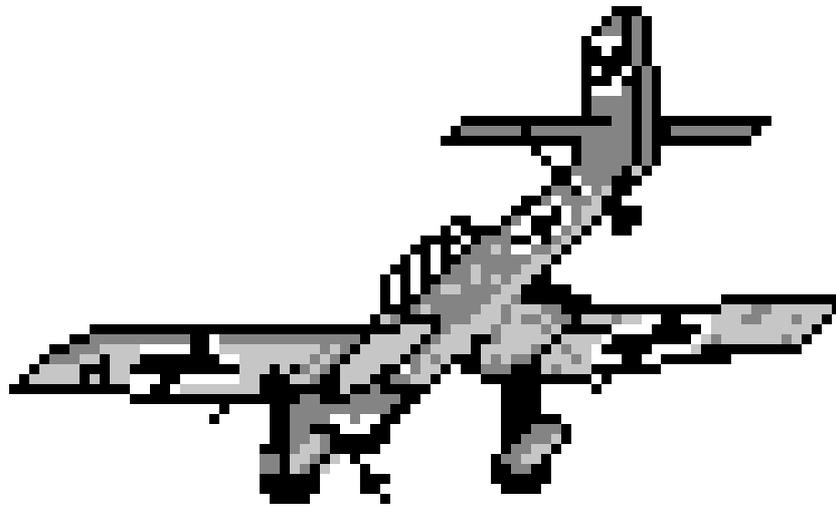


WORLD IN FLAMES

GLOBAL CONFLICT : 1939 - 1945



CONÇU PAR GREG PINDER & HARRY ROWLAND

© 1991 AUSTRALIAN DESIGN GROUP

© 1995 PATRICK FROON

TABLE DES MATIÈRES

1. INTRODUCTION	
1.1 LES PIONS.....	
1.2 LES CARTES.....	
1.2.1 Les terrains.....	
1.2.2 Cartes étendues.....	
1.3 LE PRODUCTION CHART.....	
1.4 INSTALLATION DU JEU.....	
1.4.1 Unités de HS et CV.....	
1.4.2 Détermination des Côtés.....	
1.4.3 Set Up des unités.....	
2. ZONES DE CONTRÔLE	
3. EMPILEMENT	
4. RAVITAILLEMENT	
4.1 EFFETS DU MANQUE DE RAVITAILLEMENT.....	
4.2 VÉRIFICATION DU RAVITAILLEMENT.....	
4.2.1 Land Units.....	
4.2.2 Aircraft Units.....	
4.2.3 Ports.....	
4.3 SOURCES DE RAVITAILLEMENT.....	
4.4 TRACER UNE ROUTE DE RAVITAILLEMENT.....	
4.4.1 Route de ravitaillement maritime.....	
4.5 RAVITAILLEMENT ET OFF-MAP BOXES.....	
5. SEQUENCE DE JEU	
6. REINFORCEMENT SEGMENT	
6.1 RAJOUTS AUX FORCE POOLS.....	
6.2 PLACEMENT DES RENFORTS.....	
7. INITIATIVE SEGMENT	
7.1 PROCÉDURE.....	
7.2 EFFETS DE L'INITIATIVE.....	
7.3 ESPIONNAGE D'INITIATIVE.....	
8. WEATHER SEGMENT	
8.1 PROCÉDURE.....	
8.2 EFFETS DE LA MÉTÉO.....	
8.2.1 Ravitaillement.....	
8.2.2 Recherches et Interceptions navales.....	
8.2.3 Mouvement Terrestre.....	
8.2.4 Missions aériennes.....	
8.2.5 Combat terrestre.....	
8.2.6 Invasions.....	
8.2.7 Limites d'attaques en Chine.....	
8.2.8 Effets sur l'Impulse Track.....	
8.2.9 Bombardement naval côtier.....	
9. RESSOURCE LENDING SEGMENT	
9.1 TRANSPORT TERRESTRE.....	
9.2 TRANSPORT MARITIME.....	
9.3 PIPELINE DE CONVOIS.....	
9.4 PRÊTER DES RESSOURCES.....	
9.5 RESSOURCES DES PAYS NEUTRES.....	
10. ACTION SEGMENT	
10.1 DESCRIPTION DE L'ACTION SEGMENT.....	
10.2 IMPULSE DESCRIPTION.....	
10.2.1 Declaration of War Phase.....	
10.2.2 Types d'Actions.....	

10.3 AIR MISSIONS.....	
10.3.1 Mouvement des Aircraft Units.....	
10.3.2 Procédures de Missions.....	
10.3.3 Aircraft Mission Allocation.....	
10.3.4 Combat Air-Air.....	
10.3.5 Effets du terrain et de la météo sur les avions.....	
10.3.6 Unités de CV en tant qu'avions.....	
10.3.7 Spécial Planes In Flames.....	
10.3.8 Carrier Planes (SiF 8.0).....	
10.4 PASS ACTION.....	
10.5 NAVAL ACTION.....	
10.5.1 Port Attack Phase (SiF 3.1).....	
10.5.2 Naval Movement Phase (SiF 3.2.1).....	
10.5.3 Transport naval.....	
10.5.4 Interdiction navale.....	
10.5.5 Interception navale (SiF 3.5).....	
10.5.6 Naval Combat Phase.....	
10.5.7 Combat de Surface.....	
10.5.8 Combat Aéronaval (SiF 3.6.8).....	
10.5.9 Conversions (SiF 3.6.9).....	
10.5.10 Rounds de combat multiples (SiF 3.6.10).....	
10.5.11 Naval Combat Adverse (SiF 3.6.11).....	
10.5.12 Minisubs et Frogmen (AsA 3.5).....	
10.6 COMBINED ACTION.....	
10.6.1 Strategic Bombardment Phase.....	
10.7 LAND ACTION.....	
10.7.1 Ground Strike Phase.....	
10.7.2 Aircraft Rebase Phase.....	
10.7.3 Strategic Movement Phase.....	
10.7.4 Land Movement Phase.....	
10.7.5 Air Transport & Paratroop Phase.....	
10.7.6 Land Combat Phase.....	
10.7.7 Réorganisation Phase.....	
10.7.8 Air Supply Phase.....	
10.8 END OF ACTION PHASE.....	
11. END OF TURN SEGMENT.....	
11.1 PARTISAN PHASE.....	
11.1.1 Unités de Partisans (AsA 3.3).....	
11.2 RUSSIAN PARTISAN PHASE.....	
11.3 CONVOY PHASE.....	
11.3.1 Transport terrestre de ressource.....	
11.3.2 Transport maritime de ressource.....	
11.4 COUP PHASE.....	
11.5 US ENTRY PHASE.....	
11.5.1 US Entry Options.....	
11.5.2 US Entry Modifiers.....	
11.5.3 Flotte US du Pacifique (SiF 13.0).....	
11.6 PRODUCTION PHASE.....	
11.6.1 Breakdown.....	
11.6.2 Production.....	
11.6.3 Effet de la production sur l'US Entry.....	
11.7 RETURN TO BASE PHASE (SIF 4.0).....	
11.7.1 Return to Base des Surface Naval Units.....	
11.7.2 Rebase des Sub.....	
11.7.3 Return to Base des Aircraft Units.....	
11.8 ACTIVITÉS SPÉCIALES.....	
11.9 FINAL REORGANISATION PHASE.....	
12. SURPRISE.....	
13. OFFENSIVE CHITS.....	
13.1 POUR ANNULER UN JET DE DÉ.....	

13.2	DANS UNE ACTION COMBINÉE.....
13.3	DANS UNE LAND ACTION.....
13.4	POUR RÉORGANISER LES QG.....
14.	CONQUÊTE.....
14.1	EFFETS DE LA CONQUÊTE.....
14.1.1	<i>Major Powers.....</i>
14.1.2	<i>CW Home Countries.....</i>
14.1.3	<i>Minor Countries.....</i>
14.2	GOUVERNEMENTS EN EXIL.....
14.2.1	<i>Major Powers.....</i>
14.2.2	<i>Minor Countries.....</i>
14.3	LIBÉRATION.....
14.4	REDDITION.....
14.4.1	<i>Optionnel : Reddition de Major Power.....</i>
15.	CONTRÔLE.....
16.	FRANCE DE VICHY.....
16.1	PLACEMENT DES UNITÉS.....
16.2	DÉTERMINATION DE VICHY.....
16.3	CONTRÔLE DE L'AXE SUR LES TERRITOIRES DE VICHY
16.4	ATTAQUES ALLIÉES SUR LES TERRITOIRES DE VICHY
16.5	RESTRICTIONS DE VICHY ET DES FREE FRENCH....
17.	MAJOR POWERS NEUTRES.....
17.1	RESTRICTIONS.....
17.2	GUERRES RUSSES.....
17.2.1	<i>Guerres Russes Limitées.....</i>
17.3	GUERRE RUSSO-JAPONAISE.....
17.3.1	<i>Pacte de neutralité Russo-japonais.....</i>
17.3.2	<i>Mettre fin de la guerre russo-japonaise.....</i>
17.3.3	<i>Reddition russo-japonaise.....</i>
17.4	ITALIE & US.....
18.	MINOR COUNTRIES.....
18.1	SET UP DES MINOR COUNTRIES.....
18.2	UTILISATION DES UNITÉS DE MINOR COUNTRIES..
18.3	AXIS MINOR COUNTRIES.....
18.4	HOLLANDE & PORTUGAL.....
18.5	POLOGNE & ETATS BALTES.....
18.6	MONGOLIE.....
18.7	INDOCHINE FRANÇAISE.....
18.8	CHINE OCCUPÉE.....
18.9	PRUSSE ORIENTALE.....
18.10	TERRITOIRES BELGES, DANOIS, ESPAGNOLS & PORTUGAIS EN AFRIQUE (AFA 1.10)
19.	COOPÉRATION.....
19.1	QUI PEUT COOPÉRER.....
19.2	EFFETS DE LA NON COOPÉRATION.....
19.3	EFFETS DE LA COOPÉRATION.....
20.	COMMUNISTES CHINOIS.....
21.	USINES RUSSES.....
22.	EFFORT NATIONAL.....
23.	DESIGNS CREDITS.....
24.	RÈGLES OPTIONNELLES.....
24.1	TRS LOSS CONVERSION (**).....
24.2	SPECIAL RUSSIAN PRODUCTION (*).....
24.3	EXTENDED US STR RANGE (**).....
24.4	CONSTRUCTION D'USINES (*).....

24.5	DESTRUCTION D'USINES (*).....	
24.6	INTENSITÉ DES COMBATS NAVALS (*).....	
24.7	ARMES SPÉCIALES (*) (PIF 15.5).....	
	24.7.1 <i>Bombe Atomique</i>	
	24.7.2 <i>Armes V</i>	
24.8	RESTRICTIONS DE NAVAL REBASE (*).....	
24.9	KAMIKAZES (*).....	
24.10	US NAVAL SUPPLY UNITS (**)......	
24.11	MONTY (*).....	
24.12	RESSOURCES EN PÉTROLE (*).....	
24.13	INTERCEPTIONS DE ABORT (*).....	
24.14	ISOLATION (*).....	
24.15	EQUILIBRER.....	
	24.15.1 <i>Commerce militaire français limité</i>	
	24.15.2 <i>Ressources US variables</i>	
24.16	INDÉPENDANCE DES COMMUNISTES CHINOIS (94/95 ANNUAL,67)	
24.17	SEA-MINES (94/95 ANNUAL,67).....	
24.18	UNITÉS SUPPLÉMENTAIRES.....	
	24.18.1 <i>Asia Aflame</i>	
	24.18.2 <i>Africa Aflame</i>	
	24.18.3 <i>Mech in Flames</i>	
24.19	TASK FORCES (SIF 15.2).....	
	24.19.1 <i>Procédures (SiF 15.2.1)</i>	
	24.19.2 <i>TF cachées (SiF 15.2.2)</i>	
25.	RÈGLES MULTI-JOUEURS.....	
26.	SCENARIOS.....	
26.1	INTRODUCTION.....	
26.2	BARBAROSSA : EUROPE 1941.....	
26.3	GUADALCANAL : PACIFIQUE 1942.....	
27.	SINGLE MAP CAMPAIGNS.....	
27.1	INTRODUCTION.....	
27.2	VICTORY CONDITIONS.....	
27.3	DAY OF INFAMY : 1941 - 1945.....	
27.4	FASCIT TIDE : 1939 - 1945.....	
28.	TWO MAP CAMPAIGNS.....	
28.1	INTRODUCTION.....	
28.2	VICTORY CONDITIONS.....	
28.3	LEBENSRAUM : 1941 - 1945.....	
28.4	WAKING GIANT : 1941 - 1945.....	
28.5	DARKNESS BEFORE DAWN : 1943 - 1945.....	
28.6	DECLINE AND FALL : 1944 - 1945.....	
28.7	WORLD IN FLAMES : 1939 - 1945 GLOBAL WAR.....	
	28.7.1 <i>Background</i>	
	28.7.2 <i>Production</i>	
	28.7.3 <i>Set Up</i>	
	28.7.4 <i>Player's Notes</i>	
28.8	1936 " DAYS OF DECISION " CAMPAIGN.....	
	28.8.1 <i>Background</i>	
	28.8.2 <i>Production</i>	
	28.8.3 <i>Set Up</i>	
	28.8.4 <i>Player's Notes</i>	
29.	LEXIQUE.....	
30.	STATISTIQUES RIGOLOTES.....	

1. Introduction

Note du traducteur : Je traduits les règles de World in Flames en prenant en compte les modifications apportées par tous les additifs qui se trouvent à ma disposition. Je rappellerai à chaque intervention d'une de ces modifications, la source de la nouvelle règle.

Je préfère garder les noms anglais pour les noms techniques (Impulse, Land Unit, etc)

La notation "[Exemple]" signifie que dans la règle en anglais il y a un exemple mais que je ne l'ai pas traduit.

1. INTRODUCTION

World in Flames est un jeu de niveau stratégique sur la Seconde Guerre Mondiale de Australian Design Group. Deux à six joueurs gèrent les économies et conduisent les opérations militaires d'une ou plusieurs des principales nations impliquées dans ce conflit.

Le jeu se déroule sur deux cartes (ou plus si des extensions sont utilisées), l'une couvrant les théâtres d'opération européen et africain, l'autre couvrant les théâtres asiatique et Pacifique. Ces deux cartes sont reliées par une série de cases de connexion stratégique de façon à ce que l'intégralité de la guerre puisse être recréée.

Chaque Land Unit représente en général une armée ou un corps. Une Naval Unit représente un navire principal plus 1 CL et 4 à 6 DD. Un SUB représente environ 30 sous-marins de première ligne (et plus encore d'obsoletés). Un TRS, un AMPH ou 6 Convoy points représentent 1 million de tonnes de navires marchands (SIF). Chaque Aircraft Unit représente entre 250 et 500 avions du type dépeint sur le pion (PIF 20).

Ceci est la cinquième édition des règles. Les changements importants par rapport à la 4^{ème} édition ont été signalés par une barre sur le bord.

1.1 LES PIONS

La plupart des pions fournis dans ce jeu représentent des unités militaires. Les autres servent à noter le tour de jeu en cours, l'année courante, le statut d'initiative actuel, l'Impulse en cours. Enfin, d'autres sont les marqueurs de US Hidden Entry, les marqueurs de contrôle des Major Powers, les Offensive Chits, ou des usines.

Les Naval Units et les Aircraft Units sont représentées par des silhouettes. Les Land Units sont distinguées par des symboles. Ils sont expliqués sur le Unit Description Chart.

Les unités de combat sont imprimées de différentes couleurs pour différencier les nationalités, de plus toutes les unités de Minor Country ainsi que celles du Commonwealth sont en plus identifiées par des lettres (voir le Unit Description Chart).

Certaines nationalités possèdent quelques unités dont les Facteurs sont imprimés en blanc (White Print). Cela indique qu'elles possèdent une meilleure résistance au manque de ravitaillement (voir 4.1).

Les quantités et les types des unités militaires fournis dans le jeu sont calculés. Les joueurs ne doivent pas rajouter d'unités militaires supplémentaires.

(...)

1.2 LES CARTES

Il y a deux cartes dans **World in Flames** (plus avec les extensions), la carte Europe et la carte Pacifique. Pour jouer les scénarios "Barbarossa" ou "Fascist Tide" on n'utilise que la carte Europe. Pour jouer les scénarios "Guadalcanal" ou "Day of Infamy" on n'utilise que la carte Pacifique. Pour les autres scénarios, les deux cartes sont utilisées et doivent être jointes de la manière suivante :

[Exemple]

Les joueurs remarqueront que, comme dans de nombreux wargames, les parties terrestres de chaque carte sont divisées en hexagones. Les hexagones sont utilisés pour régulariser les positions et les mouvements des unités. Un hexagone côtier est un hexagone qui contient à la fois de la terre et de la mer, sa portion maritime est colorée en bleu plus clair que les Sea Areas. Chaque hexagone possède six côtés appelés "Hexsides". Certains éléments de terrain (ex. les fleuves) suivent les Hexsides et affectent le combat, et quelquefois le mouvement, à travers cet Hexside. Un Hexside de mer est un Hexside qui ne contient pas de terre du tout.

Une hexagone est adjacent à un autre quand ils ont un Hexside commun.

Contrairement aux autres wargames, les hexagones ici s'arrêtent à la côte. Ils sont remplacés en mer par des Hexdots. Chaque Hexdot est situé au centre de ce qui serait dans d'autres cas un hexagone. Pour se déplacer d'Hexdot à Hexdot (mouvement employé seulement par les Aircraft Unit), les joueurs doivent faire comme s'ils se déplaçaient d'hexagone à hexagone.

[Exemple]

L'utilisation de Hexdots est en partie esthétique mais sert aussi à indiquer que la **présence de Land Unit est interdite**.

Les mers sont divisées en Sea Areas par des lignes bleues foncées (Sea Area Borders). Chaque Sea Area a un nom qui lui est propre (ex. : Red Sea). Chaque Sea Area contient une Sea Box utilisée pour gérer le mouvement et le combat en mer.

Deux Sea Area sont adjacentes si elles ont en commun une Sea Area Border, ou si elles sont directement reliées par une Blue Communication Line.

Les deux cartes de World in Flames comprennent les zones principales de conflit de la Seconde Guerre Mondiale. Mais, d'autres ont aussi connu le combat, donc **World in Flames** permet le mouvement et le combat dans ces zones hors cartes. Elles sont appelées les Off-Map Boxes.

Chaque Off-Map Box est constituée de :

- (a) une Sea Area avec sa Sea Box ; et/ou
- (b) 1 ou plusieurs Land Sections.

Chaque Land Section contient un nombre illimité de villes. Une Land Section avec un Minor Port contient 1 Minor Port. Chaque section avec un symbole de Major Port contient un nombre illimité de Major Ports.

Des Communication Lines connectent les Off-Map Boxes entre elles et à la carte. Le mouvement le long des Blue Communication Lines n'est permis qu'aux Naval Unit (et à leur cargaison). Le mouvement le long des Grey Communication Lines n'est permis qu'aux Land et Aircraft Units.

Deux Off-Map Box sont adjacentes quand elles ont une frontière en commun, ou si elles sont directement reliées par une Grey Communication Line.

Un hexagone est adjacent à une Off-Map Box quand il est :

- (c) relié à une Land Section par une Grey Communication Line ;
- (d) situé à moins de 4 hexagones le long du bord de la carte d'une liaison avec une Grey Communication Line **non hachurée**, sur la carte Europe ;
- (e) situé à moins de 2 hexagones le long du bord de la carte d'une liaison avec une Grey Communication Line **non hachurée**, sur la carte Pacifique ; ou
- (f) situé à moins de 1 hexagone le long du bord de la carte d'une liaison avec une Grey Communication Line **hachurée**.

Pour le décompte des hexagones, ne pas compter l'hexagone auquel la Grey Communication Line se connecte à la carte.

L'hexagone forestier de ressource sur la carte Pacifique, qui contient des portions de Russie métropolitaine et de l'île de Sakhaline, est un hexagone spécial. Considérez le comme une connexion terrestre entre la Russie métropolitaine et de l'île de Sakhaline.

1.2.1 LES TERRAINS

Les terrains et leurs effets sont résumés dans le tableau en haut à droite de la carte Pacifique et ici :

Terrain	Mv Europe	Mv Pacifique	Combat
Clair	1	2	-
Forêt	2	3	Avions ½, Naval bombardment ½
Jungle	-	3 (2 Jap)	Avions ½, Naval bombardment ½, -1 Odd Shift.
Montagne	2	3	Défenseur x2
Hexside Alpin	Interdit	Interdit	Interdit
Désert	1	2	-

Terrain	Mv Europe	Mv Pacifique	Combat
Marais	9 (5 pour CAV)	9	Avions ½, Défenseur x2
Ville	Comme terrain	Comme terrain	Assaut obligé
Rivière, Canal	-	-	Attaquant ½
Hexside Strait	+1	+1	Attaquant ½
Hex. Côtier	-	-	-
Lac	Interdit	Interdit	Interdit
Hexside Lac	Interdit	Interdit	Interdit
Hexside de Fort imprimé	-	-	Attaquant 1/3. Assaut
Hexside de Fort construit	-	-	Attaquant ½. Assaut
Montagne désert	2	3	Défenseur x2
Dép. Qattara	Interdit	Interdit	Interdit

- (g) Le marais de l'Arctic Zone se transforme en forêt en Winter ou Severe Winter.
- (h) Les lacs sont se transforment en terrain clair en Arctic Zone en Winter ou Severe Winter.
- (i) Les Hexsides de lacs se transforment en rivières en Arctic Zone en Winter ou Severe Winter.

1.2.1.1 Unités spéciales et terrain

- (j) Les **japonais** combattent en jungle comme en terrain clair.
- (k) Les Facteurs de combat des **MTN** sont triplés en montagne.
- (l) Les **MAR** ne sont pas ½ à travers un Hexside de mer ou de Détroit.

Voir aussi 10.7.4.3 (mouvement) et 10.7.6.6 (combat).

1.2.2 CARTES ÉTENDUES

1.2.2.1 Carte Afrique (AfA 1.0)

Vous pouvez ajouter la carte de l'Afrique pour tout scénario de World in Flames. S'il s'agit d'un scénario qui n'utilise que la carte Europe, placez la carte Afrique au sud de la carte Europe. S'il s'agit d'un scénario qui n'utilise que la carte Pacifique, placez la carte Afrique à l'ouest de la carte Pacifique (elles se joignent parfaitement). Si vous jouez sur les deux cartes, placez la carte Afrique là où vous trouverez la place.

Le sommet de la carte Afrique a ses lettres déjà imprimées. Vous devrez marquer la carte Europe des mêmes lettres. Tout simplement placez un "A" majuscule dans l'Hexdot du Persian Gulf, un "B" dans l'hexagone du Koweït, et ainsi de suite jusqu'à placer un "Z" dans la partie "(IT)" du nom "Libya (IT)". Dans l'hexagone suivant placez un "a" minuscule, et ainsi de suite jusqu'à placer un "w" minuscule dans l'hexagone côtier tout en bas du Maroc.

1.2.2.2 Carte Asie (AsA 1.0)

Vous pouvez ajouter la carte de l'Asie pour tout scénario de World in Flames. S'il s'agit d'un scénario qui n'utilise que la carte Europe, placez la carte Asie à l'est de la carte Europe. S'il s'agit d'un scénario qui n'utilise que la carte Pacifique, placez la carte Asie à l'ouest de la carte Pacifique (elles se joignent parfaitement). Si vous jouez sur les deux cartes, placez la carte Asie là où vous trouverez la place.

L'ouest de la carte Asie a ses nombres déjà imprimés. Vous devez marquer les hexagones et Hexdots sur le bord est de la carte Europe de ces mêmes nombres. Commencez par un "1" dans l'hexagone tout en bas de la Perse, et montez, "2" dans l'hexagone au-dessus, "14" à Bakou, et pour finir "45" tout en haut. Vous devrez aussi mettre un "A" majuscule dans l'Hexdot du Persian Gulf, un "B" dans Koweït, et un "C" à Basra.

L'usine de Omsk est passée à Sverdlovsk, et une usine russe est rajoutée à Novosibirsk (**AsA 1.8**).

Les 6 ressources de la Sibérie sont maintenant réparties sur la carte Asie (**AsA 1.9**).

1.2.2.3 Carte Scandinavie (AsA 1.0)

Pour incorporer la carte Scandinavie, vous devrez marquer les hexagones et Hexdots du nord de la carte Europe des mêmes lettres que les Hexsides de la carte Scandinavie. Placez un "A" majuscule dans l'hexagone le plus à gauche du mot Norway, un "B" dans l'hexagone suivant vers l'est, ainsi de suite jusqu'à mettre un "Z" dans le premier hexagone à l'est de Karelia, un "a" dans l'hexagone suivant vers l'est, pour terminer par un "g", à 5 hexagones du bord est de la carte Europe (le premier hexagone de forêt à l'est du marais).

Si la Russie gagne une guerre limitée avec la Finlande (voir 17.2.1), la frontière russe n'avance que d'un hexagone en Finlande sur la carte Scandinavie.

Les 3 ressources de Suède présentes sur la carte Europe n'y sont plus. Elles sont en Suède du Nord sur la carte Scandinavie à la place (**AsA 1.9**).

1.2.2.4 Interactions entre les cartes

Pour se déplacer d'un hexagone d'une nouvelle carte à un hexagone de la carte Europe, vous devez passer par un Hexside muni d'une lettre ou d'un nombre de la nouvelle carte, à un hexagone de la carte Europe qui a la même lettre ou le même nombre. Vous inversez la procédure pour vous déplacer de la carte Europe à la nouvelle carte.

De manière similaire, une unité sur la carte Europe ne peut attaquer, ou être attaquée par, une unité sur une nouvelle carte qu'à travers un Hexside qui partage la même lettre ou le même nombre que son hexagone sur la carte Europe.

Les Zones de contrôle s'étendent des hexagones d'une carte aux hexagones dotés de la même lettre ou du même nombre sur l'autre carte.

L'Hexdot "A" dans le Persian Gulf est connecté aux deux hexagones côtiers de la carte Afrique à la pointe du Persian Gulf et aux deux hexagones côtiers de la carte Asie à la pointe du Persian Gulf. Ceci est indiqué sur les deux cartes.

1.2.2.5 Échelle

Les nouvelles cartes sont à la même échelle que la carte Pacifique. Tous les coûts de mouvements et les Supply Ranges qui s'appliquent à la carte Pacifique s'appliquent à elles (**AfA 1.1, AsA 1.1**).

1.2.2.6 Sea Area

La carte Afrique change les Sea Areas entre l'Inde et l'Afrique. Le nouvel arrangement remplace l'ancien (**AfA 1.2**).

La carte Asie bouleverse aussi les anciens arrangements. L'Arabian Sea de la carte Asie remplace l'Arabian Sea Off-Map Box de la carte Pacifique (**AsA 1.2**).

L'Arctic Ocean de la carte Scandinavie remplace L'Arctic Ocean de la carte Europe (**AsA 1.2**).

1.2.2.7 Off-Map Boxes

Toutes les Land Sections d'Afrique sont remplacées par les hexagones de cette carte (**AfA 1.2**).

La carte Asie remplace les Land Sections Khurasan, Afghanistan, NW. Frontier Province, Urals, Siberia, Eastern Siberia, Northern India et Western India (**AsA 1.3**).

La carte Scandinavie remplace les Off-Map Box Norwegian, Finnish, et Northern USSR (Murmansk et Arkangel) (**AsA 1.3**).

1.2.2.8 Desert Mountain

Le nouveau type de terrain **Desert Mountains** a les effets de mouvement et de combat des montagnes, et les effets de Supply et de météo du désert (voir 4.3) (**AfA 1.3, AsA 1.5**).

1.2.2.9 Dépression de Qattara (AfA 1.4)

Les hexagones de la **Dépression de Qattara** sont interdits. Les avions peuvent les survoler, mais jamais s'y Rebaser. Aucune autre unité ne peut y être Set Up, ou y entrer.

1. Introduction

1.2.2.10 Reference Town

Quelques agglomérations sont représentées par un cercle gris. Ce sont des **Reference Town**. Ces agglomérations ne sont pas assez grandes pour être des villes. Ce sont des endroits où on peut commencer ou finir un mouvement stratégique (1 unité par impulsion maximum). Les renforts ne peuvent pas y arriver (sauf les Territoriaux). Même si la capitale d'un pays n'est qu'une Reference Town, une unité ennemie conquiert toujours un pays en conquérant sa capitale (voir 14.0). Il n'est pas obligatoire de résoudre un combat contre une Reference Town sur la table des assauts. Une Reference Town n'est pas une Supply Source (sauf une capitale). On peut empiéter 1 Aircraft Unit seulement dans une Reference Town (**AfA 1.5, AsA 1.6**).

1.2.2.11 Koweït & Téhéran

L'hexagone de Koweït sur la carte Europe n'est plus Koweït. C'est maintenant une hexagone Irakien de plus. L'hexagone de Koweït sur la carte Afrique est le vrai Koweït (**AfA 1.7, AsA 1.4**).

L'hexagone de Téhéran sur la carte Europe n'est plus Téhéran. C'est maintenant une hexagone clair normal. L'hexagone de Téhéran sur la carte Asie est le vrai Téhéran (**AsA 1.4**).

1.2.2.12 Marais (AsA 1.12)

Les marais coûtent 9 MP sur toutes les cartes, et 5 MP pour les CAV sur la carte Europe.

1.2.2.13 Territoires français (AfA 1.8)

Voir 16.2 pour les effets de Vichy sur les territoires français d'Afrique.

1.2.2.14 Territoires du CW (AfA 1.9)

L'Afrique du Sud est un CW Home Country. Tous les autres pays CW d'Afrique sont des Minor Countries contrôlés par le CW.

1.2.2.15 Nouveaux objectifs

La carte Afrique contient de nouveaux objectifs : ADEN, CAPE TOWN, DAKAR, DIEGO SUAREZ (**AfA 1.11**).

La carte Asie contient de nouveaux objectifs : SVERDLOVSK, DELHI, ADEN (**AsA 1.10**).

1.3 LE PRODUCTION CHART

Le Production Chart contient une Year Track qui répertorie l'année en cours, un Initiative Track pour l'état de l'initiative (voir 7.0), un Impulse Track pour l'Impulsion en cours (voir 10.1), un Construction Pool dans lequel on place les Naval Unit à mi-chemin de leur construction (voir 11.6.2.3), un Repair Pool dans lequel on place les Naval Unit endommagées (voir 10.5.7.2), et un Transfert Pool (voir 27.3.3 et 27.4.3) utilisé pour des campagnes à une seule carte.

Le Production Chart contient aussi une Production Spiral. La production de nouvelles unités au cours de la partie est gérée par la Production Spiral. Elle est divisée en six bras spiralés, chacun représentant une période particulière de deux mois (Jan/Feb, Mar/Apr, etc). [Exemple]

Le marqueur de tour est déplacé dans la portion du bras spiralé qui se trouve le plus près de l'axe de la spirale. Cela indique quelle période de l'année est en cours.

1.4 INSTALLATION DU JEU

Les cartes doivent être posées sur une surface plane (replier les plis à l'envers pour l'aplanir). Le Production Chart doit être placé à côté des cartes.

Détacher les pions. Placer le marqueur de tour sur le bras spiralé correspondant au début du scénario, placer le marqueur de l'année dans la bonne case du Year Track. Mettre les marqueurs de US Hidden Entry et d'Initiative Intelligence dans deux coupelles opaques. Les " TRS USED ", les marqueurs de contrôle des Major Powers, et les " OFFENSIVE CHITS " sont mis de côté.

Les marqueurs Res/Fact, Money, Minor Country et War, les pions Autrichiens, Tchécoslovaques, Républicains Espagnols et 7 INF Nationalistes Espagnols choisis au hasard, sont retirés du jeu. On ne les utilise que dans **Days of Decision**.

Les pions doivent être triés par nationalité dans les Force Pool suivants : PART, QG, INF, MOT, GARR, MTN, PARA, DIV, ARM, MECH, CAV, MIL (HG, JM, VS, IM), Territoriaux, AT, AT auto (TD), ART, ART auto, AA, SCS à 1 pt, SCS à 2 pts, CV à 1 pt, CV à 2 pts, TRS, AMPH, SUB, FTR à 2 pts, FTR à 3 pts, LND à 2 pts, LND à 3 pts, LND à 4 pts, ATR à 3 pts, ATR à 4 pts, et NAV à 2 pts, NAV à 3 pts, NAV à 4 pts. Le Force Pool du Commonwealth et de l'Allemagne contiennent plusieurs nationalités. Ils ont la même couleur de fond. Les scénarios peuvent spécifier que certaines unités doivent au départ être retirées des Force Pools.

Lorsque une unité est détruite durant la partie, elle est retirée de la carte et remise dans son Force Pool. Elle peut alors être reconstruite (exception - Scrapping : navires - voir 11.6.2.3.2 et avions - voir 11.6.2.3.3)

1.4.1 UNITÉS DE HS ET CV

Règle rendue obsolète par SiF.

1.4.2 DÉTERMINATION DES CÔTÉS

Si il y a plus de deux joueurs, ils doivent se partager en deux équipes. Chaque équipe (ou joueur) détermine en secret le nombre de tours de jeu il pense qu'il lui faudra pour gagner en jouant l'Allié. L'équipe avec le plus petit nombre de tours joue l'Allié. L'autre équipe joue l'Axe.

Si le nombre de tours proposé par chaque équipe est le même, on recommence. Si les nouveaux nombres sont encore les mêmes, un jet de dés déterminera quelle équipe joue quel Côté.

La partie durera autant de tours que l'Allié avait parié, et finira après la Victory Conditions Phase de ce tour là.

EXEMPLE : Historiquement la guerre s'est terminée au tour Jul/Aug 1945, pour un total de 36 tours (partie entière). Si les joueurs trouvent que le jeu favorise les Alliés, ils doivent parier moins de 36 tours, si ils trouvent que le jeu favorise l'Axe ils doivent parier plus de 36 tours. Pour des débutants, nous recommandons de parier 35 à 37 tours.

Si les joueurs souhaitent choisir eux-mêmes le Côté à jouer, plutôt que de passer par les enchères, alors le nombre historique de tours sera joué.

1.4.3 SET UP DES UNITÉS

Les différentes nationalités sont placées dans l'ordre spécifié par les règles de Set Up pour le scénario choisi. Les unités doivent être choisies au hasard, sauf si autre chose est précisé. Les unités sont placées sur le Production Spiral, ou dans les Construction Pool et Repair Pool comme spécifié dans le Set Up. Dans certains scénarios, certaines unités doivent être placées dans des hexagones spécifiques. Les unités qui doivent être placées " n'importe où sur une carte " peuvent être placées dans n'importe quel territoire qu'elles contrôlent sur cette carte. Toutes les Naval Unit doivent être placées dans les ports (exceptions - voir Set Up). Quand une nationalité est spécifiée pour une unité et qu'une autre est tirée (ex. : une unité Canadienne pour être placée en Inde) elle doit être remise dans le Force Pool et une autre doit être tirée. Les unités doivent se conformer aux règles d'empilement lors de l'installation (voir 3.0).

Pour les parties commençant en 1939, chaque Côté doit choisir en secret l'emplacement de ses **Coup Cells** et la noter sur une feuille de papier. L'Allemagne place 2 Coup Cells. L'Italie, la France, la Russie et le Commonwealth placent chacun 1 Coup Cell. Un Coup Cell peut être placé dans tout Minor Country **Neutre**, à l'exception de la Bulgarie, la Finlande, la Hongrie ou la Roumanie. On peut placer plus de 1 Coup Cell dans un Minor Country (voir 11.4).

2. ZONES DE CONTRÔLE

Les Zones de contrôle (ZOC) affectent le mouvement terrestre (voir 10.7.4.1), le ravitaillement (voir 4.1 et 4.4) et le transport des ressources (voir 9.1).

Les QG, les DIV, les Partisans, les ART et les Ski exercent une ZOC dans leur hexagone seulement. Les autres Land Unit exercent une ZOC dans leur hexagone et tous les hexagones adjacents.

Les ZOC ne s'exercent pas à travers les Hexsides Alpines, les Hexsides de lacs, les Hexsides de mer (y compris les Hexsides de Détroit), ou dans les Hexdots. Les ZOC ne sont jamais exercées dans ou hors d'une Land Section.

Les ZOC s'étendent des hexagones d'une carte aux hexagones dotés de la même lettre ou du même nombre sur une autre carte (**AfA 1.0 et AsA 1.0**).

Les Naval et Aircraft Units n'exercent aucune ZOC, même pas dans l'hexagone qu'elles occupent.

