reconstitution des deux districts. Une fois transporté, le RP est soustrait du total de points de reconstitution de son district actuel et ajouté à celui de son district de destination. Il est alors considéré comme un RP de son nouveau district. Par exemple, un RP sichuanais est transporté de Chungking (source de reconstitution sichuanaise) à Nanking (source de reconstitution des forces nationalistes). Le point de reconstitution est ajouté au total de points de reconstitution du district de Kiangsu (où Nanking se trouve) et devient un point de reconstitution des forces nationalistes.

Le joueur chinois peut transporter des RP entre les districts de reconstitution de n'importe quelle affiliation. Le joueur japonais ne peut transporter des RP qu'entre districts de même affiliation. Par exemple, les RP de l'IJA ne peuvent pas être transportés vers un district de l'IJN. Les RP fantoches ne peuvent pas être transportés du tout.

Il arrive que les RP qui n'atteignent pas leur destination finale en une seule phase doivent être placés sur la carte. Le joueur chinois dispose de plusieurs

marqueurs de RP génériques à cet effet. Ces marqueurs servent uniquement à conserver des données et n'ont aucune incidence sur le jeu. Si un joueur est à court de marqueurs de RP, il suffit de noter l'emplacement des hexagones de RP supplémentaires sur une feuille séparée ou d'utiliser tout autre marqueur approprié.

Les marqueurs de RP ne sont pas des unités, ne peuvent pas se déplacer seuls (ils doivent être transportés), n'ont pas de force de combat et ne sont pas comptabilisés dans les limites d'empilement. Cependant, tous les RP, qu'ils soient indiqués par un marqueur ou notés séparément, sont affectés par les résultats des combats dans l'hexagone qu'ils occupent, y compris les retraites. Ils sont éliminés ou doivent retraiter si nécessaire. Si des unités ennemies prennent possession d'un hexagone contenant des RP, ces RP sont automatiquement éliminés.

**5. Reconstitutions spéciales.** Lorsque des unités non isolées sont éliminées suite à un combat ou un écrasement, le joueur propriétaire reçoit des points de force d'infanterie. *Note.* Les unités c/m éliminées rapportent des points de force d'infanterie, jamais de points de force blindés ou d'équipement. Les unités isolées éliminées, à l'exception des unités chinoises situées dans une case de base de guérilla (règle 40B5c), ne génèrent jamais de points de reconstitution spéciaux. Toutes les affiliations reçoivent des reconstitutions spéciales et peuvent les recevoir à tout moment dès le début de la partie.

Lorsqu'une unité est éliminée ou réduite à son effectif cadre ou résiduel, le joueur propriétaire note immédiatement la perte réelle de points de force. Il calcule ensuite le coût en points de force perdus (de la même manière que le coût en points de force pour reconstituer une unité selon la règle 40B4). Divisez le nombre de points de force par quatre. N'arrondissez pas : conservez toutes les fractions. Le résultat correspond au nombre de points de reconstitution spéciaux reçus.

Notez que, contrairement aux autres jeux *Europa/Glory*, les RP spéciaux résultant des pertes d'unités sont immédiatement ajoutés au total des points de reconstitution d'un district. Ils ne sont pas cumulés avant la phase initiale suivante (ce qui permet simplement d'éviter d'avoir à se souvenir du district dans lequel chaque unité a été éliminée).

**a. Reconstitutions spéciales japonaises.** Les RP spéciaux provenant des pertes d'unités japonaises sont ajoutés au total de RP du district où la perte a été subie. Le district doit avoir la même affiliation que les unités perdues. Par exemple, une XX Inf 9-11-6\* de l'IJA est réduite à son effectif de cadre 4-5-6\* en Chine. Le joueur japonais ajoute immédiatement 1,375 (10 points de force à pleine puissance, moins 4,5 points de force de la force de cadre, divisé par 4) RP d'infanterie à son total de points de reconstitution de l'IJA sur le théâtre chinois.

**b. Recompléments spéciaux chinois et fantoches.** Les RP spéciaux provenant des pertes d'unités chinoises et fantoches sont ajoutés au total de RP du district où la perte a été subie. Si la perte a eu lieu sur un territoire ne faisant pas partie d'un district de remplèvement (par exemple, si le district a été perdu aux mains des Japonais), les RP spéciaux ne sont pas reçus, sauf s'ils peuvent être convertis en RP de guérilla (règle 40B5c).

Pour les RP spéciaux, l'affiliation d'une unité éliminée n'est pas prise en compte (sauf pour les unités CCP, comme indiqué ci-dessous). Tous les rempléments spéciaux sont ajoutés au district qu'ils occupaient au moment de leur perte, quelle que soit leur affiliation.

Si l'unité éliminée était une unité CCP, les RP spéciaux doivent être convertis en points de recrutement de guérilla (règle 40B5c). S'ils ne peuvent pas être convertis, ils sont perdus. Les RP spéciaux des unités CCP ne peuvent jamais être ajoutés au total d'un district de remplèvement.

*Exemple 1.* Une unité XX Inf 1-4° du Sichuan est éliminée au Honan. Le joueur chinois ajoute immédiatement ¼ de RP d'infanterie au total de points de remplèvement du district du Honan.

*Exemple 2.* Une unité XX Inf 1-4° du Hunan est éliminée au Ho-Pei. Cependant, toutes les sources de remplèvement du Ho-Pei étant japonaises, le RP spécial de ¼ d'infanterie ne peut pas être ajouté au total de RP du Ho-Pei. Cependant, l'unité ayant été éliminée dans la zone de la base de guérilla du CCLE, ce RP spécial de ¼ d'infanterie est converti en recrutement de guérilla et ajouté au total de la base. Si le Ho-Pei avait été un district de remplèvement actif, le joueur chinois aurait eu le choix de le convertir et de l'ajouter au total de la base CCLE, ou simplement de l'ajouter au total du Ho-Pei.

**c. Points de recrutement de guérilla spéciaux.** Les RP spéciaux peuvent, au choix du joueur chinois, être convertis en points de recrutement de guérilla spéciaux dès leur création. Une fois les RP ajoutés au total d'un district de remplèvement, ils ne peuvent plus être convertis en points de recrutement de guérilla. Les RP sont convertis en points de recrutement de guérilla spéciaux à raison d'un pour un. Pour convertir des RP spéciaux en points de recrutement de guérilla spéciaux, les unités éliminées doivent avoir occupé une base de guérilla (règle 39C) et avoir pu tracer une ligne de commandement (règle 3F) jusqu'au pion de base de guérilla au moment de leur élimination. Les points de recrutement de guérilla spéciaux peuvent être ajoutés au total de points de recrutement de la base à laquelle la ligne de commandement a été tracée. Cependant, ils ne peuvent être ajoutés que selon les critères suivants.

- Les points de recrutement de guérilla du CCP peuvent être ajoutés aux bases du CCP (uniquement). Les bases du KMT sont ignorées.

- Les points de recrutement de guérilla des forces nationalistes peuvent être ajoutés aux bases du KMT (uniquement). Les bases du CCP sont ignorées.
- Les points de recrutement de guérilla des autres factions peuvent être ajoutés aux bases du CCP ou du KMT.

Si les unités éliminées occupaient la couverture de plusieurs pions de base de guérilla et pouvaient tracer une ligne de commandement jusqu'à ces bases, le joueur chinois peut choisir la base à laquelle ajouter les points de recrutement (selon les critères ci-dessus).

Les RP spéciaux qui ne répondent pas aux critères ci-dessus ne peuvent pas être convertis en points de recrutement de guérilla spéciaux.

**6. Remplèvement des unités CCP.** Les unités CCP régulières (hors guérilla) de la réserve de remplèvement peuvent être remplacées par des unités de guérilla CCP lors de la phase initiale chinoise. Pour ce faire, le joueur chinois retire du jeu les unités de guérilla dont la force de combat imprimée est au moins égale au double du coût en RP (règle 40B4) de l'unité à compléter. Toutes les unités de guérilla retirées du jeu doivent provenir de la même base de guérilla (c'est-à-dire avoir le même identifiant de base) et occuper le même hexagone. Les unités de guérilla retirées ne peuvent pas se trouver dans la case de la base. L'unité remplacée est placée sur la carte dans l'hexagone d'où elle a été retirée.

De plus, un cadre d'une unité du CCP de la réserve de remplèvement peut être remplacé selon la procédure ci-dessus. Il suffit de placer le cadre, au lieu de l'unité à pleine force, sur la carte. Enfin, une unité du CCP de la réserve de remplèvement peut être subdivisée en ses composants (conformément à la règle 15) et un ou plusieurs de ces composants peuvent être remplacés selon la procédure ci-dessus.

Un cadre CCP peut être remplacé à pleine puissance s'il se trouve dans une case de base de guérilla (règle 39C). Pour être remplacé, le cadre n'a pas besoin d'occuper un hexagone de ville ou de forteresse, ni d'être ravitaillé. Retirez du jeu un nombre d'unités de guérilla dont la force de combat imprimée est au moins égale à deux fois la différence entre le coût en RP du cadre et sa face à pleine puissance. Les unités de guérilla à retirer doivent provenir de la même base de guérilla (c'est-à-dire avoir le même ID que cette base de guérilla) et occuper le même hexagone que le cadre. Par exemple, pour compléter un cadre Lt Inf 3-6 à pleine puissance en XX Lt Inf 7-6°, huit points de combat de guérilla sur la carte doivent être retirés du jeu.

Les unités de guérilla utilisées de cette manière sont placées dans la case « Disponible pour le recrutement » de leur base.

**7. Factions chinoises.** Lorsqu'une faction chinoise (règle 45) ne dispose plus de ses propres sources de recombplètement (c'est-à-dire qu'elles sont toutes contrôlées par l'ennemi), elle ne peut plus recevoir de recombpléments. Les unités de cette faction présentes dans la réserve de recombplètement sont retournées sur leur face nationalistes (c'est-à-dire au verso du pion imprimé aux couleurs des forces nationalistes). Si elles n'ont pas de côté forces nationalistes, elles sont définitivement retirées du jeu. Cependant, un HQ de zone de guerre factionnel est remplacé par le HQ de zone de guerre des forces nationalistes portant le même identifiant.

Les unités en jeu sur la carte restent cependant en jeu sur leur face factionnelle. Lorsqu'une telle unité est éliminée ou dissoute, elle n'est pas placée directement dans la réserve de recombplètement. Elle est retournée sur son côté forces nationalistes (si elle en possède une, ou remplacée par le HQ de zone de guerre des forces nationalistes dans le cas d'un HQ de zone de guerre), puis placée dans la réserve de recombplètement. Une unité factionnelle sans côté forces nationalistes est définitivement retirée du jeu. Une fois retournée sur son côté forces nationalistes, une unité est considérée comme une unité des forces nationalistes à partir de ce moment et ne revient jamais à son affiliation factionnelle (même si une source de recombplètement pour la faction est ensuite reprise par le joueur chinois).

Notez donc que si une faction n'a plus de sources de recombplètement et plus d'unités en jeu, alors elle n'existe plus dans le jeu.

### C. Unités fragiles

Certaines unités ne peuvent pas être recombplétées. Lorsqu'une telle unité est éliminée, une autre unité la remplace dans la réserve de recombplètement, ou elle peut aussi ne pas être recombplétée du tout et est hors-jeu. De plus, les cadres d'une telle unité ne peuvent pas être recombplétés à leurs effectifs d'origine.

**1. Substitution.** Une fois éliminées, les divisions auto-soutenues chinoises (et leurs cadres) ne peuvent être ni recombplétées ni reconstituées à leurs effectifs d'origine. Lorsqu'une de ces divisions (ou son cadre) est éliminée, placez l'unité de remplacement portant le même identifiant dans la réserve de recombplètement. Les unités suivantes sont des unités de substitution.

- XX Inf 4-6\* remplacée par une XX Inf 1-4° ;
- XX Inf 3-5\* remplacée par une XX Inf 1-4° ;
- XX Mot 3-7\* remplacée par une XX Inf 1-4° ;
- XX Cav 3-8\* remplacé par une XX Cav 1-7° ;
- Cadre Inf 1-6 remplacé par une XX Inf 1-4° ;

La plupart des unités sont imprimées avec au verso leurs unités de remplacement. Cependant, les XX Inf 4-6\* (et leurs cadres) ont des unités de remplacement portant le même identifiant d'unité, imprimés sur des pions séparés.

**2. Aucune substitution.** Les troupes navales, de sécurité, de police, de Pao An (maintien de la paix) et de forteresse chinoises ne peuvent pas être recombplétées une fois éliminées. Elles sont définitivement retirées du jeu.

### D. Gouvernements fantoches

Au cours de la guerre, les Japonais ont mis en place divers gouvernements fantoches locaux, régionaux et même « national » (règle 46). Ces gouvernements ont souvent déployé des forces militaires en garnison et, occasionnellement, pour des missions de combat. En début de partie, le joueur japonais dispose de plusieurs marqueurs de capitale de gouvernement fantoche et des unités fantoches associées pour chaque province, conformément à son OB. Les pions d'unités sont une unité statique imprimée d'un côté et une unité de construction de l'autre, et sont identifiés par province.

Lorsqu'une capitale provinciale fantoche devient opérationnelle (règle 46A), placez toutes les unités fantoches disponibles pour cette province dans la réserve de recombplètement japonaise. Ces unités deviennent une affiliation distincte pour tout recombplètement.

Lors de la phase initiale japonaise du premier tour de chaque mois, si une province dispose d'un gouvernement fantoche opérationnel, le joueur japonais reçoit 1/8<sup>ème</sup> (ou 0,125) RP pour chaque hexagone de ville majeure ou de grande ville sous contrôle japonais dans cette province. Veuillez noter que la concession internationale (G3:0506) est incluse dans le décompte de la province du Kiangsu. Si une province ne possède pas de ville majeure ou de grande ville, elle reçoit 1/8<sup>ème</sup> de RP.

Si un gouvernement fantoche régional (règle 46B) est opérationnel, le taux de recombplètement pour chaque affiliation provinciale fantoche de la région est doublé (soit 1/4 de RP pour chaque hexagone de ville majeure ou de grande ville sous contrôle japonais dans la province).

La province de chaque gouvernement fantoche provincial constitue un district de recombplètement pour cette affiliation. Les RP provinciaux fantoches sont ajoutés au total de RP de son district, de la même manière que pour toute autre affiliation. Cependant, s'il y a plus d'un RP accumulé à la fin d'une phase initiale japonaise, le total est réduit à un.

Les RP d'une affiliation provinciale fantoche ne peuvent être utilisés que pour recombpléter des unités de cette affiliation. Par exemple, les RP provinciaux fantoches du Shandong ne peuvent être utilisés que pour recombpléter des unités provinciales fantoches du Shandong. Le recombplètement s'effectue de la même manière qu'un recombplètement habituel (règle 40B4). Une unité fantoche provinciale peut être recombplétée comme unité statique ou comme unité de construction, au choix du joueur japonais. Une fois en jeu sur la carte, elle ne peut jamais être convertie d'un type à l'autre.

Les reconstitutions fantoches provinciales ne peuvent jamais reconstituer des unités fantoches factionnelles. Le joueur japonais ne peut jamais avoir plus d'unités fantoches provinciales en jeu que le nombre disponible indiqué dans son OB. Lorsque des unités fantoches provinciales sont éliminées, elles génèrent des RP spéciaux pour leur affiliation, conformément à la règle 40B5.

### E. Équiper les unités

Plusieurs unités des forces nationalistes chinoises possèdent des pions équipés. Le joueur chinois peut équiper ces unités ou des cadres, conformément à la section Production de son OB. Une fois équipée, une unité est retournée sur sa face équipée. Cependant, lorsqu'un cadre est équipé, il est remplacé par l'unité équipée de même ID.

Pour équiper une unité, le joueur chinois dépense un certain nombre de RP des forces nationalistes et de points de ressources (comme indiqué dans son OB) lors de la phase initiale chinoise. Une unité peut être équipée lors de sa phase initiale d'entrée en jeu en tant que renfort ou reconstitution.

Pour être équipée, une unité doit occuper un hexagone de ville ou de forteresse, être en ravitaillement général, ne pas se trouver en ZdC ennemie et être en mesure de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à la source de reconstitution des forces nationalistes d'où proviendront les RP, ainsi que jusqu'à tout point de ressources requis.

## Règle 41 — Préparation du jeu

### A. Scénario du théâtre chinois 1937-1941

**1. Déploiement initial.** Assemblez les cartes G1 à G6 pour former la carte du jeu.

Les OB énumèrent les forces et les déploiements initiaux des deux camps. Les OB indiquent les unités auto-soutenues en plaçant des astérisques après leur valeur de mouvement. Par exemple, 4-6\* indique une unité 4-6 auto-soutenue. Les divisions non soutenues sont indiquées par le symbole °. Par exemple, 1-4° indique une division 1-4 non soutenue. Les unités non divisionnaires sont normalement non soutenues, sans qu'il soit nécessaire d'utiliser le symbole °. Triez les pions selon vos besoins. Sauf indication contraire sur l'OB, toutes les unités doivent être placées dans des hexagones amis.

Les joueurs déploient leurs forces et se préparent à jouer dans l'ordre suivant.

- Le joueur chinois déploie toutes les forces listées dans la section initiale des forces de son OB. Il doit respecter les exigences de garnison (règle 37D1).
- Le joueur japonais déploie toutes les forces listées dans la section initiale des forces de son OB.

Ce scénario commence au tour de Jul II 37 et se termine soit à la fin du tour de Nov II 41, soit à l'effondrement de la résistance nationale chinoise (règle 42), selon ce qui se produit en premier. Voir

la règle 41A2 pour les règles spéciales du tour d'ouverture. Chaque tour de jeu commence par un tour du joueur japonais et est suivi par un tour du joueur chinois.

Au début de ce scénario, le joueur japonais possède la case Japon, ainsi que tous les hexagones du Mandchoukouo, du Jehol, du Ho-Pei de l'Est, de Formose, du Chahar du Nord et de la concession internationale de Shanghai. De plus, le joueur japonais possède tous les hexagones en Chine occupés par ou dans la ZdC incontestée d'une unité japonaise.

Le joueur chinois possède tous les hexagones en Chine qui n'appartiennent pas au joueur japonais. L'Inde, Hong Kong, Macao et le Kwangchow sont considérés comme des territoires neutres pour les besoins de ce scénario et ne peuvent être utilisés que conformément aux règles.

Lors du tour japonais de Jul II 37 uniquement, 50 RE d'unités chinoises sont choisies pour être en ravitaillement général. Ensuite, à partir du tour chinois de Jul II 37, les règles habituelles de traçage du ravitaillement général à partir des réseaux et des sources de ravitaillement général et de ravitaillement limité s'appliquent.

**2. Tours d'ouverture.** En raison du caractère inhabituel de l'ouverture des hostilités en Chine, les règles suivantes s'appliquent en début de partie.

Le joueur japonais peut planifier des assauts amphibies pour les tours de Jul II 37 et d'Aug I 37, lors de la phase initiale de Jul II 37. Toutes les unités japonaises et chinoises fantoches sont automatiquement ravitaillées pour les tours japonais et chinois de Jul II 37. Le joueur chinois peut ravitailler le nombre de RE d'unités tel qu'indiqué dans la section Forces initiales de son OB.

**a. Chine du Nord.** Avant le début du conflit sino-japonais, le Japon, à l'image de nombreuses puissances occidentales, bénéficiait de droits de concession étrangère en Chine. Afin de refléter l'infrastructure militaire japonaise déjà existante en Chine du Nord, les Japonais bénéficient des avantages suivants lors du tour de Jul II 37, en Chine du Nord et en Mongolie-Intérieure (uniquement).

- Les unités japonaises qui utilisent le mouvement accéléré adjacent aux unités chinoises ne subissent pas les impacts de mouvement accéléré (règle 6B).
- Le joueur japonais peut utiliser le mouvement ferroviaire le long des lignes ferroviaires chinoises comme si elles étaient japonaises.
- Les hexagones traversés par le mouvement ferroviaire deviennent japonais.
- Les unités chinoises ne sont pas considérées comme des unités ennemies pendant la phase de mouvement japonaise (sauf qu'elles peuvent être écrasées comme des unités ennemies).

- Les hexagones occupés par des unités chinoises ne peuvent pas être pénétrés (sauf pour les écrasements).
- La capitale fantoche du Ho-Pei de l'Est à Tungchow (G1:1020) n'est pas capturée, malgré la présence d'unités chinoises dans l'hexagone. Si l'hexagone est toujours sous contrôle chinois pendant la phase initiale chinoise qui suit, le gouvernement du Ho-Pei de l'Est s'effondre, conformément à la règle 46A.

**b. Mandats de Tokyo.** Le gouvernement japonais souhaitant que « l'incident chinois » reste localisé, les opérations militaires ont été limitées à diverses régions. Les règles suivantes reflètent ces limitations.

**i. Niveaux de restriction.** Les unités terrestres japonaises (IJA et IJN) et mandchoukouaines sont soumises à l'un des quatre niveaux de restriction qui limitent leur zone opérationnelle. Ces limites s'ajoutent à la zone opérationnelle normale indiquée dans les règles 38A et 46D1. Les unités ne peuvent jamais opérer (se déplacer ou attaquer) en dehors de leur zone opérationnelle limitée. Les unités aériennes et navales ne sont pas soumises aux limites opérationnelles imposées par cette règle et peuvent opérer n'importe où dans leurs zones opérationnelles normales.

Les unités terrestres japonaises et mandchoukouaines commencent la partie au niveau 3, comme indiqué dans l'OB japonais. Les autres unités chinoises fantoches ne sont pas limitées par ces niveaux de restriction et peuvent opérer dans leurs zones d'opération normales (règle 46A2).

La piste des niveaux de restriction japonais permet de suivre le niveau pendant la partie. Placez un marqueur approprié sur la case correspondant au niveau de restriction actuel.

**Niveau 3.** La zone opérationnelle de niveau 3 comprend la case Japon, le Mandchoukouo, Formose, la Mongolie-Intérieure, la Chine du Nord et la Concession internationale (G3:0506). Seules les unités de la Marine impériale japonaise peuvent entrer dans la Concession internationale ou l'occuper. Notez que la Chine Centrale (à l'exception de la Concession internationale) n'étant pas dans la zone d'opérations japonaise, les unités de la marine impériale japonaise ne peuvent ni se déplacer ni attaquer depuis la concession vers un autre hexagone de Chine Centrale.

**Niveau 2.** La zone opérationnelle de niveau 2 comprend toute la zone de niveau 3, ainsi que les hexagones des provinces du Kiangsu et du Chekiang, au sud du fleuve Yangtze Kiang et sur ou au nord de la rangée d'hexagones G3:08xx, plus l'hexagone G3:0908. De plus, toutes les forces japonaises et mandchoukouaines sont autorisées à entrer dans la Concession internationale et à l'occuper (G3:0506).

**Niveau 1.** La zone opérationnelle de niveau 1 comprend la zone de niveau 2, ainsi que le reste de la Chine Centrale.

**Niveau 0.** La zone opérationnelle de niveau 0 comprend la zone de niveau 1 ainsi que le Sud, le Sud-Ouest et l'Ouest de la Chine (soit toute la Chine). Elle inclut également l'Indochine lorsqu'elle n'est plus neutre (règle 38F).

**ii. Évolution du niveau de restriction.** Jusqu'à ce que le niveau de restriction 0 soit atteint (c'est-à-dire plus aucune restriction), le joueur japonais lance deux dés à chaque phase initiale japonaise. Le résultat peut lever un ou plusieurs niveaux de restriction, comme indiqué ci-dessous.

Le niveau de restriction passe au niveau 2 si :

- le résultat des dés est 10, ou
- le joueur chinois adopte une posture agressive (règle 41A2c), ou
- le tour de Dec I 37 est arrivé.

Le niveau de restriction passe au niveau 1 si :

- le résultat des dés est 11, ou
- le tour de Mar I 38 est arrivé.

Le niveau de restriction passe au niveau 0 si :

- le résultat des dés est 12, ou
- le tour d'Aug I 38 est arrivé.

Le niveau de restriction ne peut jamais augmenter. Par exemple, si le niveau actuel est 1, il ne pourra plus jamais atteindre le niveau 2 ou le niveau 3.

**c. Posture agressive chinoise.** Le joueur chinois est considéré comme ayant adopté une posture agressive si une ou plusieurs des situations suivantes se produisent.