[Exemple]

Une ZOC ne s'étend pas dans un Pays neutre (Brunet).

3. EMPILEMENT

Jusqu'à **trois** Land Unit peuvent être Stackées dans le même hexagone, sans que plus de deux de ces unités ne soient des Corps (XXX) ou des Armées (XXXX) (**AsA 3.4**).

Les unités qui Envahissent (voir (10.7.4.5) ou sont Parachutées (voir 10.7.5.2) ont une limite d'empilement qui s'ajoute à la limite des unités défensives.

Un nombre quelconque de Land Units Transportées (voir 10.5.3) peut être Stacké dans une Sea Box.

Jusqu'à **2** Aircraft Units peuvent être Stackées dans un hexagone de Port. Jusqu'à **3** Aircraft Units peuvent être Stackées dans un hexagone de Ville, sans tenir compte du nombre de villes se trouvant dans cet hexagone. Jusqu'à **4** Aircraft Units peuvent être Stackées dans un hexagone si elles sont accompagnées d'un QG. Aucune Aircraft Unit ne peut être Stackée dans un hexagone de montagne ou de marais (exception Hydravions - voir 10.3.7.3). Une seule Aircraft Unit peut être Stackée dans un autre hexagone. **Quand un hexagone a plusieurs limites d'empilement, la limite la plus haute s'applique ([Exemple]).**

Un ENG augmente le Stacking Limit des avions de 1 (**MiF 3.4**).

Les Aircraft Unit qui effectuent des Missions d'escorte ou d'interception ne sont pas sujettes aux limites d'empilement.

Les Land et Aircraft Units dans les Land Sections doivent être en Piles. Les unités qui entrent dans une Land Section peuvent être rajoutées à n'importe quelle Pile ou former une nouvelle Pile. Les unités qui entrent ensembles doivent finir dans la même Pile. Chaque Pile doit se conformer aux limites d'empilement applicables à un hexagone de Ville. Il n'y a pas de limite au nombre de Piles dans une Land Section.

Jusqu'à **4** Naval Units (**SiF 2.0**) peuvent être Stackées dans un Minor Port. Il n'y a pas de limite au nombre de Naval Units qui peuvent être Stackées dans un Major Port (exception : voir 4.1 et 24.18.3.4 (d)) ou dans une Sea Box. Les Naval Units de l'Axe et des Alliés peuvent occuper la même Sea Box, même la même Section.

Un CV peut transporter 1 Carrier Plane dont la Classe n'excède pas la Classe du CV. Un CV ne peut transporter que les Carrier Planes de son Major Power (**SiF 2.0**).

Les Naval Units dans un port de Land Section doivent être en Piles. Il ne peut y avoir qu'une Pile de Naval Units dans une Land Section comportant un Minor Port. Il Peut y avoir n'importe quel nombre de Piles dans une Land Section comportant un Major Port. Chaque Pile occupe un port différent et doit se conformer aux limites d'empilement de ce type de port.

Les limites d'empilement des Naval, Aircraft et Land Units sont indépendantes. Il peut donc y avoir n'importe quel nombre de Naval Units, jusqu'à 4 Aircraft Units et 3 Land Units Stackées dans un Major Port ravitaillé qui contient aussi un QG.

Les unités des nationalités qui ne Coopèrent pas (voir 19.1) ne peuvent s'empiler dans le même hexagone, bien qu'elles puissent s'empiler dans la même Sea Box. Elles peuvent occuper la même Land Section à condition d'être dans des Piles différentes.

Les Limites d'empilement sont vérifiées à la **fin de chaque Segment et de chaque Phase** de chaque Tour de jeu. Si les limites sont dépassées à un de ces moments là, l'**adversaire** élimine les unités en trop.

4. RAVITAILLEMENT

Toutes les unités ont besoin de ravitaillement pour opérer de manière efficace. Le ravitaillement des ports affecte l'empilement et le mouvement des Naval Units.

4.1 EFFETS DU MANQUE DE RAVITAILLEMENT

Les Land Units qui ne sont pas ravitaillées ne peuvent pas Débarquer, Envahir ou Attaquer et, si jamais elles se déplacent (même en Naval ou Air Transport), elles sont Flippées à la fin de ce mouvement, même si elles se retrouvent ravitaillées. Les Land Units non ravitaillées ont un Move Allowance normal et exercent une ZOC. Les unités Flippées et non ravitaillées ont une force de défense de 1 excepté pour les unités White Print qui ont une force de défense de 3. Le ravitaillement n'a aucun effet sur le HQ Support (voir 10.7.6.5).

Les Aircraft Units non ravitaillées ont leur Move Allowance réduite de moitié (**PiF 3.6**).

Les Naval Units qui commencent un Impulse dans un port non ravitaillé perdent 1 point de Move Allowance (chiffre du haut) (**SiF 3.2.2**).

Une Naval Unit ne peut entrer dans un Major Port non ravitaillé qui contient déjà 12 Naval Units (SiF) ou plus.

Toutes les DIV et Brigades valent 1 en défense si Flippées et non ravitaillées.

4.2 VÉRIFICATION DU RAVITAILLEMENT

4.2.1 LAND UNITS

Le ravitaillement du mouvement des Land Units du joueur actif est vérifié au **début** de l'Impulse.

Le ravitaillement de chaque combat terrestre est vérifié pour l'attaquant à **la fois quand il déclare ses attaques et au moment de la résolution du combat**. Si à un de ces deux instants une Land Unit n'est pas ravitaillée, elle ne peut pas attaquer. Le ravitaillement est vérifié pour le **défenseur** au moment de la résolution du combat.

Le ravitaillement des unités qui font un **Overrun** est vérifié au début de l'Impulse **et** au moment de l'Overrun. L'unité doit être ravitaillée aux deux moments pour pouvoir faire son Overrun. Le ravitaillement des unités qui subissent l'Overrun est vérifié au moment de l'Overrun lui-même.

4.2.2 AIRCRAFT UNITS

Le ravitaillement des Aircraft Units est vérifié au **début** de l'Impulse.

4.2.3 PORTS

Le ravitaillement des ports est vérifié au **début** de l'Impulse.

4.3 SOURCES DE RAVITAILLEMENT

Une Supply Source est :

- (m) toute Ville (pas Reference Town) dans le Home Country de l'unité ou du port (sauf si ce pays a été conquis et n'a pas encore été libéré),
- (n) une telle Ville dans le Home Country d'un Major Power avec lequel l'unité peut coopérer (voir 19.1),
- (o) la **Capitale** d'un Minor Country Conquis ou Contrôlé ou d'un Major Power Home Country Conquis (voir 14.0) contrôlé par un Major Power avec qui l'unité peut coopérer,
- (p) toute ville de Chine Occupée si l'unité est Chinoise, ou
- (q) un QG coopérant qui peut tracer une route (de n'importe quelle longueur) jusqu'à une source de ravitaillement.

Les Home Country sont spécifiés en détail dans le glossaire (voir 32.0).

Une Ville n'est source de ravitaillement pour un Côté que si elle a été contrôlée par ce Côté **tout le temps** depuis le début du tour.

Il n'y a pas de limite au nombre d'unités qui peuvent utiliser la même source de ravitaillement. **Exception** : Le nombre d'unités ou de ports qui utilisent un QG dans un hexagone de désert comme source de ravitaillement est limité par la valeur de réorganisation de ce QG non Flippé. Le joueur propriétaire choisi quels sont les ports et unités qui seront ravitaillés au **commencement** de chaque Impulse.

1. Introduction

4.4 TRACER UNE ROUTE DE RAVITAILLEMENT

Pour qu'une unité ou un port soit ravitaillé, il doit pouvoir tracer une route de 4 hexagones contigus sur la carte Europe ou de 2 hexagones sur la carte Pacifique, de l'unité à la Source de Supply. Le Supply Range sera altéré par la météo. Le Supply Range est déterminé par la météo régnant dans l'hexagone **occupée par l'unité ou le port**. Un port ou une unité est ravitaillé si il se trouve dans une Off-Map Section qui est une Supply Source.

Aucun hexagone de cette route de ravitaillement ne peut être dans une ZOC ennemie, sauf s'il contient aussi une Land Unit amie. La route de ravitaillement ne peut pas être tracée à travers des hexagones contrôlés par l'ennemi (voir 15.0).

Une route de ravitaillement ne peut pas être tracée à travers un territoire neutre.

Une route de ravitaillement ne peut pas être tracée à travers un Hexside Alpin, un Hexside de lac, ou un Hexside de mer (exception - voir 4.4.1). Une route de ravitaillement peut être tracée à travers un Hexside de Détroit si la mer dans laquelle il se trouve n'est pas contrôlée par l'ennemi.

Les hexagones de désert comptent pour 2 hexagones pour la détermination du Supply Range. Durant les tours à la météo non Clear, le Supply Range dans le désert n'est pas affecté car les hexagones de désert sont toujours considérés comme ayant une météo Clear.

[Exemple]

Ainsi, une unité dans un hexagone non désert sur la carte Pacifique dans une météo Mud ne peut même pas tracer vers un hexagone de désert adjacent.

En plus des autres restrictions sur le mouvement et le ravitaillement dans le désert, si un QG trace sa route de ravitaillement à travers un hexagone de désert, il ne peut ravitailler un nombre de Land et Aircraft Units égal à sa valeur de réorganisation. Il peut ravitailler une unité au cours d'un Impulse, et une autre au cours d'un autre Impulse, mais on doit préciser au début de l'Impulse quels Aircraft & Land Units sont ravitaillés (**AfA 1.3**).

4.4.1 ROUTE DE RAVITAILLEMENT MARITIME

Toute partie d'une route de ravitaillement peut être tracée en mer. L'unité qui trace sa route de ravitaillement doit soit

- (r) occuper un hexagone côtier,
- (s) tracer vers un port,
- (t) tracer vers un QG dans un hexagone côtier,
- (u) tracer vers un QG qui trace vers un port.

Depuis l'hexagone côtier ou le port, la route de ravitaillement est tracée à travers les Sea Areas jusqu'à un port ami qui est une Supply source lui-même, ou qui peut tracer une route de ravitaillement terrestre vers une Supply Source. La portion maritime de la route de ravitaillement ne compte pas pour ce qui est de sa longueur maximale.

Il n'y a pas de limites au nombre de Sea Areas traversées **tant qu'elles sont consécutives**. Aucune d'entre elles ne peut contenir de CV, de SCS, d'avions (Facteur Air-to-Sea > 0) ennemis sauf si elle contient aussi des CV, SCS, TRS ou **FTR** amis.

Une route de ravitaillement ne peut être tracée à travers des passages interdits (Gibraltar pour l'Axe, etc...).

[Exemples]

4.5 RAVITAILLEMENT ET OFF-MAP BOXES

Une unité ne peut tracer de route de ravitaillement à travers une Land Section, sauf si elle trace vers un QG d'abord.

Toutes les Land Section côtières sont considérées comme des hexagones côtiers.

5. SEQUENCE DE JEU

Voir document séparé.

6. REINFORCEMENT SEGMENT

6.1 RAJOUTS AUX FORCE POOLS

Quelques rajouts sont faits aux Force Pools à des années spécifiées dans le Set Up de chaque scénario. Ces rajouts sont faits au début du premier tour de l'année. D'autres rajouts sont effectués quand certains événements se produisent. Les unités datées sont rajoutées aux Force Pools quand leur date correspond à l'année en cours.

6.2 PLACEMENT DES RENFORTS

La Production Spiral est divisée en 6 secteurs, comme une Pizza.

Au cours du Reinforcement Segment de chaque tour, toutes les unités contenues dans le secteur courant sont reçues en renfort. Le Côté qui avait l'initiative au tour précédent les place en premier.

Les **Naval Units** Flippés sur la spirale sont placées dans le Construction Pool. Les autres sont placés sur la carte. Les unités de Major Power qui ne peuvent pas être placées sur la carte sont replacées sur la Production Spiral pour arriver le prochain tour.

Les **Aircraft Units** sont placées dans le Reserve Pool et l'Available Pilot Track est augmenté de 1 pour chaque "Pilot In Training" reçu. On peut ensuite choisir un avion pour chaque Pilote disponible et le placer sur la carte comme un renfort normal (**PiF 9.5**).

A la fin du Reinforcement Segment, on peut transférer tout avion situé dans une ville du Home country dans le Reserve Pool et ajouter un Pilote à l'Available Pilot Track, si l'avion peut tracer une route de ravitaillement vers au moins une autre ville du Home Country [Exemple] (**PiF 9.5**).

Les unités doivent être placées dans une ville contrôlée dans leur Home Country. Les Naval Units doivent être placées dans une ville portuaire.

Les QG, HG, TRS et SUB du CW peuvent être placés dans tout Home Country non conquis du CW. Pas plus de 3 HG ne peuvent être hors de la Grande-Bretagne à chaque moment.

L'unité Slovaque ne peut arriver qu'à Bratislava.

L'unité IN (Indian National Army) ne peut arriver qu'à Calcutta.

Un renfort peut être placé dans une ZOC ennemie.

Une ville isolée (càd qui ne peut pas tracer de route de ravitaillement vers une autre ville du Home Nation) ne peut recevoir qu'une unité en renfort par tour.

Si un renfort ne peut pas être placé dans une ville à cause de l'Overstacking, alors il peut être placé dans un hexagone adjacent s'il n'est pas dans une ZOC ennemie. Ce n'est pas permis pour les Naval Units ni pour les villes isolées. Une seule unité par ville peut être placée de cette manière.

Un renfort ne peut arriver dans une Reference Town (sauf un Territorial).

Les Offensive Chits sont placés de côté pour un usage ultérieur.

C'est dans cette phase que des TRS peuvent être convertis en 3 Points de Convois (**SiF 7.2**).

7. INITIATIVE SEGMENT

7.1 PROCÉDURE

Chaque Côté tire un d6. La **colonne** actuelle de l'Initiative Track (Production Chart) indique si le jet est modifié par un +1 pour un Côté. Le Côté qui a le plus gros tirage a l'initiative. Si c'est l'égalité, le Côté **qui n'avait pas l'initiative au tour précédent** l'a pour ce tour.

Si l'autre Côté gagne l'initiative, vous pouvez demander un Re-Roll pour tout le monde si le marqueur d'initiative est dans une colonne contenant un nombre ombré pour votre Côté. Après le Re-Roll, le marqueur d'initiative est décalé vers l'ennemi. Il ne peut y avoir de deuxième Re-Roll.

Le marqueur d'initiative est ensuite placé dans la **ligne** correspondant au Côté qui a l'initiative.

[Exemple]

7.2 EFFETS DE L'INITIATIVE

Le Côté qui a l'initiative décide de qui va prendre le premier Impulse.

NOTE : En cas de partie multi-joueurs, si le Côté Allié ne peut se mettre d'accord, c'est le CW qui choisit. Pour l'Axe c'est l'Allemagne qui choisit.

7.3 ESPIONNAGE D'INITIATIVE

Après que l'initiative ait été déterminée, les deux Côtés ont l'opportunité de connaître à l'avance l'initiative du prochain tour. Le Côté qui a l'initiative en a l'option le premier. S'il le fait et réussit, l'autre Côté ne peut pas le faire.

Cela coûte 2 BP au CW pour faire un essai Allié. Cela coûte 2 BP à l'Allemagne pour faire un essai pour l'Axe.

L'essai est réussi sur 1-4 pour l'Allié et sur 1-3 pour l'Axe.

Si l'essai est réussi, le joueur sélectionne au hasard un des 6 marqueurs fournis dans ce but. Ayant regardé ce marqueur, il décide s'il va le garder pour lui ou le donner à son adversaire. L'adversaire ne peut pas le regarder avant le prochain Initiative Segment.

Ce marqueur remplace le d6 pour le joueur qui le possède dans le prochain Initiative Segment. Si un Re-Roll est demandé, le joueur garde son marqueur comme résultat du dé.

8. WEATHER SEGMENT

8.1 PROCÉDURE

Tirer un d6. Localiser le résultat du dé sur la Weather Chart. Si le résultat météo du tour précédent avait une astérisque, enlever 1 au dé (0 = 1).

Le tirage indique la météo pour chaque zone météo de la carte. Noter ce tirage dans la Builds Charts.

Les zones météo sont notées sur la carte. Elles sont :

- (v) Arctic Circle
- (w) Arctic
- (x) Temperate
- (y) Mediterranean
- (z) Sub-Tropical
- (aa) Northern Monsoon
- (bb) Southern Monsoon

La zone météo de chaque Off-Map Box est notée dedans.

Les hexagones de désert ne sont pas affectés par la météo. Les Land Units s'y déplacent et y combattent comme s'il y faisait Clear, et les Aircraft Units effectuent des Missions normales (même si basées en dehors du désert).

8.2 EFFETS DE LA MÉTÉO

8.2.1 RAVITAILLEMENT

En **Mud**, **Winter** et **Monsoon**, le Supply Range est réduit à 3 hexagones sur la carte Europe, et à 1 hexagone sur la carte Pacifique. En **Severe Winter**, le Supply Range est de 2 et 1 hexagones respectivement.

8.2.2 RECHERCHES ET INTERCEPTIONS NAVALE S

En **Monsoon**, toutes les recherches navales (voir 10.5.6.1) et les jets d'interception sont augmentés de 1. La Java Sea de la carte Pacifique contient deux zones météo. Il suffit qu'il fasse Monsoon dans l'une pour subir ses effets dans la Java Sea.

8.2.3 MOUVEMENT TERRESTRE

En **Mud** et **Severe Winter**, toutes les Land Units payent le double des coûts des terrains, et les QG ne peuvent pas pénétrer un hexagone dans une telle météo (**exception** : en étant transporté par un TRS directement dans un port (voir 10.5.3), ou par Strategic Transport (voir 10.7.3), ou si se déplace dans un hexagone de désert).

Un QG ne peut avancer que de 1 hexagone dans une météo **Winter**, et si cet hexagone vaut plus de 1 MP, le QG est Flippé. S'il est déjà Flippé, il ne peut pas y aller.

8.2.4 MISSIONS AÉRIENNES

En **Monsoon** et **Winter**, tous les Facteurs Tactiques et Stratégiques sont diminués de moitié si l'hexagone cible est dans la zone météo affectée. Diviser par 2 le total des Facteurs pour du Support ou du bombardement stratégique, diviser chaque avion par 2 pour du Ground Strike.

Seules des Naval Air Missions peuvent être effectuées dans des zones sous **Severe Winter**

Les avions peuvent se Rebase (voir 10.7.2) quelque soit la météo.

8.2.5 COMBAT TERRESTRE

En **Monsoon** et **Winter**, les ratios de combat terrestre sont diminués de 1 sur les Land Combat Results Table (CRT) si l'hexagone du défenseur est dans cette météo. En **Severe Winter**, le décalage est de 2.

En **Winter** et **Severe Winter**, si la moitié au moins des attaquants sont des Russes White Print, des suédois, des finlandais ou des norvégiens, l'attaquant peut décider de ne pas subir la diminution de ratio. S'il le fait, toutes les pertes doivent être prises parmi ces unités si possible.

Une diminution de ratio affecte le ratio avant que la CRT soit choisie.

Un QG ne peut pas attaquer dans un hexagone ou une Land Section sous **Mud**, **Monsoon** ou **Severe Winter**. Ils peuvent fournir du HQ Support quelle que soit la météo.

8.2.6 INVASIONS

En **Monsoon**, **Winter** ou **Severe Winter**, les hexagones non désert ne peuvent être envahis (voir 10.7.4.5).

8.2.7 LIMITES D'ATTAQUES EN CHINE

La Weather Chart spécifie aussi le nombre d'attaques terrestres que le chinois et le japonais peuvent se faire l'un sur l'autre par **tour**. De plus, cela limite le nombre d'Aircraft Units qui peuvent effectuer des Missions, en intercepter ou en escorter. Ces limites ne concernent pas les Naval Units.

Ces limites ne concernent pas les Overruns.

La limite au nombre de Missions d'Aircraft Units n'inclut pas les Rebase, les Air Transport, les Air Supply, les Paradrops. Elle inclut les escortes et les interceptions à de ces Missions.

Ces limites ne peuvent être excédées par le chinois avant que le japonais ne le fasse. Si les japonais excèdent cette limite, on doit immédiatement tirer un d6 pour l'US Entry (Action 2 - Major Assault en Chine) (voir 11.5.2). Ensuite, la Chine et le Japon ignorent ces restrictions. Le PM chinois monte à 2.

[Exemple]

8.2.8 EFFETS SUR L'IMPULSE TRACK

La Weather Chart contient un nombre entouré (1, 3 ou 5). Durant la End of Action Phase de chaque **Second Side's** Impulse, avancer le marqueur d'Impulse de ce nombre de cases sur le Impulse Track (voir Production Chart).

8.2.9 BOMBARDEMENT NAVAL CÔTIER

Si **Mud** ou **Winter**, le Bombardement Côtier est divisé par 2 (après modificateur de la Sea Box Section). Pas de Bombardement Côtier en **Monsoon** ou **Severe Winter**.

9. RESSOURCE LENDING SEGMENT

(**SIF 7.3** transforme cette phase de " Ressource Transportation Segment " en " Ressource Lending Segment ")

Au cours de cette phase, on doit annoncer combien de ressources on prête et à qui. On n'a pas à annoncer quelles ressources sont prêtées (**SIF 7.3**).

1. Introduction

9.1 TRANSPORT TERRESTRE

Voir 11.3.1 à cause de SiF 7.0

9.2 TRANSPORT MARITIME

Voir 11.3.2 à cause de SiF 7.0

9.3 PIPELINE DE CONVOIS

Un Pipeline de convois est une suite de CONV consécutifs reliant un port à un autre.

Les Points de Convois peuvent être divisés ou combinés dans toute Naval Movement Phase. Cela ne compte pas pour une action (**SiF 7.1**).

Les CONV se déplacent de la même manière que les autres unités navales, à quelques exceptions près (**SiF 7.4**) :

- (cc) ils se mettent toujours en Section 0,
- (dd) si interceptés ils se placent en Section 0,
- (ee) ils n'ont pas à se Rebase lors de la Return to Base Phase.

On ne peut pas convertir des TRS en Convoy Points dans cette Phase. Cela se fait en Reinforcement Segment (**SiF 7.2**).

9.4 PRÊTER DES RESSOURCES

Tout Major Power peut prêter ses ressources à un autre Major Power du même Côté, sauf s'il est neutre. (exception : US Entry Options - voir 11.5.1). Un Major Power qui prête des ressources, ne peut pas en emprunter durant le même tour.

Les ressources promises doivent être transportées jusqu'au destinataire.

Si des ressources sont perdues à cause du bombardement stratégique ou de capture, ces ressources ne peuvent pas être celles qui ont été prêtées, sauf si c'étaient les seules qui pouvaient être transportées (à cause du placement des pipelines).

La Chine ne peut emprunter des ressources que par la Route de Birmanie, Hanoi, ou par un port chinois. La moitié des ressources qui passent par la Route de Birmanie sont perdues.

La Chine ne peut jamais prêter des ressources. Les ressources prêtées à un autre qu'au chinois ne peuvent passer par un territoire contrôlé par la Chine.

Les ressources des territoires de Vichy ne peuvent être prêtées.

9.5 RESSOURCES DES PAYS NEUTRES

La Roumanie neutre fournit 2 de ses 4 ressources (pétrole) à l'Allemagne. Quand la Roumanie est entraînée dans la guerre (voir 18.3), elle fournit ses 4 ressources.

La Russie doit fournir à l'Allemagne 5 ressources (pétrole) à chaque tour. Réduire ce montant de 1 par Axis Minor entraîné dans la guerre (voir 18.3). Si une unité **allemande** ou **italienne** est en Roumanie, Finlande, Perse, Afghanistan ou Turquie à ce Segment, la Russie ne fournit plus rien.

Le US doit fournir au Japon 5 ressources (pétrole) à chaque tour. Tant qu'il le fait, il doit maintenir un pipeline de convois pour transporter ces ressources. Ce nombre peut être diminué ou réduit à 0 par les US Entry Options.

La Yougoslavie fournit ses 2 ressources à l'Italie.

La Suède fournit toutes ses ressources (3) à l'Allemagne à chaque tour. A moins qu'elles ne suivent une route terrestre, l'Allemagne doit placer un convoi en Baltic Sea pour transporter ces points. L'Allemagne ne reçoit aucun point **convoyé** de la **Suède** durant les tours où l'Arctic Circle est sous Winter ou Severe Winter si les alliés contrôlent Oslo, Bergen ou Narvik.

Les ressources des NEI ne sont disponibles que suivant les cas (voir 18.4).

Un Major Power ou un Minor Country ne fournit plus aucune ressource à partir du tour où il entre en guerre avec le destinataire.

Un Minor Country ne fournit aucune ressource quand il est contrôlé par l'ennemi (voir 15.0).

Dans tous les scénarios, tant qu'ils sont neutres, l'Irak (2 pétroles), la Perse (1 pétrole), et l'Arabie Saoudite (1 pétrole) prêtent leurs ressources au CW. La France a malgré tout le droit de transporter une des ressources d'Irak (neutre) à une usine française (**AfA 3.10** modifié).

10. ACTION SEGMENT

10.1 DESCRIPTION DE L'ACTION SEGMENT

L'Action Segment est une série d'Impulses pendant lesquels se passe la majeure partie de l'action du jeu. Le Côté qui a l'initiative décide de qui jouera le premier Impulse. Les Impulses alternent ensuite entre les Côtés jusqu'à ce que le Segment soit fini. A la fin de chaque Impulse, un d6 est tiré pour savoir si le Segment se termine (voir 10.8). S'il ne se termine pas, l'autre Côté joue un Impulse.

10.2 IMPULSE DESCRIPTION

10.2.1 DECLARATION OF WAR PHASE

10.2.1.1 Procédure

La première activité d'un Impulse est la possibilité pour un ou plusieurs Major Powers actifs de déclarer la guerre à tout Major Power de l'autre Côté et/ou à tout Minor Country neutre. Il peut aussi entraîner dans la guerre certains Minor Countries (voir 18.0).

Quand toutes ces activités ont été déclarées, les dés d'US Entry sont tirés, et les forces militaires des Minor Countries sont placées (voir 18.1).

Une déclaration de guerre sur un Major Power constitue une déclaration de guerre à tous les Major Powers non neutres de ce Côté. De manière similaire, une déclaration de guerre d'un Major Power constitue une déclaration de guerre de tous les Major Powers non neutres de ce Côté. Les **exceptions** sont :

- (ff) une déclaration de guerre du, ou sur, le Japon n'est pas une déclaration de guerre de, ou sur, un autre Major Power de l'Axe ;
- (gg) une déclaration de guerre sur, ou d'un, autre Major Power de l'Axe n'est pas une déclaration de guerre sur, ou du, Japon ;
- (hh) une déclaration de guerre entre la Russie et le Japon ne concerne personne d'autre.

10.2.1.2 Expiration de la guerre

Un état de guerre contre un Minor Country non conquis Expire de lui-même à la discrétion du joueur qui le contrôle si, à la fin d'un Impulse :

- (ii) aucune Land Attack ne fut faite sur une ou plusieurs des unités de ce Minor Country durant cet Impulse ; et
- (jj) aucun hexagone ou Land Section de territoire non conquis de ce Minor Country n'est occupé par un Land Unit contrôlé par le Major Power en guerre contre le Minor.

10.2.1.3 Guerre limitée du Russe

Quand la Russie déclare une guerre à un Minor Country, elle doit annoncer si c'est une déclaration de guerre limitée (voir 17.2.1).

Optionnel : si la Russie déclare une guerre normale à un Minor Country avant d'être en guerre contre l'Allemagne, alors (et jusqu'à ce qu'elle soit en guerre avec l'Allemagne) il y a un Coup Cell allemand de plus dans chaque Minor Country adjacent à la nouvelle frontière russe (adjacent à l'URSS ou à tout Minor Country conquis ou contrôlé par elle).

10.2.2 TYPES D' ACTIONS

Quand un Côté conduit un Impulse, chaque Major Power de ce Côté doit choisir **une** des Actions suivantes. Ils ne sont pas obligés de choisir la même.

- (kk) Pass Action
- (ll) Naval Action
- (mm) Combined Action
- (nn) Land Action

Le **Côté** doit effectuer d'abord les actions permises au cours d'un Naval Action (voir 10.5), puis tous les bombardements stratégiques (voir 10.6.1) et finalement toutes les actions permises dans un Land Action (voir 10.7).

[Exemple]

Chaque type d'action ne permet que certaines activités (voir Allowable Activities Table) et il y a des limites sur le nombre de fois que certaines activités peuvent être entreprises (voir Activities Limit Table). **Si une activité est permise, et qu'aucune limite n'est mentionnée, alors elle peut être exécutée à volonté.**

Tous les Minor Countries et les Gouvernements en Exil (voir 14.2) contrôlés par un Major Power ne peuvent exécuter que les actions permises par l'Action choisie par ce Major Power. Les activités des Minor Countries et les Gouvernements en Exil comptent dans les limites à observer par le Major Power qui les contrôle.

10.3 AIR MISSIONS

A chaque Action (autre que Pass), chaque côté peut effectuer des Air Missions. Pour toutes ces Missions, le Côté actif envoie ses bombardiers, ses ATR et leurs escortes vers les hexagones cibles, les Sea Area ou les Land Sections ; le Côté inactif peut alors envoyer des chasseurs d'interception (et des bombardiers et leurs escortes en Ground Support) ; finalement, le Côté actif peut aussi envoyer des chasseurs d'interception.

Les bombardiers sont les LND, les NAV et les Carrier Planes (s'ils ne volent pas en tant que FTR). Les bombardiers incluent aussi les chasseurs qui utilisent leur Facteur Tactique Stratégique ou Naval. **Pour pouvoir effectuer une Mission, un bombardier doit avoir autre chose qu'une étoile pour ce type de Mission.**

Les chasseurs sont les FTR qui utilisent leur Air-Air rating et les Carrier Planes utilisés en FTR.

Les Air Missions permises sont :

Dans une **Naval Action** - Port Attack (voir 10.5.1) et Naval Air (voir 10.5.2.5),

Dans une **Combined Action** - toutes, y compris le Strategic Bombardment (voir 10.6.1) et le Carpet Bombing (voir 10.6.1.1).

Dans un **Land Action** - Ground Strike (voir 10.7.1), Air Transport (voir 10.7.5.1), Parachutes (voir 10.7.5.2), Ground Support (voir 10.7.6.4) et Air Supply (voir 10.7.8).

10.3.1 MOUVEMENT DES AIRCRAFT UNITS

Les Aircraft Units se déplacent d'hexagone en hexagone de la même manière que les Land Units, mais peuvent aussi se déplacer d'Hexdot à Hexdots.

Un hexagone de carte Europe coûte 1 MP, ceux de la carte Pacifique coûtent 2 MP.

Quand les ils effectuent, escortent ou interceptent une Mission, chaque Aircraft Unit avance vers l'hexagone cible, **à condition de ne pas dépasser son Range**. Les Aircraft Units ignorent les ZOC ennemies. Quand ils volent au dessus des Sea Area, ils suivent les Hexdots comme montré en 1.2.

Si la cible est dans une Sea Area, l'Aircraft Unit a seulement besoin d'atteindre un des Hexdot de la Sea Area pour pouvoir être placé dans une section de la Sea Box de cette Sea Area (voir 10.5.2.5).

10.3.1.1 Aircraft Ranges (PiF 3.0)

La Range d'un Aircraft Unit est mentionnée sur le pion dans un cercle jaune ou blanc.

10.3.1.1.1 Extended Range

Les bombardiers à Extended Range (flèche orange) peuvent se déplacer jusqu'au double de leur Range normale. S'ils utilisent leur Extended Range, ils se Rebasent en Extended Range aussi. Les mettre à l'envers dans l'objectif pour montrer qu'ils sont en Extended Range.

Un bombardier en Extended Range divise par 2 ses Facteurs Naval, Tactique et Stratégique.

On peut Rebaser un bombardier avec Extended Range à 4 fois sa Range normale durant la Aircraft Rebase Phase (voir 10.7.2).

10.3.1.1.2 Interceptor Range

Les FTR qui interceptent ont leur Range divisée par 2. Ils se Rebasent ensuite de leur Range normale.

10.3.1.1.3 Fighter-Bomber Range

Les FTR qui volent en tant que bombardiers divisent par 2 leur Range. Ils se Rebasent après la Mission de la moitié de leur Range. Mettre ces unités à l'envers sur la cible pour montrer leur rôle de chasseur-bombardier.

10.3.1.1.4 Naval Aircraft Movement

Les Aircraft Units qui se déplacent pendant la procédure de Naval Search (voir 10.5.6.1) ont leur Range divisée par 2.

Un avion qui se déplace dans une Sea Area peut toujours entrer dans la Section 0 de la Sea Box de la Sea Area, puis il monte d'une Section pour chaque paire de MP qui lui restent.

[Exemple]

10.3.1.1.5 Aircraft & Supply

Les Aircraft Units non ravitaillés (voir 4.1) ont leur mouvement réduit de moitié.

10.3.1.1.6 Dernière goutte de kérosène (PiF 15.14)

S'il reste à un bombardier 1 point de mouvement sur la carte Pacifique, il peut bombardier (et faire son Return to Base de) 1 hexagone plus loin, mais ses Facteurs de bombardement sont divisés par 2.

S'il reste à un chasseur 1 point de mouvement sur la carte Pacifique, il peut aller combattre (et faire son Return to Base de) 1 hexagone plus loin, mais son Facteur Air-Air est diminué de 1.

10.3.1.2 Vol et Off-Map Boxes (PiF 3.5)

On peut Rebaser (voir 10.7.2) les Aircraft Units le long des Blue Communication Lines. On peut aussi effectuer des Naval Air Missions le long des Blue Communication Lines (**PiF 15.2**).

On peut déplacer un Aircraft Unit d'un hexagone, ou d'un Hexdot d'une Sea Area, au bord de la carte vers une autre Sea Area le long d'une Blue Communication Line qui les relie. Cela coûte **10 MP**. On effectue cette procédure à l'envers pour atteindre un hexagone ou un Hexdot de bord de carte.

Se déplacer d'une Sea Area Off-Map à une autre coûte **20 MP**.

Cela ne coûte aucun point d'atterrir ou de décoller d'une Land Section d'une Off-Map Box pour (pour aller dans la Sea Area adjacente).

Exemples :

(oo) US East Coast - Islande : 20 MP.

(pp) US East Coast - Irlande du Nord ou pointe de l'Écosse : 33 MP.

(qq) US East Coast - Irlande du Nord ou pointe de l'Angleterre : 34 MP.

(rr) US West Coast - Honolulu : 32 MP.

[Exemple 1]

[Exemple 2]

Les Aircraft Units peuvent effectuer des Missions entre les Land Sections connectées par terre, ou le long d'une Brown Communication Line entre une Land Section et un hexagone de bord de carte. Cela coûte **10 MP** d'aller d'une Land Section à une autre, et **5 MP** pour aller d'une Land Section à un hexagone de bord de carte (et vice versa).

10.3.2 PROCÉDURES DE MISSIONS

Seuls les Aircraft Units face-up peuvent effectuer, intercepter, escorter des Missions. Les Aircraft Units peuvent voler même s'ils ont été transportés par TRS dans un port lors d'un Impulse précédent. Les Carrier Planes Flippés peuvent toujours participer à des Naval Air Combat.

Les Aircraft Units effectuent leurs Missions comme décrit dans la règle des Aircraft Mission Allocation (10.3.3).

Si cela donne la présence de plusieurs Aircraft Units des deux Côtés dans la même Sea Box ou dans le même hexagone, un combat Air-Air peut arriver (voir 10.3.4).

1. Introduction

Les bombardiers survivants résolvent ensuite leurs Missions (Port Attacks - 10.5.1, Strategic Bombardment - 10.6.1, Ground Strike - 10.7.1, Air Transport - 10.7.5.1, Paratroop - 10.7.5.2, Ground Support - 10.7.6.4, Air Supply - 10.7.8).

Lors des résolutions de Missions dans des Land Sections, chaque port, usine, ressource dans cette Land Section est considéré comme étant dans des hexagones séparés.

Il n'y a pas de résolution de Naval Air Mission en tant que telle, bien que les Naval Air Missions puisse résulter en Naval Combat (voir 10.5.6).

Les Aircraft Units en Naval Air Mission restent dans la Sea Area jusqu'à la Return to Base Phase (voir 11.7), ou jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou abortées avant.

Dans tous les autres cas, après qu'un Aircraft Unit ait effectué, intercepté, escorté une Mission, il vole jusqu'à un hexagone ami (sans dépasser sa Range) et est Flippé.

Après qu'un Carrier Plane ait effectué sa Mission, il retourne à la Section de la Sea Box d'où il est parti et est Flippé.