- Des unités navales ou terrestres chinoises attaquent ou pénètrent dans un hexagone japonais en Chine Centrale, Chine du Sud, Chine du Sud-Ouest ou Chine de l'Ouest.
- Des unités aériennes chinoises effectuent une mission aérienne contre une cible japonaise en Chine Centrale, Chine du Sud, Chine du Sud-Ouest ou Chine de l'Ouest.
- Des unités aériennes chinoises effectuent une mission aérienne contre une unité navale japonaise en mer dans les zones météo 9, 10 ou 12.
- Il y a plus de 7 RE d'unités chinoises dans ou adjacents à Shanghai et à Woosung (G3:0404) à la fin de n'importe quel tour du joueur chinois.
- Il y a plus de 7 RE d'unités chinoises adjacentes à des hexagones japonais en Chine Centrale.

Jusqu'à ce que le joueur chinois adopte une position agressive, les pénalités chinoises suivantes s'appliquent.

- Les unités navales japonaises peuvent ignorer les forces ennemies et les hexagones ennemis lorsqu'elles se déplacent le long du fleuve Whangpoo (l'embouchure du fleuve

Whangpoo se trouve sur l'arête d'hexagone G3:0504/0404). Par exemple, un mouvement naval peut être effectué à proximité d'unités chinoises. Cet effet ne s'applique pas aux autres fleuves chinois.

- Les forces chinoises sur ou à proximité du fleuve Whangpoo ne bloquent pas le tracé d'un élément de la ligne de ravitaillement navale japonaise. Cet effet ne s'applique pas aux autres fleuves chinois.
- Le joueur chinois ne peut pas préparer le transfert d'usines qui commencent la partie à Shanghai (règle 37E).
- Les usines qui commencent la partie à Shanghai n'ont aucune capacité de production (règle 37E).
- Le joueur chinois ne reçoit pas d'aide étrangère de l'Union soviétique. L'aide soviétique prévue (conformément à la table des ressources chinoises) est perdue et non cumulée pour les tours suivants.
- Le VVS n'est pas envoyé en Chine, conformément à l'OB chinois. L'entrée des unités aériennes du VVS est retardée jusqu'à la phase initiale chinoise suivant le tour où une posture agressive est adoptée.
- Le joueur chinois reçoit un modificateur négatif sur la table des modificateurs à l'indice de stabilité chinoise (règle 42B).

**3. Factions chinoises.** Les factions chinoises ne lancent pas de jet de dés de changement de niveau de coopération (règle 45A3) au tour d'Aug I 37.

**4. Météo.** La météo de chaque zone au début du scénario de campagne est la suivante :

- zones 2, 3 et 4 : clair ;
- zones 7 à 12 : boue.

De plus, les conditions suivantes sont en vigueur au début du scénario de campagne :

- la zone météo 9 est inondée (règle 36F) ;
- c'est la saison de la riziculture (règle 37A4) dans toutes les zones météo ;
- la mer est agitée dans toutes les zones météo (règle 36C).

## B. Scénario du Théâtre chinois 1937-1938

Le scénario du Théâtre chinois 1937-1938 se joue exactement de la même manière que le scénario du Théâtre chinois 1937-1941 (règle 41A), sauf qu'il se termine à la fin du tour chinois de Dec II 38 et utilise la partie du scénario du Théâtre chinois de 1937-1938 de la table des conditions de victoire.

## C. Scénarios de bataille

Les scénarios de bataille sont fournis dans un livret séparé. Ce livret contient les règles et les ordres de bataille spécifiques à chaque camp. Sauf indication contraire dans les règles spéciales du scénario, un scénario utilise les règles standard contenues dans ce livret.

## Règle 42 — Conditions de victoire

### A. La victoire

Le joueur japonais gagne immédiatement lorsque la résistance nationale chinoise s'effondre. Dans le cas contraire, c'est le joueur chinois qui gagne. La résistance nationale chinoise s'effondre si le niveau de stabilité nationale chinoise atteint 0.

La table des conditions de victoire (au dos de ces règles) indique les niveaux de victoire de chaque joueur. Le niveau de victoire du Japon dépend de la rapidité avec laquelle il provoque l'effondrement de la Chine. Le niveau de victoire de la Chine dépend de son niveau de stabilité nationale en fin de partie.

### B. Stabilité nationale chinoise

**1. Niveau de la stabilité chinoise.** Le niveau de stabilité de la nation chinoise est suivi tout au long de la partie sur la piste de stabilité nationale chinoise. Ce niveau peut se situer à quatre niveaux, de 1 à 4. Si le niveau 0 est atteint, la résistance nationale chinoise s'effondre et la partie prend fin immédiatement. L'ordre de bataille chinois précise le niveau de stabilité initial de la Chine.

En cours de partie, le niveau de stabilité peut varier. Si le marqueur de capitale du KMT est capturé (règle 38B) par le joueur japonais, le niveau de stabilité est immédiatement réduit d'un niveau. De plus, le niveau de stabilité peut varier en fonction du résultat du dé de stabilité, comme indiqué ci-dessous.

**2. Indice de stabilité chinoise.** Le joueur chinois affiche un indice de stabilité sur la piste de stabilité nationale chinoise. Cet indice représente la probabilité que le niveau de stabilité change lors du prochain lancer de dés. Ce indice est modifié par divers événements pouvant survenir pendant la partie (voir la table des modificateurs à l'indice de stabilité à la fin de ces règles). Cet indice est limité par les limites de la piste de stabilité (c'est-à-dire qu'il est limité de +7 à -18). Tout modificateur entraînant un dépassement d'une limite de la piste (positif ou négatif) le fixe à cette limite.

Lors de la phase initiale chinoise du premier tour de chaque mois, le joueur chinois lance deux dés. Si l'indice de stabilité est positif (supérieur à zéro), le niveau de stabilité chinois est augmenté d'un niveau si le résultat du lancer de dés est inférieur ou égal à ce indice. Si l'indice de stabilité est négatif (inférieur à zéro), le niveau de stabilité chinois est diminué d'un niveau si le résultat du lancer de dés est inférieur ou égal à la valeur absolue de l'indice.

Si l'indice est inférieur à -7, il est considéré comme étant -7 pour le jet de dés (uniquement). Ceci est indiqué sur la feuille politique chinoise (en Note 2).

*Exemple 1.* Le niveau de stabilité actuel est de 2 et l'indice est de -6. Si le joueur chinois lance deux dés pour un total de 6 ou moins, le niveau de stabilité est réduit au niveau 1.

*Exemple 2.* Le niveau de stabilité actuel est de 2 et l'indice est de 5. Si le joueur chinois lance deux

dés pour un total de 5 ou moins, le niveau de stabilité est augmenté au niveau 3.

*Exemple 3.* Le niveau de stabilité actuel est de 4 et l'indice est de -13. Si le joueur chinois lance deux dés pour un total de 7 ou moins, le niveau de stabilité est réduit au niveau 3.

## Règle 43 — Règles avancées

Les règles suivantes détaillent certaines mécaniques de jeu plus en détail que les précédentes. Les joueurs qui acquièrent de l'expérience avec le système de jeu peuvent ignorer ces règles. Elles sont réservées aux joueurs expérimentés.

### A. Retraites et écrasements

Durant les phases de combat et de réaction, une unité ou une pile contrainte de battre en retraite suite à un résultat de combat (règle 9F1) peut se replier dans un hexagone occupé par l'ennemi si elle est capable de l'écraser (règle 13). Le rapport d'écrasement est calculé normalement, mais le coût en points de mouvement est ignoré. Les effets des zones de contrôle ennemies sur les retraites sont appliqués avant le calcul du rapport d'écrasement.

*Exemple.* Une unité XX Lt Inf 9-11-6\* et une unité X Lt Inf 5-6-6\* japonaises sont attaquées et une retraite est obtenue. Les unités attaquées sont encerclées par des unités chinoises ravitaillées. L'un des hexagones adjacents est occupé par une unité XX Inf 1-4° chinoise isolée (force de défense de ½), et une zone de contrôle chinoise est exercée dans cet hexagone. Les unités japonaises se replient donc sur cet hexagone et, ce faisant, leurs effectifs sont réduits (un cadre Lt Inf 4-5-6\* et des survivants Lt Inf 1-2-6\*) en raison de la zone de contrôle ennemie. Cependant, ces unités réduites conservent des forces suffisantes pour pouvoir écraser. La division chinoise est éliminée et les unités japonaises occupent l'hexagone.

### B. Tirs antiaériens

#### 1. Tirs contre le harcèlement multi-hexagones.

Lors des tirs antiaériens contre des unités aériennes ennemies effectuant des missions de harcèlement et délivrant une puissance de bombardement tactique totale modifiée de 10 ou plus, additionnez les valeurs antiaériennes présentes dans l'hexagone cible et dans tous les hexagones terrestres adjacents contenant des défenses antiaériennes. Divisez ce total par le nombre d'hexagones contenant ces défenses antiaériennes. Le résultat correspond à la valeur antiaérienne pouvant tirer sur chaque unité aérienne harceleuse.

*Exemple.* Une mission de harcèlement est menée contre un hexagone terrestre contenant 1 point de défense antiaérienne. Deux hexagones terrestres adjacents contiennent respectivement 2 et 3 points de défenses antiaériennes. Ainsi, 6 points de défense antiaérienne sont divisés par 3 hexagones, ce qui donne 2 points de défense antiaérienne pouvant tirer sur chacune des unités aériennes harceleuses.

**2. Atténuation du harcèlement.** Les unités du premier joueur peuvent utiliser leurs puissances antiaériennes pour tenter d'atténuer les effets du harcèlement ennemi pendant les phases de mouvement, de réaction et d'exploitation. Pour effectuer un tir antiaérien, les unités doivent commencer leur mouvement dans l'hexagone cible du harcèlement ou y entrer, et y terminer leur mouvement pour la phase en cours. Un seul tir antiaérien peut être effectué dans un hexagone de harcèlement par phase. L'AA de position, les unités navales et l'AA intrinsèque ne peuvent pas effectuer de tirs antiaérien pour l'application de cette règle.

Pour chaque tir AA, le joueur qui tire lance deux dés et ajoute la force AA autorisée au résultat afin de déterminer si le harcèlement dans l'hexagone est affecté. Les résultats sont les suivants :

- 12 ou moins : aucun effet sur le harcèlement,
- 13 à 18 : ignorer un impact de harcèlement dans l'hexagone pour le reste de la phase en cours,
- 19 ou plus : ignorer tous les impacts de harcèlement dans l'hexagone pour le reste de la phase en cours.

Notez que les résultats de ce tir AA n'affectent pas les unités aériennes, mais uniquement les impacts de harcèlement.

*Exemple.* Pendant la phase de mouvement, les unités du premier joueur avec une force AA de 4 tentent de réduire le harcèlement dans un hexagone où deux impacts de harcèlement ont été subis. Le premier joueur obtient un 10 et ajoute 4 (pour la force AA) pour produire un résultat de 14, annulant ainsi l'un des impacts de harcèlement dans l'hexagone pour le reste de cette phase de mouvement.

### C. Mécanismes de jeu avancés

**1. Possession.** Les ZdC seules ne permettent pas d'acquérir la possession des villes ou des bases aériennes ennemies. Pour acquérir la possession d'un hexagone contenant une ville ou une base aérienne ennemie, une unité amie doit l'occuper.

Une unité de la taille d'un ½ RE ne peut pas, à elle seule, acquérir la possession permanente d'un hexagone. Lorsqu'une telle unité entre dans un hexagone qui n'appartient pas à son joueur, elle ne le possède que tant qu'elle l'occupe. En le quittant, la possession revient à son statut précédent. Il faut au moins 1 RE d'unités (par exemple, deux bataillons opérant ensemble) ou une ZoC non contestée pour acquérir la possession permanente d'un hexagone.

**2. Sur-empilement.** Un joueur peut créer un sur-empilement dans tout hexagone contenant ses unités. Le joueur doit créer un sur-empilement lorsqu'il a plus d'unités que la limite d'empilement autorisée dans l'hexagone, en plaçant toutes les unités excédentaires dans le sur-empilement. Il peut établir un sur-empilement dans un hexagone, même si les limites d'empilement n'y sont pas dépassées.

Lorsqu'un joueur crée un sur-empilement dans un hexagone, il place un marqueur de corps d'armée, face hachurée « sur-empilement » visible dans cet hexagone. Il place ensuite les unités en sur-empilement dans la case « Overstack » du marqueur, sur la feuille des marqueurs de corps d'armées ou d'ailes. Le marqueur peut également être utilisé pour les unités normalement empilées dans l'hexagone. Dans ce cas, placez-les dans l'autre case du marqueur de corps d'armée.

Au moment où un sur-empilement est créé, le joueur choisit les unités qui y sont placées. Par la suite, les autres unités présentes dans l'hexagone peuvent rejoindre volontairement le sur-empilement à tout moment pendant le tour du joueur qui effectue la phase. Cependant, les unités du sur-empilement doivent dépenser 2 MP pour le quitter. Lorsqu'une unité quitte un sur-empilement, retirez-la de la case et placez-la avec les unités normalement empilées dans l'hexagone. Lorsque la dernière unité d'un sur-empilement le quitte, il n'y a plus de sur-empilement dans l'hexagone : retirez ou ajustez le marqueur de corps en conséquence.

Si une unité ne dispose pas de suffisamment de MP pour quitter un sur-empilement lors d'une phase, elle peut le faire en dépensant tous ses MP disponibles. Cette unité ne peut pas dépenser de MP pour autre chose pendant la phase au cours de laquelle elle a quitté le sur-empilement.

*Exemple 1.* Une unité avec 6 MP dispose de 1 MP en phase d'exploitation. Elle peut quitter un sur-empilement pendant cette phase en dépensant 1 MP.

*Exemple 2.* Une unité avec 0 MP peut quitter un sur-empilement sans coût en MP.

Les unités en sur-empilement ne peuvent absolument rien faire, si ce n'est se tracer une ligne de ravitaillement et dépenser 2 MP pour quitter le sur-empilement. Elles ne peuvent pas participer à une attaque, sont ignorées lors du calcul de la force de défense de leur hexagone, ne peuvent pas effectuer de tirs AA, sont ignorées pour tous les calculs AEC/ATEC et ne peuvent effectuer aucune tâche de construction. Si leur hexagone est attaqué, elles subissent les conséquences du résultat de l'attaque. Cependant, leurs forces sont ignorées pour tous les calculs d'échange.

Les unités qui se replient dans un hexagone en violation de la limite d'empilement autorisée y sont sur-empilées. Établissez un sur-empilement comme indiqué ci-dessus, ou ajoutez les unités à un sur-empilement déjà présent dans l'hexagone.

Notez que les unités peuvent créer un sur-empilement en avançant après combat.

**3. Appui aérien minimal.** Les missions aériennes d'appui au sol (GS, règle 20G2b) et d'appui aérien défensif (DAS, règle 20G2c) limitent le nombre d'unités aériennes pouvant participer à un combat terrestre. Notez que, selon les règles de base, le joueur japonais ne peut pas utiliser de GS ou du

DAS s'il a moins de 2 RE non-artillerie engagés, et moins de 3 pour le joueur chinois.

En pratique, un certain appui aérien était possible. Par conséquent, si un camp a moins de RE non-artillerie que le nombre requis pour le GS ou le DAS (mais plus que zéro), il peut recevoir un appui aérien minimal. Une seule unité aérienne peut fournir un appui aérien minimal (GS ou DAS) à un camp. La puissance de bombardement de cette unité est limitée à la moitié. Ignorez tout point de force de bombardement excédant la moitié.

**4. Ravitaillement d'attaque.** À chaque phase de combat (ou d'étape de combat de la phase de réaction), le joueur qui effectue la phase (comme le joueur qui ne l'effectue pas) peut utiliser des ressources de ravitaillement d'attaque pour une unité de 1 RE ou moins sans avoir à le dépenser, si cette unité peut tracer une ligne de ravitaillement tout-terrain jusqu'à ce ravitaillement d'attaque et si ce dernier ne fournit pas de ravitaillement d'attaque à une autre unité durant cette phase de combat (ou de réaction). Un joueur peut utiliser cette capacité une fois par phase de combat (et non une fois par marqueur de ravitaillement).

## Règle 44 — Règles optionnelles

Les règles optionnelles suivantes peuvent être utilisées avec l'accord des deux joueurs. *Suggestion* : choisissez les règles optionnelles avant de désigner les camps de chaque joueur.

### A. Terrain et Météo

**1. Ponts.** Une route ou une voie ferrée traversant une rivière est considérée comme un pont. Un joueur possède un pont s'il possède les deux hexagones adjacents à la rive du pont ou s'il a été le dernier à les posséder. Les ponts peuvent être détruits.

Les unités aériennes peuvent détruire un pont par bombardement (il s'agit d'une mission de bombardement tactique). L'hexagone cible est soit un hexagone adjacent à une rive du pont non contrôlée, soit un hexagone ennemi. Les unités aériennes participant à cette mission peuvent être interceptées par des intercepteurs ennemis capables d'atteindre l'hexagone cible. Lors de la phase de tir antiaérien, les tirs peuvent provenir de l'un ou l'autre des deux hexagones adjacents à la rive du pont (mais pas les deux), au choix du joueur. Lors de la résolution de la mission, les unités aériennes bombardent le pont en utilisant la Table de Bombardement. Trois impacts de bombardement suffisent à détruire le pont.

Une unité terrestre peut détruire un pont en dépensant 4 MP dans l'un des hexagones adjacents. Le pont doit être ami ou non contrôlé. Le joueur chinois ne peut détruire un pont que si l'un des hexagones adjacents se trouve dans la zone d'opérations limitée japonaise (règle 41A2b).

Le joueur chinois peut mener des attaques de sabotage de guérilla sur les ponts de la même manière que sur les voies ferrées et les bases aériennes

(règle 39D). Trois sabotages suffisent à détruire le pont.

Plusieurs ponts sont détruits si les digues de Hwang Ho sont détruites (règle 37F).

Un pont détruit ne peut pas être utilisé pour le mouvement, qu'il s'agisse de mouvements routiers, ferroviaires ou administratifs. Par exemple, une unité utilisant une route pour traverser un fleuve et entrer dans un hexagone boisé dépense normalement 1 MP. Elle devra en dépenser 3 si le pont est détruit (1 MP pour le fleuve et 2 MP pour l'hexagone boisé). Les lignes de ravitaillement peuvent être tracées à travers un pont détruit, sans pénalité.

Une unité de construction peut réparer un pont détruit (ou un pont encore opérationnel mais ayant subi des dégâts). Un pont ne peut être réparé que si le joueur possède les deux hexagones adjacents. Réparer un pont sur un fleuve mineur coûte 4 MP à l'unité de construction. Réparer un pont sur un fleuve majeur coûte 8 MP et l'unité doit tracer une ligne de ravitaillement tout-terrain jusqu'à un point de ressource, qui doit être dépensé. Réparer un pont ayant subi des dégâts de bombardement, mais sans avoir été détruit, est identique à la réparation d'un pont détruit, à la différence qu'aucun point de ressource n'est requis.

## B. Mécanismes terrestres

**1. Isolement et possession.** Les règles standard pour déterminer l'isolement et la possession d'un territoire (règles 3D et 3F) sont simples d'utilisation et couvrent la plupart des situations rencontrées. Les règles suivantes détaillent ces aspects et nécessitent un effort et un temps d'application supplémentaires.

Les règles suivantes requièrent le traçage d'une Ligne de Communication (LoC). Une LoC peut s'étendre jusqu'à 14 hexagones (quelles que soient les conditions météo) et se trace de la même manière qu'une ligne de ravitaillement terrestre.

**a. Isolement.** Lors de la vérification de l'isolement, une unité ou un hexagone est isolé si aucune LoC ne peut être tracée depuis celui-ci jusqu'à un hexagone en ravitaillement général. Toutefois, les unités du CCP (règle 45B2) et de guérilla (règle 14F) font exception.

- Une unité chinoise du CCP non guérilla est isolée si aucune LoC ne peut être tracée jusqu'à une base de guérilla du CCP (règle 39).
- Une unité de guérilla est isolée si aucune LoC ne peut être tracée jusqu'à son pion de base de guerrilla (c'est-à-dire le pion de base ayant le même identifiant d'unité).

**b. Possession de territoire.** Outre les cas prévus par la règle 3D, un joueur peut acquérir un territoire de la manière suivante. Au début de chaque tour, vérifiez la possession de tous les hexagones isolés, à l'exception des hexagones de villes majeures et des hexagones occupés par des unités ennemies. A l'issue, un hexagone ami devient ennemi si une

LoC (règle 3F) ne peut pas être tracée vers une unité amie depuis cet hexagone, mais qu'elle peut l'être vers une unité ennemie.

## 2. À propos du ravitaillement.

**a. Capture de SMP.** Lorsqu'un joueur capture du ravitaillement d'attaque ennemi (en obtenant un 5 ou un 6, conformément à la règle 12H), le joueur adverse perd automatiquement 1 SMP de son total (si le point de ravitaillement est éliminée au lieu d'être capturée, aucun SMP n'est perdu.) Lorsqu'un point de ravitaillement est capturée, le joueur qui le capture vérifie si le point de ressource est détruit ou capturé : lancez un dé et consultez la table de succès. Un succès signifie que le point de ressource est capturé : au début du tour suivant du joueur qui a capturé le point de ressource, ce dernier est ajouté à son total. Tout échec signifie que le point de ressource est détruit.

**b. Récupération de points de ressources.** Un joueur peut récupérer des points de ressource en démantelant des forts, des hexagones de voie ferrée et des aéroports permanents. Une unité de construction peut démanteler un fort, un hexagone de voie ferrée ou un aéroport permanent non isolé. Le démantèlement d'un fort, d'un hexagone de voie ferrée ou d'un aéroport permanent prend un tour à l'unité (deux tours par mauvais temps). Le démantèlement est similaire à la construction, commençant et se terminant lors des phases initiales, conformément à la règle 14A1. La construction rapide peut être utilisée. Pour chaque groupe de trois éléments démantelés, le joueur reçoit un point de ressources. Le point de ressources est reçu en renfort au tour suivant le démantèlement du troisième élément et est placé dans n'importe quelle ville amie non isolée.

Après le démantèlement d'un hexagone de voie ferrée, celle-ci ne peut plus être utilisée pour le transport ferroviaire (elle peut toutefois servir de route). La voie ferrée de l'hexagone peut être reconstruite lors d'un tour ultérieur, en suivant la procédure décrite dans les règles 7A7 et 14A3.

**3. Fractionnement des SMP.** Lors du transport d'une partie d'un chargement SMP (un chargement SMP correspond à 3 RE de cargaison, conformément à la règle 12H1), le coût en SMP peut être fractionné. Par exemple, un point de ressource (1 RE, soit  $\frac{1}{3}$  d'un chargement SMP) peut être déplacé de 3 hexagones le long d'une route pour un coût de 1 SMP. Un point de ravitaillement général ( $\frac{1}{4}$  de RE, soit  $\frac{1}{12}$ <sup>ème</sup> d'un chargement SMP) peut être déplacé de 12 hexagones dans les mêmes conditions.

## C. Mécanique aérienne

**1. Portée d'interception.** Un chasseur peut intercepter dans un hexagone cible ennemi au-delà de sa portée d'interception normale. Dans ce cas, la portée d'interception est égale au nombre d'hexagones amis traversés par la force ennemie lors de son déplacement vers l'hexagone case cible. Avec

cette règle, la portée d'interception ne peut excéder la valeur de mouvement indiquée sur l'intercepteur. *Note.* Dans la plupart des cas, la distance d'interception jusqu'à un hexagone cible est visuellement évidente, car la grande majorité des missions se déroulent près des lignes de front (c'est-à-dire dans la portée d'interception normale de l'intercepteur). Il en va de même pour les missions effectuées en profondeur derrière les lignes ennemies (c'est-à-dire en utilisant la portée indiquée). Dans les rares cas où la distance n'est pas évidente, placez un marqueur numéroté dans l'hexagone cible correspondant à la profondeur de pénétration ou notez ce numéro pour une référence ultérieure.

## D. Unités aériennes

**1. Bombardiers en transporteur.** Les unités aériennes de type B japonaises suivantes peuvent être utilisées comme unités aériennes de transport, au choix du joueur : Ki-21-1a, Ki-21-1b et Ki-21-1c.