10.3.3 AIRCRAFT MISSION ALLOCATION

Modifié par PiF 2.0

10.3.3.1 Généralités

On ne peut **intercepter** que dans des hexagones où il y a des avions ennemis.

On ne peut **escorter** dans un hexagone que s'il y a effectivement des bombardiers ou des ATR à escorter, qu'il y ait ou non des avions ennemis (exception : Fighter Sweep - 10.3.3.7 (a)).

Un chasseur d'escorte doit seulement rallier l'hexagone cible du bombardier. Il n'a pas à démarrer l'Impulse Stacké avec lui. Il n'a pas à le " ramasser " en route.

10.3.3.2 Naval Air Mission

Quand on effectue une **Naval Air Mission**, le joueur actif envoie tous les avions désirés dans une Section de la Sea Box de la Sea Area (voir 10.5.2.5). Le joueur non actif ne peut faire voler d'avions en réponse. Les seuls avions autorisés à effectuer des Naval Air Missions sont les FTR et les avions qui ont un Facteur Air-to-Sea.

10.3.3.3 Port Attack Mission

Quand on effectue un **Port Attack** :

- (ss) Le joueur actif déplace tous les **bombardiers et leurs escortes** vers leur cible (des ports avec des bateaux dedans). Il doit déclarer s'il s'agit de Missions de jour ou de nuit.
- (tt) Les Carrier Planes doivent activer leur attaque en tirant un d6 sous le Search Number de la Section de Sea Box occupée par leur CV.
- (uu) Le joueur non actif envoie tous ses **intercepteurs** (½ Range). Ils doivent voler au même moment du jour ou de la nuit que les avions à intercepter.
- (vv) Le joueur actif envoie ses chasseurs **intercepter** (½ Range) les intercepteurs ennemis.

10.3.3.4 Strategic Bombardment, Carpet Bombing, Ground Strike, Air Supply Missions

Quand on effectue un **Strategic Bombardment**, un **Carpet Bombing**, un **Ground Strike**, un **Air Supply** :

- (ww) Le joueur actif déplace tous les bombardiers ou ATR et leurs escortes vers leur cible. Il doit déclarer s'il s'agit de Missions de jour ou de nuit.
- (xx) Le joueur non actif envoie tous ses intercepteurs (½ Range). Ils doivent voler au même moment du jour ou de la nuit que les avions à intercepter.
- (yy) Le joueur actif envoie ses chasseurs **intercepter** (½ Range) les intercepteurs ennemis.

10.3.3.5 Air Transport Mission

Quand on effectue un **Air Transport** :

- (zz) Le joueur actif déplace tous les ATR et leurs escortes vers leur cible et ramasse les unités à transporter. Alternativement il peut démarrer son mouvement Stacké avec les unités à transporter et aller vers la cible. Il doit déclarer s'il s'agit de Missions de jour ou de nuit.
- (aaa) Le joueur non actif envoie tous ses intercepteurs (½ Range). Ils doivent voler au même moment du jour ou de la nuit que les avions à intercepter.
- (bbb) Le joueur actif envoie ses chasseurs **intercepter** (½ Range) les intercepteurs ennemis.

10.3.3.6 Paratroop Mission

Quand on effectue un **Paratroop** :

- (ccc) Le joueur actif déplace tous les ATR Stackés avec leurs PARA et leurs escortes vers leur cible. Il doit déclarer s'il s'agit de Missions de jour ou de nuit.
- (ddd) Le joueur non actif envoie tous ses intercepteurs (½ Range). Ils doivent voler au même moment du jour ou de la nuit que les avions à intercepter.
- (eee) Le joueur actif envoie ses chasseurs **intercepter** (½ Range) les intercepteurs ennemis.

10.3.3.7 Ground Support Mission

Quand on effectue un **Ground Support** :

- (fff) Le joueur actif déplace tous les bombardiers et leurs escortes vers leur cible (hexagone contenant un combat terrestre). Il peut alternativement envoyer des chasseurs (full Range) en Sweep sur l'hexagone cible (**PiF 15.12**). Il doit déclarer s'il s'agit de Missions de jour ou de nuit.
- (ggg) Le joueur non actif envoie tous ses intercepteurs (½ Range). Ils doivent voler au même moment du jour ou de la nuit que les avions à intercepter. Il envoie aussi tous les bombardiers qu'il veut et leur escorte vers l'hexagone cible.
- (hhh) Le joueur actif envoie ses chasseurs **intercepter** (½ Range) les intercepteurs et bombardiers ennemis.

10.3.4 COMBAT AIR-AIR

Les Combats Air-Air sont effectués dans les hexagones (quelquefois les Sea Boxes) qui contiennent au moins un FTR d'un Côté et des avions du Côté adverse.

10.3.4.1 Arrangement des avions

Les combats Air-Air sont résolus un par un.

Pour chaque combat, les deux joueurs répartissent leurs avions en 2 groupes - les bombardiers / ATR et les FTR.

Dans les Naval Air Combats (voir 10.5.8), les joueurs décident simultanément lesquels de leurs Carrier Planes voleront en tant que bombardiers et lesquels en tant que FTR. Ils peuvent être utilisés pour un rôle dans un Segment, Impulse, Phase, ou Round (voir 10.5.10) puis pour un autre dans le prochain Segment, Impulse, Phase, ou Round. **Ils ne peuvent pas changer de rôle au cours du Round de Combat Naval** (voir 10.5.8).

Pour les Air Missions, la Aircraft Mission Allocation aura déjà partagé les avions et Carrier Planes en bombardiers et FTR. Une fois décidé, ils ne peuvent plus changer de rôle.

Les 2 joueurs arrangent simultanément chaque groupe d'avion en Files. La première unité de chaque File est la seule unité qui peut être affectée par le combat. Quand les 2 joueurs ont organisé leurs Files, le combat Air-Air commence.

10.3.4.2 Procédure de combat Air-Air

Le combat Air-Air est effectué en une série de Rounds. Les Rounds continuent jusqu'à ce que tous les Bombardiers soient passés, jusqu'à ce que personne n'ait plus de FTR, ou jusqu'à ce que toutes les unités d'un Côté soient détruites ou repoussées. Si un Côté n'a pas de chasseurs, tous les Bombardiers adverses passent.

Au début de chaque Round, chaque joueur calcule sa **Force Air-Air** en prenant le Facteur Air-Air de son FTR de tête et en rajoutant 1 pour chaque FTR derrière lui dans la File (exceptions : chasseurs obsolètes - 10.3.7.1.8 et Carrier Planes - 10.3.8.2). Si un Côté n'a pas de FTR, sa Force Air-Air est le Facteur Air-Air du **premier Bombardier seulement**.

La **Valeur de Combat Air-Air** de chaque joueur est sa Force Air-Air moins celle de son adversaire.

Chaque joueur tire 2d6 sur la Air-to-Air CRT. Le joueur non actif joue d'abord et implémente les résultats **avant** que l'autre joueur ne tire ses dés. Le joueur Actif tire ensuite, en **utilisant la Valeur de Combat Air-Air calculée précédemment**.

Après chaque Round de combat, chaque joueur peut décider **d'Aborter volontairement tous** ses avions qui ne sont pas encore passés (le joueur Actif le premier). C'est équivalent à un résultat "A" (voir 10.3.4.3). **Exception** : en Naval Air Combat, les CV et Aircraft Units qui Abortent volontairement sont remis dans la Section de Sea Box qu'ils occupaient.

Quand les Combats Air-Air sont finis, les bombardiers qui sont passés attaquent leurs objectifs.

10.3.4.3 Résultats du combat Air-Air

Les résultat n'affectent jamais le joueur qui tire le dé.

X	1 avion ennemi (et ce qu'il transporte) est détruit.
A	1 avion ennemi est Aborté. Il retourne dans un hexagone ami dans la limite de sa Range (voir 10.3.1). Un Carrier Plane retourne à son CV. Les Avions Abortés (et ce qu'ils transportent) sont Flippés à l'arrivée. Un Carrier Plane est Flippé s'il effectuait, escortait, interceptait une Mission. S'il était en Naval Air Mission, il reste comme il était.
C	1 bombardier ennemi passe. On l'enlève de la File et on le met sur sa cible. S'il n'y a pas de bombardier ennemi, le résultat est ignoré.
-	Aucun effet.

Si le résultat est précédé de "A", cela signifie que c'est le joueur qui a tiré les dés qui choisit si le résultat "X" ou "A" s'appliquera au bombardier ou au FTR **de tête**. Un résultat "C" peut s'appliquer à **tout** bombardier de la File.

Si le résultat est précédé de "D", cela signifie que c'est le joueur qui ne tire pas les dés qui choisit si c'est le bombardier ou le FTR de tête qui subira un "X" ou "A" ou quel bombardier passera.

[Exemple]

10.3.5 EFFETS DU TERRAIN ET DE LA MÉTÉO SUR LES AVIONS

Les effets de la météo sont expliqués dans les règles sur la météo (voir 8.2.4).

Les Facteurs Tactiques sont divisés par 2 en Ground Strike ou en Ground Support dans des terrains de forêt, de jungle, de marais. Diviser par 2 le total des Facteurs Tactiques en Ground Support. Diviser par 2 chaque avion en Ground Strike.

Les effets de météo et de terrain sont cumulatifs - les Facteurs sont divisés par 2 autant de fois qu'il le faut avant d'être arrondis sup.

10.3.6 UNITÉS DE CV EN TANT QU'AVIONS

Obsolète avec Ships in Flames. Voir 10.3.8.

10.3.7 SPÉCIAL PLANES IN FLAMES

10.3.7.1 Facteurs de combat des avions (PiF 4.0)

10.3.7.1.1 Facteurs étoilés

Les avions qui ont une "*" à la place d'un chiffre pour un type de Mission ne peuvent pas effectuer ce type de Mission.

10.3.7.1.2 Facteurs Air-Air défensifs

Si le bombardier / ATR de tête à un Facteur Air-Air défensif (Facteur Air-Air entre parenthèses), et qu'aucun FTR d'escorte ne participe au combat, il ne peut pas tirer de dé pour le Round de Combat

Liste : Albermarle, Mosquito IV, Mosquito XVI, Ju52 (34), V1, MXY7, C47 (41), C46, C54.

10.3.7.1.3 Chasseurs-Bombardiers

Soustraire 1 au Facteur Air-Air des FTR qui volent en tant que chasseurs-bombardiers. On soustrait 1 avant de diviser par 2 pour le vol de nuit.

10.3.7.1.4 Missions de nuit ou de jour

Quand un Bombardier / ATR effectue une Mission, on doit annoncer si c'est une Mission de jour ou de nuit. On peut utiliser les marqueurs prévus pour le signaler.

Des avions différents peuvent effectuer des Missions de jour et de nuit dans le même hexagone dans la même Phase. Le Combat Air-Air ne se produit qu'entre les avions qui volent au même moment de la journée dans le même hexagone.

Le Naval Air Combat est toujours une Mission de jour (voir 10.5.8).

Diviser par 2 les Facteurs Tactiques et Stratégiques des avions qui volent de nuit.

Diviser par 2 le Facteur Air-Air des FTR (et des FTR volant en tant que chasseurs-bombardiers) qui effectuent, escortent, interceptent des Missions de nuit. Les FTR dans la File n'ajoutent que ½ au Facteur Air-Air du FTR de tête. **Exception** : **Les Chasseurs de Nuit** (Facteur Air-Air sur fond noir) ne divisent pas leur Facteur Air-Air par 2 la nuit et valent 1 dans la File.

Une fois que les combats Air-Air ont été résolus, résoudre les attaques. Les Ground Support, Carpet Bombing, Port Attack & Strategic Bombardment sont résolus en cumulant les Facteurs d'attaque de jour et de nuit.

10.3.7.1.5 Chasseurs de chars

Le Facteur Tactique des Chasseurs de Chars (montrés par un cercle rouge) **n'est pas divisé par 2** en **Ground Strike** sur des ARM. Ils sont toujours affectés par le terrain et la météo.

Les Chasseurs de Chars **doublent** leur Facteur Tactique en **Ground Support** contre des ARM.

Liste : **1941** : Il2. **1942** : Hurricane IID, Typhoon IB, Hs129, Ju87G, Il2M3, Pe2, B25G. **1943** : Tempest V, Typhoon IB, Fw190F, Ju88P, Yak9T, Il2M3. **1944** : Bf109G10, Bf109K, Me262A2a, P108A, Ki102b, Yak9K, Il10, Il10, Tu2, P38L, P47D. **1945** : Ar234C, Ki102d, P38L, P47D, B25H.

10.3.7.1.6 Bombes Volantes

Certains avions furent construits pour ne voler qu'une fois. En fait c'étaient des bombes volantes. Ces unités sont marquées d'une tête de mort.

Ces Aircraft Units peuvent être déplacées en Strategic Move et peuvent se Rebaser dans des hexagones côtiers en provenance d'un TRS. Elles ne font jamais de Return to Base après une Mission (même un Rebase). Elles sont détruites à la place.

Les Bombes Volantes japonaises doublent leur Facteur Tactique et leur Facteur Air-to-Sea. Elles ne gagnent aucun bénéfice à faire des Missions Kamikazes.

Si la tête de mort est imprimée en noir sur le pion (MXY7), cela veut dire que le Pilote sera tué automatiquement avec la destruction de l'avion. Si le symbole est blanc (Ba349, Mistel), le Pilote survit (si il aurait survécu en situation normale).

Le MXY7 Ohka ne peut pas effectuer de Missions de lui-même. Il ne peut faire des Missions que s'il est Stacké avec un G4M Betty, en utilisant le Range du Betty à la place du sien. Après avoir placé le MXY sur la cible (ou dans la Sea Box pour une Naval Air Mission), le Betty fait sont Return to Base (et est Flippé) **avant le combat Air-Air**.

10.3.7.1.7 Chasseurs bimoteurs (PiF 15.1)

Soustraire 1 au Facteur Air-Air d'un chasseur bimoteur (coût 3) si :

- (iii) il est le premier dans la File dans un Combat Air-Air ; et
- (jjj) le FTR de tête ennemi est un Carrier Plane ou un FTR monomoteur.

1. Introduction

S'il effectue une Mission en chasseur-bombardier, il soustrait 1 à cause de la règle précédente. Il n'y a pas d'autres modifications. S'il ne fait pas face à un FTR ennemi, il n'y a pas de modifications.

Les chasseurs bimoteurs (autres que le premier) ajoutent toujours 1 au Facteur Air-Air (½ la nuit) du FTR de tête de File.

Les P38, Me262, P59, P82, Meteor, Do335 ne sont pas affectés par cette règle.

10.3.7.1.8 Chasseur obsolète (PiF 15.7)

Si un FTR à un Facteur Air-Air < à la moitié du Facteur Air-Air du FTR de tête adverse, il n'ajoute rien au Facteur Air-Air de son FTR de tête.

10.3.7.1.9 Bombardier non intercepté ou non escorté (PiF 15.11)

Si un bombardier n'est pas intercepté sur son objectif, ses Facteurs Tactiques, Stratégiques et Air-to-Sea sont augmentés de 1.

Si un bombardier est intercepté sur son objectif mais n'a pas d'escorte, ses Facteurs Tactiques, Stratégiques et Air-to-Sea sont diminués de 1.

10.3.7.2 DCA (SiF 3.6.8)

Ancienne règle : PiF 5.0 ou AsA 3.2.2. Voir 10.5.8.1.2.

10.3.7.3 Hydravions (PiF 6.0)

Les Hydravions (barre bleue verticale sur le pion) ne peuvent se Rebaser que sur la côte. Une unité de ce type peut se Stacker dans un hexagone de côte en plus du Stacking normal. Ils peuvent se Rebaser aussi sur les hexagones côtiers de montagne ou de marais. Les Hydravions peuvent bien sur effectuer des Missions et traverser en Strategic Move, des hexagones non côtiers.

Ils peuvent se Rebaser aussi sur les lacs.

Le Bv222, le H8K2 et le H6K ne peuvent faire du Air Transport ou du Air Supply que dans des cases côtières.

Liste : Sunderland, Latecoere L.298, He115C, Bv222, Z501, Z506B, A6M2N, H8K2, H6K, MBR2 (x2), PBY1, PBM1, PBY5.

10.3.7.4 Capacité de transport (PiF 7.0)

10.3.7.4.1 ATR

Certains ATR ont des Facteurs Tactiques, Stratégiques ou Navals. Ils peuvent effectuer de telles Missions.

Liste : Warwick, Farman F.221, H6K

10.3.7.4.2 Bombardiers à capacité ATR

Tout LND ou NAV ravitaillé avec une capacité de transport (Range dans un cercle blanc) peut faire des Missions de Paradrops, Air Supply, ou Air Transport, même si ce n'est pas un ATR.

Liste : Anson (x2), SM81, Ca133, H8K2, TB3 (x2),

10.3.7.4.3 Capacité ATR limitée

Certains ATR ne peuvent effectuer de Missions Paradrops. Ils sont repérés par un parachute barré sur le pion.

Liste : Bv222, Me323, H8K2, H6K.

10.3.7.4.4 Gros ATR

Les gros ATR étaient capables de transporter des équipements plus lourds. Ils sont repérés par le symbole de l'infanterie en blanc sur le pion. En plus de l'habituel DIV, PARA ou MTN, ces unités peuvent transporter un Corps de INF (ou 2 DIV), mais ainsi chargés chaque hexagone leur coûte le double de MP.

Les gros ATR peuvent réorganiser 2 Land Units non QG dans la Air Supply Phase (voir 10.7.8), si ces 2 unités sont Stackées ensemble et que le ATR n'a pas dépassé la moitié de sa Range.

Liste : Bv222, Me323.

10.3.7.5 Pilotes (PiF 8.0)

10.3.7.5.1 Entraînement des Pilotes

Les Pilotes et les équipes au sol sont indépendantes des avions. Le nombre de Pilotes limite le nombre d'avions qui peuvent être installés sur la carte.

Les Pilotes coûtent 2 Bp et mettent 3 tours à se former. Ils sont sujets aux Gearing Limits et forment une catégorie à part. Ils peuvent toujours être construits en National Effort (voir 22.0).

Le marqueur de "Pilot In Training" est placé sur le symbole TAC sur le Production Spiral. Il n'y a pas de limite au nombre de ces pions.

A chaque Reinforcement Phase on ajoute les nouveaux Pilotes de chaque Major Power à l'Available Pilot Track.

10.3.7.5.2 Available Pilot Track

L'Available Pilot Track enregistre le nombre de Pilotes non affectés à la carte.

On y ajoute un Pilote quand :

(kkk) un Minor Country possédant des avions est Conquis (PiF 10.0) (rajouté au Major Power contrôlant) (voir 14.1.3).

(lll) pour chaque avion retiré de la carte et placé dans le Reserve Pool (voir 6.2).

(mmm) pour chaque "Pilot in Training" qui arrive en renfort (voir 6.2).

(nnn) pour chaque Pilote qui survit quand son avion est détruit (voir 10.3.7.5.3).

Soustraire un Pilote de l'Available Pilot Track quand un avion est placé sur la carte (excepté lors du Set Up d'un Minor Country) (voir 6.2) ou quand on recycle un Pilote (voir 10.3.7.5.4).

10.3.7.5.3 Mort des Pilotes

Si un avion est détruit, le Pilote peut mourir dedans. Cela arrive si l'avion est éliminé :

(ooo) dans une Sea Area dans laquelle son Côté n'a pas de Naval Units ou de ports ; ou

(ppp) dans un combat Air-Air dans une Sea Area, un hexagone ou une Land Section ennemie, avec un résultat de "9" ou plus ; ou

(qqq) dans un combat Air-Air dans un hexagone ou une Land Section amie, avec un résultat de "9" ou plus et un AX ; ou

(rrr) par les tirs de DCA (exception avec règle optionnelle : les Pilotes survivent toujours à la DCA) ; ou

(sss) si c'est un avion de Vichy ; ou

(ttt) s'il effectuait une Mission Kamikaze ; ou

(uuu) s'il effectuait une Mission dans un avion marqué d'une tête de mort noire ; ou

(vvv) si Flippé et Overrun ; ou

(www) si ne peut pas faire son Return to Base ;

(xxx) si il est à bord d'un CV qui coule (sauf en Port Attack).

Le Pilote n'est pas détruit quand son avion est Scrapé, ou quand il est Overrun (sauf les Flippés et les avions de Vichy).

Si l'avion est détruit mais que le Pilote survit, augmenter l'Available Pilot Track de 1.

10.3.7.5.4 Recyclage des Pilotes

On peut convertir des Pilotes en Bp : durant la Production Phase, un Pilote est retiré de l'Available Pilot Track et 1 Bp est gagné.

10.3.8 CARRIER PLANES (SiF 8.0)

10.3.8.1 Généralités (SiF 8.1)

Un Carrier Plane sur un CV dans un port ne peut pas voler. Un Carrier Plane peut décoller d'un port, s'il n'est pas sur un CV. Un Carrier Plane est sur un CV s'il est Stacké directement dessus le CV.

Un Carrier Plane peut être utilisé comme chasseur ou comme bombardier. Excepté pour les Naval Air Missions, un Carrier Plane ne peut être affecté à une Mission que s'il est face-up.

10.3.8.2 Combats Air-Air (SiF 15.5)

Un Avion basé à terre en combat face à un Carrier Plane augmente son Facteur Air-Air de 1 (SiF 15.5.1).

[Exemple]

Un Carrier Plane (si il a un Facteur Air-Air $\geq \frac{1}{2}$ Facteur Air-Air de son chasseur de tête) ajoute "zéro virgule sa classe" au chasseur de tête (un Carrier Plane classe 4 ajoute 0,4) (SiF 15.5.2).

[Exemple]

10.3.8.3 Naval Combat (SiF 8.3)

Les Carrier Planes ne participent pas au Surface Naval Combat.

On peut affecter un Carrier Plane Flippé à un Naval Air Combat s'il décolle d'un CV dans cette Sea Area. Un Carrier Plane sur un CV ne peut jamais faire une Mission dans une Sea Area voisine.

10.3.8.3.1 Appontage des Carrier Planes

Après chaque Combat Round, chaque Carrier Plane qui a décollé d'un CV doit retourner à un CV de la même Section d'où il a décollé. On ne peut faire apponter un Carrier Plane sur un CV d'une autre nationalité.

S'il n'y a aucun CV pour apponter le Carrier Plane est détruit.

Un Carrier Plane qui a effectué une Naval Air Mission à partir de la terre ne se Rebase pas sur un CV. Il se conduit exactement comme un NAV.

On ne Flippe pas un Carrier Plane à son retour d'un Naval Air Combat.

10.3.8.4 Dégâts aux CV (SiF 8.4)

Si un Carrier Plane est sur un CV qui Abort, le Carrier Plane Abort avec, et les 2 sont Flippés.

Si un CV est endommagé, ses Carrier Plane ne peuvent plus décoller. Quand le combat se termine, le CV est placé dans le Repair Pool et son Carrier Plane est mis sur la Production Spiral pour arriver au prochain tour (ajouter 1 Pilote au Available Pilot Track).

Un Carrier Plane sur un CV détruit, est détruit aussi. Le Pilote est perdu aussi sauf si c'était un Port Attack.

10.3.8.5 Effectuer des Missions (SiF 8.5)

Seuls les Carrier Planes face-up peuvent effectuer des Missions (excepté Naval Air), en escorter ou en Interceptor à partir d'un CV. Le mouvement du Carrier Plane démarre de n'importe quel Hexdot de la Sea Area (ne pas réduire le Range du Carrier Plane pour la Section de Sea Box occupée par son CV), et vole normalement jusqu'à sa cible. On résout ces Missions normalement.

Flipper le Carrier Plane quand il rentre de sa Mission à terre ou d'une Naval Air Mission effectuée depuis la terre. Il n'est pas Flippé s'il a fait une Naval Air Mission à partir d'un CV.

On peut Rebase un Carrier Plane jusqu'au double de sa Range de son CV vers la terre ou vice versa (y compris le coût pour rentrer ou sortir de la Section de la Sea Box occupée par le CV - Section 2 : 4 MP). On peut Rebase un Carrier Plane d'un CV vers un autre CV de la même Section de Sea Box ou du même port. Cela compte comme des Rebases pour ce qui est des limites d'activités. Flipper l'avion si c'est un Rebase gratuit d'Action Combinée.

10.3.8.6 Scrapper des Carrier Planes (SiF 8.6)

On peut Scrapper un Carrier Plane quand il est abattu. Quand on le fait on le met dans le Scrap Heap et on ne peut plus jamais l'avoir.

On peut aussi Scrapper un Carrier Plane qui arrive en renfort, et qui date d'au moins 5 ans (en 1943, on peut Scrapper un renfort de 1938).

10.3.8.7 Améliorer des Carrier Planes (SiF 8.7)

La plupart des Carrier Planes on une liste de 2 ou 3 années inscrites dans des cases colorées au dos du pion. La case colorée indique la Classe de l'avion et correspond à une certaine capacité de CV (1 point fait 21 avions). Les 7 classes sont :

1. Bleu clair

2. Orange
3. Vert
4. Bleu marine
5. Rouge
6. Violet
7. Noir

La première case est sa Classe initiale. C'est la même que celle qui est sur la face avant du pion. Cette case indique en quelle année le pion entre dans le Force Pool. Les autres cases colorées indiquent les futures Classes du pion et l'année où ça change. Quand la Classe descend, le Carrier Plane peut aller sur des CV plus petits.

[Exemple]

10.4 PASS ACTION

Un Major Power qui choisi une Pass Action ne peut effectuer aucune activité cet Impulse à part déclarer une guerre.

Si chaque Major Power d'un Côté choisi une Pass Action, le chiffre à réaliser au d6 est réduit de 2 si ce Côté avait l'Initiative et de 1 s'il ne l'avait pas.

10.5 NAVAL ACTION

Une Naval Action est conduite dans l'ordre montré dans la Séquence de jeu (voir 5.0).

10.5.1 PORT ATTACK PHASE (SiF 3.1)

Les Port Attacks servent à attaquer les Naval Units ennemies au port.

La Aircraft Mission Allocation pour les Port Attacks est expliquée en 10.3.3.

Une fois que les bombardiers sont alloués pour la Mission, et avant que les chasseurs ennemis ne les interceptent, tirer un d6 pour savoir si l'attaque surprend quelqu'un au port. Ceci est du à la mobilité des navires. Les bombardiers basés à terre ne sont pas affectés par ce d6 car leurs attaques représentent des séries de raids sur plusieurs semaines plutôt qu'un seul raid comme pour les Carrier Planes.

Tirer un d6 par port attaqué. Si le résultat est $>$ à la Section occupée par son CV, un Carrier Plane ne peut pas attaquer et rentre à son CV immédiatement. Il reste face-up, et peut donc participer à d'autres Missions dans de futurs Impulses (pas celui-ci). Les autres Carrier Planes et les bombardiers basés à terre attaquent le port.

L'adversaire envoie maintenant ses intercepteurs et on peut envoyer des intercepteurs à notre tour (y compris des Carrier Planes, *sauf ceux qui n'ont pas réussi à attaquer le port*).

On résout maintenant les combats Air-Air (voir 10.3.4).

Si des bombardiers passent, l'adversaire utilise la DCA des Naval Units du port sur eux (voir 10.5.8.1.2).

On peut enfin attaquer les Naval Units avec tout bombardier survivant. Cela se passe comme un Naval Air Combat (voir 10.5.8) à l'exception que :

(yyy) les SUB dans un Minor Port sont automatiquement impliqués dans le combat (on considère que les Major Ports ont des abris pour les sous-marins), et

(zzz) il n'y a qu'un seul Combat Round, et

(aaaa)chaque résultat "A" (Abort) permet de Flipper une cible.

10.5.1.1 Surface Port Attack (SiF 15.12)

Les SCS et les SUB peuvent faire des Surface Port Attacks durant la Port Attack Phase.

Annoncer quels SCS ou SUB vont faire le Surface Port Attack. Ils doivent réussir un d6 pour pouvoir surprendre des navires ennemis au port, comme pour les Carrier Planes. S'ils réussissent, ils attaquent le port, après les avions qui attaquent le même port.

Un Surface Port Attack par des SCS ou des SUB est conduit de la même manière qu'un Surface Naval Combat (voir 10.5.7) entre les SCS et SUB attaquant et toutes les Surface Naval Units et les SUB du port. Le combat ne dure qu'un Round.

Augmenter le Facteur de Combat des unités au port de 10 dans un Minor Port, de 50 dans un Major Port. Cela représente les canons, mines, filets qui défendent chaque port.

1. Introduction

Le groupe de navires assurant le Surface Port Attack peut être escorté par d'autres navires.

10.5.1.1.1 Optionnel Patrice : Interception du Surface Port Attack par des avions

Après la déclaration du Surface Port Attack, mais avant sa résolution, l'autre Côté peut tenter d'intercepter le groupe naval de Surface Port Attack avec des avions (Range ½). Les deux Côtés peuvent envoyer des avions pour escorter ou intercepter les avions d'attaque. La DCA est fournie par les navires qui Port Attackent et leur escorte (pas les autres navires dans la Sea Area).

10.5.2 NAVAL MOVEMENT PHASE (SiF 3.2.1)

Le Naval Movement permet aux Aircraft et Naval Units de se déplacer à travers ou de patrouiller dans des Sea Areas, et d'entrer ou de sortir des ports. On peut faire autant de Naval Moves que l'on veut dans une Naval Action (mais on est sujet à des limites au cours des Combined Actions).

Les Naval Units et les SUB se déplacent exactement de la même manière. Ils peuvent même se déplacer conjointement dans le même Naval Move.

10.5.2.1.1 Qu'est-ce qu'un Naval Move ?

On effectue un Naval Move chaque fois qu'on :

(bbbb)déplace un groupe de Naval Units face-up (y compris les unités qu'elles transportent et leurs Carrier Planes) provenant du même port et se dirigeant vers la même destination (soit le même port, ou la même Section d'une Sea Box) ; ou

(cccc)déplace un nombre d'avions face-up en Naval Air Mission (voir 10.3.3) du même Stack dans la même Section de Sea Box ; ou

(dddd)déplace un nombre de Naval Units face-up vers une Section plus basse de la même Sea Box ; ou

(eeee)déplace un nombre d'Aircraft Units face-up vers une Section plus basse de la même Sea Box ; ou

(ffff) effectue un Return to Base d'un nombre de Naval Units face-up vers un port depuis la même Section d'une Sea Box ; ou

(gggg)effectue un Return to Base d'un nombre d'Aircraft Units vers un Stack depuis la même Section d'une Sea Box.

[Exemple]

Si les unités qui se déplacent appartiennent à un Major Power neutre, chaque unité déplacée compte pour un Naval Move (voir 17.1).

Les SUB ne peuvent pas se déplacer d'une Sea Box à une autre Sea Box dans une autre Sea Area. S'ils quittent une Sea Box, ils doivent finir dans un port.

Chaque Naval et Aircraft Unit ne peut faire qu'un seul Naval Move par Impulse.

10.5.2.2 Mouvement naval (SiF 3.2.2)

On peut déplacer les Naval Units à travers une série de Sea Areas adjacentes.

Chaque Naval Unit a un Range et un Move Allowance. Le Range détermine jusqu'où l'unité peut aller ; le Move Allowance détermine quelle sera son efficacité quand il patrouillera dans une Sea Area.

10.5.2.2.1 Comment les unités se déplacent-elles ?

On ne peut déplacer une Naval Unit que si elle est face-up dans un port ou une Sea Box.

On peut déplacer les Naval Units seules ou bien en groupe. Pour les déplacer en groupe, les unités doivent démarrer dans le même port ou la même Section de Sea Box. On peut lâcher des unités en route dans un port ou dans une Sea Area. Chaque unité lâchée compte pour un Naval Move. Les unités que l'on lâche ne peuvent aller plus loin.

[Exemple]

Quand on sort une unité d'un port on doit dépenser un premier point pour entrer dans la Sea Area environnante. De la même manière, une unité ne peut entrer dans un port que depuis la Sea Area environnante.

On peut déplacer des Naval Units de Kiel à la North Sea et vice versa. Malgré cela, Kiel n'est côtier que pour la Baltic Sea, pas pour la North Sea.

De la même manière, on peut déplacer des Naval Units directement de Suez en Eastern Mediterranean et vice versa. Malgré cela Suez n'est côtier que de la Red Sea, et pas de la Eastern Mediterranean.

Flipper les unités quand elles finissent leur mouvement dans un port.

10.5.2.2.2 Jusqu'où peut aller une unité ?

Une unité doit s'arrêter quand elle a utilisé tout son Move Allowance ou qu'elle a atteint la limite de son Range.

On dépense 1 point de Range :

(hhhh)pour chaque port ou Sea Area pénétré.

On dépense 1 point de Move Allowance :

(iiii) pour chaque port ou Sea Area pénétré ; et

(jjjj) si on démarre l'Impulse dans un port non ravitaillé ; et

(kkkk)si on démarre l'Impulse dans un port abritant aussi des Naval Units d'un autre Major Power (y compris des unités de Minor Country contrôlées par un autre Major Power) ; et

(llll) pour chaque point de Search Number de la Section occupée lors d'un combat d'interception (voir 10.5.5).

Si la règle optionnelle " En présence de l'ennemi " est jouée, et qu'un ou plusieurs Aircraft ou Naval Units ennemis occupaient la Sea Box au début de l'Impulse, on dépense 2 points de Move Allowance pour y pénétrer.

[Exemple 1]

[Exemple 2]

10.5.2.2.3 Comment une unité patrouille-t-elle ?

Quand une Naval Unit s'arrête dans une Sea Area, elle y patrouille. Pour le montrer, on doit la placer dans une des Sections de la Sea Box de la Sea Area. On peut la mettre dans toute section dont le Search Number est \leq à son Move Allowance restant.

Une unité ne peut être que dans une seule Section à la fois. D'autres unités peuvent être dans d'autres sections ou dans la même.

10.5.2.3 Restrictions du mouvement naval (SiF 3.2.3)

(mmmm)On ne peut déplacer de Naval Unit dans ou hors d'Archangel si la météo de l'Arctic Zone est Winter ou Severe Winter.

(nnnn)On ne peut déplacer de Naval Unit entre Kiel et la North Sea si un des 5 hexagones adjacents au canal de Kiel a été contrôlé par un Major Power ennemi n'importe quand au cours du tour.

(oooo)On ne peut déplacer de Naval Units entre l'Eastern Mediterranean et la Red Sea ou entre Suez et la Eastern Mediterranean si un des 4 hexagones adjacents au canal de Suez a été contrôlé par un Major Power ennemi n'importe quand au cours du tour.

(pppp)Les Naval Units de l'Italie neutre peuvent.

(qqqq)On ne peut déplacer de Naval Units entre l'Eastern Mediterranean et la Black Sea sauf si Istanbul a été contrôlé par un ami pendant tout le tour. Avec DoD II, on doit aussi avoir déclaré la guerre à la Turquie (Option 4), ou entraîné la Turquie dans la guerre (IPO 5) avant de pouvoir déplacer des Naval Units de l'Eastern Mediterranean à la Black Sea.

(rrrr) On ne peut déplacer de Naval Units entre la Baltic Sea et la North Sea si un Major Power ennemi contrôle 2 des ces 3 villes :

(ssss)Oslo

(tttt) Copenhague

(uuuu)Kiel

(vvvv)On ne peut déplacer de Naval Units entre la Western Mediterranean et la Bay of Biscay ou la Barbary Coast si Gibraltar a été contrôlé par un Major Power ennemi n'importe quand au cours du tour. Cette restriction ne s'applique pas aux SUB.

(wwww)On ne peut déplacer de Naval Units entre la North Sea et la Bay of Biscay si Londres a été contrôlé par un Major Power ennemi n'importe quand au cours du tour. Cette restriction ne s'applique pas aux Return to Base et aux SUB.

(xxxx)Une fois que le US a choisi l'Option 20 d'US Entry (Avec DoD II depuis le début du jeu), on ne peut déplacer de Naval Units entre le Gulf of Panama et la Caribbean Sea que si le US laisse faire.

10.5.2.4 Ranges des SUB

Ne s'applique plus dans SiF (SiF 3.2.4). Les SUB se déplacent comme les autres Naval Units.

10.5.2.5 Escorte navale

Ne s'applique plus dans SiF (SiF 3.2.5).

10.5.2.6 Naval Air Missions (SiF 3.2.6)

A l'inverse de la plupart des Missions, on n'effectue pas une Naval Air Mission contre une cible ennemie. On l'effectue dans une Sea Area, qu'il y ait un ennemi ou pas.

L'allocation des avions aux Naval Air Missions est expliquée en 10.3.3.