Lorsqu'elles sont utilisées comme transporteurs, les capacités d'attaque et de défense aériennes de l'unité sont réduites de 2 (sans jamais descendre en dessous de 1). Elle est alors considérée comme une unité de type T pour le combat aérien et les tirs AA. De plus, les bombardiers utilisés comme transport :

- ne peuvent pas larguer d'unités (mais peuvent larguer du ravitaillement) ;
- les unités terrestres (hors ravitaillement) sont considérées comme ayant une taille double de leur RE pour le transport.

## E. Incrémentation de la colonne de la CRT

Lors du calcul du rapport de forces d'un combat (règle 9), si ce rapport est de 2:1 ou plus, conservez la partie décimale. Avant de résoudre le combat, lancez un dé à dix faces. Si le résultat est inférieur ou égal à dix fois la partie décimale du rapport de forces, le combat est résolu sur la colonne immédiatement supérieure de la CRT. Sinon, il est résolu sur la colonne immédiatement inférieure (notez que l'utilisation de cette règle nécessite un dé à dix faces, qui n'est pas fourni dans le jeu).

*Exemple 1.* Un rapport attaque/défense de 17:9 donne un rapport de probabilités de 1,89:1. Ce rapport étant inférieur à 2:1, il est automatiquement arrondi à l'inférieur et l'attaque est résolue sur la colonne de probabilités 1,5:1 de la CRT.

*Exemple 2.* Un rapport attaque/défense de 34:9 donne un rapport de forces de 3,78:1. On lance un dé à dix faces pour déterminer la colonne de la CRT sur laquelle résoudre l'attaque. Si le résultat du lancer est de 7 ou moins ( $10 \times 0,78$ , arrondi à l'inférieur), l'attaque est résolue sur la colonne 4:1. Sinon, elle est résolue sur la colonne 3:1.

## F. Garnisons de pacification urbaine.

Lorsque le joueur japonais contrôle tous les hexagones d'une ville majeure, il peut être tenu d'y maintenir une garnison de pacification urbaine. Cette garnison est libérée à la fin du tour suivant celui où le joueur japonais a pris le contrôle de la ville. Elle

est également libérée immédiatement si le joueur chinois attaque ou pénètre dans un hexagone japonais situé à trois hexagones ou moins de la ville.

Dès qu'il prend le contrôle d'une ville majeure, le joueur japonais doit lancer un dé sur la table de succès pour déterminer si une garnison de pacification est nécessaire. En cas de succès, aucune garnison n'est requise. En cas d'échec, le joueur japonais est tenu d'y maintenir une garnison.

Si une garnison est requise, le joueur japonais doit immédiatement (après le lancer de dé) sélectionner 4 RE d'unités à y placer. Toutes les unités sélectionnées pour la garnison doivent se trouver dans ou à proximité de la ville et avoir une force d'attaque d'au moins un. Les unités adjacentes à la ville doivent être déplacées d'un hexagone à l'intérieur de celle-ci. S'il reste moins de 4 RE d'unités disponibles pour la garnison, toutes les unités aptes doivent être sélectionnées. Dans ce cas, la garnison sera inférieure au minimum requis de 4 RE.

Si la ville capturée est la capitale du Kuomintang (KMT), le joueur japonais doit sélectionner 8 RE pour la garnison. De plus, la garnison est libérée à la fin du deuxième tour suivant celui où le joueur japonais a pris possession de la capitale. Pour cette règle uniquement, une ville est considérée comme capitale si le marqueur de capitale du KMT y a été actif à un moment quelconque au cours des six derniers mois (douze tours).

Une unité d'une garnison de pacification urbaine ne peut ni se déplacer, ni dépenser de MP, ni attaquer, ni participer à une opération de répression anti-guérilla. Elle peut cependant défendre normalement. Lorsqu'une garnison est libérée, les unités qui la composent peuvent être utilisées normalement.

*Exemple.* Le joueur japonais capture Nankin durant la phase de combat japonaise de Dec I 1937. Pour déterminer si une garnison de pacification urbaine est nécessaire, il lance immédiatement un dé et obtient un 3. La consultation de la table des succès indique un échec, nécessitant ainsi une garnison. Le joueur chinois ayant évacué Nankin, la capitale du Kuomintang, au tour de Nov I 1937, celle-ci est considérée comme la capitale chinoise. Par conséquent, le joueur japonais sélectionne 8 RE d'unités situées à Nankin ou à proximité pour former la garnison. Les unités sélectionnées adjacentes à Nankin sont déplacées dans la ville. La garnison sera libérée à la fin du tour de jeu de Jan I 1938.

## Règle 45 — Factions chinoises

En raison de la mosaïque de factions régionales, politiques et ethniques qui prévalait en Chine avant et pendant les années de guerre, le contrôle exercé par le gouvernement nationaliste chinois, ou Kuomintang (KMT), sur les différentes unités militaires variait considérablement. Ce contrôle allait de l'Armée centrale, relativement loyale, à l'Armée rouge, quasi indépendante, du Parti communiste.

## A. Attributs des factions

Afin de refléter les divisions naturelles, politique comme militaire, des forces chinoises, celles-ci ont été divisées en factions. Chaque faction possède deux attributs : son territoire d'origine et son niveau de coopération.

**1. Territoire d'origine.** La plupart des factions disposent d'un territoire d'origine défini (règle 45B), tel qu'indiqué dans le résumé des factions chinoises de l'OB chinois. En général, le territoire d'origine d'une faction correspond à ses districts de complètement (règle 40B3). *Exception* : le district contenant la capitale du KMT est un district de complètement des forces nationales, mais n'est pas nécessairement son territoire d'origine. Une faction perd son territoire d'origine si celui-ci est sous contrôle japonais.

La perte d'un territoire d'origine n'a pas d'effet direct sur une faction. Cependant, des effets indirects peuvent survenir (comme la perte d'une source de complètement).

Toutes les règles relatives au territoire d'origine d'une faction peuvent être ignorées pour une faction qui n'a pas de territoire d'origine (par exemple, le CCP, règle 45B2) ou qui a perdu son territoire d'origine, passé sous contrôle japonais (par exemple, les mandchous, règle 45B7). Par exemple, si la faction mandchoue devient non coopérative, sa zone opérationnelle ne se limite pas à son territoire d'origine (conformément à la règle 45A2b).

Si, pour une raison quelconque, le joueur chinois viole le territoire d'origine d'une faction non coopérative ou antagoniste, le jet de dé de coopération de cette faction est modifié (règle 45A3) lors de la phase initiale chinoise suivante (à noter dans la colonne « Modificateurs de faction » de la table de complètement chinois). Le joueur chinois peut choisir de violer intentionnellement le territoire d'origine des factions non coopératives ou antagonistes.

Il n'y a pas de pénalité pour la violation du territoire d'origine des factions coopératives. Le territoire d'origine d'une faction non coopérative ou antagoniste est violé si une ou plusieurs des situations suivantes se produisent.

- Une unité terrestre non guérilla d'une autre faction pénètre ou occupe un hexagone du territoire d'origine.
- Une unité terrestre d'une autre faction trace une ligne de ravitaillement vers ou à travers le territoire d'origine.
- des SMP sont utilisés sur le territoire d'origine.
- le transport ferroviaire est utilisé sur le territoire d'origine.
- une unité navale pénètre ou occupe une arête d'hexagone de fleuve dont les deux hexagones d'origine sont situés sur le territoire d'origine.
- un transport naval stratégique (règle 31D)

trace un chemin le long d'un fleuve dont les deux hexagones adjacents sont situés sur le territoire d'origine.

- une unité aérienne utilise une base aérienne sur le territoire d'origine.

Les unités aériennes peuvent survoler le territoire d'origine d'une faction sans violer son territoire.

Si une unité doit de se replier sur le territoire d'origine d'une faction non coopérative ou antagoniste, elle peut être dissoute (règle 40A), au choix du joueur chinois, afin d'éviter la violation du territoire.

Cependant, si un ou plusieurs hexagones d'une province sont ennemis, cette province est exemptée de violations du territoire d'origine. Par exemple, la faction MSF (provinces du Chekiang et du Fukien) ne coopère pas. Des unités japonaises occupent des hexagones au Chekiang. Les unités chinoises d'autres factions peuvent donc entrer au Chekiang sans violer le territoire d'origine de la faction MSF. En revanche, si une unité d'une autre faction entre au Fukien, le territoire d'origine de la faction MSF est violé.

**2. Niveau de coopération.** Chaque faction se voit attribuer l'un des niveaux de coopération ci-dessous dans l'ordre de bataille chinois. Ce niveau peut changer en cours de partie.

**a. Factions coopératives.** Les forces d'une faction coopérative peuvent être utilisées par le joueur chinois sans restriction particulière.

**b. Factions non coopératives.** Les forces d'une faction non coopérative ne peuvent pas participer aux combats, ni recevoir de soutien terrestre ou aérien défensif, ni de NGS de la part des forces d'autres factions. Si, à la fin d'une phase, les forces de factions non coopératives sont empilées avec celles d'autres factions, elles doivent être dissoutes (ou éliminées dans le cas d'unités aériennes ou navales), conformément à la règle 40A1. Le joueur chinois peut choisir les unités à dissoudre ou à éliminer. Notez que les factions non coopératives ne coopèrent pas entre elles. Par exemple, les unités de deux factions non coopératives distinctes ne peuvent pas s'empiler ensemble.

Les forces d'une faction non coopérative ne peuvent pas :

- opérer (se déplacer ou attaquer) hors de leur territoire d'origine ;
- pénétrer ou occuper une zone de transport fluvial stratégique (règle 3102) ;
- être transportées par voie ferrée ou aérienne ;
- être transportées par des RT de factions autres que la leur ;
- être transportées par transport naval stratégique ;
- Effectuer des démolitions de tout type sur leur territoire d'origine (par exemple, elles ne peuvent pas y détruire de voies ferrées, y endommager des bases aériennes, etc...).

Les unités des factions non coopératives ne peuvent effectuer des actions lors des phases de réaction et de réserve (règle 37H) que si un HQ de zone de guerre de leur faction a été activé. Elles ignorent les HQ de zone de guerre des autres factions. De plus, l'activation d'un HQ de zone de guerre d'une faction non coopérative n'affecte que les unités de sa faction.

Les points de ravitaillement d'attaque et les points de ravitaillement général empilés avec un HQ de zone de guerre non coopératif ne peuvent être utilisés que pour ravitailler (règles 12C4 et 12D1) les unités de sa faction. Elles ne peuvent pas ravitailler les unités d'autres factions.

Les points de recombplètement ne peuvent pas être transportés (règle 40B4c) depuis une source de recombplètement d'une faction non coopérative. Cependant, une faction non coopérative peut recevoir des points de recombplètement. Dans ce cas, le transport (par exemple, aérien, ferroviaire, naval ou avec des SMP) utilisé pour livrer les RP ne viole pas le territoire national pendant la phase de livraison.

**c. Factions antagonistes.** Les forces d'une faction antagoniste subissent toutes les pénalités d'une faction non coopérative.

De plus, les unités antagonistes et leurs ZdC sont considérées comme ennemies des autres factions pour les déplacements (règle 6), le tracé des lignes de ravitaillement (règle 12B) et les retraites après combat (règle 9F1). Inversement, les unités et les ZdC de toutes les autres factions sont considérées comme ennemies pour les factions antagonistes.

Si, au début d'une phase de combat chinoise, une faction antagoniste peut obtenir un rapport de force de 6 contre 1 (ou plus) contre les unités adjacentes d'autres factions (ou inversement), l'attaque doit être effectuée comme première attaque de la phase de combat. Si plusieurs attaques par des piles distinctes sont nécessaires, résolvez-les dans un ordre aléatoire. Si plusieurs attaques avec un rapport de force de 6 contre 1 (ou plus) par une même pile sont possibles, choisissez l'attaque au hasard.

Notez que les factions antagonistes sont antagonistes entre elles. Par exemple, les unités de deux factions antagonistes ne peuvent pas s'empiler ensemble.

**d. Factions fantoches.** Les factions fantoches ont changé de camp pour les Japonais. Ces unités sont contrôlées par le joueur japonais. Elles se déplacent et attaquent pendant le tour du joueur japonais. Si les forces chinoises reprennent toutes les villes du territoire d'une faction fantoche, les forces fantoches de cette faction sont retirées du jeu.

Il n'y a pas de jet de dé de coopération factionnelle pour les factions fantoches. Les forces des factions fantoches ne peuvent opérer (se déplacer ou attaquer) en dehors de leur territoire d'origine. Ces forces utilisent les sources de ravitaillement japonaises.