Une Aircraft Unit peut patrouiller dans toute Sea Area dans laquelle elle entre. Elle est entrée dans une Sea Area dès qu'elle est entrée sur un Hexdot de la Sea Area.

Pour patrouiller, mettre l'Aircraft Unit dans une Section de la Sea Box. Quoi qu'il arrive, un avion peut toujours aller dans la Section 0 dès qu'il est entré dans la Sea Area. On peut ensuite le monter d'une Section par paire de MP qui lui restent.

Rappel : Chaque hexagone ou Hexdot de la carte Pacifique coûte 2 MP.

10.5.3 TRANSPORT NAVAL

10.5.3.1 Procédure (SiF 3.3.1)

Un TRS peut transporter des Aircraft ou Land Units avec lui. La capacité de transport d'un TRS est de :

(yyyy)2 DIV, ou
(zzzz)2 ART, ou
(aaaa)1 autre Land Unit, ou
(bbbb)1 Aircraft Unit, ou
(cccc)1 Minibus (AsA).

On ne peut transporter que des unités face-up ou des QG.

Transporter une Land ou Aircraft Unit ne compte pas dans les limites des activités des Land ou Aircraft Units (voir Activities Limits Table).

10.5.3.1.1 Embarquer

Un TRS peut transporter l'unité qui démarre Stackée avec lui, ou il peut la ramasser lorsqu'il passe dans le port dans lequel elle est.

Ou alors, un TRS avec une capacité de transport non utilisée peut arrêter son mouvement dans une Sea Area et immédiatement embarquer une Land ou Aircraft Unit face-up (ou un QG Flippé) de toute Land Section de cette Sea Area ou de tout hexagone côtier dans cette Sea Area qui contient soit :

(dddd)un QG (même si c'est le QG que l'on embarque) ; ou
(eeee)un port.

Si l'unité qui embarque est non ravitaillée, elle est Flippée. Elle ne peut Envahir ou Débarquer (voir 10.7.4.5).

10.5.3.1.2 Débarquer dans un port

Si le TRS fini son mouvement dans un port, sa cargaison débarque automatiquement à la fin du Naval Movement Phase. Les cargaisons face-up débarquent face-up. Les cargaisons Flippées débarquent Flippées.

On peut déplacer ou faire effectuer des Missions aux unités qui ont débarqué de cette manière dans les Phases suivantes de cet Impulse.

10.5.3.1.3 Débarquer en mer

Un TRS qui arrête son mouvement dans une Sea Box peut faire débarquer sa cargaison si elle est face-up, mais seulement dans une Land Section de cette Sea Area ou dans un hexagone côtier de cette Sea Area qui contient soit :

(ffff) un QG ; ou
(gggg)un port.

Un QG peut débarquer dans un hexagone côtier ami même s'il ne contient ni port ni QG.

Les Land Units débarquent du TRS à la Land Movement Phase (voir 10.7.4.5). Les Aircraft Units débarquent du TRS à la Aircraft Rebase Phase (voir 10.7.2).

Les unités débarquées de cette manière ne pourront se déplacer ou effectuer des Missions que dans un Impulse ultérieur.

Flipper le TRS quand une unité se sert de lui pour Débarquer ou Envahir.

10.5.3.2 AMPH Units (SiF 3.3.2 et SiF 15.10)

Les AMPH sont comme des TRS sauf que :

(hhhh)ils forment un Force Pool à part ; et
(iiii) on ne peut pas les convertir en Convoy Points (voir 6.2) ; et
(jjjj) ils ne peuvent transporter que des INF, des QG et des Supply Units ;
et
(kkkk)ils peuvent débarquer des unités dans, ou embarquer des unités depuis, un hexagone côtier qui ne contient ni port ni QG.

Seuls les MAR et les DIV peuvent Envahir un hexagone côtier ou une Land Section depuis un TRS. Les autres unités ne peuvent Envahir que depuis un AMPH.

10.5.3.3 Queen Mary / Elizabeth TRS (SiF 3.3.3)

Le Q Mary/Eliz est un transport rapide. Il est comme un autre TRS à quelques exceptions près :

(llll) on ne peut le convertir en Convoy Points (voir 6.2) ;
(mmmm)on ne peut Envahir à partir du Q Mary/Eliz ; et
(nnnn)il ne peut transporter que des INF, des QG et des Supply Units.

Quand il est détruit, il peut être Scrapé ou remis dans le Force Pool des TRS.

Quand il est placé dans le Set Up, il doit l'être en Europe.

10.5.3.4 Transport de divisions sur SCS (SiF 3.3.4)

(oooo)Chaque SCS ou CV qui ne transporte pas de Carrier Plane peut emporter une DIV de INF, ENG, MAR, PARA ou MTN.

(pppp)une DIV de INF, MAR, PARA ou MTN peut Envahir à partir de SCS japonais ou allemands qui se trouvent dans la Section 3 d'une Sea Box. Le SCS est Flippé ensuite.

10.5.4 INTERDICTION NAVALE

Ne s'applique plus dans SiF (SiF 3.4).

10.5.5 INTERCEPTION NAVALE (SiF 3.5)

L'Interception est un moyen d'entraîner des Naval Units ennemies en combat avant qu'elles n'aient fini leur mouvement. On peut tenter d'intercepter un groupe de Naval Units ennemies dès qu'elles entrent dans une Sea Area qui contient au moins un Naval ou Aircraft Unit face-up ami.

On ne peut pas intercepter :

(qqqq)un groupe constitué uniquement de SUB ; ou
(rrrr)des Aircraft Units qui entrent dans, ou traversent, la Sea Area ; ou
(ssss)des unités qui se déplacent d'une Section de la Sea Box à une Section inférieure de la même Sea Box.

10.5.5.1 Comment Interceptor (SiF 3.5.1)

Quand on veut intercepter, il faut annoncer si on implique ses SUB et/ou ses Surface Naval Units et Aircraft Units. C'est tout ou rien - tous les SUB et/ou tous les Aircraft et Surface Naval Units doivent essayer ou aucun.

Pour savoir si l'Interception a réussi, tirer un d6. Si le jet est \leq au Search Number de toute Section contenant des unités qui interceptent, c'est intercepté. Si le jet est trop grand, l'Interception a raté.

Modifier le Search Number de la Section de Sea Box comme suit :

(tttt) ajouter 1 au Search Number de la Section où se trouvent des CV équipés d'avions à la Range comprise entre 4 et 6, si la météo dans la Sea Area est Clear (les deux Weather Zones doivent être Clear dans la Java Sea) (SiF 15.3) ;

1. Introduction

(uuuuu)ajouter 2 au Search Number de la Section où se trouvent des CV équipés d'avions à la Range ≥ 7 , si la météo dans la Sea Area est Clear (**SiF 15.3**) ;

(vvvvv)déduire 1 si la météo dans la Sea Area est Monsoon ou Severe Winter.

Si un combat est déclenché grâce à des avions, ce ne peut être qu'un Naval Air Combat (voir 10.5.8).

10.5.5.2 Interception réussie (SiF 3.5.2)

Si un groupe est intercepté avec succès, il a 3 choix :

(wwwww)stopper son mouvement dans la Sea Area ; ou

(xxxxx)stopper son mouvement dans la Sea Area avec les Surface Naval Units mais continuer avec les SUB (compte pour 2 Naval Moves - voir 10.5.2) ; ou

(yyyyy)essayer de forcer le passage.

Toute unité qui stoppe se place dans la Sea Box comme pour un autre mouvement. Il n'y a pas de combat d'interception, mais il pourrait y avoir un combat naval dans cette Sea Area dans une prochaine Naval Combat Phase de cet Impulse (voir 10.5.6).

Les SUB qui continuent leur mouvement ne peuvent être arrêtés. En fait, les SUB ne peuvent pas être interceptés.

10.5.5.3 Forcer le passage (SiF 3.5.3)

Si on veut forcer le passage, placer le groupe intercepté dans une Section de la Sea Box (comme s'ils finissaient leur mouvement là). Flipper une des unités qui forcent le passage (cela peut être un Carrier Plane ou un TRS) pour initier le combat. Si l'unité est un CV, Flipper aussi le Carrier Plane qu'il transporte. Si on ne peut pas Flipper une unité (les Convoy Points ne peuvent jamais être Flippés), on ne peut pas forcer le passage.

Maintenant, démarrer la Combat Sequence (voir 10.5.6.1). La seule différence réside dans le premier Round :

(zzzzz)le jet d'interception de l'intercepteur est son Search Roll ;

(aaaaa)l'intercepteur doit impliquer ses SUB s'il n'a que des SUB dans la Sea Area ;

(bbbbb)bien que l'on détermine quelles unités participent au combat par un Search Roll, les unités interceptées participent toujours (même s'il y a d'autres unités dans leur Section qui ne participent pas à cause du Search Roll).

Après le premier Round, le combat continue exactement comme un autre combat. Il est même possible que les unités interceptées ne participent pas à des Rounds ultérieurs.

10.5.5.4 Fin de l'Interception (SiF 3.5.4)

Le Combat d'Interception se termine dès qu'un Côté n'a plus d'unités dans la Sea Box (excepté les unités neutres) ou que le Search Roll ne Produit plus de combat.

On peut alors laisser le groupe qui avait tenté de forcer le passage où il se trouve, continuer à le déplacer, ou le partager (le partager constituerait un Naval Move de plus - voir 10.5.2) avec le Range et le Move Allowance qui lui reste. On diminue le Move Allowance du groupe (pas sa Range) du Search Number de la Section où il s'est placé pour le combat.

[Exemple]

10.5.6 NAVAL COMBAT PHASE

10.5.6.1 Combat Sequence (SiF 3.6.1)

Après avoir fait tous les Naval Moves, on peut initier le combat dans toute Sea Area souhaitée.

Chaque combat suit les étapes suivantes :

1. **Choisir la prochaine Sea Area et initier le combat là-bas.**
2. **Envoyer des avions dans la Sea Area.**
3. **Impliquer des unités dans ce round de combat.**
4. **Rechercher l'ennemi.** Si aucun Côté ne trouve l'autre, retourner à l'étape 1.

5. **Déterminer le type de combat (Air ou Surface).**

6. **Résoudre le Combat.**

7. **Possibilité d'Aborter le Combat.**

8. **L'adversaire à la possibilité d'Aborter le Combat.**

9. **Si les deux Côtés restent, repartir à l'étape 2, sinon, retourner à l'étape 1.**

10.5.6.2 Initier le Combat (SiF 3.6.2)

Désigner une Sea Area et annoncer que l'on initie un combat là-bas. On peut initier un combat dans une Sea Area même si on n'y a pas déplacé d'unité, et même si un Combat d'Interception y a déjà eu lieu dans le même Impulse.

Pour initier le combat, Flipper une unité présente dans la Sea Area. S'il n'y a pas d'unités face-up, on ne peut pas initier le combat.

On peut choisir de Flipper un Carrier Plane sur un CV mais aucune autre cargaison sur un autre bateau. Si on choisit un CV qui transporte un Carrier Plane, ou un navire qui transporte une cargaison, Flipper aussi la cargaison.

On peut Flipper un SUB, même si on n'a pas l'intention d'impliquer les SUB dans le Combat Round.

On ne doit Flipper une unité que pour initier le combat, pas pour faire les Combat Rounds suivants.

10.5.6.3 Envoyer des avions (SiF 3.6.3)

Chaque Côté (l'actif le premier) peut envoyer des Aircraft Units dans la Sea Area pour faire une Naval Air Mission. On peut en envoyer même si on a choisi un Land Action.

Les Aircraft Units qui effectuent une Naval Air Mission durant un combat :

(ccccc)effectuent la Mission comme pour une Naval Air Mission normale (voir 10.5.2.5) mais elle ne compte pas dans les limites d'activités ; et

(ddddd)ont leur Range divisé par 2.

On peut placer l'Aircraft Unit dans toute Section de la Sea Box qu'il peut atteindre, même dans une Section où on n'a pas d'unités amies.

10.5.6.4 Impliquer des unités (SiF 3.6.4)

La force impliquée durant chaque Combat Round sera constituée de tous les non SUB plus les SUB impliqués pour ce Round.

Toutes les non SUB Units doivent être impliquées à chaque Round.

Chaque Côté (l'actif le premier) décide s'il implique ses SUB ou pas. Il peut les Impliquer lors d'un Round puis ne pas les Impliquer lors d'un autre Round. Même si on a Flippé un SUB pour Initier le combat, on peut toujours décider de ne pas les Impliquer.

Si on Implique les SUB, tous les SUB de la Sea Area participeront au combat comme les Naval Units ordinaires. Si on décide de ne pas les Impliquer, ils seront ignorés dans tous les cas dans ce Combat Round.

10.5.6.5 Rechercher l'Ennemi (SiF 3.6.5)

Pour découvrir : $\text{Search Roll} \leq \text{Search Number modifié}$

Si un seul Côté a des unités Impliquées, pas de combat, **retourner à l'étape 1.**

Si les 2 Côtés ont des unités Impliquées, chaque Côté tire un d6 (Search Roll) et compare le résultat au Search Number de la Section de la Sea Box que ses unités Impliquées occupent.

Les Modificateurs évoqués dans l'Interception s'appliquent au Search Number, mais pas au Surprise Number.

Si les deux Côtés font plus que leur Search Number de la Section la plus haute occupée par des unités Impliquées, il n'y a pas de combat dans cette Sea Area cet Impulse. **Retourner à l'étape 1.**

Si l'un des Côtés fait un $\text{Search Roll} \leq$ au Search Number de la Section la plus haute occupée par des unités Impliquées, alors un Naval Combat aura lieu (sujet à la surprise).

10.5.6.5.1 Surprise

Si le Search Roll est \geq au Surprise Number de la Section la plus haute occupée par des unités Impliquées, on est surpris pour ce round.

Si l'adversaire est surpris, on peut choisir de terminer tout combat dans cette Sea Area. **Retourner à l'étape 1.**

10.5.6.5.2 Choix des Sections

Pour participer : Search Number modifié de la Section \geq Search Roll

Si un combat a lieu, les unités Impliquées situées dans des Sections de la Sea Box dont le Search Number (modifié) est \geq au Search Roll participent au combat.

Si on a des unités participant au combat mais que l'adversaire n'en a pas, on doit choisir une Section contenant des unités ennemies Impliquées pour les faire participer (on les attaque).

Le fait de faire participer au combat des unités ennemies d'une Section particulière ne signifie pas que les unités amies dans cette même Section peuvent participer. Elle doivent avoir été incluses grâce au Search Roll pour le faire.

[Exemple]

10.5.6.6 Choisir le type de combat (SiF 3.6.6)

On détermine maintenant le type de combat naval (Naval ou Aéronaval) qui va être effectué ce round-ci.

On choisit entre un Surface Naval Combat ou un Naval Air Combat en utilisant les priorités suivantes :

(eeeeee) Si aucun Côté n'a de Facteurs Air-to-Sea qui participent au combat (à l'exclusion de ceux qui sont dans un TRS), c'est un Surface Naval Combat.

(ffffff) Si un Côté n'a ni de Surface Naval Units ni de SUB qui participent au combat, c'est un Naval Air Combat.

(gggggg) Si un combat est déclenché grâce à des avions, ce ne peut être qu'un Naval Air Combat (voir 10.5.5.1).

(hhhhhh) Si on est surpris, l'adversaire choisit.

(iiiiii) Si aucun Côté n'est surpris, celui qui a le plus de Facteurs Air-to-Sea qui participent au combat choisit.

(jjjjjj) Si les Facteurs Air-to-Sea qui participent au combat sont égaux, le joueur avec le Search Roll le plus bas choisit.

(kkkkkk) Si les Facteurs Air-to-Sea qui participent au combat et les Search Rolls sont égaux, c'est un Naval Air Combat.

Si les deux Côtés n'ont que des Aircraft Units qui participent au combat, et qu'aucun d'eux ne sont des FTR, il n'y a pas de combat ce Round-ci.

10.5.7 COMBAT DE SURFACE

10.5.7.1 Procédure (SiF 3.6.7)

Calculer le total des Facteurs d'Attaque des SUB et Surface Naval Units participant au Combat Round. Si l'adversaire est surpris, tripler les Facteurs des SUB.

Trouver ce total dans la ligne " Surface " de la Naval Combat Chart.

Chercher dans cette colonne la ligne contenant le total des Facteurs de Défense des SUB et Surface Naval Units dont l'adversaire dispose pour ce Round.

A l'intersection de la colonne et de la ligne se trouvent 2 chiffres sous la forme X/Y. X se réfère au nombre de dés et Y à la Combat Result Table.

On peut augmenter le nombre de dé de 1 pour chaque table que l'on descend. Par exemple, 4 tirs table 4 peuvent se transformer en 5 tirs table 3, 6 tirs table 2 ou 7 tirs table 1.

Les deux adversaires tirent leurs dés (les combats sont simultanés) et chacun trouve les résultats dans la Combat Result Table Indiquée.

10.5.7.1.1 Surprise en Combat Naval

Si on a surpris son adversaire, on peut ajuster la colonne de la Naval Combat Chart que chaque adversaire va utiliser. On obtient 1 décalage :

(llllll) pour avoir surpris l'adversaire (2 décalages dans un Impulse où le pays ennemi est surpris) ; et

(mmmmmm) pour chaque point du Search Roll au-dessous du Search Number le plus haut qu'il fallait faire pour trouver l'ennemi (ex. : un CV en Section 3, météo Clear ; le Search Number est 4. Le Search Roll est 2, on obtient 2 décalages).

(nnnnnn) pour chaque point du Search Roll de l'adversaire au-dessus du Surprise Number le plus haut qu'il avait.

Après avoir calculé combien de décalages on a, on peut décider de les appliquer soit pour diminuer la colonne de l'adversaire (et éventuellement le faire sortir de la table - aucun tir), soit pour augmenter la sienne, ou un peu des deux.

[Exemple]

10.5.7.2 Résultats de combat (SiF 3.6.6)

Les résultats de combat sont :

X	Une unité de ce Facteur de Défense (et sa cargaison) est détruite.
D	Une unité de ce Facteur de Défense est endommagée. Placer un Damage Marker dessus. Si elle était déjà endommagée elle est détruite. Une unité ne peut pas encaisser un second résultat " D " dans le même Combat Round, à moins qu'il n'y ait plus d'autre Naval Units dans cette colonne Une unité endommagée voit son Facteur d'Attaque divisé par 2 et son Facteur de Défense augmenté de 1. Son Move Allowance est diminuée de 1. Un Carrier Plane peut atterrir sur un CV endommagé mais ne peut plus en décoller. Un navire endommagé est placé dans le Repair Pool quand il a fait un Return to Base avec succès. Un navire endommagé doit faire un Return to Base à la fin de tout combat dans cette Sea Area (peut être escorté).
A	Une unité de ce Facteur de Défense est mise de côté pour être Abortée à la fin du combat (SiF 15.8). Quand le combat se termine, elle doit faire un Return to Base (voir 11.7) vers le port le plus proche. Si plusieurs ports sont aussi proches, le propriétaire du navire décide. Les unités Abortées peuvent être interceptées lors de leur Return to Base. Elles sont alors placées en Section 0 et n'ont pas besoin de Flipper une unité pour forcer le passage. Les unités qui Abortent peuvent se combiner aux unités qui Abortent le combat à la fin. Si un CV vide Abort, il peut prendre avec lui un Carrier Plane (un qui peut y rentrer) qui a participé au combat, à partir de ce CV ou d'un autre de la même Section de la Sea Box. Les unités Abortées et leur cargaisons sont Flippées. Si l'unité Abortée était endommagée, la mettre dans le Repair Pool quand elle arrive au port.

Les résultats " X/2 ", et " D/2 " sont des moitiés de " X " et de " D " respectivement. Si on obtient un nombre pair de " X/2 " ou " D/2 " dans une colonne, ils deviennent la moitié de " X " et de " D " dans cette colonne. Le reste de " X/2 " devient un " D " dans la même colonne, le reste de " D/2 " devient un " A " dans la même colonne.

10.5.7.2.1 Appliquer les résultats

Après avoir calculé les résultats, implémenter d'abord les " X ". Ensuite implémenter les " D ", puis les " A ".

Dans un Surface Naval Combat, c'est le propriétaire des navires qui décide de quel navire subir quel résultat. On peut toujours choisir de faire subir le résultat à un navire ayant un Facteur de Défense plus petit. Ex. : je dois subir un " X " sur un navire dans la colonne 5 à 7. Je n'ai que des CV dans cette colonne. Je peut donc appliquer le " X " à un navire de Facteur de Défense 0 à 4. Cette option n'est pas disponible au cours d'un Naval Air Combat.

Un navire peut recevoir 2 résultats " D " dans le même Round (mais rappelez vous que son Facteur de Défense augmente de 1 après le premier). Si cela

1. Introduction

arrive, il est détruit. Un navire peut recevoir un résultat " D " et un résultat " A " dans le même Round. Un navire ne peut pas recevoir 2 résultats " A " puisqu'il Abort au premier.

[Exemple 1]

[Exemple 2]

10.5.8 COMBAT AÉRONAVAL (SiF 3.6.8)

La première étape d'un Naval Air Combat est de répartir ses Carrier Planes en chasseur et en bombardiers.

Résoudre ensuite les combats Air-Air (voir 10.3.4). Si un Carrier Plane doit Aborter il revient à son CV.

Les Bombardiers qui passent résolvent leur Air-to-Sea Combat. Cela consiste en un tir de DCA et une attaque Air-to-Sea.

10.5.8.1.1 Surprise en Combat Aéronaval

Calculer le nombre de décalages de la même manière que pour un combat de surface. Les décalages peuvent ce coup-ci s'appliquer soit au :

(ooooo)au combat Air-Air ; ou

(ppppp)à la fois à son attaque Air-to-Sea et à l'attaque Air-to-Sea adverse.

Si on l'applique au **combat Air-Air**, on peut utiliser chaque décalage, soit pour augmenter notre Valeur Air-Air de 1 (pas la colonne) (voir 10.3.4.2), soit pour diminuer la Valeur Air-Air de l'adversaire, de 1.

Si on l'applique à l'**attaque Air-to-Sea**, on utilise chaque décalage, à la fois dans l'attaque ennemie et dans la notre. Dans notre attaque, on peut soit diminuer la DCA adverse d'une colonne ou augmenter notre attaque d'une colonne ; dans l'attaque adverse on peut augmenter notre DCA d'une colonne ou diminuer l'attaque adverse d'une colonne.

[Exemple]

10.5.8.1.2 DCA

On ne fait de tirs de DCA que durant les Port Attack, les Naval Air Combat, les Bombardements Stratégiques et chaque fois qu'un AA se trouve dans l'hexagone attaqué.

Additionner la DCA des unités cibles. Localiser ce total dans la ligne " Anti-Air " de la Naval Combat Chart (ajuster pour la surprise). Chercher dans cette colonne le nombre d'avions ennemis participant.

Le Résultat donne le nombre de dés que le propriétaire de la DCA tire ainsi que la table utilisée. Comme dans un Combat Naval on peut toujours avoir un dé de plus pour chaque diminution de table.

Chercher le résultat du dé dans la colonne AA de la Combat Result Table indiquée. Ajouter les résultats. C'est le nombre de Facteurs de Combat qui ne participent pas à l'attaque.

Un résultat " * " détruit 1 Carrier Plane ou Abort 1 bombardier basé à terre. Le propriétaire choisi. Traiter un avion qui Abort comme s'il avait subi un résultat " A " en combat Air-Air (voir 10.3.4.3). Un résultat " ** " détruit 2 Carrier Planes ou 1 bombardier basé à terre ou Abort 2 bombardiers basés à terre (choix du propriétaire). Traiter 2 résultats " * " comme un résultat " ** ". Si un avion est détruit par la DCA, son Pilote est tué (exception : une règle optionnelle dit que les Pilotes ne sont jamais tués par la DCA).

Les unités Abortées sont **en plus** Facteurs de Combat qui n'attaquent pas.

10.5.8.1.3 Attaque Air-to-Sea

Les Facteurs Air-to-Sea restants attaquent en utilisant la ligne " Air-to-Sea " de la Naval Combat Chart. Sinon les résultats de combat sont calculés comme dans un Surface Naval Combat.

Quand on applique les résultats, c'est le **joueur attaquant** qui choisit quels bateaux dans la colonne seront affectés.

10.5.8.1.4 Atterrissage des Carrier Planes

Chaque Carrier Plane qui a décollé d'un CV doit retourner à un CV. On le fait quand tous les résultats de combat ont été implémentés.

10.5.9 CONVERSIONS (SiF 3.6.9)

Si un résultat est requis dans une colonne et qu'il n'y a pas d'unités avec un Facteur de Défense dans cette colonne, on doit convertir le résultat contre une autre Surface Naval Unit avec :

(qqqqq)un Facteur de Défense **plus petit** dans un **Surface Naval Combat** (y compris les Surface Port Attacks). S'il n'y en a aucun de Facteur plus petit, le propriétaire convertit le résultat contre une unité de Facteur de Défense **directement plus grand**, jusqu'à ce que le résultat soit implémenté ; et

(rrrrr)un Facteur de Défense **directement plus petit** dans un **Naval Air Combat** ou un **Port Attack**. S'il n'y en a aucun navire impliqué avec un Facteur de Défense directement plus petit, convertir le résultat contre un navire de Facteur de Défense **directement plus grand**, puis au prochain plus petit, puis au prochain plus grand, etc...

Notez que lors d'un Surface Naval Combat, le propriétaire peut toujours **choisir** de faire subir un résultat à une Naval Unit de Facteur de Défense plus petit (voir 10.5.7.2 - *Appliquer les résultats*).

On ne peut jamais choisir un SUB par conversion, même dans un Port Attack.

[Exemple 1]

[Exemple 2]

10.5.9.1 Optionnel : Défense meilleure (SiF 15.15)

Si une **conversion forcée** convertit un résultat contre un navire de Facteur de Défense plus petit, un " X " devient un " D ", un " D " devient un " A ", et un " A " devient " aucun effet ". Si on convertit **volontairement**, on implémente le résultat normal.

[Exemple]

10.5.10 ROUNDS DE COMBAT MULTIPLES (SiF 3.6.10)

Après chaque Round de combat naval, chaque Côté peut décider d'Aborter (joueur actif en premier).

Si on Abort des SUB d'une Sea Area, on doit Aborter tous les SUB de la Sea Area. Si on Abort un non SUB de la Sea Area, on doit Aborter tous les non SUB de la Sea Area.

Mettre les unités endommagées qui Abortent dans le Repair Pool. Les cargaisons des navires endommagés sont placées sur la Production Spiral pour arriver au prochain tour. Augmenter l'Available Pilot Track de 1 quand un Carrier Plane (transporté par un CV ou un TRS) ou un Aircraft Unit (transporté par un TRS) est ainsi placé sur la Production Spiral.

S'il reste des unités aux deux Côtés, **retourner à l'étape 2** et refaire toute la séquence. Cela continue jusqu'à ce qu'un Côté soit détruit totalement, ou Abort toutes ses unités, ou jusqu'à ce que les Search Rolls ne produisent plus de rencontre.

10.5.11 NAVAL COMBAT ADVERSE (SiF 3.6.11)

Après avoir résolu tous les combats dans toutes les Sea Areas sélectionnées, l'adversaire peut initier le combat dans **toute autre** Sea Area dans laquelle un non SUB (à nous) est entré au cours de la Movement Phase.

L'adversaire répète toutes les étapes décrites en 10.5.6.1 dans chacune de ces Sea Area.

10.5.12 MINISUBS ET FROGMEN (ASA 3.5)

Traiter les Frogmen italiens, les Minisub CW et japonais de la même manière. On les appellera tous ici des Frogmen.

Ils forment un nouveau Force Pool. On peut les construire de la manière habituelle. Les coûts et durées sont inscrits au dos des pions. Il compte dans le Gearing Limit des Bateaux (?).

On peut les déplacer en Strategic Movement. On peut les déplacer aussi comme des navires mais ils doivent **finir leur mouvement dans un port ennemi**. Après l'un ou l'autre de ces mouvements ils sont Flippés.

Les Frogmen peuvent être interceptés lorsqu'ils pénètrent une Sea Area. Ils sont considérés comme des LS pour la défense (Facteur de Défense ?). Ils sont affectés par les Port Attacks comme des LS. Si le port est contrôlé par l'ennemi ils doivent se Rebaser comme les autres Naval Units.

La Capacité spéciale des Frogmen est d'attaquer les Naval Units ennemies dans le port dans lequel ils sont rentrés. Tirer un dé. Si le résultat est > au Facteur d'attaque du Frogmen (dans un cercle bleu), le Frogmen est détruit.

Si le jet est \leq au Facteur d'attaque du Frogmen, tirer un d6 sur la Naval Combat Result Table égale au Facteur d'attaque du Frogmen (ex. : un Frogmen au Facteur d'attaque de 4 tire 1 dé table 4).

Après son attaque le Frogmen fait un Return to Base vers un port ami et est Flippé

Ils peuvent être transportés par des TRS ou des ATR (à condition d'être les seuls à être transportés).

Ils ont un Facteur de DCA de 0 et un Facteur d'Attaque de 0 en combat naval (**SIF 3.6.12**).

10.6 COMBINED ACTION

Une Action Combinée est conduite dans l'ordre montré dans la Séquence de jeu (voir 5.0).

Un Major Power effectuant un Impulse Combiné ne peut réaliser qu'un nombre limité de Naval Moves suivis par un nombre illimité de Strategic Bombardment et de Carpet Bombing, suivi d'un nombre limité d'activités terrestres (voir Activities Limits Table)

10.6.1 STRATEGIC BOMBARDMENT PHASE

Les Strategic Bombardment Missions permettent aux avions d'attaquer les usines et points de ressource ennemis.

Chaque usine ou ressource pétrolière a une **DCA intrinsèque** de 1 (**AsA 3.2.2**).

Après l'Aircraft Mission Allocation (voir 10.3.3), le Air-to-Air Combat (voir 10.3.4), et la DCA (voir 10.5.8.1.2), les bombardiers survivants attaquent l'hexagone cible.

Totaliser les Facteurs de Bombardement Stratégique de tous les bombardiers survivants sur une cible. Le Facteur Stratégique de chaque bombardier est augmenté de 1 si non intercepté, et diminué de 1 si intercepté et non escorté. Cette valeur est localisée sur la Strategic Bombardment Table et un d6 est tiré. Le résultat du dé est augmenté de 1 si le raid n'a pas été intercepté par la chasse ennemie et que la météo est Clear sur cette cible.

Le résultat est le nombre de points perdus par l'objectif. Si l'objectif est un hexagone de ressources, ce nombre de ressources est perdu pour ce tour. Si l'objectif est une usine, ce nombre de Bp (voir 11.6.2.1) est perdu pour ce tour. Une astérisque détruit une usine (voir 24.5). Si l'objectif est à la fois une usine et une ressource, les Bp sont perdus en premier et l'excès élimine les ressources.

Un résultat " * " détruit une usine noire (voir 24.5)

[Exemple]

Si au cours d'un Bombardement Stratégique on obtient un résultat " * " contre un hexagone de ressource pétrolière, l'hexagone est réduit de 1 ressource. Utiliser les marqueurs de destruction de ressource pétrolière pour montrer le résultat (voir 11.6.2.7 - **AfA 3.8**).

10.6.1.1 Carpet Bombing (PiF 15.4)

On peut faire du Carpet Bombing sur une Land ou Aircraft Unit en utilisant la Strategic Bombardment Table. Ces Missions ne peuvent être effectuées que durant les Strategic Bombardment Phase d'une Action Combinée, mais il n'y a pas de limite au nombre de ces Missions. On peut les effectuer de jour ou de nuit.

Diviser le nombre de Facteurs Stratégiques par 2 si l'hexagone cible contient de la forêt, du marais ou de la jungle.

Si un " * " est tiré, une unité choisie au hasard dans l'hexagone est détruite. Les résultats numériques sont ignorés.

10.7 LAND ACTION

Une Land Action est conduite dans l'ordre montré dans la Séquence de jeu (voir 5.0).

10.7.1 GROUND STRIKE PHASE

Les Ground Strike Missions permettent aux bombardiers d'attaquer les Land Units et Aircraft Units au sol.

Après l'Aircraft Mission Allocation (voir 10.3.3) et le combat Air-Air (voir 10.3.4), les bombardiers qui passent attaquent l'hexagone cible.

Chaque bombardier attaque chaque Land ou Aircraft Unit face-up dans l'hexagone. Tirer un d6 pour chaque attaque.

Si le résultat du dé est \leq à la moitié du Facteur Tactique du bombardier, le Ground Strike est réussi et **l'unité ennemie est Flippée**.

Quand les unités ennemies sont surprises (voir 12.0), ou que l'attaquant a joué un Offensive Chit dans une Land Action (voir 13.3), le Facteur Tactique du bombardier **n'est pas divisé par 2**.

[Exemple]

10.7.1.1 Naval Ground Strike (AsA 3.13)

A la place d'utiliser son Facteur de Bombardement Côtier de la manière normale, une Naval Unit peut lancer un Naval Ground Strike durant une Ground Strike Phase, contre un hexagone côtier adjacent à la Sea Area où il se trouve.

Tirer un dé pour chaque Land et Aircraft Unit face-up présentes dans l'hexagone attaqué. Si le résultat du dé est \leq à 1/6 du Facteur de Bombardement Côtier du navire (modifié par la Section occupée dans la Sea Box - voir 10.7.6.3), le Naval Ground Strike est réussi et **l'unité ennemie est Flippée**.

Si on utilise le Facteur de Bombardement Côtier pour un Naval Ground Strike :

(ssssss) on le modifie aussi pour la météo ou le terrain, comme pour un avion (divisé par 2 dans des hexagones de forêt ou de jungle, ou si la météo est Mud ou Winter) ; et

(ttttt) le Naval Unit est Flippé après le Ground Strike.

Le groupe de navires assurant le Naval Ground Strike peut être escorté par d'autres navires. L'escorte est Flippée à la fin du Naval Ground Strike.

10.7.1.1.1 Optionnel : Interception du Naval Ground Strike par des avions

Après la déclaration du Naval Ground Strike, mais avant sa résolution, l'autre Côté peut tenter d'intercepter le groupe naval de Naval Ground Strike avec des avions (Range ½). Les deux Côtés peuvent envoyer des avions pour escorter ou intercepter les avions d'attaque. La DCA est fournie par les navires qui Ground Strikent et leur escorte (pas les autres navires dans la Sea Area).

10.7.1.2 Artillery Ground Strike (AsA 3.23)

Les ART peuvent effectuer des Ground Strikes dans l'hexagone adjacent (voir 24.18.1.2.3). Ils subissent les mêmes modificateurs que les avions. Ils sont Flippés après.

10.7.2 AIRCRAFT REBASE PHASE

Seuls les Aircraft Units face-up peuvent se Rebase. Dans un Land Action, 1 seul Rebase est permis pour tout le monde. Dans une Action Combinée, le nombre de Rebases permis varie (voir Activities Limit Table).

Un Aircraft Unit qui se Rebase se déplace du double de son Range (x4 avec Extended Range) vers un hexagone ami, comme dans un déplacement aérien normal (voir 10.3.1). Il ne peut pas être intercepté.

Une unité qui se Rebase au dessus d'hexagones, d'Hexdots ou de Land Sections amis, peut se Rebase du triple de sa Range (x6 avec Extended Range). Pour ce calcul, un Hexdot est ami si la Sea Area ne contient aucune unité ennemie (quelque soit le nombre d'unités amies dans la Sea Area) (**PiF 15.16**).

Il reste face-up après son Rebase vers un nouvel hexagone, **mais il ne peut pas effectuer, intercepter ou escorter une Mission durant cet Impulse**. Il pourra effectuer, intercepter ou escorter des Missions dans les futurs Impulses de ce tour.

(...)

Les Aircraft Units face-up transportées par TRS peuvent se Rebase dans un hexagone côtier ami (voir 15.0) **et finir leur Rebase là. Ces Rebases comptent dans les limites**.

Dans une Action Combinée, en plus des Rebases normaux, un Major Power peut effectuer tous les Rebases qu'il veut, à condition de Flipper les unités qui dépassent les limites.

1. Introduction

On peut Rebase les Aircraft Units le long des Blue Communication Lines (voir 10.3.1.2).

10.7.3 STRATEGIC MOVEMENT PHASE

Le Strategic Movement représente le mouvement de Land ou Aircraft Units par le rail.

Le Major Power qui choisit une Land Action ne peut faire qu'un nombre limité de Strategic Moves (voir Activities Limit Table).

Le Major Power qui choisit une Action Combinée ne peut faire qu'un seul Strategic Move.

Le Major Power qui choisit une Naval Action ne peut pas faire de Strategic Moves.