Il est à noter que les forces des factions fantoches sont à distinguer des forces des gouvernements provinciaux fantoches (règle 46A2). Les factions fantoches sont des armées de seigneurs de guerre qui existaient déjà avant la guerre et qui ont fait défection en faveur des Japonais pendant le conflit. Les gouvernements provinciaux fantoches, quant à eux, sont des régimes fantoches mis en place par les Japonais pendant la guerre.

**3. Changement des niveaux de coopération.** Le niveau de coopération d'une faction peut changer au cours de la partie. Toutes les unités d'une faction donnée ont toujours le même niveau de coopération. Lors de la phase initiale chinoise du premier tour de chaque mois, lancez deux dés pour chaque faction. Appliquez les modificateurs au jet de dés indiqués ci-dessous et reportez le résultat sur la table des niveaux de coopération factionnelle. Si le résultat est « Descendre d'un niveau », le joueur chinois a la possibilité de tenter d'acheter un seigneur de guerre. Pour acheter un seigneur de guerre, le joueur chinois lui livre immédiatement (règle 45A3a) jusqu'à 3 points de ressources en jeu et lance un dé. Si le résultat du jet de dé est inférieur ou égal au nombre de points de ressources livrés, l'achat du seigneur de guerre est effectif et le niveau factionnel ne change pas (*note* : un point de ravitaillement d'attaque peut être donné et compte comme trois points de ressources).

Si le niveau de coopération d'une faction change, déplacez le marqueur factionnel le long de la table des niveaux de coopération factionnelle chinoise. Un résultat « Monter d'un niveau » déplace le marqueur vers la gauche. Un résultat de « Descendre d'un niveau » déplace le marqueur vers la droite (sauf en cas de rachat réussi d'un seigneur de guerre). Une faction non coopérative peut descendre au statut antagoniste ou fantoche. Dans ce cas, effectuez un second jet de dé. Sur un résultat de 1 à 4, la faction devient antagoniste, sinon elle devient fantoche.

Chaque mois (période de 2 tours de jeu), suivez l'accumulation des modificateurs au jet de dés de coopération pour chaque faction dans la colonne « Modificateurs de faction » de la table de recombplètement chinois. Ces modificateurs au jet de dés sont listés ci-dessous.

- -1 si le territoire d'origine d'une faction non coopérative ou antagoniste a été violé (règle 45A1). Ce modificateur aux dés n'est appliqué qu'une seule fois par tour de joueur, quel que soit le nombre de violations du territoire d'origine au cours de ce tour de joueur.
- -2 la première fois qu'une unité terrestre japonaise pénètre sur le territoire d'origine d'une faction non coopérative.
- +1 pour chaque point de ressource chinois livré à une faction. Les points de ravitaillement d'attaque comptent triples.

- -1 pour chaque tranche de deux points de ressources japonais livrés à une faction (arrondir à l'inférieur). Les points de ravitaillement d'attaque comptent triples. Par exemple, le joueur japonais fournit un point de ravitaillement d'attaque et un point de ressources pour un modificateur aux dés de -2.

Les factions qui viennent de descendre d'un niveau peuvent voir leurs forces ne pas respecter les restrictions de leur nouveau niveau. Les règles 45A3b à 45A3d décrivent la procédure à suivre pour chaque changement possible de niveau de faction.

**a. Livraison des points de ressources.** Pour être considéré comme « livré » à une faction, un point de ressources ou un point de ravitaillement d'attaque doit occuper une ville non isolée et amie en Chine et est simplement retiré du jeu lors de la phase initiale du joueur qui le livre. Les points de ravitaillement d'attaque ainsi retirés ne fournissent de ravitaillement à aucune unité.

Le joueur chinois ne peut pas livrer un point de ressource ou un point de ravitaillement d'attaque situé sur une ville elle-même située sur le territoire d'une faction non coopérative ou antagoniste.

**b. De coopératif à non coopératif.** Toute unité d'une faction qui vient de passer du niveau coopératif à non coopératif et qui se trouve hors de son territoire d'origine à la fin de la phase de mouvement chinoise suivante est dissoute (règle 40A1). Cependant, les unités ainsi dissoutes ne génèrent que la moitié de leurs RP normaux. Les unités navales sont éliminées. Par exemple, trois XX Inf I-4° du Sichuan non coopératives et un transport fluvial (RT) se trouvent dans le Kiangsu à l'issue du mouvement. Les divisions sont dissoutes, rapportant 1,5 RP, et le RT est éliminé.

Le RT qui occupe une case stratégique de transport fluvial doit la quitter (règle 31D2).

Si des forces d'autres factions se trouvent sur le territoire d'une faction nouvellement non coopérative, le territoire d'origine est automatiquement considéré comme violé et un modificateur est appliquée au prochain jet de dés de niveau de coopération factionnelle (règle 45A3).

**c. De non-coopératif à antagoniste.** Ce changement de niveau ne peut entraîner aucune violation de restriction.

**d. De non-coopératif à fantoche.** Lorsqu'une faction passe au niveau fantoche, lancez immédiatement un dé pour chaque unité terrestre et navale de cette faction (y compris les unités de la réserve de recombêtement chinoise). Si le résultat est inférieur ou égal à trois, l'unité est retirée du jeu (elle n'est pas placée dans la réserve de recombêtement) et ne génère aucun point de recombêtement spécial. Sinon, l'unité devient une unité fantoche sous contrôle japonais. Ces unités ne peuvent ni se déplacer, ni attaquer, ni effectuer aucune autre action pendant le tour du joueur où elles deviennent

fantoche. Lors des tours suivants, elles sont contrôlées par le joueur japonais, se déplacent et attaquent pendant ce tour.

Toutes les unités de la nouvelle faction fantoche qui se trouvent dans la réserve de recombêtement chinoise sont transférées vers la réserve de recombêtement japonaise.

Les points de recombêtement accumulés d'une faction passée au niveau fantoche sont perdus. Les points de recombêtement reçus par la faction fantoche deviennent alors des points de recombêtement factionnels fantoches et sont utilisés par le joueur japonais pour recombêter les forces fantoches de cette faction dans la réserve de recombêtement japonaise. Les renforts ultérieurs d'une faction fantoche (tels qu'indiqués sur l'OB chinois) sont reçus par le joueur japonais lors de la phase initiale japonaise suivante.

Le territoire d'une faction devenue fantoche est considéré comme appartenant à l'ennemi par les forces japonaises et chinoises. Seules les unités de la nouvelle faction fantoche considèrent ce territoire comme appartenant à des forces amies.

Le territoire des factions fantoches peut être capturé par le joueur japonais ou chinois, selon les règles habituelles de capture de territoire. Le joueur japonais peut utiliser des unités fantoches pour « capturer » son propre territoire.

**Exemple complet de changement de niveau d'une faction.** Le joueur chinois s'apprête à lancer le jet de dés de coopération factionnelle de la faction Shantung lors de son tour d'Oct I 37. Shantung est actuellement au niveau non coopératif. Les paragraphes suivants indiquent les modificateurs accumulés au cours du mois précédent depuis le dernier jet de dés de changement de niveau. Ces modificateurs ont été notés dans la colonne « Modificateurs de faction » de la table de recombêtement chinois, au fur et à mesure de leur apparition.

Lors du tour de jeu chinois de Sep I 37, le joueur chinois a utilisé le transport ferroviaire à travers la province du Shantung, encourageant ainsi un modificateur aux dés de -1 pour violation du territoire d'origine. Il a également utilisé une base aérienne à Shantung. Cependant, le territoire d'origine ayant déjà été violé lors du tour de jeu, aucun modificateur aux dés supplémentaires n'a été appliqué.

Lors du tour de jeu japonais de Sep II 37, plusieurs unités chinoises ont été ravitaillées via Tsinan (une source de ravitaillement limitée à Shantung, encourageant ainsi un modificateur aux dés de -1 pour violation du territoire d'origine). Lors de la phase initiale chinoise de Sep II 37, le joueur chinois a livré 1 point de ressources et 1 point de ravitaillement d'attaque (+4 au jet de dé) à Shantung. Notez que ces points n'ont pas besoin d'être physiquement transportés à Shantung, mais doivent seulement avoir occupé des villes amies en Chine et sont simplement retirés du jeu de leurs emplacements actuels. Le territoire

d'origine de Shantung a de nouveau été violé par plusieurs unités terrestres (jet de dés modifié par -1) lors de la phase de mouvement chinoise de Sep II 37.

Lors du tour du joueur japonais d'Oct I 37, le joueur chinois a évité de tracer du ravitaillement via Shantung (évitant ainsi un modificateur supplémentaire au jet de dés), mais le joueur japonais a livré 6 points de ressources à Shantung (jet de dés modifié par -3). De plus, lors de la phase de mouvement japonaise d'Oct I 37, des unités japonaises sont entrées en territoire du Shantung pour la première fois (jet de dés modifié par -2).

Enfin, lors de la phase initiale chinoise d'Oct I 37, le joueur chinois a livré trois points de ressource supplémentaires (jet de dés modifié par +3). Notez que la livraison a lieu avant le jet de dé de coopération lors de la phase initiale, conformément à la séquence de jeu.

Le modificateur totale au jet de dés est donc de -1. Le joueur chinois lance deux dés pour un 4 et soustrait 1, pour un résultat de 3 qui indique que la faction descend d'un niveau. Le joueur chinois choisit de tenter un rachat de seigneur de guerre et livre immédiatement 3 points de ressources à Shantung. S'il lance un dé pour un résultat de 3 ou moins, la faction ne changera pas de niveau, mais il obtient un 6, ce qui fait échouer la tentative de rachat. Par conséquent, la faction Shantung descendra tout de même d'un niveau. De non coopérative, la faction Shantung pourrait passer à antagoniste ou fantoche. Le joueur chinois lance un seul dé pour un 5, indiquant que la faction Shantung devient fantoche. Le marqueur de faction passe de non coopérative à fantoche sur la table des niveaux de coopération des factions chinoises.

## B. Factions

La faction à laquelle chaque unité chinoise prête allégeance est indiquée sur l'OB chinois. Les factions suivantes sont simplifiées pour les besoins du jeu.

**1. Forces nationalistes (CA, CN et CAF).** Les forces nationalistes sont composées de l'Armée Centrale (CA), de la Marine Chinoise (CN) et de l'Armée de l'Air Chinoise (CAF). Elles sont généralement loyales au gouvernement chinois et, par conséquent, toujours coopératives. Elles ne sont jamais soumises au jet de dés de changement de niveau factionnel. Leur territoire d'origine est le Kiangsu, l'Anhui, le Hu-Pei et le Kiangsi.

Les forces nationalistes ne sont techniquement pas une faction. Cependant, il est pratique de les considérer comme telles et de leur attribuer des caractéristiques factionnels.

**2. Parti Communiste Chinois (CCP).** La faction du CCP n'est unie au gouvernement nationaliste que par le fait qu'elle combat un envahisseur commun : les Japonais. Des centaines d'escarmouches ont eu lieu entre les forces du CCP et celles d'autres

factions. De ce fait, la faction du CCP est toujours considérée comme antagoniste et n'est jamais soumise au jet de dés de changement de niveau factionnel.

Le CCP n'a pas de territoire national défini. Les unités non guérilla du CCP peuvent opérer partout en Chine.

Afin de refléter le soutien populaire dont le CCP bénéficiait parmi les paysans chinois, les mouvements de ses unités ne sont jamais réduits de moitié en raison du statut du ravitaillement ou de l'isolement. Les unités du CCP subissent normalement tous les autres effets du ravitaillement et de l'isolement. De plus, les unités non guérilla du CCP peuvent recourir à l'infiltration (règle 6E).

**3. Hopei (Ho).** Les forces de cette faction prêtent allégeance au général Shang Chen, seigneur de guerre et gouverneur du Hopei (déplacé en 1935 dans le cadre de la politique d'apaisement japonaise du KMT). Cette faction est considérée comme coopérative. Étant donné que ces forces sont en grande partie originaires de la province du Hopei, cette province (à l'exclusion de la région autonome du Hopei de l'Est) constitue son territoire d'origine.

**4. Shansi (Shns).** Les forces de cette faction prêtent allégeance au général Yen Hsi-shan, seigneur de guerre et gouverneur du Shansi de 1912 à 1949. Cette faction est considérée comme coopérative. Le Shansi est son territoire d'origine.