Un Strategic Move est un mouvement de n'importe quelle longueur à travers les hexagones et les Land Sections d'une carte de 1 Land ou Aircraft Unit. Les unités peuvent faire des Strategic Moves d'un Stack à un autre dans une Land Section.

Une unité qui fait un Strategic Move de la carte Pacifique ou Asie à la carte Europe compte pour 2 Strategic Moves.

Le Strategic Move ne compte pas dans les limites de Land Moves ou de Rebases.

Les Land & Aircraft Units peuvent faire du Strategic Move à travers, dans, ou hors de Land Sections amies.

Aucune unité ne peut faire de Strategic Move le long d'une Dashed Grey Communication Line.

Une unité doit être face-up quand elle débute son Strategic Move. Elle doit être ravitaillée, dans un port, une ville, et pas dans une ZOC ennemie. Elle peut alors parcourir un nombre quelconque d'hexagones amis (voir 15.0) jusqu'à un port ou une ville amie, quelque soit le Move Allowance de l'unité.

Une unité qui fait du Strategic Move ne peut entrer dans les ZOC ennemies (même si occupées par des Land Units amies), ni dans des Hexdots, ou traverser des Hexsides de mer (excepté les détroits), des Hexdots Alpins ou de lac. Sinon elle est non affectée par le terrain.

Une seule unité ne peut faire de Strategic Move à travers un Hexside de Déroit par **tour**.

Le Strategic Move en Afrique, en Asie, ou en Scandinavie, est réglé par la règle des chemins de fer.

Un QG face-up peut faire un Strategic Move même si la météo l'empêchait de bouger.

Après avoir fini son Strategic Move, l'unité est Flippée.

10.7.3.1 Chemins de fer

On ne peut faire du mouvement stratégique sur les cartes Afrique, Asie et Scandinavie, que le long des **Chemins de fer**. L'unité doit commencer le mouvement dans une ville, un port, ou une Reference Town sur un Chemin de fer. Elle peut alors se déplacer de n'importe quel nombre d'hexagones contrôlés par son pays jusqu'à une autre ville, port, ou Reference Town. La partie Europe de l'Égypte, la Palestine, la Trans-Jordanie, l'Arabie Saoudite et la Syrie sont maintenant complètement équipées de Chemins de fer. Les Chemins de fer de la carte Afrique joignent le réseau européen aux endroits où ils rencontrent la carte Europe. La Libye est toujours sans Chemin de fer. La Tunisie, l'Algérie, le Maroc et El Rif sont aussi sans Chemin de fer, excepté pour une ligne qui part de Tunis, le long de la côte nord jusqu'à El Rif. La ligne ne traverse pas la frontière, mais oblique au sud-ouest dans le Maroc, où elle suit la frontière avec El Rif jusqu'à la côte. Là elle se divise en deux ; une ligne monte vers Tangier, une autre descend vers Casablanca. Dessinez ces lignes sur la carte Europe. Le Chemin de fer bleu au Congo Belge est en fait un transport fluvial qui rejoint le réseau de ferré. Considérez le comme un Chemin de fer dans tous les cas (**Afa 1.7, AsA 1.7**). L'Inde est entièrement équipée de chemins de fer. (**AsA 1.7**).

10.7.3.2 Optionnel : Strategic Move de, et vers, un QG

Un QG peut faire un Strategic Move vers un hexagone clair ou de forêt (même s'il ne contient ni port ni ville ni QG) à condition qu'il ne traverse que des hexagones à la météo Clear.

Les unités peuvent faire un Strategic Move de ou vers un QG autant que d'un port ou d'une ville. Elles ne peuvent le faire vers un QG que si ce QG

n'a pas bougé pendant cette Action. Si un QG est utilisé pour le Strategic Move, il n'a pas le droit de se déplacer pendant cette Action.

10.7.4 LAND MOVEMENT PHASE

10.7.4.1 Procédure

Une Land Unit peut se déplacer à chaque Impulse, sous réserve de l'Action choisie :

(uuuuuu)Les Major Powers qui font un Land Action peuvent effectuer autant de Land Moves qu'ils veulent.

(vvvvvv)Les Majors Powers qui ont choisi une Action Combinée ne peuvent faire qu'un nombre limité de Land Moves (voir Activities Limit Table).

(wwwwww)Les Major Powers qui choisissent une Naval Action ne peuvent faire aucun Land Move. Ils ne peuvent déplacer leurs Land Units que par Naval Transport (voir 10.5.3).

Un **Land Move** est le déplacement d'une Land Unit au cours de la Land Movement Phase. Chaque Land Unit qui change de Stack dans une Land Section est un Land Move.

Les unités peuvent se déplacer seules ou en Stack. Les Stacks peuvent semer des unités dans tout hexagone de leur mouvement, mais ne peuvent en ramasser.

Une unité ou un Stack se déplace d'un hexagone à un hexagone contigu. Chaque hexagone traversé (et certains Hexsides) coûte un nombre précis de MP (voir Terrain Effect Chart). Le nombre de MP dépensés dans un Impulse par une unité ne peut excéder le Move Allowance de l'unité (**exception** : les unités face-up qui n'ont pas dépensé de points peuvent pénétrer dans un hexagone non interdit qui coûte plus que leur Move Allowance, mais doivent s'y arrêter et y sont Flippées).

Les seules unités Flippées qui peuvent se déplacer sont les QG qui n'ont pas bougé lors de la Strategic Movement Phase. Un QG Flippé ne peut pénétrer un hexagone qui lui coûte trop cher (ni un hexagone qui coûte plus de 1 MP en météo Winter).

Une unité qui démarre dans une ZOC ennemie peut se déplacer dans un autre hexagone de ZOC ennemie mais doit s'y arrêter. Une unité ne peut continuer à se déplacer dans une ZOC que si elle le fait en Overrun (voir 10.7.4.2).

Une unité qui est non ravitaillée au **début de l'Impulse** peut se déplacer mais est Flippée si elle le fait.

10.7.4.2 Overrun

Un Overrun permet à des Land Units de détruire des Land Units ennemies durant leur mouvement. Si elles en ont le droit, elles le font en entrant dans l'hexagone défenseur.

Toutes les unités qui prennent part à l'Overrun doivent démarrer la **Phase** dans le même hexagone ou dans le même Stack dans une Land Section. Elles doivent être ravitaillées au début de l'**Impulse** et dans l'hexagone précédant l'hexagone défenseur.

Pas plus de 3 Land Units dont 2 Corps ou Armées ne peuvent participer à un Overrun. Au moins une des unités doit être un ARM.

Un ratio de **7 : 1** au moins doit être atteint compte tenu des ajustements pour la météo, le ravitaillement du défenseur, et le terrain.

Un Overrun peut aussi être effectué par un MECH si ce MECH pouvait faire un Blitzkrieg à 7 : 1 contre le défenseur, compte tenu des modificateurs de météo, de ravitaillement du défenseur, et de terrain (**MiF 5.1**).

On ne peut faire d'Overrun à travers un Hexside de Déroit que si la Sea Area n'est pas contrôlée par l'ennemi.

Les unités qui font un Overrun à travers des rivières et des Hexsides de déroit ont leur Facteur de Combat divisé par 2. On ne peut pas faire d'Overrun dans une ville ou à travers un Hexside de Fort.

Les Aircraft Units n'ont aucun effet sur les Overruns, ni en défense ni en attaque.

Les unités qui font un Overrun payent le double de MP pour entrer dans l'hexagone Overrunné (y compris les effets de la météo), et sont Flippées si cela est trop cher pour eux en MP.

Les unités peuvent continuer à se déplacer après l'Overrun mais, si c'est dans des ZOC ennemies, elles ne peuvent le faire qu'en Overrunnant à nouveau.

10.7.4.3 Terrain

Les Land Units (sauf les MAR) ne peuvent traverser un Hexside de mer que si c'est un Hexside de Détroit. Les **MAR** traitent les Hexsides de mer (**pas les lacs**) comme des Hexsides de Détroit. Cela leur permet de se déplacer et d'attaquer à travers les Hexsides de mer (ce n'est **pas** considéré comme une Invasion). Aucune unité ne peut faire de Strategic Move à travers un Hexside de mer, sauf si ce sont des Hexsides de Détroit (un Move par tour).

Les Land Units non MTN ne peuvent traverser les Hexsides Alpines. Les **MTN** peuvent traverser les Hexsides Alpines au coût d'un MP supplémentaire, mais ne peuvent tracer leur route de ravitaillement à travers. Aucune unité ne peut faire de Strategic Move à travers un Hexside Alpin.

Les forêts et les montagnes coûtent aux MTN 1 PM sur la carte Europe et 2 sur la carte Pacifique.

Les Land Units **japonaises** ne payent que 2 PM pour entrer en jungle. Les autres Land Units payent 3 PM.

Les coûts des terrains sont montrés sur la carte Pacifique (et en 1.2.1).

10.7.4.4 Mouvements dans les Land Sections

Les Land Units face-up peuvent se déplacer de et vers une Land Section d'une Land Section adjacente. **Elles sont Flippées et cessent leur mouvement.**

Les Land Units face-up qui démarrent la Phase dans un hexagone adjacent, peuvent entrer dans une Land Section et cessent leur mouvement. **Elles sont alors Flippées.**

Les Land Units peuvent se déplacer d'une Land Section à un hexagone adjacent, le traitant comme le dernier hexagone de leur mouvement. **Elles sont alors Flippées.**

Lorsqu'une Land Unit pénètre dans une Land Section elle peut être placée dans un Stack existant (sans dépasser les Stacking Limits) ou dans un nouveau Stack.

Les unités déjà dans une Land Section peuvent changer de Stack ou créer un nouveau Stack. Elles ne sont pas Flippées.

10.7.4.5 Invasions et Débarquements (SiF 15.8)

Les unités peuvent Envahir à partir de la Section 1, 2 ou 3 de la Sea Box.

Diviser par 2 le Facteur d'Attaque des non MAR qui Envahissent. Le Facteur de Combat des MAR n'est pas modifié pour l'Invasion.

Chaque hexagone ou Land Section Envahit se défend à l'aide d'une Notional Unit. Elle a un Facteur de Combat de 1, modifié par :

(xxxxx)-1 si attaquée au cours d'un Impulse de surprise ;

(yyyyy)-1 si non ravitaillée ;

(zzzzz)+1 si dans son Home Nation non conquis ;

(aaaaa)+1 en ville ;

(bbbbb)+1 si non Stacké avec une Land Unit et adjacent à un Corps ou une Armée (excepté un Territorial), et non séparé de lui par un Hexside infranchissable ;

(ccccc)+1 pour chaque Section de la Sea Box à partir de laquelle les unités Envahissent en dessous la Section 3.

Tous ces modificateurs sont cumulatifs.

Ajouter le Facteur de défense de la Notional aux Land Units Stackées avec elle.

Le Facteur total est ensuite modifié par le terrain et la météo.

Si aucune Land Unit n'est Stackée avec elle, elle peut être sujette au Ground Strike. L'effet des Ground Strikes ne dure que l'Impulse.

Si une Notional Unit vaut 0, l'attaque est **automatiquement réussie**.

[Exemple]

Si l'Invasion est réussie, le reste des unités d'Invasion est placé dans l'hexagone ou la Land Section Envahit. Même si on obtient une " * " au résultat du combat, Flipper les unités d'Invasion (sauf si le terrain est du

désert ou du terrain clair, ou que l'Invasion est automatiquement réussie (dans un hexagone non marais)).

10.7.4.6 Restrictions de mouvement de la Milice

Les HG du CW ne peuvent jamais quitter le CW Home Country dans lequel ils ont été placés en renforts.

Les VS allemands ne peuvent jamais quitter l'Allemagne.

Les IM italiens ne peuvent jamais quitter l'Italie.

Les JM japonais n'ont pas de telles restrictions.

10.7.4.7 Restrictions des autres unités

Quand elles sont neutres, les Land Units ne peuvent entrer que dans des territoires qu'elles contrôlent ou dans un Minor Country contre lequel elles sont en guerre. (**exception** : voir 11.5.1, US Entry Option 3).

Si non neutres, les unités peuvent entrer dans tout territoire contrôlé par un Major Power ou un Minor Country contre lequel elles sont en guerre, ou contrôlé par un Major Power non neutre de leur Côté.

Les unités ne peuvent jamais entrer dans des territoires :

(ddddd) dans le **Home Country** d'un **Major Power** du même Côté qui ne coopère pas (exception : 19.2 (h)) ; ou

(eeeeee) non permis aux Axis Minors (voir 18.2).

10.7.4.8 Unités ennemies

Les Land Units ne peuvent entrer dans des hexagones occupés par l'ennemi qu'en Paradrop, en Envahissant ou en Overrun.

Les Land Units ne peuvent entrer dans des Land Sections occupées par l'ennemi qu'en Paradrop et en Envahissant. Pas d'Overrun en Land Sections.

Quand **n'importe quelle** Land Unit occupe un hexagone ou une Land Section ne contenant que des Aircraft Units ou des Naval Units ennemis, tous les Aircraft Units Flippées sont détruits (Pilote tué). Les Aircraft Units face-up sont forcés de se Rebase **immédiatement** (voir 10.7.2) et sont Flippées. Les Naval Units (y compris les Flippées) se Rebasent comme si elles subissaient un résultat " A " dans un combat (voir 10.5.7.2). Elles peuvent être interceptées pendant qu'elles se Rebasent (voir 10.5.5). Après le Rebase elles sont Flippées. Les Naval Units incapables de se Rebase (à cause de restrictions de mouvement (voir 10.5.2.2) ou de non coopération (voir 19.2) sont détruites.

[Exemple]

10.7.4.8.1 Optionnel : Ports conquis

Les Naval Units ne sont plus jouées au dé quand le pays est conquis. A la place elles sont jouées au dé quand le port qu'elles occupent est contrôlé par l'ennemi :

(ffffff) sur 1 elle va à l'ennemi ;

(gggggg) sur 2 elle est détruite ;

(hhhhhh) sur 3 à 6 elle doit se Rebase immédiatement et être Flippée.

10.7.5 AIR TRANSPORT & PARADROP PHASE

10.7.5.1 Missions de transport aérien

Une Mission d'Air Transport permet de transporter certaines Land Units par air. Ces Land Units peuvent avoir bougé à la Land Movement Phase précédente.

N'importe quel nombre de Air Transport Missions peuvent être effectuées dans une Action Land ou Combined. On ne peut pas en faire en Naval Action.

Chaque Air Transport essayé compte pour un Land Move (voir Activities Limits Table).

Seules les unités face-up peuvent être Air Transported. Dans une Air Transport Mission, un ATR peut transporter soit :

(iiiiii) 1 DIV, ou

(jjjjjj) 1 MTN, ou

(kkkkkk) 1 PARA

1. Introduction

Les Bv222 et Me323 sont plus gros et peuvent transporter une INF, 2 DIV, 1 PARA ou 1 MTN (à ½ Range). Range normale si transport normal (**PIF 7.4**).

Seuls les INF DIV, MTN DIV, MAR DIV, la ARM DIV para allemande et les PARA DIV peuvent être Air Transported (**AsA 3.1**). Les ART ne peuvent pas être transportées par avion.

Après la Aircraft Mission Allocation (voir 10.3.3) et le combat Air-Air (voir 10.3.4), les ATR survivants se déplacent sans dépasser leur Range jusqu'à un hexagone ou une Land Section ami et peuvent débarquer l'unité transportée soit avant soit après l'avoir fait.

Si le ATR fait son Return to Base avec une Land Unit, il peut être intercepté à sa destination avant que l'unité ne débarque. Les Aircraft Mission Allocation et Combat Air-Air sont à nouveau effectués. Les ATR qui Abortent de ce combat doivent le faire dans cet hexagone.

Après une Air Transport Mission, le ATR est Flippé. La Land Unit reste face-up sauf si le ATR a été Aborté, ou si la Land Unit a commencé son **Impulse** non ravitaillée.

Les unités peuvent être transportées dans, hors ou à travers les ZOC et unités ennemies, **mais ne peuvent être débarquées que dans un hexagone ou une Land Section amie** (voir 15.0).

[Exemple]

10.7.5.2 Parachutages

Les PARA sont des Land Units mais en plus peuvent faire des Paradrops.

PARA Non divisés par 2

Il n'y a pas de limites au nombre de Paradrops possibles dans un Land ou Combined Action, mais chaque unité qui tente un Paradrop compte pour un Land Move. Aucun Paradrop n'est permis dans un Naval Impulse.

Les PARA peuvent faire des Paradrops dans tout hexagone ou Land Section, excepté les **lacs** et les **marais**. Ils ne peuvent pas non plus en faire en **Severe Winter**.

Une Paradrop Mission se déroule comme une Air Transport Mission (voir 10.7.5.1), excepté que le ATR et le PARA doivent démarrer l'Impulse Stackés ensemble.

Certains ATR ne peuvent effectuer de Missions Paradrops (Bv222, Me323, H8K2, H6K). Ils sont repérés par un parachute barré sur le pion (**PIF 7.3**).

Après que le ATR ait survécu au combat, le PARA peut faire son Paradrop.

Un PARA est ravitaillé pendant le reste de l'**Impulse** ou il se Paradrop.

Si un PARA fait son Paradrop dans une Land Section Ennemie, il doit se Stack avec des Land Units ennemies s'il y en a.

Si un PARA fait son Paradrop dans un hexagone ou sur un Stack ennemi, il doit attaquer l'unité défenderesse dans la Land Combat Phase à venir. Il peut l'attaquer en conjonction avec d'autres Land Units qui ne font pas de Paradrop.

Les PARA qui ne réussissent pas à mettre en retraite ou à détruire les Land Units ennemies (y compris la Notional Unit) dans l'hexagone ou la Land Section attaquée, sont détruits.

Un hexagone attaqué par des PARA en Paradrop est considéré comme étant défendu par une Notional Unit de Facteur de Combat 1, modifié comme suit (**SiF 15.8**) :

(lllllll) -1 si attaquée au cours d'un Impulse de surprise ;

(mmmmmmm)-1 si non ravitaillée ;

(nnnnnnn)+1 si dans son Home Nation non conquis ;

(oooooooo)+1 en ville ;

(ppppppp)+1 si non Stacké avec une Land Unit et adjacent à un Corps ou une Armée (excepté un Territorial), et séparé de lui par un Hexside non infranchissable ;

Tous ces modificateurs sont cumulatifs.

Ajouter le Facteur de défense de la Notional aux Land Units Stackées avec elle.

Le Facteur total est ensuite modifié par le terrain et la météo.

Si aucune Land Unit n'est Stackée avec elle, elle peut être sujette au Ground Strike. L'effet des Ground Strikes ne dure que l'Impulse.

Si une Notional Unit vaut 0, l'attaque est **automatiquement réussie**.

Elle peut recevoir du Ground Support ou du HQ Support. Tout résultat autre que " - " détruit la Notional Unit.

Le défenseur peut décider de son plein gré qu'il n'y a pas de Notional Unit dans l'hexagone attaqué.

Un PARA n'a pas de ZOC, même dans l'hexagone cible, jusqu'à ce que l'hexagone cible soit vidé des unités ennemies (y compris la Notional Unit). Pour le reste de l'Impulse il n'a de ZOC que dans l'hexagone qu'il occupe. **Ensuite il a une ZOC normale.**

[Exemple]

10.7.6 LAND COMBAT PHASE

10.7.6.1 Généralités

Une **Land Attack** est une attaque impliquant des Land Units contre un Stack de Land Unit ennemies. Les Overruns ne sont pas des Land Attacks.

Si des unités de plusieurs Major Powers sont impliquées dans l'attaque d'un même hexagone, cela constitue une Land Attack pour chaque Major Power.

Toutes les Land Attacks possibles sont permises au cours d'une Land Action. Dans une Action Combinée, on ne peut faire qu'un nombre limité de Land Attacks (voir Activities Limit Table). Aucune Land Attack ne peut être faite dans une Naval Action.

Seules des unités face-up (et les QG Flippés) peuvent attaquer. Les unités ne peuvent attaquer que l'hexagone ou la Land Section **adjacente**.

On peut mettre autant de Land Units qu'on le veut dans une Land Attack. Les unités Stackées ensemble ne sont pas obligées de toutes attaquer et peuvent attaquer des hexagones différents.

Les Partisans peuvent attaquer.

Une Land Attack ne peut être déclarée que contre un hexagone contenant des **Land Units** ennemies. Les Aircraft et Naval Units ne peuvent pas être attaqués en Land Combat.

Le Stack de défense se défend avec tous les Facteurs de Combat de toutes les unités présentes dans le Stack.

10.7.6.2 Procédure

Au début de la Phase, le Côté actif déclare **toutes** les Land Attacks qu'il souhaite effectuer sur des Land Units ennemies situées dans des hexagones ou des Land Sections adjacentes à ses unités. Le combat n'est pas obligatoire (sauf en Paradrop sur une unité ennemie ou si on Envahit).

Au moment où une attaque est déclarée elle doit être au moins à 1 : 2 (après les effets de la météo - voir 8.2.5). Le rapport de force peut être altéré ensuite par l'allocation d'avions en défense ou en attaque, de HQ Support, ou par un changement dans le ravitaillement du défenseur.

(qqqqqq)Une attaque est déclarée en indiquant les hexagones attaqués, les unités attaquantes et le Bombardement Côtier alloué.

(rrrrrr)Le Bombardement Côtier défensif est annoncé (voir 10.7.6.3.1).

(sssssss)Le HQ support et le ENG Support sont annoncés (voir 10.7.6.5 et 10.7.6.5.1).

(tttttt)Les Ground Support Missions sont effectuées et les combats Air-Air sont résolus.

(uuuuuu)Le ART Support est effectué (voir 10.7.6.4.1).

(vvvvvv)Le HQ Support et le ENG Support sont déterminés (marche ou marche pas).

Toutes les attaques sont résolues une par une (dans l'ordre choisi par l'attaquant) sur l'une des deux CRT terrestres. Le choix de la CRT est mis de côté jusqu'à la résolution du combat.

10.7.6.3 Bombardement naval côtier

Le Bombardement Naval Côtier permet aux joueurs de faire du support à une attaque terrestre avec des SCS ou des CV.

Les SCS et CV ajoutent leur Facteur de Bombardement Côtier à l'attaque terrestre qui se déroule dans un hexagone côtier de leur Sea Area. Des unités en défense peuvent aussi être supportées par du Bombardement Côtier.

Des Naval Units peuvent faire du Bombardement Côtier dans une Land Section (adjacente à la Sea Area) si le Stack bombardé contient une Land Unit Flippée (autre qu'un QG), ou une unité qui Envahit.

Le Facteur de Bombardement Côtier de **chaque** navire est modifié par le chiffre situé dans sa Sea Box Section. Le Bombardement Côtier n'est pas permis en Section 0.

Après avoir pris part à un Bombardement Côtier, les unités impliquées sont Flippées. Néanmoins elles restent en mer, et peuvent participer à de futurs Naval Combats.

Le nombre maximum de Facteurs de Bombardement Côtier ajoutés à l'attaque ne peut excéder la somme des Facteurs de combat des Land Units attaquantes (après modifications par le terrain et les invasions).

Le groupe de navires assurant le Bombardement Côtier peut être escorté par d'autres navires. L'escorte est Flippée à la fin du Bombardement Côtier.

[Exemple]

Le Bombardement Côtier est divisé par 2 dans des hexagones de forêt ou de jungle, ou si la météo est Mud ou Winter (après modificateur de la Sea Box Section). Pas de Bombardement Côtier en Monsoon ou Severe Winter (Optionnel).

10.7.6.3.1 Optionnel : Bombardement Côtier défensif

Du Bombardement Côtier défensif peut être ajouté à la défense de la même manière qu'à l'attaque lors d'un combat terrestre, sauf que les navires divisent par 2 leur Facteur de Bombardement Côtier (après modificateur de la Sea Box Section) en plus de toutes les modifications dues au terrain ou à la météo.

Le Bombardement Côtier est déclaré **après** que l'attaquant ait annoncé toutes ses attaques (et alloué son Bombardement Côtier) mais **avant** que le HQ Support ne soit annoncé.

10.7.6.3.2 Optionnel : Interception du Bombardement Côtier par des avions

Après la déclaration du Bombardement Côtier, mais avant la résolution du combat terrestre, l'autre Côté peut tenter d'intercepter le groupe naval de bombardement avec des avions (Range ½). Les deux Côtés peuvent envoyer des avions pour escorter ou intercepter les avions d'attaque. La DCA est fournie par les navires qui bombardent et leur escorte (pas les autres navires dans la Sea Area).

10.7.6.4 Ground Support

Les Missions de Ground Support permettent à des bombardiers de fournir aux unités terrestres du support aérien.

Après la Aircraft Mission Allocation (voir 10.3.3) et le combat Air-Air (voir 10.3.4), les bombardiers survivants ajoutent leur Facteur Tactique au Facteur de combat des unités de leur Côté pour le combat.

Le nombre maximum de Facteurs Tactiques ajoutés à un Côté ne peut excéder la somme des Facteurs de Combat des Land Units (après modification pour le ravitaillement, le terrain et les Invasions).

Les bombardiers qui font du Support font leur Return to Base après la résolution du combat, mais avant l'Avance après Combat.

10.7.6.4.1 ART Support (AsA 3.2.3)

Les ART non attaquées peuvent effectuer du Ground Support offensif ou défensif dans un hexagone adjacent (voir 24.18.1.2.3) de la même manière qu'un bombardier. Ils subissent les modificateurs de terrain comme eux.

10.7.6.5 HQ Support

Un QG face-up peut fournir du HQ Support à un combat s'il occupe ou est adjacent au Stack soumis à l'attaque. Il ne peut pas affecter un Stack adjacent si une attaque a été déclarée contre son Stack. Les unités dans des Land Sections ne peuvent recevoir de HQ Support en défense que de QG dans la même Land Section. Le HQ Support ne peut pas être utilisé dans les Overruns.

Quand les Land Attacks sont déclarées, le joueur actif annonce quels QG supportent les attaques. Une attaque ne peut être supportée que par un seul QG. Un QG ne peut faire de HQ Support que s'il attaque lui-même le Stack ennemi.

Après que le joueur actif ait déclaré ses HQ Support, le joueur non actif annonce les siens en défense.

Quand les Air Missions Ground Support et le ART Support ont été résolus, les deux Côtés résolvent leur HQ Support. Tirer un d6 pour chaque QG qui fournit du HQ Support. Si le résultat est \leq à la valeur de réorganisation du QG, le rapport de force est décalé de 1 en faveur du propriétaire du QG.

Les QG qui fournissent du HQ Support (même s'il rate) sont Flippées.

10.7.6.5.1 ENG Support (MiF 5.2)

Dans tout combat déclaré contre un Fort ou une Ville, les ENG attaquants ou défenseurs peuvent faire du ENG Support.

Le ENG Support est déclaré de la même manière et au même moment que le HQ Support, excepté que le chiffre requis au d6 pour réussir le décalage de colonne est le Facteur de Combat de l'ENG.

Un seul ENG par Côté et par combat ne peut faire du ENG Support. A la fin du combat, le ENG est Flippé.

Quand un ENG fait du ENG Support, il doit subir la première perte (même avant les White Print qui attaquent en Winter). Cela peut être la même perte que dans 24.18.3.4 (a).

Un ENG peut fournir du ENG Support et aussi d'autres bénéfices simultanément dans la même bataille. Un Major Power Surpris ne peut faire de ENG Support ou en recevoir durant l'Impulse de Surprise.

10.7.6.6 Effets du terrain

Les effets du terrain sont notés sur la carte Pacifique et au 1.2.1.

Défenseur x 2 (DEFENDER DOUBLED) veut dire que le Facteur de Combat du défenseur est doublé.

Attaquant ½ ou 1/3 (ATTACKER HALVED) veut dire que la somme des Facteurs d'attaque de toutes les Land Units qui attaquent à travers ce genre d'Hexside sont divisées par 2 ou par 3. **Les MAR ne sont pas divisés par 2 à travers un Hexside de mer ou de Déroit. Ils sont quand même divisés par 2 à travers un fleuve ou un canal.**

-1 ODD SHIFT veut dire que le rapport de force est décalé de 1 (10-1 devient 9-1).

Les attaques à travers les Dashed Grey Communication Lines sont divisées par 2.

10.7.6.7 Résolution du combat

L'attaquant compare son Facteur de Combat (modifié par le terrain et les invasions), incluant le Ground Support et le Bombardement Côtier, au Facteur de Combat du défenseur (modifié par le terrain et le ravitaillement), incluant le Ground Support et le Bombardement Côtier.

Lorsqu'on divise les Facteurs de Combat, on garde les fractions jusqu'à ce que toutes les divisions aient été faites, puis on arrondi au supérieur.

Un ratio est déterminé, et arrondi au bénéfice du défenseur. Par exemple, 19 contre 5 devient 3 : 1 et non 4 : 1.

Le Ratio est modifié par la Météo (voir 8.2.5), la jungle, et le HQ Support. **Toutes les modifications sont cumulatives.**

Une des deux Combat Result Table (CRT) doit être choisie. Le défenseur choisit, sauf si l'attaquant attaque un hexagone non ville de terrain clair, désert ou forêt, et que l'attaquant à plus (MiF 5.1) de :

(wwwwww)ARM (les DIV comptent pour ½) que le défenseur n'a de ARM et de AT ; ou

(xxxxxx)MECH (les DIV comptent pour ½) que le défenseur, et que le défenseur n'a pas de ARM ou de AT.

Dans tous les autres cas, le défenseur choisit entre l'Assault ou le Blitzkrieg (MiF 5.1).

L'attaquant tire un d6. Ajouter 1 si une des unités défenderesses est une Land Unit (non QG) Flippée. Si l'attaquant à un Ratio de moins de 1 : 2, soustraire 1 au dé. Si les 2 modificateurs s'appliquent, ils s'annulent. Le résultat du dé est cherché dans la colonne correspondant au Ratio.

Le résultat est exprimé sous la forme X / Y. X est le nombre d'unités attaquantes détruites. Y est le nombre d'unités défenderesses détruites.

1. Introduction

10.7.6.8 Retraite après combat

Quand le résultat inclut un " R ", toutes les unités défenderesses survivantes doivent (**même si Flippées**) battre en retraite d'un hexagone. Les unités dans les Land Sections ne retraitent jamais.

Les retraites sont effectuées par l'attaquant dans les Blitzkrieg, et par le défenseur dans les Assauts.

Les unités sont retraitées individuellement (et peuvent être retraitées dans des hexagones différents). Une unité peut retraire dans tout hexagone adjacent, sauf si interdit par le terrain ou les ZOC ennemies. Une unité ne peut retraire dans un territoire neutre. Les QG peuvent retraire en Mud et Severe Winter.

Les Priorités de retraite sont :

(yyyyyy)un hexagone non situé dans une ZOC ennemie et ne provoquant pas d'Overstacking ;
(zzzzzz)un hexagone non situé dans une ZOC ennemie et provoquant un Overstacking ;
(aaaaaaa)un hexagone ami situé dans une ZOC ennemie et ne provoquant pas d'Overstacking ;
(bbbbbbbb)un hexagone ami situé dans une ZOC ennemie et provoquant un Overstacking ;
(ccccccc)une Land Section amie.

Si une unité ne peut pas battre en retraite en suivant les priorités ci-dessus, elle est détruite.

Si,

(ddddddd)l'unité provoque un Overstacking (voir 3.0) ou

(eeeeeee)l'unité se retrouve dans un hexagone ou une Land Section contre lequel une attaque a été annoncée mais non résolue (y compris des hexagones Envahit ou attaqués par des Paradrops) ;

alors l'unité continue à retraire en suivant les priorités ci-dessus jusqu'à ce que les limites de Stacking soient respectées. Si ce n'est pas possible, l'unité est détruite.

Une unité ne peut pas terminer sa retraite dans un hexagone contenant des unités amies avec laquelle elle ne peut pas coopérer. Elle doit continuer à retraire en suivant les priorités ci-dessus.

10.7.6.9 Unité Shattered

Quand le résultat d'un combat inclut un " B " ou un " S ", toutes les unités défenderesses survivantes au combat qui pourraient avoir retraité (voir 10.7.6.8) sont retirées de la carte et placées sur le Production Spiral en renfort pour le prochain tour. **Celles qui n'auraient pas pu retraire sont détruites.**

10.7.6.10 Avance après combat

Quand l'hexagone ou la Land Section du défenseur est vidée par combat, le Côté attaquant **peut** y avancer toute unité qui a participé au combat.

Une unité qui avance dans une Land Section ou un hexagone qui coûte trop de MP est Flippé après son avance.

Les QG ne peuvent pas avancer dans un hexagone ou une Land Section sous Mud, Monsoon ou Severe Winter. Un QG Flippé ne peut avancer dans un hexagone s'il coûte trop cher en MP.

Quand une attaque donne un résultat " B " (Breakthrough), les unités attaquantes peuvent parfois avancer de 2 hexagones. Le premier hexagone de l'avance doit être l'hexagone attaqué. S'il ne coûte que 1 MP, chaque ARM / MECH peut avancer d'un second hexagone. Une CAV ou un MOT (ou une MOT DIV ou CAV DIV), de taille \leq au ARM / MECH, peut accompagner le ARM / MECH dans son avance à condition qu'il commence et finisse le mouvement Stacké avec le ARM / MECH. **Si le second hexagone coûte plus de 1 MP, les unités qui avancent sont Flippées.**

Un Corps (XXX) est de la même taille qu'une Armée (XXX), qui sont plus gros qu'une DIV (XX), qui est plus grosse qu'une Brigade (X).

Les Overruns sont permis dans un Breakthrough mais les unités qui le font sont Flippées.

Quand on fait les avances après combat les ZOC ennemies sont ignorées, mais pas les unités ennemies.

10.7.6.11 Effets finaux

Après chaque Land Combat (et avance après combat), toutes les unités attaquantes sont Flippées sauf si le résultat de la CRT contenait une " * ".

Les unités défenderesses sont Flippées si elles ont retraité ou ont pris **plus** de pertes que l'attaquant.

10.7.6.12 Exemple de combat

[Exemple]

10.7.6.13 Combats dans les Land Sections

Les Land Units ne peuvent attaquer une Land Section que depuis une hexagone ou une Land Section adjacente, ou si elles occupent la même Land Section (par Invasion - voir 10.7.4.5, ou Paradrop - voir 10.7.5.2).

L'attaquant doit dire quel Stack contenant des unités Flippées (autre que des QG) seront attaqués. Il doit aussi dire combien d'autres Stacks il va attaquer. Le défenseur les choisit. L'attaquant doit alors allouer une ou plusieurs Land Units pour chaque attaque.

Chaque Stack défenseur peut être attaqué par les Land Units de 2 Stacks maximum, sauf si **tous les Stacks de la Land Section** sont attaqués par déjà 2 Stacks. Si tous les Stacks de la Land Section sont déjà attaqués par 2 Stacks, les unités des autres Stacks attaquants peuvent être affectés à **part égale** à chaque combat. Aucun Stack défenseur ne peut être attaqué par plus de 6 Stacks.

Comme chaque Stack de la Land Section est sensé occuper un hexagone de ville, la CRT des assauts doit être utilisée. Il n'y a aucun autre effet de terrain qui ne s'applique.

Les résultats sont implémentés normalement. Pour ce qui est des résultats " S ", les unités des Land Sections sont toujours supposées être capables de retraire. Les Land Units attaquantes ne peuvent Avancer après Combat que s'il ne reste aucune Land Unit dans la Land Section. Seules les unités impliquées dans la destruction des dernières unités ennemies peut avancer.

[Exemple]

Les Land Units peuvent attaquer d'une Land Section dans un hexagone adjacent. Chaque hexagone ne peut être attaqué que par 4 unités de toutes les Land Sections impliquées dans l'attaque. Des unités adjacentes à l'hexagone attaqué peuvent aussi participer.

Plus d'une attaque peut être lancée depuis une Land Section mais chaque unité ne peut être impliquée que dans une attaque par Impulse.

10.7.7 RÉORGANISATION PHASE

Les QG peuvent réorganiser les Land et Aircraft Units. Les Naval Units et les QG ne peuvent être réorganisés avant la fin du tour (voir 11.9).

Tout QG peut réorganiser des unités dans un Land ou Combined Action. Les unités ne peuvent être réorganisées dans un Naval Action.

Un QG réorganise des unités qui sont Stackées avec lui ou qui lui sont adjacentes en les remettant face-up. Il peut réorganiser autant d'unité que son reorganisation Value lui permet, en tenant compte du coût de réorganisation de chaque unité (**MIF 5.3**).

Des unités séparées d'un QG par un Hexside **Alpin** ou un Hexside **de mer** (autre que Détroit) ne peuvent pas être réorganisées. Le ravitaillement et les ZOC ennemies n'ont aucun effet sur la réorganisation.