**5. Shantung (Shnt).** La province du Shantung et son seigneur de guerre Han Fu-chu hésitait entre le soutien au gouvernement nationaliste et la défection au profit des Japonais, comme état fantoche. De ce fait, la faction du Shantung est considérée comme non coopérative. Son territoire d'origine est le Shantung, à l'exception de Tsingtao (G1:3008).

**6. Factions Diverses du Nord (MNF).** Les forces de ces factions sont considérées comme une seule et même faction pour les besoins du jeu. Elles sont généralement originaires de diverses provinces du Nord de la Chine et prêtent allégeance à une multitude de seigneurs de guerre locaux. Cette faction est considérée comme coopérative. Son territoire d'origine comprend le Jehol, le Chahar, le Suiyuan, le Shensi et le Honan.

**7. Mandchous (Man).** Les forces mandchoues représentent les éléments de l'armée mandchoue qui ont échappé à la prise de pouvoir japonaise au début des années 1930. Le territoire d'origine de la faction mandchoue est la Mandchourie, sous contrôle japonais et rebaptisée Mandchoukouo. Cette faction est considérée comme coopérative.

**8. Kwangsi (Kwns).** Les forces de cette faction sont issues de l'armée provinciale du Kwangsi. Cette armée (avec l'armée provinciale du Kweichow) est souvent considérée comme la meilleure des armées provinciales de l'époque. Cette faction est considérée comme coopérative. Le Kwangsi est son territoire d'origine.

**9. Szechwan (Sze).** Cette faction représente les forces de la province féodale du Szechwan, récemment reconstituée et réformée. Les troupes du Szechwan étaient considérées comme parmi les pires des armées provinciales de l'époque. Cette faction est considérée comme coopérative. Son territoire d'origine est le Szechwan.

**10. Kweichow (Kwei).** Les forces de cette faction sont issues de l'armée provinciale du Kweichow. Cette armée (avec l'armée provinciale du Kwangsi) est souvent citée comme la meilleure des armées provinciales de l'époque. Cette faction est considérée comme coopérative. Son territoire d'origine est le Kweichow.

**11. Kwangtung (Kwnt).** Les forces de cette faction sont issues de l'armée provinciale du Kwangtung. Cette faction est considérée comme coopérative. Son territoire d'origine est le Kwangtung.

**12. Diverses Factions du Sud (MSF).** Les forces de ces factions sont considérées comme une seule et même faction pour les besoins du jeu. En général, elles étaient originaires de diverses provinces du centre et du sud de la Chine et prêtent allégeance à une multitude de seigneurs de guerre locaux. Leur territoire d'origine est le Chekiang et le Fukien.

**13. Hunan (Hun).** Les forces de cette faction sont originaires de la province du Hunan. Cette faction est considérée comme coopérative. Son territoire d'origine est le Hunan.

**14. Yunnan (Yun).** Les forces de ces factions prêtent allégeance à Lung Yun, seigneur de guerre et gouverneur du Yunnan. Cette faction est considérée comme coopérative. Son territoire d'origine est le Yunnan.

**15. Musulman (Mus).** Cette faction représente les différentes forces de la Chine occidentale reculée, qui étaient majoritairement musulmanes. Cette faction est considérée comme coopérative. Son territoire d'origine est le Kansu, le Ningsia et la case Chine de l'Ouest.

## Règle 46 — Gouvernements fantoches

Au cours de la guerre, les Japonais ont mis en place divers gouvernements fantoches locaux, régionaux et même un gouvernement fantoche « national ». Ces gouvernements ont fourni des forces pour diverses opérations et, occasionnellement, pour des missions de combat. En début de partie, le joueur japonais reçoit un ensemble de marqueurs de capitale fantoche et un certain nombre d'unités fantoches provinciales, conformément à son OB.

Le joueur japonais peut établir un gouvernement fantoche, comme indiqué ci-dessous. Une fois qu'un gouvernement fantoche a été établi, le joueur japonais place le marqueur de capitale approprié. Le marqueur de capitale se comporte conformément à la règle 37C.

## A. Gouvernements provinciaux fantoches

Lors de toute phase initiale japonaise où le joueur japonais contrôle tous les hexagones de villes majeures et de grandes villes d'une province, il peut établir un gouvernement fantoche dans cette province. Dans le cas du Chahar, qui ne possède ni ville majeure ni grande ville, Changkaikow (Kalgan, en G1:0526) doit être japonaise pour établir le gouvernement fantoche.

Pour établir un gouvernement fantoche provincial, placez le marqueur de capitale portant le nom de la province dans n'importe quelle ville de la province. Le marqueur de capitale est placé sur sa face opérationnelle. Placez toutes les forces disponibles pour ce gouvernement fantoche (conformément à l'OB japonais) dans la réserve de recomplètement japonaise.

Une seule capitale fantoche peut exister simultanément par province. La capitale fantoche d'une province ne peut jamais quitter la province. Chaque fois que le joueur chinois capture un hexagone de ville dans une province dotée d'un gouvernement fantoche, il lance un dé sur la table de succès. En cas de succès, le gouvernement fantoche s'effondre. De plus, si le joueur chinois capture la capitale d'un gouvernement provincial fantoche, celle-ci s'effondre automatiquement (*exception* : règle 41A2a).

Lorsqu'un gouvernement provincial fantoche s'effondre, le marqueur de capitale et toutes les unités provinciales fantoches de cette province sont immédiatement retirés du jeu. Tous les points de recomplètement accumulés pour ce gouvernement fantoche sont perdus. Le joueur japonais ne peut plus utiliser les hexagones de villes majeures ou de grandes villes de cette province comme sources de ravitaillement général limité ou pour la main-d'œuvre civile. De plus, l'effondrement d'un gouvernement provincial fantoche peut avoir des répercussions sur les gouvernements fantoches régionaux et national, comme décrit ci-dessous.

Le joueur japonais peut ensuite rétablir un gouvernement fantoche qui s'est effondré.

**1. Villes majeures et grandes villes.** Lorsqu'une capitale provinciale est opérationnelle, le joueur japonais peut utiliser les hexagones de villes majeures et de grandes villes de cette province comme sources de ravitaillement général limité (règle 12C3) et pour la main-d'œuvre civile (règle 14A1i).

**2. Forces du gouvernement provincial fantoche.** Lorsqu'une capitale provinciale est opérationnelle, le joueur japonais reçoit des points de recomplètement fantoches (conformément à son OB), qui servent à recompléter les unités fantoches de cette province (règle 40D). La zone opérationnelle des forces fantoches provinciales est leur province. Une unité fantoche provinciale ne peut ni se déplacer, ni attaquer, en dehors de sa zone opérationnelle.

Notez que les gouvernements provinciaux fantoches (et leurs unités fantoches provinciales associées) sont un mécanisme des règles entièrement distinct de celui des factions fantoches. Ces deux règles distinctes représentent des incarnations politiques historiques très différentes. Les forces des factions fantoches représentent les armées des seigneurs de guerre chinois, les groupes de bandits et autres groupes paramilitaires qui existaient avant le début du conflit et ont fait défection en faveur des Japonais. Les forces gouvernementales provinciales fantoches, quant à elles, représentent des unités levées et financées par des régimes fantoches mis en place par les Japonais après l'occupation. Ainsi, dans le borbier politique chinois, il est possible de trouver les deux structures de pouvoir occupant la même zone géographique. En termes de jeu, les deux types d'unités fantoches peuvent donc coexister dans la même région ou province. Par exemple, si la faction Shantung (règle 45B5) change de niveau de coopération pour devenir une faction fantoche et que le joueur japonais établit également un gouvernement provincial fantoche dans la province du Shantung, le district de recomplètement du Shantung générera sa part normale de points de recomplètement factionnel (conformément à l'OB chinois), en plus du 1/8<sup>ème</sup> de point de recomplètement par hexagone de ville majeur et de grande ville pour les unités fantoches provinciales (conformément à l'OB japonais).

En général, les termes « faction fantoche » et « provincial fantoche » sont utilisés dans ces règles pour distinguer les deux types d'unités fantoches. Si le terme « fantoche » est utilisé sans « faction » ou « provincial », il désigne les deux types.

### **B. Gouvernements régionaux fantoches**

Lors de toute phase initiale japonaise commençant avec au moins trois gouvernements provinciaux fantoches opérationnels dans une région donnée (règle 3E3), le joueur japonais peut établir un gouvernement régional fantoche pour cette région. Pour établir le gouvernement régional, placez le marqueur de gouvernement portant l'identification régionale dans n'importe quel hexagone de ville japonaise de la région. Le marqueur de capitale ne peut jamais quitter la région.

L'existence de gouvernements régionaux fantoches affecte le niveau de stabilité chinoise, conformément à la règle 42B. De plus, l'existence d'un gouvernement fantoche régional affecte le taux de recomplètement des forces provinciales fantoches de la région (règle 40D).

Lorsque le nombre de gouvernements provinciaux dans une région passe en dessous de deux (suite à un effondrement), le gouvernement régional s'effondre également et est retiré du jeu. L'effondrement d'un gouvernement fantoche régional peut avoir des répercussions sur le gouvernement fantoche national, comme décrit ci-dessous.

### **C. Le gouvernement national fantoche**

Lors de toute phase initiale japonaise où trois gouvernements régionaux fantoches ou plus sont opérationnels simultanément et sans interruption depuis deux ans (48 tours de jeu), le joueur japonais peut établir un gouvernement national chinois fantoche. Par exemple, si le joueur japonais établit le troisième gouvernement régional au tour de Mar II 38 et que les trois gouvernements restent opérationnels pendant 48 tours consécutifs, il peut établir le gouvernement national fantoche au tour de Mar II 38.

Pour établir le gouvernement national fantoche, placez le marqueur de gouvernement portant l'identification « China » dans n'importe quel hexagone de ville japonaise en Chine (à l'exception du Mandchoukouo, de Formose et de la Mongolie-Intérieure). Le gouvernement national fantoche ne peut jamais quitter la Chine.

L'existence du gouvernement national fantoche chinois affecte l'indice de stabilité chinoise, conformément à la règle 42B.

À chaque tour où le nombre de gouvernements régionaux tombe en dessous de deux (en raison d'un effondrement), le gouvernement national fantoche s'effondre également et est retiré du jeu.

### **D. Autres gouvernements fantoches**

Le joueur japonais commence la partie avec quatre gouvernements fantoches opérationnels, comme indiqué dans l'OB japonais. Placez les forces disponibles de ces régimes dans la réserve de recomplètement japonaise. Les paragraphes suivants présentent les considérations particulières concernant ces régimes fantoches.

**1. Mandchoukouo (Man).** Le gouvernement du Mandchoukouo est considéré comme un gouvernement provincial pour les besoins du jeu. Il se comporte exactement comme les autres gouvernements provinciaux, à l'exception des points ci-dessous.

- La zone d'opération des forces du Mandchoukouo est toute la Chine.
- Étant donné que le gouvernement du Mandchoukouo se trouve dans la région du Mandchoukouo, il ne compte pas pour l'établissement d'un gouvernement régional. Notez qu'il n'existe pas de gouvernement régional pour la région du Mandchoukouo.

*Note.* Historiquement, les Japonais ont qualifié le gouvernement du Mandchoukouo de gouvernement national, tandis que les Chinois l'ont décrit comme une institution locale illégale. Pour les besoins du jeu, la distinction est sans importance et, par souci de simplicité, il est considéré comme un gouvernement provincial.

**2. Région autonome du Ho-Pei de l'Est (EHO).** Le gouvernement de la région autonome du Ho-Pei de l'Est est un gouvernement sous-provincial considéré comme un gouvernement provincial pour les besoins du jeu, sauf qu'il ne compte pas pour l'établissement du gouvernement régional de Chine du

Nord. La zone d'opérations des forces du Ho-Pei de l'Est est constitué du Ho-Pei de l'Est et du district de Pékin (Peiping)/Tientsin.

**3. Jehol (Jeh).** Le gouvernement provincial du Jehol est considéré comme un gouvernement provincial pour les besoins du jeu. Il est pris en compte pour l'établissement du gouvernement régional de Mongolie-Intérieure. La zone d'opération des forces du Jehol est la Mongolie-Intérieure.