Un QG dans un Land Section peut réorganiser des unités de la même Land Section. Il ne peut réorganiser d'unités en dehors de sa Land Section. De même, un QG dans un hexagone adjacent à une Land Section ne peut réorganiser personne dans la Land Section.

Après la réorganisation, le QG est Flippé. Les QG Flippés ont une capacité de réorganisation de 0.

Rappel de 19.3 : Un QG de Major Power peut réorganiser les unités d'un Minor Country coopérant. Un QG de Minor Country ne peut réorganiser que ses propres unités. **Un QG de Major Power ne peut jamais réorganiser les unités d'un autre Major Power, y compris les unités de Gouvernements en Exil.**

10.7.8 AIR SUPPLY PHASE

10.7.8.1 Air Supply

Une Air Supply Air Mission permet à un ATR de réorganiser une Land ou Aircraft Unit.

Les gros ATR peuvent réorganiser 2 Land Units non QG, si les 2 unités sont Stackées ensemble et que le ATR n'a pas dépassé la moitié de sa Range (PIF 7.4).

Il n'y a pas de limite au nombre de ces Missions par Land ou Combined Action. On ne peut pas en effectuer en Naval Action.

Après la Aircraft Mission Allocation (voir 10.3.3) et le combat Air-Air (voir 10.3.4), chaque ATR qui passe, réorganise 1 Land ou Aircraft Unit, avec laquelle il peut coopérer, dans l'hexagone cible de la Mission. Les QG ne peuvent pas être réorganisés.

10.7.8.2 TRS Supply (AsA 3.12)

Durant la Air Supply Phase, un TRS à la capacité de transport non utilisée dans une Sea Area, peut réorganiser une Land ou Aircraft Unit n'importe où sur la côte adjacente à la Sea Area, ou n'importe où à Supply Range d'un port situé dans cette Sea Area (en comptant le port comme le premier hexagone du Supply Range). Le Transport est alors utilisé (Flippé ou TRS Used Marker).

10.8 END OF ACTION PHASE

Tirer un d6. L'Action Segment se termine si le résultat du dé (moins 1 ou 2 si Pass Action - voir 10.4) est \leq au nombre écrit dans l'Impulse Track Box occupé par l'Impulse Marker.

Si le dé modifié est $>$ au nombre, l'Impulse Marker avance d'une case sur l'Impulse Track si l'Impulse a été effectué par le premier Côté. Il est avancé d'une ou plusieurs cases (3 ou 5 selon la météo - voir 8.2.8) si l'Impulse a été effectué par le second Côté. L'autre Côté effectue alors un Impulse.

Si l'Impulse Marker est déjà dans la dernière boîte et qu'il doit encore avancer, il reste où il est.

Si un Action Segment se termine avec un Côté qui a eu le premier et le dernier Impulse dans le Segment, alors l'Initiative Marker est déplacé d'une colonne en faveur de l'autre Côté.

11. END OF TURN SEGMENT

Quand les Actions Segment sont finies, on exécute les phases suivantes.

11.1 PARTISAN PHASE

Tirer un d6 et lire le résultat sur la Partisan Table. Elle donnera une liste de pays susceptibles d'avoir une activité de Partisans.

Un pays spécifié dans la table est éligible si il est actuellement Conquis, ou si on lui a déclaré la guerre et qu'il n'est pas encore conquis.

Tirer un 2^{ème} d6 pour chaque pays éligible. S'il excède la Garrison Value des unités agresseurs ou occupantes dans ce pays, le Côté agresseur ne peut transporter de ressources en dehors ou à travers de ce pays ce tour ci.

Les activités de Partisans n'affectent que les ressources transportées par le Côté qui a Conquis le pays en premier (exception : Les Partisans d'Indochine Française affectent les deux Côtés).

Les Minor Countries sous le contrôle d'un Major Power au début du scénario ne sont pas considérés comme Conquis sauf si spécifié dans les notes de Set Up du scénario.

L'Indochine Française, la Chine Occupée, la Mandchourie et la Corée sont Conquis au début de chaque scénario. La Chine Occupée peut être libérée si la Chine reprend Pékin, après quoi elle devient complètement intégrée à la Chine. Tous ces Minors (excepté la Chine Occupée quand elle est libérée par la Chine) subissent des attaques de Partisans quel que soit le pays qui le contrôle.

Chaque unité à une Garrison Value comme suit :

GARRISON VALUE	
Unité dans ZOC ennemie	0
ARM, SS, MECH	2
CAV DIV, INF DIV & MOT DIV	0,5
Autre Land Unit	1
Aircraft & Naval Units, Forts, Supply	0

[Exemple]

11.1.1 UNITÉS DE PARTISANS (ASA 3.3)

Quand un Minor Country éligible pour une activité de Partisans est sélectionné sur la Partisan Table, et que le résultat de 2d6 est supérieur à la Garrison Value, on peut placer une unité de Partisans dans ce pays (si une est disponible) au lieu de tirer le 2^{ème} d6. Le choix est fait par le joueur qui contrôlait le pays avant la Conquête, et les effets des Partisans ne concernent que l'agresseur.

Le CW contrôle le Partisan français. Celui-ci peut aller en Belgique et en Hollande aussi bien qu'en France si ces pays sont contrôlés par l'ennemi.

Le US contrôle le Partisan italien. Celui-ci n'est disponible que quand l'Italie est conquise par les Alliés.

Placer et traiter ces unités comme des Partisans Russes. Ils ne peuvent se déplacer et attaquer que dans leur Home Country.

[Exemple]

En plus des effets normaux des unités de Partisans, on soustrait leur nombre au Garrison Value du Major Power agresseur avant de résoudre les conséquences normales des Partisans dans ce pays (2^{ème} d6).

Pays qui possèdent des unités de partisans :

Finlande (1-4), France (2-2), Grèce (3-2), Italie (2-3), Norvège (2-3), Pologne (1-2), Russie (1-2) 3(2-2) 2(3-2), Espagne Nationaliste (2-2) (3-2), Yougoslavie (2-3), (3-2).

11.2 RUSSIAN PARTISAN PHASE

La Russie est sujette à l'activité des Partisans d'une manière encore plus directe, même après que la Russie ait été conquise.

Tirer un d6 sur la table suivante :

RUSSIAN PARTISAN TABLE	
1939 jusqu'à la guerre avec Allemagne	Aucun Partisan
Du début de la guerre à Nov/Dec la même année	1 au dé
L'année suivante	1 ou 2 au dé
L'année d'après	1, 2 ou 3 au dé

Si le résultat requis est obtenu, la Russie est éligible pour recevoir des Partisans. Tirer un 2^{ème} d6. La moitié de ce nombre est le nombre de Partisans qui arrivent.

Après le premier tirage, mais avant le second, le russe peut retirer des Partisans de la carte pour qu'ils soit à nouveau disponibles.

Les Partisans doivent être placés 1 par hexagone, dans des hexagones contrôlés par l'Axe (voir 15.0) en URSS sur la carte Europe. Ils ne peuvent être placés dans une Land Section. Ils ne peuvent être placés dans une ZOC ennemie. Ils peuvent être placés dans des hexagones contenant seulement des Aircraft et Naval Units (si ne sont pas dans des ZOC ennemies).

Les Partisans russes sont toujours ravitaillés et peuvent attaquer.

Ils ne peuvent entrer sur la carte Pacifique ni traverser la frontière de russe de 1939.

Ils ne transforment pas des hexagones contrôlés par l'Axe en hexagones amis (voir 15.0).

On peut faire Débarquer (pas Envahir) des unités russes sur des hexagones contenant des Partisans russes (voir 10.7.4.5 1^{er} parag.).

Ils empêchent les ressources d'être transportées en dehors d'un hexagone qu'ils occupent (voir 9.1).

1. Introduction

11.3 CONVOY PHASE

Un point de ressource n'est utile que s'il est transporté jusqu'à une usine. Chaque usine peut utiliser autant de ressource pour les transformer en Builds Points que le Production Multiple du Major Power.

Dans la ConvoY Phase, on transporte les ressources le long des Pipelines de convois, comme dans la Ressource Transportation Phase de WiF d'origine (SiF 7.6).

11.3.1 TRANSPORT TERRESTRE DE RESSOURCE

Le transport terrestre de ressource implique le tracé d'une route qui va du point de ressource, à travers des hexagones contrôlés par un ami (voir 15.0), et/ou à travers des hexagones de Minor Countries neutres, jusqu'à l'usine.

Les ressources peuvent être transportées hors de ZOC ennemies, mais ne peuvent entrer dedans, sauf si elle contient aussi une Land Unit amie. Elles ne peuvent être transportées hors d'un hexagone contenant un Partisan.

Le transport terrestre peut être fait à la fois avant et après le transport maritime, en faisant transiter les ressources par des ports.

Une seule ressource ne peut passer à travers les Hexsides de Détroit. Aucune ressource ne peut être transportée à travers les Dashed Grey Communication Line.

11.3.2 TRANSPORT MARITIME DE RESSOURCE

Un point de ressource ne peut emprunter qu'un seul pipeline de convoi (voir 9.3). Ainsi, il peut faire du transport terrestre, du transport maritime, encore du transport terrestre, mais plus de transport maritime.

Les ressources qui transitent par un convoi n'ont pas besoin de venir de la même source, ni du même port, et n'ont pas besoin d'aller dans la même direction.

Le transport de ressources démarre du port ami ou neutre le plus proche de la ressource. Ce port doit être dans une Sea Area contenant des Points de Convois. On ne peut transporter que 4 ressources dans ou hors d'un port mineur. Le transport se poursuit le long du pipeline jusqu'au port de destination.

Aucune ressource ne peut entrer ou sortir d'Archangel durant les tours où l'Arctic Circle est plongé dans le Winter ou le Severe Winter.

Un Major Power ne peut faire transiter dans une Sea Area qu'un nombre de ressources égal au nombre de Points de Convoi qu'il y a dans la Sea Area au moment de la ConvoY Phase.

Pour le transport de ressources les Major Powers peuvent se prêter des Points de Convois (si les deux Major Powers sont d'accord). Si deux Major Powers ou plus combinent leurs Points de Convois dans une Sea Area, ou transportent les ressources d'un autre Major Power, alors un Major Power en guerre avec l'un des deux ou en guerre contre le destinataire des ressources peut attaquer les convois sans US Entry Effect (et sans autre effet politique de DoD II). Les Major Power neutres ne peuvent escorter leurs convois. Les non neutres peuvent escorter des convois qui transportent des ressources à destination d'un belligérant de leur Côté. Exception : US Entry Options 5, 18 & 27.

Les ressources promises à un Major Power allié doivent être transportées si possible. Si elles ne peuvent pas passer à cause du manque de convois, elles sont perdues. S'il n'y a plus assez de convois pour honorer vos promesses, vous décidez de qui aura ce qui peut encore passer.

11.4 COUP PHASE

A chaque tour, chaque Côté peut tenter de démarrer un Coup d'État. Le Côté qui a l'Initiative annonce ses Coups le premier, suivi par l'autre Côté. Un Coup peut être démarré dans un Minor Country dans lequel ce Côté a un Coup Cell (voir 1.4.3). Il ne peut être tenté dans un pays qui est Contrôlé par un Major Power ou qui s'est aligné à un Major Power à cause d'un Coup précédent.

Si un Coup est tenté, le Minor Country cible est annoncé et les Bp sont payés par le Major Power propriétaire du Coup Cell. Le prix est :

(ffffff)Pologne, Espagne, Turquie - 5 Bp

(ggggggg)Suède, Suisse, Yougoslavie - 3 Bp

(hhhhhhh)Autre Minor Country - 2 Bp

Si le Major Power n'a pas de Bp (voir 11.6), le Coup ne peut être tenté.

Une fois le Coup tenté, le Coup Cell est dépensé.

Après qu'un Côté ait annoncé sa tentative de Coup, l'autre Côté peut immédiatement l'annuler a condition de posséder un Coup Cell dans ce Minor Country. Si le Coup est annulé, le Coup Cell de ce Côté est aussi dépensé. **Cela ne coûte aucun Bp pour annuler le Coup d'un autre.**

Un d6 est tiré pour résoudre la tentative de Coup qui n'est pas annulée. Le Coup réussi sur les résultats de dé suivants :

JET DE COUP	
En 1939	1
En 1940	1 ou 2
En 1941 ou plus tard	1,2 ou 3
à 6, il y a un Contre Coup	

La Suède, la Norvège et la Suisse sont des États stables. Une tentative de Coup contre eux ne réussit que sur un 1, et un Contre Coup ne peut jamais arriver. A la place, si un 6 est tiré, le Minor Country donne toutes ses ressources à l'autre Côté (Allemagne ou CW) tant qu'il reste neutre.

Si un Coup réussit, le Minor Country se retrouve aligné avec le Major Power qui a initié le Coup (mais est toujours neutre). Ce Major Power peut entraîner le Minor dans la guerre dans sa Declaration of War Phase s'il est lui-même en guerre contre l'Allemagne ou le CW. Quand il le fait, le Minor rejoint son Côté (voir 18.1) et est contrôlé par ce Major Power.

S'il y a un Contre Coup, le Minor devient aligné avec l'autre Côté (soit l'Allemagne soit le CW).

[Exemple]

Les Coup Cells d'un Major Power sont perdus quand il est conquis (ou, dans le cas de la France, quand il y a Vichy).

11.5 US ENTRY PHASE

Le US commence le jeu comme un Major Power neutre. Sa progression vers la guerre est gouvernée par l'US Entry Track. Il y a 20 cases dans le US Entry Track. Le US Entry Status est de 0 initialement, sauf si précisé dans le scénario. Le US Entry Status est noté sur la Allied Builds Chart.

Le US est automatiquement en guerre contre tout Axis Major Power qui lui déclare la guerre.

Une déclaration de guerre du Japon ou du Germano-Italien sur l'US ne le met pas en guerre contre l'autre puissance de l'Axe. Cette déclaration de guerre à en fait un effet sur le US Entry Modification Chart.

Le US peut déclarer la guerre au Japon dans une phase de déclaration de guerre Alliée :

- (a) si le US Entry Status est 16 ou plus **et** que l'Option 22 a été jouée ;
- (b) après que le Japon ai déclaré la guerre au CW, à la France, à la Hollande ou au Indes néerlandaises (NEI).

Le US peut déclarer la guerre à n'importe quel Minor Country ou à l'Allemagne et/ou l'Italie dans une phase de déclaration de guerre Alliée, si le US Entry Status est de 20 ou plus **et** que les Options 22 et 29 ont été jouées.

Pendant que le US est en guerre contre le Japon ou contre l'Allemagne et/ou l'Italie, les effets suivants sont en vigueur :

- (a) tous les US Entry Effects dirigés contre, ou provoqués par, le Major Power contre lequel le US est en guerre sont ignorés.
- (b) toutes les Options dirigées contre le Major Power contre lequel le US est en guerre sont considérées comme jouées. Les Options qui ne sont dirigées contre personne sont : 7, 9, 11, 14, 15 et 19. L'Option 22 est jouée.
- (c) Les unités US ne peuvent toujours pas rentrer sur le sol de l'autre carte (où US est neutre) (sauf si contrôlé par US).
- (d) Les restrictions de mouvement des US Naval Units sont levées.

Noter le US Entry Status de 17 à 20 dans la colonne " notes " de la Allied Builds Chart.

11.5.1 US ENTRY OPTIONS

Le US peut choisir 1 Option par tour. Si l'Option ne cause pas de modification de US Entry, le US peut choisir une deuxième Option. Pas plus

de 2 Options peuvent être choisies dans un tour. Les Options choisies sont notées dans la Allied Builds Chart.

Status 0 ou moins :

- US Entry Option 1 - Produit des avions chinois (-1) : aucun avion chinois d'origine US ne peut être construit avant cette option. Les avions d'origine Russe (si le russe est d'accord) et les avions chinois peuvent cependant être construits (**PIF 13.0**).
- US Entry Option 2 - Le US interne le CV français (-1) : ne peut pas être choisi si le CV Béarn n'est pas sur la carte ou que l'Axe contrôle Paris. Le US peut :
 - enlever le Béarn de la carte et placer un TRS US sur le Production Spiral pour arriver au prochain tour ; ou
 - placer le Béarn dans le Construction Pool. C'est maintenant un CV US pour le reste du jeu.
- US Entry Option 3 - Le US occupe l'Islande (-3) : n'importe quel tour après, le US peut déclarer son contrôle de l'Islande sans avoir à lui déclarer la guerre (même si le Danemark est neutre (**AfA 1.10**)). Le US peut le faire, même si un autre Allied Major Power la contrôle déjà. Toute unité de ce Major Power est placée dans l'hexagone le plus proche contrôlée par lui. **Cette option ne peut être choisie si l'Axe contrôle l'Islande.**

Status 1 et 2 :

- US Entry Option 4 - Les Alliés envoient des ressources à la Chine (-2) : aucune ressource ne peut lui être envoyée avant. Les ressources sont envoyées à la Chine par un port, ou par la Route de Birmanie (si elle est ouverte). La Route de Birmanie est ouverte au début de tout scénario commençant en 1939. La moitié des ressources envoyées sont perdues. Pour pouvoir envoyer des ressources par la Route de Birmanie, il faut les faire passer par un port de la Baie du Bengale, puis jusqu'à Mandalay.
- US Entry Option 5 - Le US escorte en American East Coast (-1) : jusqu'à 6 SCS (en Section 0) peuvent escorter les convois Alliés dans cette Sea Area. Il n'y a aucun effet sur l'US Entry si ces escortes sont attaquées.

Status 3 et 4 :

- US Entry Option 6 - Gel des avoirs japonais (-1) : le US n'envoie plus que 4 ressources au Japon au lieu de 5. Cela prend effet tout de suite.
- US Entry Option 7 - Le US peut louer 5 ressources au CW (-2) : le US peut transporter 5 ressources à destination du CW à partir du tour suivant. Des convois autres que ceux du US doivent être utilisés si le US est neutre.
- US Entry Option 8 - Pas en jeu avec SiF.

Status 5 :

- US Entry Option 9 - Cadeau de destroyers au CW (-2) : permet au CW (à partir de ce tour-ci) de produire jusqu'à 8 Surface Naval Units *du Construction Pool* à un coût inférieur de 1 (même si cela réduit leur coût à 0). Ces unités n'ont pas à être produites toutes à la même phase de production. Les Gearing Limits s'appliquent.
- US Entry Option 10 - Le US Lend-Lease des avions au chinois (-2) : voir 11.6.2.6.
- US Entry Option 11 - Le US peut louer 5 ressources au Russe (-2) : le US peut transporter 5 ressources à destination de la Russie à partir du tour suivant. Des convois autres que ceux du US doivent être utilisés si le US est neutre. Ne peut pas être utilisé si la Russie n'est pas en guerre contre l'Allemagne.

Status 6 :

- US Entry Option 12 - Embargo sur les fournitures stratégiques (-2) : augmente le coût des unités navales japonaises de 1 point à *chaque cycle*, et le coût des avions et des ARM japonais de 1 point (même les Carrier Planes) jusqu'à ce que le Japon soit en guerre avec le US.

Status 7 et 8 :

- US Entry Option 13 - Ré-ouvre la Route de Birmanie (-2) : elle est ré-ouverte seulement si elle était fermée par pressions politiques (pas militairement). Des ressources peuvent y transiter dès le prochain tour.

- US Entry Option 14 - Le US peut réparer les navires du CW (-2) : le US paie le coût des réparations. Compte pour le Gearing Limit naval US.
- US Entry Option 15 - Le US Lend-Lease des navires au CW (-2) : voir 11.6.2.6.

Status 9 :

- US Entry Option 16 - Gear Up production US (-3) : le Production Multiple US passe de ½ à 1.
- US Entry Option 17 - Le US démarre la production de bombardiers stratégiques (-2) : ses LND coûtant 4 points ne peuvent être ni produits ni accélérés avant (**PIF 13.0**).

Status 10 et 11 :

- US Entry Option 18 - Le US peut escorter dans le Central Atlantic (-1) : jusqu'à 6 SCS (en Section 0) peuvent escorter les convois Alliés dans cette Sea Area. Il n'y a aucun effet sur l'US Entry si ces escortes sont attaquées. Ne peut être choisie si l'Option 5 n'est pas déjà jouée.
- US Entry Option 19 - Le US Lend-Lease des ARM et des avions au CW (-2) : voir 11.6.2.6.
- US Entry Option 19a - Le US Lend-Lease des ARM et des avions au Russe (-2) : voir 11.6.2.6.
- US Entry Option 20 - Le US ferme le canal de Panama (-1) : les unités de l'Axe ne peuvent plus le traverser.

Status 12 et 13 :

- US Entry Option 21 - Embargo sur le pétrole (-3) : plus aucune ressource n'est prêtée au japonais à partir de maintenant (Le Japon peut maintenant demander le pétrole néerlandais).
- US Entry Option 22 - Loi de Réquisition votée (-4) : le Production Multiple US passe de 1 à 2 immédiatement. Ne peut pas être choisie si l'Option 16 n'a pas déjà été choisie.

Status 14 et 15 :

- US Entry Option 23 - Le US renforce les Philippines (-4) : le US peut envoyer des Land & Aircraft Units aux Philippines. Avant ça, il ne pouvait rien envoyer, sauf 1 Aircraft Unit (**PIF 12.0**) et le territorial des Philippines.
- US Entry Option 23b - Le US renforce Guam (-3) : le US peut envoyer des Land & Aircraft Units aux Philippines. Ne pouvait être fait avant. Ne peut être choisi qu'après que le Japon militarise les Marshalls.
- US Entry Option 24 - Embargo sur le pétrole néerlandais (-3) : ne peut être jouée que si le Japon a demandé le pétrole néerlandais auparavant. Plus aucune ressource des NEI ne va au japonais jusqu'à ce qu'il les prenne militairement.
- US Entry Option 25 - Le CW militarise les NEI (-4) : les unités du CW peuvent maintenant être envoyées aux NEI. Ces unités sont considérées comme des unités néerlandaises. Même si aucune unité n'est envoyée, les ressources des NEI sont offertes au CW. Cette option ne peut être choisie si le Japon reçoit actuellement le pétrole des NEI.

Status 16 :

- US Entry Option 26 - Le US déclare la guerre au Japon (-4) : le US peut déclarer la guerre au Japon dans une phase de déclaration de guerre Alliée, si l'Option 22 a déjà été choisie.

Status 17 :

- US Entry Option 27 - Le US arme les navires de commerce (-1) : jusqu'à 6 SCS (en Section 0) peuvent escorter les convois Alliés dans n'importe quelle Sea Area comme pour l'Option 5. Ne peut pas être choisie si l'Option 18 n'a pas été jouée dans un tour précédent.

Status 18 :

- US Entry Option 28 - Le US occupe l'Irlande (-2) : n'importe quel tour après, le US peut déclarer son contrôle de l'Irlande du Nord sans avoir à lui déclarer la guerre. Le US peut le faire à condition que le CW la contrôle toujours. Toute unité de Major Power Allié est enlevée de la carte et placée dans le Production Spiral pour arriver le prochain tour. **Cette option ne peut être choisie si l'Axe a des unités en Irlande du Nord.**

1. Introduction

Status 19 :

- US Entry Option 29 - Le US déclare la guerre navale illimitée (-3) : les unités navales US peuvent attaquer et être attaquées par les unités de l'Axe sur n'importe quelle carte. Les unités navales US ne peuvent pas interagir avec le sol sur la carte Europe.

Status 20 :

- US Entry Option 30 - Le US déclare la guerre totale (-1 si contre un Minor Country) : Le US peut déclarer la guerre à tout Minor Country ou à l'Allemagne et/ou l'Italie dans une phase de déclaration de guerre Alliée si les Options 22 et 29 ont été jouées. Le US Gear-Up à un Production Multiple de 3 six tours après

(a) sa déclaration de guerre ou

(b) que l'Allemagne et l'Italie lui ait déclaré la guerre

11.5.2 US ENTRY MODIFIERS

Les actions entreprises par tel ou tel Côté peuvent accélérer ou ralentir la progression de l'US Entry. Chaque action requiert un dé d'US Entry. Les explications des lignes qui ne s'expliquent pas d'elles même suivent.

Les modifications d'US Entry pour toutes les actions sont joués au dé dès l'instant où la condition est remplie. Sauf si spécifié autrement, chaque action n'est jouées au dé **qu'une fois par partie**.

* avancée automatique de 1 plus avancée possible au dé.

-4 recul de 1 si 4 ou moins au dé.

4 avancée de 1 si 4 ou moins au dé.

Action	36+	39	40	41	42+
1. Japon occupe Indochine	-	5	3	2	1
2. Japon lance un Major Assault en Chine	-	4**	5*	1*	3
3. Japon militarise Marshalls	-	4*	4	3	2
4. Japon conquiert Chine	5***	5**	2**	4*	5
5. Japon demande pétrole néerlandais	-	1*	4	3	2
6. Japon ferme Route Birmanie (politique)	5	4	3	2	2
7. Italie déclare guerre à France ou CW	NA	3*	4	2	1
8. Axe conquiert France (ou installe Vichy)	4*	1*	5	4	3
9. Japon déclare guerre à la Russie	NA	1*	4	2	1
10. Allemagne et/ou Italie décl guerre Russie	NA	1*	5	3	2
11. Axe conquiert Russie	-	5**	2**	5*	1*
12. Axe débarque en UK	-	2**	3*	5	3
13. Axe conquiert UK	-	2***	4**	1**	4*
14. Axe conquiert autre CW Home Country	-	3*	1*	5	3
15. Axe occupe Gibraltar, Singapour ou Suez	-	1*	5	3	2
16. Minor entraîné dans guerre par Axe	-	3	2	1	1
17. Axe déclare guerre à :					
Belgique, Pologne, Espagne, Turquie	NA	4*	1*	5	3
Finlande, Roumanie, Suède, Suisse	-	2*	5	3	2
Autre Minor	NA	2	1	1	0
18. Allié aide Minor attaqué	5	4	3	3	2
19. Allié déclare guerre à Italie	NA	-3*	-5	-3	-2
20. Allié conquiert Italie	-3***	-1**	-2*	-5	-3
21. CW ou France déclare guerre au Japon	-	-5*	-1*	-5	-3
22. CW ou France déclare guerre Allemagne	-1*	-1*	-5	-4	-3
23. Russie occupe zone du pacte Nazi-Soviet	NA	-5	-4	-3	-2
24. Russie déclare guerre au Japon	NA	-2*	-5	-3	-2
25. Russie déclare guerre à l'Allemagne	-5***	-5***	-4**	-4*	-5
26. Minor entraîné dans guerre par Allié	-	-4	-3	-2	-1
27. Allié déclare guerre à :					
Belgique, Pologne, Espagne, Turquie	NA	-4**	-5*	-1*	-5
Finlande, Roumanie, Suède, Suisse	NA	-5*	-5*	-5	-3
Autre Minor (ou territoire de Vichy)	NA	-4	-3	-2	-1
28. Russie déclare guerre limitée à :					
Belgique, Pologne, Espagne, Turquie	NA	-5	-4	-3	-2
Finlande, Roumanie, Suède, Suisse	NA	-4	-3	-2	-1
Autre Minor (ou territoire de Vichy)	NA	-2	-2	-1	-1
29. Japon déclare guerre à France, CW, NEI	-	3***	5**	1**	4*
30. Russie déclare guerre à :					
Belgique, Pologne, Espagne, Turquie	NA	-2****	-4***	-2**	-4*
Finlande, Roumanie, Suède, Suisse	NA	-4***	-4***	-4*	-0*
Autre Minor (ou territoire de Vichy)	NA	-2*	-0*	-4	-2
31. Japon ou Allemagne déclare guerre à US	-	4*****	3****	3***	5**
32. Japon fait 6 en combat contre ville Chine	-	5	4	3	2
33. Japon Occupe Madagascar	-	5*	3*	2*	1*

Action 1 - Japon occupe l'Indochine : pendant une phase de déclaration de guerre de l'Axe, après que l'Indochine française soit devenue un territoire de Vichy, ou que la France soit conquise, le Japon peut déclarer son contrôle dessus. Toute unité de Vichy est enlevée de la carte et placée dans le Force Pool du CW. Tous les hexagones de l'Indochine française non contrôlés par les Alliés deviennent contrôlés par le Japon immédiatement.

Action 2 - Japon lance un Major Assault en Chine : un Major Assault en Chine se produit dès que le Japon dépasse le nombre d'attaques permises.

Action 3 - Japon militarise Marshalls : ceci arrive dès que le Japon met une unité dans n'importe quel hexagone de la Marshalls Sea Area.

Action 5 - Japon demande pétrole néerlandais : dans n'importe quel Ressource Lending Segment **après** que le US ait choisi l'Option 21 (Embargo), le Japon peut obliger le Netherland à lui fournir le pétrole des NEI, même si les Alliés le contrôlent. Le Japon peut convoier les 7 ressources tant que l'Option 24 (Embargo sur le pétrole néerlandais) n'est pas choisie par le US, ou tant que le Japon n'est pas en guerre contre le US ou le CW.

Action 6 - Japon ferme Route Birmanie (politique) : pendant un Ressource Lending Segment, le Japon peut déclarer la Route de Birmanie Fermée. Aucune ressource ne peut y transiter tant que l'Option 13 (Ré-ouverture de la Route de Birmanie) n'est pas choisie.

Action 8 - Axe conquiert France (ou installe Vichy) : jouée à nouveau si l'Axe déclare son contrôle du territoire métropolitain de Vichy.

Action 12 - Axe débarque en UK : condition satisfaite dès qu'une unité de l'Axe à une ZOC en UK.

Action 14 & 15 : jouée une fois par CW Home Country, Minor Country ou ville.

Action 16 & 26 - Minor entraîné dans guerre : ceci peut se produire après que le Minor se soit aligné avec un Côté après un Coup, ou parce que c'est un Axis Minor. Une déclaration de guerre sur un Minor Country ne requiert pas de jet de dé sur cette Action. Jouée une fois par Minor Country.

Action 17, 27, 28 & 30 : jouée une fois par déclaration de guerre.

Action 18 - Allié aide Minor attaqué : un Minor Country non conquis auquel l'Axe a déclaré la guerre est aidé si, 3 Land Unit Alliées ou plus sont sur son territoire lors de la Allied Minor Support Phase. On la joue une fois par Minor Country.

Action 32 - Japon fait 6 en combat contre ville Chine : chaque fois que le Japon fait un 6 pur au dé en combat terrestre contre une ville chinoise (excepté aux attaques à plus de 10 contre 1), le japonais peut :

(iiiiiii) re-tirer le dé (un second 6 n'a plus d'effet) ou

(jjjjjjj) accepter le résultat

Si le (b) est choisi, le Production Multiple chinois passe à 2.

Action 33 - Japon Occupe Madagascar : si Madagascar est un territoire de Vichy, et que le Japon a déjà occupé l'Indochine Française au cours d'un tour précédent, le Japon peut déclarer son contrôle dessus. Toute unité de Vichy est enlevée de la carte et placée dans le Force Pool du CW. Tous les hexagones de Madagascar non contrôlés par les Alliés deviennent contrôlés par le Japon immédiatement.

11.5.3 FLOTTE US DU PACIFIQUE (SIF 13.0)

Compter le nombre de navires (SCS, CV et TRS) présents dans les ports de Manille et de Honolulu durant la US Entry Phase. S'il y en a moins que le numéro du tour (Sep/Oct 39 : tour 1, Mar/Apr 41 : tour 10), rajouter 3 Bp par navire manquant à la production Alliée pour l'effet de la production sur le US (voir 11.6.3). Ces Bp ne sont bien sûr pas produits.

11.6 PRODUCTION PHASE

La production permet à chaque Major Power de réparer les unités qui sont dans le Repair Pool et de produire des unités de ses Force Pools ou de son Construction Pool, grâce des usines et des ressources qu'il contrôle.

11.6.1 BREAKDOWN

11.6.1.1 Casser un Corps (AsA 3.1)

Un Corps (XXX) ou une Armée (XXXX) peut être Cassé en une ou 2 DIV (XX) (voir 24.18.1.1). Chaque Corps ou Armée se casse en une DIV de même type que le Corps, et une INF DIV. On peut choisir les DIV que l'on va placer sur la carte, mais le total de leurs Facteurs de combat doit être ≤ au Facteur de combat divisé par 2 du Corps Cassé.

Les Corps allemands SS ou non SS peuvent se Cassent en une SS DIV et une DIV normale ou en 2 DIV normales.

Restrictions :

(kkkkkkk)l'unité qui est Cassée doit avoir 4 ou plus en Facteur de combat ;
 (lllllll)elle ne doit pas être dans une ZOC ennemie ;
 (mmmmmmm)les Stacking Limits ne doivent pas être dépassés.

Le Corps ou l'Armée est remise au Force Pool et les DIV sont installées à la place.

S'il n'y a pas assez de DIV dans le Force Pool pour Casser un Corps ou une Armée, on peut reprendre des DIV sur la carte.

11.6.1.2 Reformer un Corps

Un Corps peut également être reformé à partir de DIV. Pour le faire, 2 DIV doivent être Stackées en dehors d'une ZOC ennemie, au début de la Production Phase, une doit être une INF, et l'autre doit être de même type que le Corps à reformer. S'il n'y a pas de Corps de ce type disponible, une INF peut toujours être construite.

Le Corps à reconstruire est choisi dans le Force Pool et ne peut pas avoir un Facteur de Combat > double de la somme des Facteurs de Combats des 2 DIV. Les DIV sont remises au Force Pool et le Corps est installé à la place.

[Exemple]

Les Corps allemands SS ou non SS peuvent se Reformer à partir d'une SS DIV et une DIV normale ou de 2 DIV normales.

11.6.2 PRODUCTION

11.6.2.1 Usines et Ressources

Les ressources et les usines sont imprimées sur la carte (le total pour chaque pays est noté sur le Factory and Ressources Chart - voir aussi RESSOURC.DOC). Il n'y a aucune différence entre les ressources normales et les ressources de pétrole, sauf si on joue les règles optionnelles sur le pétrole 11.3.2.7 et 24.12.

Chaque Major Power dispose d'une production égale au minimum de ses Production Points et de ses ressources. Cette production est appelée **Build Points** (Bp).

EXEMPLE : Si l'Allemagne a 33 Production Points et 26 ressources, elle a 26 Bp.

Chaque Major Power peut dépenser une partie ou la totalité de ses Bp à chaque tour. **Les Bp ne peuvent pas être conservées de tour en tour.**

Les Minor Countries ne dépensent pas de Bp. Leurs ressources et leurs usines sont utilisées par les Major Powers qui les contrôlent.

Chaque Major Power a un nombre de Production Points égal à son nombre d'usines multiplié par son Production Multiple (arrondi Sup.).

Une usine est comptée si elle est rouge, ou si c'est une usine située dans un le Home Country du Major Power, contrôlée à la fois dans la Ressource Lending Segment et dans la Production Phase. Note : certains hexagones contiennent 2 usines (ex. : Düsseldorf). Cela est indiqué par un " 2 " inscrit sous le symbole de l'usine.

Chaque Major Power peut utiliser les ressources contrôlées à la fois au début du Ressource Lending Segment et de la Production Phase, qui ont été transportés jusqu'à une usine.

Le Bombardement Stratégique peut avoir réduit le nombre de Bp ou de ressources (voir 10.6.1). Les attaques de convois peuvent avoir empêché les ressources d'atteindre une usine (voir 11.3).

11.6.2.2 Production Multiples

L'Allemagne, la France, le CW et le Japon ont un PM de 3.

La Chine a un PM de 1. Il monte à 2 quand le japonais lance un Major Assault. Il monte à 2 aussi quand le japonais commet l'Action 33 et accepte le résultat (voir 11.5.2 - US Entry Modifier). Il monte à 2 également quand le japonais à isolé (ne peuvent pas tracer de ligne de ravitaillement vers une autre ville chinoise) ou capturé 2 usines chinoises.

L'Italie commence à un PM de 2. Il monte à 3 dès la guerre avec un Major Power.

La Russie commence à un PM de ½. Le PM monte à 1 dès Jan/Feb 1942 (si pas déjà à 2). Le PM monte à 1,5 dès le tour où la Russie déclare la guerre à l'Allemagne. Le PM monte à 2 six tours après que la Russie ait déclaré la guerre à l'Allemagne, ou dès le tour où l'Allemagne lui déclare la guerre.

Le US commence à un PM de ½. Il monte à 1 dès le tour où l'Option 16 d'US Entry (voir 11.5.1) est choisie. Le PM monte à 2 dès le tour où l'Option 22 est choisie **ou** après qu'un Major Power lui ait déclaré la guerre. Le PM monte à 3 six tours après le début de la guerre avec l'Axe (Ex. : si en guerre en Nov/Dec 1941, monte à 3 en Nov/Dec 1942).

11.6.2.3 Procédures de production

Les Bp disponibles pour chaque Major Power sont réduits de la quantité de Bp dépensée pour les Coups (voir 11.4) et l'espionnage d'Initiative (voir 7.3) au cours de ce tour.

Chaque Major Power peut maintenant réparer et construire des unités en dépensant ses Bp (voir Unit Cost Chart).

[Exemple]

Un Major Power qui n'a que 3 Bp ou moins peut toujours produire au moins un QG, une INF, une MIL, ou une CAV gratuite, tant que :

(nnnnnnn)c'est la seule unité produite ;

(ooooooo)il n'a pas prêté de ressources ce tour ci ; et

(ppppppp)il n'a dépensé aucun Bp dans des Coups, de l'espionnage ce tour ci.

(...)

Certaines unités US et chinoises ne peuvent être produites qu'après que certaines Options d'US Entry soient choisies (voir 11.5.1). Les DIV peuvent être produites (voir 11.6.1).

La sélection des unités dans les Force Pools est effectuée au hasard. Les joueurs ne peuvent pas examiner le pion tiré.

(...)

On peut choisir les unités à partir des Repair Pools et Construction Pools.

Si des unités d'un certain type doivent être construites et qu'aucune n'est dans le Force Pool, un joueur peut retirer autant d'unité de ce type de la carte, du Repair Pool, du Construction Pool ou de la Production Spiral et les reconstruire.

Les joueurs peuvent produire des unités même s'il n'y en a plus dans le Force Pool. Cela sera le cas lorsque on désirera garder un Gearing Limit assez haut (voir 11.6.2.5). Ces unités " Fantômes " doivent quand même être payées.

Le nombre de Bp dépensés n'est révélé à l'adversaire qu'à la fin de la Production Phase, quand l'effet sur l'US Entry est déterminé (voir 11.6.3).

Les joueurs peuvent utiliser les Builds Charts fournies avec le jeu pour noter leur production de chaque tour (et peuvent les photocopier dans ce but) ou utiliser BCHART.DOC.

11.6.2.3.1 Unités datées (MiF 4.0)

• Coût et durée (MiF 4.2)

Le coût et la durée des unités de MiF est spécifié au dos du pion.

[Exemple]

• Ajouter des unités aux Force Pools (MiF 4.1)

Au début de chaque année, rajouter au Force Pool toutes les unités qui deviennent disponible cette année. L'année de disponibilité est notée au dos du pion.

• Force Pool vide (MiF 4.3)

Si un type d'unité n'est pas disponible dans le Force Pool, on peut choisir une unité de ce type au hasard dans les unités de l'année prochaine au coût supplémentaire de 1 Bp. Si aucune de l'année prochaine n'est disponible on peut en prendre une de 2 ans après pour 2 Bp de plus. De 3 ans après pour 3 Bp de plus...

11.6.2.3.2 Production des Naval Units (SiF 5.0)

• Coût et durée (SiF 5.1)

Le coût des Naval Units est imprimé au dos des pions : 2 chiffres séparés par un " / ". Le premier chiffre est le coût du 1^{er} cycle (placer l'unité du Force Pool vers la Production Spiral). Le second est le coût du 2^{ème} cycle (placer l'unité du Construction Pool vers la Production Spiral une deuxième fois).

La durée du Cycle est imprimée aussi au dos du pion dans un cercle blanc.

1. Introduction

Le coût de la réparation d'une Naval Unit est celui du 1^{er} cycle. Cela prend 2 tours.

Les Convoy Points coûtent 1 Bp le point et mettent 4 tours à arriver (un seul cycle).

Le coût des Carrier Planes est noté également au dos du pion. Ils mettent 4 tours à arriver. Ils ont besoin d'un Pilote pour fonctionner (PiF 5.5).

Chaque Naval Unit (1^{er} cycle) et Carrier Plane nécessite une ressource de pétrole pour être construite. Les Convoy Points n'en ont pas besoin.

- **Force Pools (SiF 5.3)**

Liste des Force Pools des Naval Units :

(qqqqqqq)CVL (1^{er} cycle à 1 point) ;

(rrrrrrr)CV (1^{er} cycle à 2 points) ;

(sssssss)Croiseur (1^{er} cycle à 1 point) ;

(ttttttt)Cuirassé (1^{er} cycle à 2 points) ;

(uuuuuuu)Carrier Plane (chaque coût pour CW, Japon et US) (SiF 15.5.3) ;

(vvvvvvv)TRS ;

(wwwwwww)SUB ;

(xxxxxxx)Convoy Points.

- **Ajouter des unités aux Force Pools (SiF 5.3)**

On ajoute chaque année aux Force Pools les unités dont la date de disponibilité (imprimée au dos du pion) correspond la nouvelle année.

- **Force Pool vide (SiF 5.3)**

Si on veut construire un pion mais que le Pool est vide, on peut toujours en construire un dont la date de disponibilité est l'année prochaine.

Construire un pion d'une année future coûte 1 Bp de plus au 1^{er} cycle et 2 Bp au 2^{ème} cycle par année d'avance.

[Exemple]

- **Scrapper des unités (SiF 5.3)**

Les navires et les Carrier Planes détruits peuvent être Scrapés à la place de les remettre dans le Force Pool, si le joueur ne veut plus avoir à les reconstruire. Les Convoy Points détruits ne peuvent pas être Scrapés.

- **Naval Units de remplacement (SiF 5.4)**

Certaines unités navales ont leur date de disponibilité dans un cadre orange. Cela signifie que dans les années à venir, un navire de remplacement va sortir. Il sera lui aussi signalé par le carré orange.

Si l'unité originale a déjà été retirée du jeu quand le remplaçant arrive, le retirer du jeu lui aussi.

Si l'unité originale est dans le Force Pool ou sur la Production Spiral (face-down), on peut l'enlever et mettre l'unité de remplacement dans le Force Pool soit immédiatement, soit dans un Renforcement Segment ultérieur.

Si l'unité originale est dans le Repair Pool, le Construction Pool, la Production Spiral (face-up) ou sur la carte, on peut la retirer du jeu et mettre l'unité de remplacement dans le Construction Pool, soit immédiatement, soit dans un Renforcement Segment ultérieur.

11.6.2.3.3 Aircraft Units (PiF9.0)

- **Coûts et durées (PiF 9.2 & PiF 15.3)**

Le coût des avions est noté au dos du pion dans le cercle vert. Il leur faut un Pilote pour fonctionner.

La durée de production est le même chiffre.

- **Force Pools (PiF 15.3)**

Liste des Force Pools des Aircraft Units :

(yyyyyyy)FTR monomoteur (2 points) ;

(zzzzzzz)FTR bimoteur (3 points) ;

(aaaaaaaa)LND monomoteur (2 points) ;

(bbbbbbbb)LND bimoteur ou trimoteur (3 points) ;

(ccccccc)LND quadrimoteur (4 points) ;

(ddddddd)NAV monomoteur (2 points) ;

(eeeeeee)NAV bimoteur ou trimoteur (3 points) ;

(fffffff)NAV quadrimoteur (4 points) ;

(ggggggg)ATR bimoteur ou trimoteur (3 points) ;

(hhhhhhh)ATR quadrimoteur (4 points) ;

(iiiiiii)Pilotes

Le japonais mélange les NAV et les TAC dans les mêmes Force Pool à cause des conflits entre la Marine et l'Armée Impériale (PiF 15.6).

- **Ajouter des unités aux Force Pools (PiF 9.4)**

On ajoute chaque année aux Force Pools les unités dont la date de disponibilité (imprimée au dos du pion) correspond la nouvelle année.

Au début de chaque Production Phase, on peut Accélérer la production d'un Aircraft Unit du futur. On déclare le type d'unité à accélérer (FTR, LND, NAV ou ATR), on en choisit une de l'année prochaine au hasard et on la place dans le Force Pool.

Cela coûte le prix normal de l'unité pour l'accélérer. Cela compte dans le Gearing Limit.

[Exemple]

- **Force Pool Vide (PiF 9.2)**

Si un type d'avion n'est pas disponible dans le Force Pool, on peut choisir une unité de ce type au hasard dans les avions de l'année prochaine au coût supplémentaire de 1 Bp. Si aucune de l'année prochaine n'est disponible on peut en prendre une de 2 ans après pour 2 Bp de plus. De 3 ans après pour 3 Bp de plus...

- **Classes d'Avions (PiF 9.3)**

Chaque type d'avion comporte plusieurs classes. Habituellement, la Classe contient 2 appareils ou plus mais certaines n'en ont qu'un. Dans le Force Pool d'un Major Power, tous les avions de la même classe ont tous le même camouflage.

Des avions avec la même désignation (Ex. : Fw190A) sont toujours de la même classe. Quelquefois, des avions avec des désignations ressemblantes (ex. : Yak-1, Yak-7B, Yak-7DI) font partie de la même Classe. Des avions avec des désignations différentes ne font jamais partie de la même Classe (ex. : Devastator et Catalina). La table des caractéristiques des avions dans le " Scenario Booklet " de PiF (page 9 à 16) utilise le même ombrage pour les avions de la même Classe.

- **Scrapper des classes d'avion (PiF 9.6)**

Si un avion est détruit par la DCA ou le combat Air-Air, on peut Scrapper cette classe d'avions. On peut aussi Scrapper une classe d'avion si on en reçoit un en renfort et qu'il date de 5 ans ou plus (en 1943 on peut Scrapper un renfort de 1938). Cette option doit être exercée tout de suite.

Retirer toutes les unités de la Classe Scrapée de la carte, du Force Pool, du Lend Lease Pool, du Reserve Pool et les mettre dans le Scrap Heap. Toute unité de la Classe Scrapée qui arrive en renfort par la suite est placée dans le Scrap Heap. Les avions Scrapés sont perdus définitivement. Ajouter un Pilote à l'Available Pilot Track pour chaque avion retiré de la carte.

Scrapper une Classe d'avions n'affecte pas les avions identiques ou similaires utilisés par les autres Major Powers. Cela n'affecte les avions d'autres pays du CW ou d'Axis Minors que si on le désire.

11.6.2.4 Placer les unités sur la Production Spiral

Quand une nouvelle unité est produite, son symbole est recherché sur la Production Spiral, sur la bras qui commence au tour courant, et l'unité est placée là.

[Exemple]

Les unités qui font leur 1^{er} cycle sont placées Flippées, celles qui font leur 2^{ème} cycle sont placées face-up.

11.6.2.5 Gearing Limits

A chaque tour, un Major Power ne peut produire (et réparer) plus d'unité d'une classe particulière qu'il n'en a construit (ou réparé) au tour précédent **plus une**. Il s'agit de la Gearing Limit.

Les classes d'unités sont :

(jjjjjjj)Les avions (NAV, LND, FTR, ATR, Carrier Planes).

(kkkkkkkk)Les bateaux (SCS, CV, TRS et leur réparations).

(lllllll)Les sous-marins (SUB et leur réparation).

(mmmmmmmm)Les infanteries (INF, MTN, PARA, MAR, MIL, MOT, Workers, Territorials, Garrisons, ENG, et leurs divisions).

(nnnnnnnn)Les cavaleries (CAV).

(oooooo)Les blindés (ARM, MECH et leurs divisions).

(pppppppp)Les infrastructures de production (usines - une seule par tour, Synth Oil Plant, et leur réparation).

(qqqqqqqq)Les Pilotes

(rrrrrrrr)Les artilleries (AA, ART, AT, TD, SPA).

(ssssssss)Les ravitaillements (Supply Unit).

(tttttttt)Les fortifications.

(uuuuuuuu)Les Convoy Points.

(vvvvvvvv)Les Frogmen.

(wwwwwwww)Les mines maritimes

Il n'y a aucune limite au nombre de QG qui peuvent être fabriqués au cours d'un tour. Un seul Offensive Chit ne peut être construit par tour.

Les Naval Units comptent dans les Gearing Limits au 1^{er} comme au 2^{ème} cycle.

Un Major Power n'est plus restreint par les Gearing Limits au tour où il déclare un National Effort (voir 22.0).

La Russie n'est pas sujette aux Gearing Limits au tour où l'Allemagne et/ou l'Italie lui déclarent la guerre. Au cours des tours suivants, elle peut augmenter le nombre d'INF ou de CAV de 2 à chaque tour plutôt que 1.

Les unités construites par Lend Lease comptent dans le Gearing Limit du producteur et pas du receveur.

Certains scénarios précisent le Gearing Limit du premier tour du scénario.

[Exemple]

11.6.2.6 Lend-Lease

Quand un Major Power produit une unité d'un autre Major Power du même Côté, cela est appelé du **Lend Lease**.

Le Lend Lease est en plus des dons de points de ressource (voir 9.4).

Un Major Power ne peut fabriquer en Lend Lease qu'une seule unité par Major Power client par tour.

Pour pouvoir être client, il faut avoir reçu dans une de ses usines une ressource en provenance du Major Power fournisseur pendant ce tour. Aucune ressource n'a besoin d'arriver chez client durant le tour où l'unité y arrive en renfort.

Seuls les ARM et les Aircraft Units peuvent être fournis par Lend Lease. En plus, le US peut fournir en Lend Lease des Naval Units au CW.

Tous les pions de MiF sauf les MOT, les Garrisons et les Forts peuvent être construits en Lend Lease (**MiF 4.2**).

Pour être client ou fournisseur, il faut être en guerre contre le CW ou l'Allemagne. Exception : le US peut fabriquer des unités en Lend Lease pendant sa neutralité (voir 11.5.1).

Pour fabriquer en Lend Lease, le Major Power fournisseur annonce simplement qu'il dépense un nombre de Bp pour produire une unité du client. Une unité de ce type est ensuite choisie dans le Force Pool du client et placée sur la Production Spiral.

11.6.2.6.1 Lend Lease d'avions (PiF 9.7 & 9.8)

Certains Major Powers peuvent fabriquer des avions provenant d'un autre Major Power. Ces unités ont une barre horizontale de la couleur du Major Power fournisseur pour les identifier.

On peut ajouter ces avions au Force Pool du Client si :

(xxxxxxx)le fournisseur est d'accord ; et

(yyyyyyy)un avion de la même désignation est en ce moment dans le Force Pool ou le Reserve Pool du fournisseur. Prendre un avion à la même désignation et au même Facteur Air-Air et de bombardement du Force Pool du fournisseur, le mettre dans le Lend Lease Pool.

Si on ne peut pas placer un avion étranger dans notre Force Pool, le mettre dans le Lend Lease Pool. On pourra le mettre dans le Force Pool quand les 2 conditions ci dessus seront réalisées.

Au début de la Production Phase, le fournisseur peut réclamer le retour de tout avion fourni s'il est dans le Force Pool ou le Reserve Pool du client. Si il le fait, mettre l'avion du client dans le Lend Lease Pool, et transférer l'unité équivalente dans son Force Pool.

[Exemple]

La Chine ne peut pas fabriquer d'avions US tant que l'Option d'US Entry 1 n'est pas choisie (Pat : connerie, c'est l'Option 10 qui permet le Lend Lease d'avions US au chinois).

11.6.2.7 Ressources en Pétrole et Synth. Plants (AfA 3.8)

Le nombre total d'Offensive Chits, de Naval (pas Convoy Points), SUB (pas réparation), Aircraft, HQ, ARM, MOT, MECH, Supply Units et Naval Repairs (voir tableau **MiF 5.3**) que l'on peut construire dans un tour est limité par le nombre de ressources pétrolières que l'on a reçu et transformé en Bp ce tour. On peut toujours construire une de ces unités même si on n'a pas de pétrole. Une seule de ces unités peut être produite dans chaque usine, et seulement dans des usines qui n'ont pas perdu tous leurs Bp à cause du Bombardement Stratégique.

Le US a 13 ressources pétrolières (5 sur chaque carte), et toujours 40 ressources au total.

Les Oil Synth Plant représentent la création d'usine d'essence synthétique. Ils coûtent 7 à 9 Bp. Ils mettent 6 tours à arriver. On ne peut les placer que dans des hexagones amis, et ils produisent ensuite 1 ressource en pétrole par tour pour qui possède l'hexagone.

Les Oil Synth Plants ont une DCA intrinsèque de 1.

Dans tous les scénarios commençant en 1939 ou plus tard, l'Allemagne a 1 Oil Synth Plant. Dans tous les scénarios commençant en 1942 ou plus tard, elle en a 2.

Si au cours d'un Bombardement Stratégique on obtient un résultat " * " contre un hexagone de ressource pétrolière, l'hexagone est réduit de 1 ressource. Utiliser les marqueurs de destruction de ressource pétrolière pour montrer le résultat.

Les ressources de pétrole sont réparées de la même manière et pour le même coût que les usines (4 Bp, 2 tours). Utiliser le marqueur de baril de pétrole pour montrer la réparation.

Les ressources que la Russie donne à l'Allemagne et que les USA donnent au Japon doivent être du pétrole.

11.6.3 EFFET DE LA PRODUCTION SUR L'US ENTRY

L'effet des productions de l'Axe et des Alliés sur l'opinion politique US est réglé à la fin de la Production Phase.

11.6.3.1 Espionnage de l'US Entry

Avant que le US Hidden Entry Marker ne soit tiré, l'Axe peut tenter d'examiner un des marqueurs déjà placés. N'importe quel Major Power de l'Axe auquel il reste 1 Bp le dépense et tire un d6. Si le résultat est 1 ou 2, l'Axe peut retourner un des marqueurs.

11.6.3.2 Procédure de l'effet de la production sur le US

Totaliser les Bp dépensés par l'Axe (y compris les neutres) ce tour ci (y compris les dépenses de Coup, d'espionnage d'Initiative et de US Entry, et la valeur de toute unité " Fantôme " (voir 11.6.2.3)). Totaliser les Bp Alliés et les retrancher du total de l'Axe.

Localiser ce résultat dans une colonne de l'US Entry Production Effect Table. Tirer un US Hidden Entry Marker et lire le résultat dans cette colonne. Le résultat est le nombre de décalages de l'US Entry Status. Un résultat positif fait monter l'US Entry Status. Un résultat négatif le fait descendre.

[Exemple]

Il y a 18 US Hidden Entry Markers. Au moment de déterminer l'effet sur la US Entry Production Effect Table, le US tire 1 marqueur au hasard. Il note le résultat sur le Builds Charts et place le marqueur à l'envers sur l'US Entry Record Track de la Production Chart. Tant que le US est neutre, aucun autre joueur ne peut inspecter les marqueurs (**exception** : Espionnage de US Entry). S'il tombe à court de marqueurs avant que le US ne soit en guerre, un d6 est tiré au vu de tous, et le résultat est noté.

1. Introduction

Une fois que le US est en guerre, l'Axe peut vérifier les marqueurs pour être sûr que tout a été correctement calculé. S'il y a une erreur, et que les joueurs ne peuvent se mettre d'accord pour la réparer, la règle suivante s'applique :

Chaque Option choisie trop tôt réduit le US Entry de 1 par tour d'avance. Si cela met le US Entry en dessous 16, le US redevient neutre. Toutes les Options choisies qui sont plus hautes que le Status courant sont considérées comme non choisies. Retirer des unités si nécessaire. Tous les tirages futurs de US Hidden Entry Markers sont faits au vu de tous.

11.7 RETURN TO BASE PHASE (SIF 4.0)

Consulter aussi 24.8

Les unités rentrent à la base Sea Area par Sea Area en commençant par celles qui occupent les sections les plus hautes des Sea Boxes.

Les unités navales ne sont pas toutes obligées de faire un Return to Base. Une unité doit faire un Return to Base si elle est :

(zzzzzzzz)une unité de Major Power neutre (voir 17.1) ;

(aaaaaaaa)un TRS avec une cargaison ; ou

(bbbbbbbb)une unité dans la Section 0 (excepté les Convoy Points).

Les autres unités font un Return to Base si le joueur le désire.

Chaque joueur (celui qui a l'initiative le premier) doit décider quelles unités rentrer à la base et lesquelles laisser en mer. Si on décide de laisser une unité en mer on doit la faire descendre dans une Section inférieure de la Sea Box.

Une fois que chaque joueur a pris ses décisions, les unités font leur Return to Base. Elles ne peuvent être interceptées que par des unités étant restées en mer. Seules les unités interceptées en les unités restant en mer peuvent participer à un combat d'interception.

11.7.1 RETURN TO BASE DES SURFACE NAVAL UNITS

Une Naval Unit retourne à un port contrôlé par sa nationalité ou par une nationalité avec laquelle elle peut coopérer, à condition qu'il ait été contrôlé par ce Côté durant tout le tour.

Ce Return to Base est comme un mouvement inverse. L'unité est limitée par son Move Allowance (chiffre du haut) (diminué de la Section occupée dans la Sea Box) et par son Range (chiffre du bas) (SIF 4.0).

Une unité qui doit faire un Return to Base est détruite si elle ne peut pas le faire (à cause de la Range, du Move Allowance, ou de restrictions de mouvement (voir 10.5.2.2)) (SIF 4.0).

Une unité qui n'est pas obligée de faire de Return to Base est détruite si à la fin de la Return to Base Phase elle n'aurait pas pu faire de Return to Base (SIF 4.0).

11.7.2 REBASE DES SUB

Obsolète avec SiF.

11.7.3 RETURN TO BASE DES AIRCRAFT UNITS

Les Aircraft Units qui font leur Return to Base ont leur Range diminué de la Section occupée dans la Sea Box x 2.

Ils se déplacent normalement pour atteindre leur base, démarrant dans tout hexagone côtier de leur Sea Area, ou le premier Hexdot d'une Sea Area Adjacente. A l'inverse d'un Rebase, les Aircraft Units ne doublent pas leur mouvement durant le Return to Base.

S'ils ne peuvent se Rebase à un endroit où se Stackers, ils sont détruits (Pilote tué).

[Exemple]

11.8 ACTIVITÉS SPÉCIALES

Un certain nombre d'activités spéciales peuvent être entreprises à ce point de la séquence de jeu :

Vichy Declaration Phase - voir 16.0.

Russo-Japanese Peace Phase - voir 17.3.

Conquest Phase - voir 14.0.

Allied Minor Support Phase - voir 11.5.2, action 18.

Victory Conditions Phase - voir 27.2 et 28.2

11.9 FINAL REORGANISATION PHASE

Comme dernière action du tour, remettre à l'endroit les unités Flippées, sauf si elles sont isolées (voir 24.14).

Le US peut activer ou désactiver un NSU dans un Minor Port (voir 24.10).

Le Marqueur d'Impulses est remis dans la première case de l'Impulse Track et le Game Turn Marker est avancé d'un tour (altérer l'année si nécessaire).

Alors le tour suivant commence. Cela continue jusqu'à ce que le jeu soit fini et la victoire déterminée.

12. SURPRISE

Pendant l'Impulse où la guerre est déclarée à un Major Power ou à un Minor Country, celui-ci est surpris par les unités du Major Power (et des Minors qu'il contrôle) qui lui a déclaré la guerre :

(cccccccc)les Aircraft Units du pays surpris ne peuvent effectuer de Mission contre les avions du Major Power qui a déclaré la guerre. S'ils sont forcés de se Rebase par des Land Units du Major Power qui a déclaré la guerre ils sont détruits. **Les unités d'autres Major Powers ne peuvent pas effectuer de Missions pour soutenir le Minor Country ou Major Power surpris** face à des attaques conduites seulement par des unités du Major Power qui a déclaré la guerre.

(dddddddd)les Land Units du Major Power qui a déclaré la guerre ne sont pas réduite de moitié pour une attaque à travers un fleuve ou un canal contre les unités surprises. Ils subissent toujours les effets de l'invasion ou des attaques à travers des Strait Hexsides.

(eeeeeeee)les Carrier Planes du Major Power qui a déclaré la guerre qui font des Port Attacks contre le Major Power ou le Minor Country surpris réussissent automatiquement leur attaque, même de la Section 0.

(ffffff) tous les combats navals (y compris les Port Attacks) contre les Naval Units du Major Power ou le Minor Country surpris par le Major Power qui a déclaré la guerre, obtiennent les effets de la surprise en combat.

(gggggggg)les bombardiers du Major Power qui a déclaré la guerre ne divisent pas par 2 leur Facteur Tactique lors des Ground Strikes contre des unités du Major Power ou le Minor Country surpris (bien qu'ils soient toujours affectés par le terrain et la météo).

(hhhhhhhh)un Major Power ou le Minor Country surpris ne peut pas fournir du HQ Support et ne peut en recevoir face à des attaques conduites seulement par des unités du Major Power qui a déclaré la guerre.

13. OFFENSIVE CHITS

Chaque Major Power peut construire 1 offensive Chit par tour durant la Production Phase. Le nombre de pions n'est pas limitatif.

Chaque Offensive Chit peut être utilisé de plusieurs manières. Chaque Major Power ne peut jouer qu'un Offensive Chit par tour. Une fois utilisé, il retourne au Force Pool.

Il coûte 15 points (12 si la règle des Supply Units est jouée, et une Supply unit doit être retirée d'une ville du Home Country). Nécessite une ressource de pétrole (5 points de plus si pas de pétrole) et met 3 tours à arriver.

13.1 POUR ANNULER UN JET DE DÉ

Un Offensive Chit d'un Major Power non neutre peut être joué pour annuler tout jet de dé (ou paire de dé) quelque soit le Major Power qui l'a jeté. Si utilisé, le Chit est joué avant que toute activité ne soit entreprise. Un dé annulé est re-tiré. Un dé re-tiré ne peut être annulé.

13.2 DANS UNE ACTION COMBINÉE

Si joué au départ d'une Action Combinée, alors, **pour cet Impulse seulement**, le Major Power qui l'a joué ignore les limites qui s'appliquent

normalement aux mouvements navals et terrestres, et aux attaques terrestres. Il est toujours sujet aux limites de Rebase d'avions et de Strategic Movement.

13.3 DANS UNE LAND ACTION

Si joué au début d'uns Land Action, le Major Power qui le joue doit désigner un de ses QG pour recevoir les 2 bénéfiques suivants, **pour cet Impulse seulement** :

(iiiiiiiiii)les attaques sur la CRT **Blitzkrieg** et les Overruns effectués exclusivement par les unités de ce Major Power qui sont à Supply Range du QG désigné, sont augmentés d'un total de rapports de force égal à la valeur de réorganisation du QG (ex. : Manstein peut augmenter 1 attaque de 5 ou 5 attaques de 1, ou une combinaison). Ne marche pas pour une attaque ou Overrun si des unités de Minor Countries ou d'autres Major Powers participent à l'attaque.

(jjjjjjjj)les Aircraft Units de ce Major Power qui font des Ground Strike (voir 10.7.1) à Supply Range du QG désigné ne divisent pas par 2 leur Facteur Tactique.

Les Minor Countries ne reçoivent pas ces bénéfiques.

Le QG peut se déplacer normalement et fournir du HQ Support (voir 10.7.6.5) durant l'Impulse où il reçoit ces bénéfiques.

Après avoir reçu ces bénéfiques et avant le HQ réorganisation, le QG désigné est Flippé.

13.4 POUR RÉORGANISER LES QG

Si joué au début d'une Land ou Combined Action, remettre face-up tous les QG du Major Power qui le joue.

14. CONQUÊTE

Les Minor Countries sont conquis si leur capitale est contrôlée par l'ennemi durant la Conquest Phase. Les capitales sont notées en rouge sur la carte.

Les îles sont conquises quand :

(kkkkkkkkk)chaque hexagone de cette île, ou

(lllllllll)chaque port & ville de cette île,

est contrôlé par l'ennemi durant la Conquest Phase. Les îles peuvent être conquises même si le Major Power ou le Minor Country dont ils font partie n'est pas conquis.

Alternativement, quand un Major Power ou un Minor Country est conquis, toutes les îles contrôlées par lui sont aussi conquises (**exception** : le CW).

Un Major Power qui contrôle toutes les villes et tous les ports d'une Sea Area durant la Conquest Phase, conquiert du même coup toutes les îles situées entièrement dans cette Sea Area.

Le CW est conquis Home Country par Home Country. Chacun est conquis quand toutes ses usines **et** sa capitale sont contrôlés par l'ennemi durant la Conquest Phase.

L'Italie est conquise quand **soit** :

(mmmmmmmm)Rome et Tripoli et une usine italienne sont contrôlés par l'Allié durant la Conquest Phase ; **ou**

(nnnnnnnnn)deux de Rome, Tripoli et une usine sont contrôlés par l'Allié **et** il y a en Italie (y compris la Sicile) **plus de Facteurs de combat Alliés que d'italiens** durant la Conquest Phase.

Tous les autres major Powers sont conquis quand ils ne contrôlent plus d'usine de leur **Home Nation** durant la Conquest Phase. S'ils contrôlent une usine détruite (voir 24.5) ils ne sont pas conquis.

Si plusieurs Major Powers satisfont aux conditions de conquête d'un Major Power ou d'un Minor Country, l'un d'eux est choisi comme **conquérant** par accord entre les joueurs. Les disputes sont réglées par le CW ou l'Allemagne.

Les Minor Countries ne peuvent jamais conquérir de territoires. Le territoire conquis l'est en fait par le Major Power qui contrôle le Minor.

Quand deux Major Powers se conquièrent simultanément, aucun n'est conquis. Si un premier Major Power en conquiert un second, qui lui-même en conquiert un troisième, le second est conquis par le premier et le

troisième n'est pas conquis. Si un premier Major Power en conquiert un second, qui lui-même conquiert un Minor Country, le premier conquiert les deux autres.

14.1 EFFETS DE LA CONQUÊTE

14.1.1 MAJOR POWERS

Quand un Major Power est conquis pour la première fois, toutes ses **Land et Aircraft Units** dans le **Force Pool** ou sur la **Production Spiral** sont retirés du jeu.

Toutes ses **Naval Units** dans le **Force Pool** sont retirées du jeu. Pour chaque **Naval Unit** sur le **Production Spiral**, **Construction Pool** ou **Repair Pool** tirer un dé :

(oooooooo)de 1 à 3, elle passe à l'ennemi,

(ppppppppp)de 4 à 5 elle est retirée du jeu,

(qqqqqqqqq)à 6 elle reste en place sous le contrôle du Gouvernement en Exil (voir 14.2) du Major Power conquis.

Pour chaque **Land**, **Aircraft** et **Naval Unit** sur la carte, tirer un dé.

(rrrrrrrrr)à 1 elle passe à l'ennemi,

(sssssssss)de 2 à 3 elle est retirée du jeu,

(ttttttttt)de 4 à 6 elle reste sous le contrôle Gouvernement en Exil du Major Power conquis.

L'unité (qu'elle passe à l'ennemi ou qu'elle reste sous contrôle original) est placée sur le Production Spiral pour arriver en renfort le prochain tour.

Quand un Major Power est conquis, toutes les villes de son Home Country qui restent sous le contrôle de son Gouvernement en Exil cessent d'être des Supply Sources.

Optionnel : Ports conquis (Annual p 67)

Les Naval Units ne sont plus jouées au dé quand le pays est conquis. A la place elles sont jouées au dé quand le port qu'elles occupent est contrôlé par l'ennemi :

(uuuuuuuuu)sur 1 elle passe à l'ennemi ;

(vvvvvvvvv)sur 2 elle est détruite ;

(wwwwwwwww)sur 3 à 6 elle doit se Rebase immédiatement et être Flippée.

14.1.2 CW HOME COUNTRIES

Quand un CW Home Country est conquis, toutes ses Land et Aircraft Units dans les Force Pool ou la Production Spiral sont retirées du jeu. Tirer un dé pour ses Naval Units (Excepté les CONV, SUB, TRS) sur le Production Spiral, Construction Pool ou Repair Pool comme pour un autre Major Powers conquis. Toutes ses unités sur la carte restent en place, sous le contrôle du joueur du CW.

Les unités endommagées sont réparées normalement. Pendant qu'il est conquis, ses unités qui sont détruites en étant non ravitaillées sont retirées du jeu. Ses unités qui sont détruites ravitaillées sont retirées du jeu sur 1 à 2 sur un d6.

Les unités de CW Home Country conquis arrivent en renfort dans un autre CW Home Country non conquis.

14.1.3 MINOR COUNTRIES

Quand un Minor Country est conquis pour la première fois, toutes ses Land et Aircraft Units sont retirées du jeu. Ses Naval Units sont traitées comme celles d'un Major Power conquis. Comme les Minor Countries n'ont pas de gouvernement en exil, les unités qui auraient du être contrôlées par celui-ci sont placées sous le contrôle du Major Power qui contrôlait le Minor.

Le Major Power contrôlant reçoit un Pilote par avion du Minor Country au moment de la Conquête (**PIF 10.0**).

Voir plutôt 14.2.2

14.2 GOUVERNEMENTS EN EXIL

14.2.1 MAJOR POWERS

Quand un Major Power (ou le dernier CW Home Country) est conquis, il peut établir un Gouvernement en Exil, dans tout Major Power non neutre appartenant au même Côté **dont la capitale est sur la même carte que la sienne**. Si aucune capitale n'existe sur cette carte (ou bien ceux qui en ont refusent d'être le Major Power hôte), aucun Gouvernement en Exil ne peut être créé et toutes ses unités sont retirées du jeu.

Les unités des Gouvernement en Exil sont contrôlées par le Major Power original. Ses QG ne peuvent réorganiser que ses unités, pas celles de l'hôte (et vice versa).

Pendant qu'il est conquis, ses Land et Aircraft Units détruites en étant non ravitaillées sont retirées du jeu. Les Naval Units ou les autres Land & Aircraft Units sont remis dans le Force Pool du Major Power hôte (1 par tour au maximum, les autres sont retirées du jeu).

Les Gouvernements en Exil ne produisent pas d'unités. Leurs unités sont construites à partir du Force Pool du Major Power hôte, comme si c'étaient les siennes.

Rappel de 15.0 : Tous les territoires hors métropole contrôlés par un Major Power Conquis sont contrôlés par son Gouvernement en Exil. S'il n'y en n'a pas, ces territoires sont contrôlés par le Conquérant.

Si le Major Power hôte est conquis, le Gouvernement en Exil doit se trouver un nouvel hôte.

Optionnel :

Le Major Power hôte peut transformer une INF de Gouvernement en Exil en MTN, PARA, MAR ou ARM (à condition qu'une telle unité existe dans le Force Pool original du gouvernement en exil) durant une Production Phase. Pour faire cela, il retire du jeu une INF de n'importe quelle ville amie de chez lui, paye le coût de la nouvelle unité (choisie au hasard dans le Force Pool original du Gouvernement en Exil), la place sur le Production Spiral comme un achat de ce tour. Cette unité compte dans le Gearing Limits.

14.2.2 MINOR COUNTRIES

Optionnel : les Minor Countries peuvent essayer d'établir des Gouvernement en Exil comme les Major Powers. Si le Major Power qui le contrôle ou celui qui le conquiert le requiert, un dé est tiré :

(xxxxxxx) sur un 1, le **conquérant** établit un Gouvernement en Exil;

(yyyyyyy) sur 2 à 3, ou si personne ne souhaite établir un Gouvernement en Exil, les territoires du Minor Country en dehors de son Home Nation et qui ne sont pas encore conquis, retournent à la neutralité ;

(zzzzzzz) sur 4 à 6 le **contrôlant** établit un Gouvernement en Exil;

Si le Gouvernement en Exil est établi par le **contrôlant**, traiter le sort de ses unités comme si un Major Power établissait un Gouvernement en Exil.

Si le Gouvernement en Exil est établi par le **conquérant**, traiter le sort de ses unités comme si un Major Power établissait un Gouvernement en Exil à l'exception des Naval Units. Pour les Naval Units sur le Production Chart ou sur la carte :

(aaaaaaaa) sur 1 elle reste sous contrôle du contrôlant,

(bbbbbbbb) sur 4 à 6 elle reste où elle est comme une unité de Gouvernement en Exil.

Toute unité du Gouvernement en Exil qui se trouve maintenant en territoire ennemi est immédiatement rebasée dans l'hexagone, Land Section ou port ami le plus proche (ou plutôt mise en renforts pour le tour suivant (comme dans 14.1.1)).

Si le Gouvernement en Exil est établi par le **conquérant**, ce Minor Country ne sera pas sujet aux Partisans et ne pourra être libéré par le contrôlant original (il ne peut être libéré que par le conquérant original).

[Exemple]

Si les territoires d'un Minor reviennent à la neutralité (quand il n'y a pas de Gouvernement en Exil), et que quelqu'un leur déclare la guerre à nouveau, placer sur la carte tous les Territoriaux du Minor dont ce territoire est le pays, ainsi que toute unité du Minor construite (disponible) depuis la conquête (unités datées) ([Exemple]).