Historiquement, les Japonais considéraient le Jehol comme une province du Mandchoukouo, tout en reconnaissant un gouvernement mongol distinct et souverain. Pour les besoins du jeu, ces entités politiques sont combinées et représentées comme le gouvernement fantoche de la province du Jehol. Le Jehol est inclus dans la région de Mongolie-Intérieure (plutôt que dans celle du Mandchoukouo), car son ethnie prédominante est mongole et, historiquement, avant son incorporation au Mandchoukouo par les Japonais, il était considéré comme faisant partie de la Mongolie-Intérieure.

**4. Formose (For).** Le gouvernement provincial de Formose est considéré comme un gouvernement provincial pour les besoins du jeu. Notez que Formose ne faisant partie d'aucune région chinoise, le gouvernement provincial de Formose ne compte pas pour la création d'un gouvernement régional. La zone d'opération des unités provinciales fantoches de Formose couvre toute la Chine.

## Annexe A - Marqueurs

Plusieurs marqueurs spéciaux sont fournis dans *War of Resistance*. Leur utilisation n'est pas obligatoire pour jouer. Les joueurs peuvent les utiliser à leur guise pour faciliter le jeu. Les paragraphes suivants décrivent leur utilité.

**1. Point de changement d'écartement des voies.** Ce marqueur indique le point où une voie ferrée change d'écartement. Placez-le dans le dernier hexagone de l'écartement standard pour indiquer que l'hexagone suivant correspond à un écartement différent (règle 7A3).

**2. Amélioration de la voie ferrée.** Ce marqueur indique qu'un ingénieur ferroviaire et/ou une unité de construction est en train d'améliorer une voie ferrée, la passant de faible trafic à fort trafic (règle 14A3). Le chiffre noté sur le marqueur indique le nombre de tours restants avant la fin des travaux.

**3. Construction de voie ferrée.** Ce marqueur indique qu'un ingénieur ferroviaire et/ou une unité de construction est en train de construire une voie ferrée (règle 14A3). Le chiffre sur le marqueur indique le nombre de tours restants avant la fin de la construction.

**4. Construction d'une base aérienne.** Ce marqueur indique qu'une ou plusieurs unités de construction bâtissent un aéroport ou une piste d'atterrissage (règles 14A1b et 14A1c). Le chiffre sur le marqueur indique le nombre de tours restants avant la fin de la construction.

**5. Construction d'un fort.** Ce marqueur indique qu'une ou plusieurs unités de construction bâtissent un fort (règle 14A1a). Le chiffre sur le marqueur indique le nombre de tours restants avant la fin de la construction.

**6. Embarqué/Débarqué.** Ce marqueur indique le statut embarqué/débarqué d'une cargaison potentielle lorsqu'elle occupe le même hexagone que des unités navales NT, RT ou LC (règle 31).

**7. Au port/Sur le fleuve.** Ce marqueur indique si une unité navale se trouve dans un port, sur un fleuve ou en mer lorsque l'hexagone qu'elle occupe contient un ou plusieurs de ces éléments de terrain (règles 28 et 30).

**8. Construction rapide stratégique.** Le recto de ce marqueur indique qu'une ou plusieurs unités ont utilisé un déplacement stratégique sur rails et ne peuvent ni attaquer pendant la phase de combat, ni se déplacer pendant la phase d'exploitation (règle 7A2). Le verso de ce marqueur permet de suivre les unités utilisant la construction rapide (règle 14A1h).

## Annexe B - Romanisation du chinois

En Occident, la prononciation et l'orthographe des noms de lieux chinois sont très confuses. Cela s'explique en grande partie par la multitude de romanisations qui ont évolué au fil des siècles. *War of Resistance* utilise le système Wade-Giles, qui était le système de romanisation le plus répandu pendant le conflit sino-japonais. Après l'avènement du communisme, en 1949, les Chinois ont adopté le système Pin-yin. Par conséquent, l'orthographe des noms de lieux chinois sur les cartes modernes diffère sensiblement de celle des cartes fournies dans ce jeu. La liste suivante est une translittération des noms de provinces et de grandes villes de Chine, à la fois en Wade-Giles et en Pin-yin.

### Wade-Giles

### Pin-yin

#### *Provinces de Chine du Nord*

Hopei	Hobei
Shantung	Shandong
Honan	Henan
Shansi	Shanxi
Shensi	Shaanxi

#### *Provinces de Chine Centrale*

Chekiang	Zhejiang
Kiangsu	Jiangsu
Anhwei	Hangchow
Hupei	Hubei

#### *Provinces de Chine du Sud*

Kwangtung	Guangdong
Hunan	Hunan
Kiangsi	Jiangxi
Fukien	Fujian

#### *Provinces de Chine du Sud-Ouest*

Yunnan	Yunnan
Szechwan	Sichuan
Kwangsi	Guangxi
Kweichow	Guizhou

#### *Chine de l'Ouest*

Jansu	Gansu
-------	-------

#### *Mongolie-Intérieure*

Mongolie-Intérieure	Nei Monggol Zizhiqu
---------------------	---------------------

#### Région autonome

(la région autonome de Mongolie-Intérieure est principalement composée des anciennes provinces du Jehol, du Chahar, du Suiyuan ainsi que de certaines parties de l'ancienne Mandchourie).

Ningsia	Ningxia
---------	---------

#### *Villes majeures*

Tientsin	Tianjin
Peking	Beijing
Shihkiachuang	Shijiazhuang
Taiyuan	Taiyuan
Tsingtao	Qingdao
Hsuchow	Xuzhou
Sian	Xi'an
Shanghai	Shanghai
Nanking	Nanjing
Hangchow	Hangzhou
Wuhan	Wuhan

(Wuhan est la région des trois villes de Hankow, Wuchang et Hangyang ; le nom Wuhan est plus couramment utilisé aujourd'hui qu'il ne l'était dans les années 1930 et 1940).

Nanchang	Nanchang
Changsha	Changsha
Chungking	Chongqing
Chengtu	Chengdu
Kunming	Kunming
Wenchow	Wenzhou
Foochow	Fuzhou
Chungchow	Zhangzhou
Chaochow	Chaozhou
Kwangchow	Guangzhou

(Kwangchow était communément appelée Canton dans les années 1930 et 1940).

Lanchow	Lanzhou
---------	---------

## Table des modificateurs à l'indice de stabilité chinoise

Les modificateurs suivants à l'indice de stabilité chinoise sont appliqués immédiatement, dès leur apparition.

### Divers

- 1 pour chaque 5 RE chinois (ou fraction de ce chiffre) manquants dans une garnison lors de la phase initiale chinoise (règle 37D1).
- 1 chaque phase initiale chinoise dans laquelle le joueur chinois n'a pas adopté de posture agressive (règle 41A2c).
- 1 pour chaque impact de bombardement de terreur (règles 20G1c et 20G2i).
- +2 pour chaque RE japonais (ou fraction de RE) d'unités terrestres, unité aérienne ou point de force navale éliminés pendant le tour du joueur chinois ou la phase de réaction chinoise du tour du joueur japonais.

### Captures de villes

- 2 pour chaque grand ville capturée par le Japon (note 1).
- 3 Pour chaque ville majeure partielle capturée par le Japon (note 1).
- 5 Pour chaque ville majeure complète capturée par le Japon (note 1).
- 7 Pour chaque ville à multiples hexagones capturée par le Japon (notes 1 et 5).
- +3 pour chaque grand ville capturée par la Chine.
- +4 Pour chaque ville majeure partielle capturée par la Chine.
- +6 Pour chaque ville majeure complète capturée par la Chine.
- +8 Pour chaque ville à multiples hexagones capturée par la Chine (note 5).

### Capture progressive de Shanghai par les Japonais (note 4)

Les modificateurs à l'indice de stabilité chinoise suivants sont applicables après la première fois que le niveau de restriction 3 du gouvernement japonais (règle 41A2b) soit levé.

- 3 pour chaque hexagone capturé le tour de la levée du niveau 3.
- 2 pour chaque hexagone capturé le tour suivant de la levée du niveau 3.
- 1 pour chaque hexagone capturé aux 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> tours après la levée du niveau 3.

### Digues du Hwang Ho (règle 37F)

- +10 Si le Japon détruit les digues du Hwang-Ho.
- 10 Si la Chine détruit les digues du Hwang-Ho.

## Changement du niveau de coopération des factions (règle 45A3)

- 4 par faction qui passe de coopérative à non coopérative.
- 6 par faction qui passe de non coopérative à antagoniste.
- 8 par faction qui passe de non coopérative à fantoche.
- +3 par faction qui passe de non coopérative à coopérative.
- +3 par faction qui passe d'antagoniste à non coopérative.

Les modificateurs suivants à l'indice de stabilité chinoise sont appliqués immédiatement, après le jet de dés de stabilité. Ils sont appliqués dans l'ordre listé ci-dessous.

### Politique

- +3 si la capitale du KMT est à Nankin et opérationnelle (règles 37C et 38B1).
- +3 si la capitale du KMT est sur son territoire d'origine et opérationnelle (règles 37C et 38B1).
- +S si la capitale du KMT est en Chine et opérationnelle (règles 37C et 38B1). « S » est le niveau de stabilité actuel. Par exemple, si le niveau est 3, l'indice de stabilité est augmenté de 3.
- +2 si la Chine a reçu une aide étrangère (quel qu'en soit le montant) au cours du mois précédent (règle 12J et note 2).
- 1 si 6 à 10 bases de guérilla du CCP existent en Chine (règle 39 et note 3).
- 2 si 11 ou plus bases de guérilla du CCP existent en Chine (règle 39 et note 3).
- 2 Pour chaque opération anti-guérilla chinoise (règle 39F2).
- 1 à partir de Dec II 1939 : pour chaque gouvernement régional fantoche opérationnel (règle 46B).
- 1 à partir de Jan I 1940 : si deux gouvernements régionaux fantoches ou plus sont opérationnels (règle 46B).
- 2 si le gouvernement national fantoche est opérationnel (règle 46C).

NdT : voir les notes page suivante.

**Note 1.** Ce modificateur s'applique uniquement lors de la première capture d'une ville par les Japonais. La reconquête d'une ville perdue ne leur apporte aucun avantage.

**Note 2.** Pour être considéré comme « reçu » pour les besoins de cette règle, un point de ravitaillement général d'aide étrangère, un point de pas de ravitaillement d'attaque ou un point de ressources doit être dépensé ou occuper un hexagone non isolé possédé par la Chine à la fin du tour du joueur chinois. Les importations générales ne sont pas prises en compte pour ce modificateur.

**Note 3.** Les bases de guérilla actives et inactives sont comptées.

**Note 4.** Ce modificateur s'ajoute au modificateur standard pour la capture d'une ville. *Exemple.* Si le niveau de restriction japonais descend au niveau 2 pendant la phase initiale japonaise d'Aug II 1937, l'indice de stabilité est réduit de 3 pour chaque hexagone de Shanghai capturé au tour d'Aug II 1937, de 2 pour chaque hexagone capturé au tour de Sep I 1937, et de 1 pour chaque hexagone capturé aux tours de Sep II, Oct I, Oct II et Nov I 1937. Si le joueur japonais capture la totalité de Shanghai, le niveau de stabilité est réduit de 7 points supplémentaires (modificateur standard pour la capture d'une ville à multiples hexagones).

**Note 5.** Pour capturer Shanghai, un joueur doit posséder tous les hexagones de cette ville, y compris la Concession internationale.

## Table des conditions de victoire

### 1937-1941 - Scénario du théâtre chinois

**Victoire japonaise** Si la résistance chinoise s'effondre, au plus tard,  
 Décisive au tour de Feb II 1938.  
 Substantielle au tour de Dec II 1938.  
 Marginale au tour de Nov II 1941.

**Victoire chinoise** Si le niveau de stabilité chinoise à la fin du jeu est  
 Décisive 4.  
 Substantielle 3.  
 Marginale 2.

**Égalité** Si le niveau de stabilité chinoise à la fin du jeu est  
 1.

### 1937-1938 - Scénario du théâtre chinois

**Victoire japonaise** Si la résistance chinoise s'effondre, au plus tard,  
 Décisive au tour de Feb II 1938.  
 Substantielle au tour de Dec II 1938.

**Victoire chinoise** Si le niveau de stabilité chinoise à la fin du jeu est  
 Décisive 3.  
 Substantielle 2.  
 Marginale 1.