Une fois que la Hollande a établi un gouvernement en exil au UK, le Japon peut demander le pétrole des NEI, et le US doit jouer l'Option 25 avant que le CW ne puisse militariser les NEI.

14.3 LIBÉRATION

Les Major Powers et Minor Countries conquis (ainsi que la France sous Vichy) et les CW Home Countries peuvent être **libérés** quand leur **capitale** est contrôlée par le Côté qui la contrôlait à l'origine (**exception** Indochine française - voir 18.7). Durant la Conquest Phase, le Major Power qui reconquiert peut choisir de libérer un pays mais n'y est pas obligé.

La moitié des unités du pays libéré enlevées du jeu auparavant (par type) sont récupérées. Les unités des Minor Countries rejoignent les Force Pools du Major Power qui les reconquiert. Les Major Powers libérés reforment leurs propres Force Pools et rajoutent ces unités dans les Force Pool du Major Power Hôte (?).

Tous les hexagones qui appartenaient en 1939 au Major Power libéré, et qui sont maintenant sous le contrôle du Major Power qui l'a libéré, doivent être restitués au Major Power libéré. Les autres Major Powers du même Côté qui contrôlent des territoires à l'origine sous le contrôle du Major Power libéré, peuvent aussi lui restituer ces territoires (exception à 15.0 para 3).

Si un Major Power du même Côté ne restitue pas un territoire, il ne peut pas coopérer avec le Major Power libéré. Un Major Power qui restitue les territoires peut coopérer avec le Major Power libéré si les deux sont d'accord pour le faire.

Toutes les unités du Major Power libéré qui sont sur la carte retournent sous son contrôle (ex. : si la France est libérée, les unités Free French et les unités Vichy sont maintenant contrôlées par la France).

Tirer un dé pour chaque usine libérée. De 1 à 3 elle est opérationnelle. De 4 à 6 elle est détruite. Les usines rouges sont toujours opérationnelles.

Si la capitale d'un pays libéré est à nouveau occupée par des unités ennemies durant la Conquest Phase, ses unités sont **définitivement** enlevées du jeu.

Quand un Major Power est libéré il n'a plus de Gouvernement en Exil.

Les Minor Country libérés sont contrôlés par, et peuvent coopérer avec (voir 19.0), le Major Power qui les libère.

14.4 REDDITION

Durant la Conquest Phase, un Major Power peut décider qu'un Minor Country qu'il contrôle se rend. Le Minor est conquis par le Major Power ennemi qui possède des unités dans ce Minor (voir 14.1).

Si aucune unité n'est dans ce Minor, c'est l'Allemagne qui le conquiert si c'est l'Allié qui se rend, et c'est le CW qui conquiert si c'est l'Axe qui se rend.

Même si des unités d'un Major Power Allié contrôlent la capitale du Minor Country au moment de la reddition, le Minor ne devient pas contrôlé par l'Allié. Bien sûr, si les unités de cet Allié occupent toujours la capitale du Minor dans la Conquest Phase du tour suivant, il aura reconquis le Minor.

14.4.1 OPTIONNEL : REDDITION DE MAJOR POWER

Durant la Conquest Phase, un Major Power peut aussi décider de se rendre avec tous les territoires qu'il contrôle, de la même manière qu'un Minor Country.

S'il se rend :

(cccccccc) aucun Gouvernement en Exil n'est formé ;

(dddddddd) toutes ses unités sur la carte et ses Land et Aircraft Units sur le Production Chart sont enlevées du jeu ; et

(eeeeeeee) toutes ses Naval Units sur le production Chart sont jouées au dé comme pour un Major Power conquis (voir 14.1.1).

15. CONTRÔLE

Au début de la partie, un Major Power contrôle tous les hexagones et Land Section situés à l'intérieur de ses frontières. Toutes les îles de chaque Sea Area sont contrôlées par le Major Power dont le nom est spécifié sur la carte, sauf si spécifié ailleurs. Le scénario peut aussi spécifier le gain ou la perte d'autres territoires.

Le contrôle change quand une **Land Unit** (autre qu'un partisan) entre dans un hexagone ou une Land Section non contrôlé par ce Côté, ou quand une île, un Major Power ou un Minor Country est conquis (voir 14.0).

Le Contrôle ne change pas quand une unité occupe un hexagone ou Land Section déjà contrôlé par ce Côté.

Quand un Minor Country se joint à un Côté, le contrôle de tous ses hexagones et Land Section passe au Major Power qui le contrôle.

Installer un gouvernement de Vichy transfère le contrôle de tous les hexagones non Axe de France métropolitaine, autre que ceux de Vichy, au Major Power qui contrôle Paris.

Quand un Major Power conquiert (ou libère) une île, un Minor Country ou un CW Home Country, il gagne le contrôle de tous les hexagones et Land Sections de cette île, ce Minor Country ou Home Country contrôlés par l'ennemi.

Quand un Major Power en conquiert (ou en libère) un autre, il gagne le contrôle de tous les hexagones ou Land Sections du Home Country de ce Major Power contrôlés par ce Major Power. Tous les autres territoires sous le contrôle du Major Power conquis sont contrôlés par son gouvernement en exil (voir 14.2), s'il y en a un. S'il n'y en a pas, ces territoires sont contrôlés par le conquérant.

Dans tous les cas, le contrôle d'hexagones ou de Land Sections occupés par, ou dans la ZOC (inoccupée par une Land Unit amie) d'une Land Unit ennemie, n'est pas transféré au Major Power conquérant, mais à la nationalité de cette Land Unit.

[Exemple]

Les Naval et Aircraft Units, face-up ou face-down, dans un territoire qui passe sous contrôle ennemi, doivent se Rebase (voir 10.7.4.8).

Un Major Power ne peut pas transférer le contrôle d'un territoire à un autre Major Power du même Côté.

Des Marqueurs de contrôle sont fournis pour aider les joueurs à se rappeler quel Major Power contrôle quel Minor Country.

16. FRANCE DE VICHY

Le joueur de l'Axe peut être en position d'installer un gouvernement de Vichy avant que la France ne soit conquise.

Si une Land Unit de l'Axe occupe Paris durant une Vichy Declaration Phase, le Major Power qui contrôle l'unité peut choisir d'installer Vichy.

Après que Vichy ait été installé, la France est hors du jeu jusqu'à ce qu'elle soit libérée par les Alliés (voir 14.3).

16.1 PLACEMENT DES UNITÉS

Installer Vichy affecte l'état des territoires français non conquis par l'Axe (France métropolitaine de Vichy (et Corse), Sénégal, Maroc, Algérie, Tunisie, Syrie, Indochine française, Nouvelle Calédonie). Tous les territoires conquis par la France sont contrôlés (et peuvent être libérés) par le Major Power de l'Axe qui installe Vichy. **Tous les autres Minor Country contrôlés par la France retournent à la neutralité.**

Toute unité non française dans les territoires français non conquis par l'Axe est placée dans l'hexagone contrôlé par son Major Power le plus proche. Toute unité navale non française dans ces territoires est rebasée comme pour 10.7.4.8.

Le joueur allemand répartit tous les Naval Units françaises sur la carte dans ces 8 territoires. Il met une unité dans chaque port. S'il y a plus de ports que d'unités, il choisit quels ports n'auront pas d'unité. S'il y a plus d'unités que de ports, il choisit une seconde unité par port. La limite est 2 bateaux dans un Minor Port, 4 dans un Major Port, 10 à Toulon, et 1 Convoy Point par navire dans le port (**SiF 11.0**).

Tirer un d6 pour chaque **Naval Units** sur la Production Spiral, le Repair Pool ou le Construction Pool :

(ffffff) sur 1 elle devient allemande ;

(gggggggg) de 2 à 3 elle devient italienne (allemande si l'Italie est neutre ou conquise) ;

(hhhhhhhh) de 4 à 5 elle est enlevée du jeu ;

(iiiiiiii) sur 6 elle devient Free French.

Les unités françaises encore en France métropolitaine sont déplacées en France métropolitaine de Vichy. Toute autre unité française qui n'est pas dans un territoire français est enlevée du jeu.

Diviser par 2 le nombre de Land Units dans chaque territoire. Faire de même avec les Aircraft Units. Le reste est enlevé du jeu.

Les avions français dans le Reserve Pool ou le Lend-Lease Pool sont détruits (**PIF 11.0**).

16.2 DÉTERMINATION DE VICHY

Tirer un dé seulement. Chacun des territoires français devient Vichy selon la table suivante :

VICHY TERRITORY CHART	
1 à 6 :	France métropolitaine et Corse
1 à 5 :	Maroc, Algérie & Tunisie, French West Africa
1 à 4 :	Syrie, Indochine fr, Madagascar, Réunion, Somalie française
1 à 3 :	French Equatorial Africa
1 :	Nouvelle Calédonie

Territoires introduits dans Africa Aflame (**AfA 1.8**) :

- French West Africa : Mauritanie, Soudan français, Sénégal, Guinée française, Côte d'Ivoire, Haute Volta, Togo & Dahomey, Niger
- French Equatorial Africa : Cameroun, Gabon, Middle Congo, Ubangi-Shari, Chad.
- Madagascar : Madagascar & îles Comores.

Tout territoire qui ne devient pas Vichy est Free French. Les territoires Free French sont contrôlés par le CW.

Un territoire déjà conquis par l'Axe reste conquis et ne devient ni Vichy ni Free French (exception : la France de Vichy ne peut être conquise avant que Vichy n'existe).

La France métropolitaine de Vichy est cette partie de la France au sud de la ligne de démarcation et la Corse. LA capitale est Vichy. Le reste de la France métropolitaine est un Major Power conquis par l'Axe avec Paris comme capitale.

Toutes les unités françaises dans des territoires de Vichy deviennent des unités de Vichy. Toutes les unités françaises dans les territoires Free French deviennent Free French.

Le joueur allemand peut maintenant re-déployer les **Land et Aircraft Units** de Vichy qui sont sur la carte dans tout hexagone Vichy, même les envoyer dans d'autres territoire Vichy. Si possible, 1 Land et 1 Aircraft Unit doivent être placés dans chaque capitale.

Un QG français Free French (De Gaulle, sauf s'il est déjà sur la carte) est ajouté au Force Pool du CW.

16.3 CONTRÔLE DE L'AXE SUR LES TERRITOIRES DE VICHY

Chaque Territoire de Vichy est un Minor Country neutre jusqu'à ce qu'il rejoigne un Côté.

Un Major Power de l'Axe ne peut pas déclarer la guerre à un territoire de Vichy. Mais le joueur allemand peut prendre le contrôle de tout territoire de Vichy à une Declaration of War Phase de l'Axe. Ce territoire rejoint le Côté Axe et les autres sont non affectés. Si le contrôle de la France métropolitaine de Vichy est pris, le contrôle de tous les territoires de Vichy doit être pris et un jet d'US Entry est effectué pour l'Action 8 (Axe conquiert France ou installe Vichy).

Quand la France métropolitaine de Vichy rejoint l'Axe, tous les Land et Aircraft Units dedans sont enlevées du jeu.

Si un autre territoire de Vichy rejoint l'Axe, tous les Land et Aircraft Units dedans sont envoyées dans le Force Pool du CW. Ils sont des Free French jusqu'à ce que la France soit libérée (voir 14.3).

Tirer un dé pour chaque **Naval Unit** dans un territoire Vichy qui passe à l'Axe.

(jjjjjjjj) sur 1 elle devient italienne (allemande si l'Italie est neutre ou conquise) ;

(kkkkkkkk) de 2 à 3 elle est enlevée du jeu ;

(llllllll) de 4 à 6 elle devient Free French.

1. Introduction

Les unités qui deviennent Free French sont Rebasées au port CW le plus proche comme pour 10.7.4.8.

Ajouter un Pilote au CW pour chaque avion de Vichy présent dans le territoire de Vichy dont l'allemand prend le contrôle (sauf la France métropolitaine de Vichy). Le CW peut ajouter l'avion français à son Force Pool ou le retirer du jeu (**PIF 11.0**).

16.4 ATTAQUES ALLIÉES SUR LES TERRITOIRES DE VICHY

Quand un Major Power Allié déclare la guerre à un territoire de Vichy, celui-ci rejoint l'Axe en tant que German Minor Country. Si les Alliés déclarent la guerre à la France métropolitaine de Vichy, ils doivent aussi déclarer la guerre aux autres territoires de Vichy.

Après le d6 d'US Entry, tirer un d6 pour chaque Naval Unit de Vichy dedans ce territoire sur la table de 16.1, **sauf si le US était l'un des Majors Power déclarant la guerre**. Dans ce cas tirer le dé sur la table de 16.3. Les unités qui deviennent Free French sont Rebasées au port CW le plus proche comme pour 10.7.4.8.

Tous les Land et Aircraft Units de ce territoire sont contrôlés par l'allemand.

Quand une unité Alliée attaque une unité de Vichy (même une notionnelle), tirer un dé pour chaque unité attaquée (avant l'Aircraft Mission Allocation).

Sur un 1 l'unité est enlevée de la carte et ajoutée au Force Pool CW en tant que Free French. Le résultat du jet est réduit de 3 si tous les attaquants sont des US ou des Free French.

Si des unités de Vichy subsistent, l'attaque est résolue normalement. Si aucune ne subsiste, les unités attaquantes peuvent avancer dans l'hexagone vide (mais pas plus loin).

Quand un territoire de Vichy est conquis, toutes les unités de Vichy dedans **sont placées dans le Force Pool CW** en tant que Free French.

Ajouter un Pilote au CW pour chaque avion présent dans le territoire de Vichy au moment de sa conquête. Tous les avions présents dans ce territoire à ce moment sont placés dans le Reserve Pool du CW en tant que Free French (**PIF 11.0**).

16.5 RESTRICTIONS DE VICHY ET DES FREE FRENCH

Tant que la France n'est pas libérée, la France métropolitaine et la France métropolitaine de Vichy sont des pays distincts. Après la libération ils redeviennent un seul pays.

Les Partisans apparaissant en France ne concernent pas la France métropolitaine de Vichy.

Les unités de Vichy ne peuvent être construites. Si elles sont détruites elles sont enlevées du jeu.

Aucun Côté ne peut déplacer les unités de Vichy, ou utiliser les ressources de Vichy, jusqu'à ce que les Alliés déclarent la guerre à son territoire ou que l'Axe en prenne le contrôle.

Les unités Free French sont contrôlées par le CW. Quand elles sont détruites, elles retournent au Force Pool du CW et peuvent être reconstruites comme des unités du CW. Elles arrivent en renfort au UK ou dans un territoire français qui est contrôlé par le US ou le CW.

17. MAJOR POWERS NEUTRES

Un Major Power est neutre s'il n'est pas **actuellement** en guerre avec un autre Major Power.

17.1 RESTRICTIONS

Les Naval Units des Major Powers neutres doivent faire un Return to Base à la fin de chaque tour. Cela ne s'applique pas aux Convoy Points (**SIF 14.0**).

Un Major Power neutre ne peut choisir de Naval Action (**SIF 14.0**).

Un Major Power neutre qui choisit un Combined Action fait un Naval Move chaque fois qu'il déplace 1 navire ou un avion en Naval Air Mission (**SIF 14.0**).

Les US doit avoir un minimum de navires dans sa Flotte du Pacifique (voir 11.5.3).

Les Major Powers neutre ne peuvent pas coopérer avec d'autres (voir 19.1).

Les unités d'un Major Power neutre ne peuvent pas entrer dans des territoires non contrôlés par lui, sauf pour le territoire d'un Minor Country avec lequel il est en guerre.

Les Major Powers neutres ne peuvent prêter ou se faire prêter des ressources (**exception** : US Entry Options 4, 7 et 11 - voir 11.5.1).

Un Major Power ou un Minor Country neutre est surpris au moment où on lui déclare la guerre (voir 12.0).

17.2 GUERRES RUSSES

La Russie peut déclarer la guerre au Japon (voir 17.3) ou à tout Minor Country neutre durant une Declaration of War Phase Alliée.

La Russie ne peut déclarer la guerre à l'Allemagne ou à l'Italie que si :

(mmmmmmmmmm)une unité contrôlée par l'Allemagne ou l'Italie est en Lettonie, Estonie, Lituanie, Turquie, Perse ou Afghanistan (sans compter les unités des Minor Countries dans leur propre pays) ;

(nnnnnnnnnn) toutes ses Land Units White Print ont été ajoutées aux Force Pools **et** il n'y a plus de Land Units dans les Force Pools, et le Garrison Ratio russo-allemand est \geq au ratio de l'année prochaine ;

(oooooooooo) le Garrison Ratio russo-allemand est \geq au ratio de l'année en cours.

Une **unité en Garrison** est une unité qui n'est pas dans une ZOC et est dans :

(pppppppppp) un hexagone ou Land Section du Home Country, ou d'un Minor Country contrôlé et ami, qui est à moins de 3 hexagones (Europe) (2 hexagones dans le Pacifique) d'un hexagone de ;

(qqqqqqqqqq) un hexagone ou Land Section d'un Home Country contrôlé par l'autre Major Power, ou d'un Minor Country que cet autre Major Power a conquis, libéré ou entraîné dans la guerre.

Le Garrison Ratio de l'année est trouvé sur la table suivante. Chaque unité de Garrison a les mêmes Garrison Values que celles spécifiées en 11.1. La Russie et l'Allemagne déterminent chacun leur Garrison Value. Le Ratio Russe / Allemand est arrondi au ratio le plus proche.

GARRISON RATIO RUSSO-ALLEMAND		
Année		Garrison Ratio
1939	-	7 :1
1940	-	5 :1
1941	-	3 :1
1942	-	2 :1
1943	-	1 :1
1944 +	-	1 :2

[Exemple]

17.2.1 GUERRES RUSSES LIMITÉES

A la place de déclarer des guerre normales, la Russie peut déclarer des guerres limitées contre des Minor Countries.

Utiliser la ligne "Russie déclare guerre limitée à" pour le US Entry Modification Chart (Action 28 - voir 11.5.2).

Au cours d'une guerre limitée, les unités russes ne peuvent pénétrer de plus de 2 hexagones (carte Europe) ou 1 Off-Map Land Section dans le territoire ennemi. Elles ne peuvent Envahir.

Durant toute Conquest Phase à laquelle toutes les unités du Minor Country sont à plus de 2 hexagones ou 1 Off-Map Land Section de la frontière avec la Russie, le Minor Country se soumet, et la Russie gagne le contrôle de tous les hexagones du Minor Country situés à 2 hexagones de la frontière russe actuelle (excepté la capitale du Minor). La Russie ne gagne pas le contrôle de Off-Map Land Sections.

Le Minor Country redevient neutre mais n'est pas conquis. Ses unités sont enlevées de la carte. La prochaine fois que le Minor Country est en guerre, on fait son Set Up comme si c'était la première fois qu'il était en guerre.

Les Minor Countries qui se sont soumises à la Russie dans une guerre limitée peuvent devenir des Axis Minor Countries (voir 18.3).

La Russie peut par la suite déclarer la guerre à un Minor Country avec lequel elle a déjà été en guerre limitée. Elle ne peut plus lui déclarer de guerre limitée. L'US Entry Modification utilisée est celle d'une déclaration de guerre russe normale (Action 30 - voir 11.5.2).

Optionnel : si la Russie déclare une guerre normale à un Minor Country avant d'être en guerre contre l'Allemagne, alors (et jusqu'à ce qu'elle soit en guerre avec l'Allemagne) il y a un Coup Cell de plus dans chaque Minor Country adjacent à la nouvelle frontière russe (adjacent à l'URSS ou à tout Minor Country conquis ou contrôlé par elle).

17.3 GUERRE RUSSO-JAPONAISE

La Russie et le Japon peuvent se déclarer la guerre durant toute Declaration of War Phase (**exception** : dans la campagne The Day of Infamy, la Russie ne peut pas déclarer la guerre au Japon avant 1945 - voir 27.3.4).

17.3.1 PACTE DE NEUTRALITÉ RUSSO-JAPONAIS

Si la Russie et le Japon ont conclu un Pacte de Neutralité pendant une Russo-Japanese Peace Phase, alors ils peuvent se déclarer la guerre si leur Garrison Ratio est au moins de 3 :1. Les Garrison Units sont définies en 17.2. Les Garrison Values en 11.1.

17.3.2 METTRE FIN DE LA GUERRE RUSSO-JAPONAISE

Le russe peut Mettre Fin à la guerre russo-japonaise pendant une Russo-Japanese Peace Phase durant laquelle le russe contrôle au moins 3 ressources en dehors de la Russie, contrôlées auparavant par le japonais. Le japonais peut Mettre Fin à la guerre s'il contrôle Vladivostok. Si les 2 satisfont les conditions, aucun ne peut Mettre Fin à la guerre.

Si le russe Met Fin à la guerre, la Mandchourie devient contrôlée par le russe. Si le Japonais Met Fin à la guerre, Vladivostok et les 6 hexagones autour deviennent contrôlés par le japonais. Ces hexagones sont traités comme un Minor Country avec Vladivostok comme capitale.

Le contrôle des autres hexagones ou Land Section repasse au Major Power qui les contrôlait avant la guerre, sauf s'ils sont dans un Minor Country qui a été conquis par l'autre Major Power et qui n'est pas libéré.

Toute unité qui se trouve dans un territoire maintenant contrôlé par l'autre Major Power, est déplacée jusqu'à l'hexagone le plus proche contrôlé par son Major Power.

Si on Met Fin à la guerre russo-japonaise, ni la Russie, ni le Japon ne peuvent se déclarer la guerre au cours du prochain tour. Ensuite un Pacte de Neutralité est en vigueur.

Une fois qu'on a Mit Fin à la guerre russo-japonaise, aucun des deux ne peut se rendre à l'autre ou Mettre Fin à une nouvelle guerre.

17.3.3 REDDITION RUSSO-JAPONAISE

L'un ou l'autre des pays peut se rendre au cours d'une Russo-Japanese Peace Phase. Traiter l'autre joueur comme en 17.3.2.

De plus, si la Russie se rend alors que le japonais contrôle toutes les villes russes de la carte Pacifique, alors tous les hexagones russes de cette carte deviennent japonais. La partie de l'URSS sur la carte Pacifique devient un Minor Country conquis par le Japon avec Vladivostok comme capitale. S'il est libéré par la Russie il rejoint la Russie.

17.4 ITALIE & US

L'Italie peut déclarer la guerre à tout Major Power Allié ou à tout Minor Country neutre, mais ne peut plus déclarer de guerre à un Major Power après Nov/Dec 1942.

Le US ne peut déclarer la guerre à personne tant que cela n'est pas permis par les règles sur l'US Entry (voir 11.5).

18. MINOR COUNTRIES

Les Minor Countries sont ces pays qui ne sont pas des Major Powers. La plupart sont neutres au début du jeu. Le contrôle de ceux qui ne le sont pas est précisé.

Les Minor Countries cessent d'être neutres quand ils se joignent à un Côté. Ceci se produit quand :

(rrrrrrrrrr)un Major Power leur déclare la guerre - ils se joignent alors à l'autre Côté ;

(ssssssssss)la Bulgarie, la Finlande, la Hongrie et la Roumanie joignent l'Axe quand l'Allemagne les entraîne dans la guerre (voir 18.3) ;

(tttttttttt)l'Estonie, la Lettonie et la Lituanie (les États Baltes), et les parties de la Pologne et de la Roumanie à l'est de la ligne de partition russo-allemande deviennent contrôlés par le Russe au cours d'un Impulse Allié (voir 18.5) ;

(uuuuuuuuuu)un Coup provoque l'alignement d'un Minor Country, et il est ensuite entraîné dans la guerre (voir 11.4) ;

(vvvvvvvvvv)l'Axe prend le contrôle d'un territoire de Vichy (voir 16.3).

Quand un Minor Country se joint au Côté Allié, il est contrôlé par le CW. Quand un Minor Country se joint au Côté Axe, il est contrôlé par l'Allemagne.

Aucune unité ne peut entrer dans, voler au-dessus, un hexagone d'un Minor Country neutre.

Les unités d'un Major Power ne peuvent entrer dans, voler au-dessus, d'un hexagone d'un Minor Country en guerre contre un Major Power, sauf si les 2 Major Powers sont en guerre l'un contre l'autre ou sont du même Côté. Par exemple, les unités allemandes ne peuvent entrer en Irak si la Russie est en guerre contre, jusqu'à ce que l'Allemagne soit en guerre contre la Russie.

18.1 SET UP DES MINOR COUNTRIES

Quand un Minor Country rejoint un Côté, ses Forces sont Set Up immédiatement. Consulter la Neutral Set Up Chart et choisir le nombre approprié d'unité dans ses Force Pools. Ils sont placés n'importe où à l'intérieur des frontières du Minor.

Chaque Minor Country qui possède des pions a ses propres Force Pools.

L'unité Slovaque est une unité allemande (**exception** : 6.2).

L'IN (Indian National Army) INF est une unité japonaise (**exception** : 6.2).

NEUTRAL SET-UP CHART

Afghanistan.....	1 INF, 1 MTN (5-3)
Amérique Centrale.	1 INF, 5 Convoy Points
Arabie Saoudite.....	1 CAV (2-5)
Argentine.....	1 INF, 1 CAV, 6 SCS (7 en 38), 1 Convoy Point
Autriche.....	2 INF
Belgique.....	2 INF, 1 FTR (39), 1 SCS (41), 2 Convoy Points
Bolivie.....	1 INF (3-3)
Brésil.....	2 INF (4-3) (5-3), 1 QG (Vagas), 3 SCS, 1 FTR (42), 2 Convoy Points
Bulgarie.....	2 INF, 1 LND (41)
Chili.....	1 INF (4-3), 3 SCS, 1 Convoy Point
Colombie.....	1 INF (3-3)
Cuba.....	1 INF (pion neutre)
Danemark.....	1 INF (2-2), 2 SCS, 6 Convoy Points
Équateur.....	1 INF (2-3)
Espagne Nationaliste (et El Rif) -	1 ARM (5-5), 7 INF, 1 QG (Franco), 7 SCS, 1 TRS, 1 FTR
Espagne Républicaine (et El Rif) -	1 ARM (4-5), 7 INF, 1 QG (Azāna), 7 SCS, 1 TRS, 1 LND
Estonie.....	1 Convoy Point
Finlande.....	4 INF, 1 QG (Mannerheim), 1 FTR (39), 1 LND (38), 3 Convoy Points
Grèce.....	3 INF, 1 MTN (5-3), 1 SCS, 1 FTR (38), 10 Convoy Points
Hollande.....	1 INF, 3 SCS (Pacifique) (4 en 42), 1 TRS (Europe), 1 FTR (40), 1 LND (41), 10 Convoy Points
Hongrie.....	2 INF, 1 FTR (39)
Irak.....	1 CAV (3-5)
Irlande.....	1 INF
Lettonie (Latvia).....	1 Convoy Point
Liberia.....	1 INF (2-3)

1. Introduction

Mexico.....	2 INF, 1 QG (Cardenas), 1 SCS, 1 FTR (40)
Norvège.....	1 MTN (5-3), 4 SCS, 1 TRS (2 en 38), 13 Convoy Points
Paraguay.....	1 INF (4-3)
Pérou.....	1 INF (4-3), 1 SCS
Perse.....	1 CAV (3-5)
Pologne.....	9 INF, 1 CAV (3-5), 1 QG (Rydz-Smigly), 1 SCS (37), 1 FTR (2 en 40), 1 LND (2 en 40), 1 Convoy Point
Portugal.....	1 INF, 1 SCS, 1 Convoy Point
Roumanie.....	4 INF, 1 QG (Antonescu), 1 SCS, 1 LND (38), 1 FTR (42), 1 Convoy Point
Siam.....	1 INF (3-2), 1 SCS (38)
Suède.....	4 INF, 1 MTN (6-3), 1 QG (Gustavus), 8 SCS (10 en 45), 1 TRS, 1 FTR (2 en 43, 3 en 45), 1 LND (41) (2 en 43), 6 Convoy Points
Suisse.....	3 INF, 1 MTN (6-3), 1 FTR (39)
Tchécoslovaquie.....	2 ARM, 1 MTN (5-4), 6 INF, 1 QG (Benes), 1 FTR (2 en 38), 1 LND (2 en 39)
Turquie.....	5 INF, 1 MTN (5-4), 1 CAV (3-5), 1 QG (Inönü), 1 SCS, 1 FTR (37), 1 LND (41), 1 Convoy Point
Ukraine.....	2 INF (5-3), (6-3), 2 CAV (2-5), (3-5)
Uruguay.....	1 INF (3-3)
Venezuela.....	1 INF (2-4)
Yougoslavie.....	4 INF, 1 CAV (2-5), 1 QG (Prince Paul), 1 SCS, 1 FTR (42), 2 Convoy Points

Pour les navires c'est tous les navires datés de 2 ans ou plus (**SiF 10.0 et 16.1.2**) et pour les avions, tous les avions de l'année ou datés d'avant (**PIF 10.0**).

18.2 UTILISATION DES UNITÉS DE MINOR COUNTRIES

Après le Set Up, toutes les unités du Force Pool du Minor peuvent être ajoutées aux Force Pools du Major Power qui le contrôle, **quand le joueur qui le contrôle le désire**. Par la suite ils ne peuvent en être enlevés, sauf par production, jusqu'à ce que le Minor Country soit conquis.

Avant qu'ils soient ajoutés, ils ne peuvent être construits. Une fois ajoutés, ils sont construits si le hasard le décide. Ils arrivent dans leur propre pays. Quand ils sont détruits ils rejoignent le Force Pool du Major Power qui les contrôle.

Quand un Minor Country est conquis, tirer un dé pour le contrôle de ses Naval Units (voir 14.3), et ses autres unités sont enlevées du jeu (sauf si Gouvernement en Exil - voir 14.2.2).

Les unités de Minor Countries peuvent se déplacer et combattre n'importe où, avec les restrictions qui suivent :

(wwwwwwwwww)les unités finlandaises ne peuvent entrer qu'en Finlande et en Russie,

(xxxxxxxxxx)les unités bulgares ne peuvent entrer qu'en Bulgarie, en Turquie, en Yougoslavie, en Albanie et en Grèce.

(yyyyyyyyyy)les unités roumaines ne peuvent entrer qu'en Roumanie, en Pologne et en Russie.

(zzzzzzzzzz)les unités hongroises ne peuvent entrer qu'en Hongrie, en Allemagne, en Yougoslavie, en Pologne et en Russie.

(aaaaaaaaaa)les unités de Vichy ne peuvent entrer que dans des territoires de Vichy

(bbbbbbbbbbb)une unité de Minor Country (y compris une de (a) à (d)) ne peut pas quitter son territoire si la moitié des Land Units du Minor sur la carte (arrondi sup.) est en ce moment en dehors du Home Country.

18.3 AXIS MINOR COUNTRIES

Les Minor Country qui se sont soumis aux russes (voir 17.2.1) et la Bulgarie, la Finlande, la Roumanie, la Hongrie sont des Axis Minor. Jusqu'à ce que l'Allemagne les entraîne dans la guerre (ou qu'ils soient attaqués), ils sont neutres. Quand ils sont neutres, l'Allemagne peut les entraîner dans la guerre au cours de toute Declaration of War Phase de l'Axe. Ils rejoignent

alors le Côté Axe (voir 18.1) en tant que Minor Country contrôlé par l'Allemagne (tirage d'US Entry).

18.4 HOLLANDE & PORTUGAL

Contrairement aux autres Minor Countries, la Hollande et le Portugal contrôlent des territoires sur plusieurs cartes (la Hollande contrôle les NEI et le Portugal contrôle East Timor).

Une déclaration de guerre sur l'un de ces Minors le transforme en 2 Minors - un européen et un pacifique - pour tous les cas. La capitale des NEI est Batavia.

[Exemple]

Les unités du CW et de la France ne peuvent entrer aux NEI ni transporter ses ressources, sauf si ils sont en guerre contre la Hollande (ou les NEI) ou si l'Option 25 du US Entry a été choisie (voir 11.5.1).

La France et le CW ne peuvent déclarer la guerre au NEI que quand l'Option 25 du US Entry a été choisie (voir 11.5.1).

18.5 POLOGNE & ETATS BALTES

Durant **toute** Declaration of War Phase russe, la Russie peut prendre le contrôle des territoires polonais et roumains qui se trouvent du côté russe de la ligne de partition russo-allemande et des états Baltes (Estonie, Lettonie, Lituanie). Chacun de ces états est considéré comme conquis.

Si la Russie n'occupe aucun des hexagones de la Pologne avant qu'elle ne soit conquise, les unités russes ne pourront plus jamais occuper aucun hexagone de Pologne Orientale (jusqu'à la guerre contre l'Axe).

Toute unité étrangère dans ces territoires est placée face-down dans l'hexagone le plus proche qu'elle peut occuper.

Les unités de l'Axe ne peuvent traverser la ligne de partition russo-allemande **après** que la Russie ait pris le contrôle de ces territoires, sauf si l'Allemagne et la Russie sont en guerre.

Si :

(cccccccccc)la Russie a déclaré le contrôle de ces territoires **et**

(ddddddddddd)la Pologne a été conquise par l'Axe.

alors une INF et une ARM polonaises sont ajoutées au Force Pool CW dès que la Russie et l'Allemagne sont en guerre. Ces unités sont en plus de toute unité acquise par le CW pour un Gouvernement en Exil polonais (voir 14.1.3). Ces unités se comportent comme des unités de Gouvernement en Exil lors de leur destruction.

18.6 MONGOLIE

La Mongolie commence la partie comme un Minor Country contrôlé par le Russe. Malgré cela, les unités russes ne peuvent y faire leur Set Up ou y entrer avant que le Japon et la Russie ne soient en guerre. Ensuite cette restriction ne s'applique plus.

18.7 INDOCHINE FRANÇAISE

Bien qu'elle commence la partie en tant que Minor Country conquis par la France, elle ne peut être libérée. Elle devient à la place un Minor Country conquis contrôlé par son nouveau conquérant.

18.8 CHINE OCCUPÉE

La Chine Occupée fait partie du Home Country de la Chine. Elle n'inclut pas Hainan, Canton, ou le port situé 2 hexagones au NE de Canton, qui font tout de même partie du Home Country de la Chine.

Quand Pékin n'est pas contrôlé pas le chinois, la Chine Occupée est un Minor Country conquis avec Pékin pour capitale.

18.9 PRUSSE ORIENTALE

La Prusse Orientale fait partie du Home Country allemand. Elle ne peut pas être conquise séparément de l'Allemagne.

18.10 TERRITOIRES BELGES, DANOIS, ESPAGNOLS & PORTUGAIS EN AFRIQUE (AFA 1.10)

Les territoires contrôlés par ces Minors sont traités comme des Gouvernements en Exil (voir 14.2) quand quelqu'un déclare la guerre à ce Minor (on Set Up leurs Territoriaux, ils redeviennent neutres si pas de Gouvernement en Exil au moment de la Conquête, ou appartiennent au Gouvernement en Exil si un est formé).

19. COOPÉRATION

19.1 QUI PEUT COOPÉRER

Les unités d'un Major Power coopèrent entre elles.

Les unités d'un Minor Country coopèrent entre elles.

Les unités de Major Powers neutres ne peuvent coopérer avec aucune unité d'un autre Major Power ou Minor Country.

Quand ils ne sont pas neutres :

(eeeeeeeeeee)le US et le CW coopèrent

(ffffffttttt)le US et la France coopèrent

(ggggggggggg)l'Italie et l'Allemagne coopèrent

(hhhhhhhhhhh)la France et le CW coopèrent quand le US est en guerre contre l'Allemagne (sauf restriction de 14.3 - 4^{ème} para).

Les unités de Gouvernement en Exil et les unités de son Hôte coopèrent.

Les unités d'un Major Power libéré coopèrent avec leur libérateur.

Les unités japonaises coopèrent avec la IN INF.

Les unités chinoises communistes et nationalistes ne coopèrent pas mais peuvent se ravitailler à une ville occupée par l'autre chinois.

Les unités d'un Minor Country coopèrent avec les unités du Major Power qui les contrôle. Elles ne coopèrent pas avec les unités d'un autre Major Power ou Minor Country.

Les unités de Vichy ne coopèrent avec personne.

Les unités allemandes coopèrent avec la Vlassov CAV (voir 24.18.12).

Aucune autre unité ne peut coopérer.

19.2 EFFETS DE LA NON COOPÉRATION

Les unités qui ne coopèrent pas ne **peuvent pas** :

((iiiiiiiiiii)être Stackées ensemble au moment de la vérification du Stacking ;

((jjjjjjjjjjj)se transporter les uns les autres ;

((kkkkkkkkkkk)participer au même combat terrestre (y compris par Ground Support, Bombardement Côtier, ou HQ Support) ;

((lllllllllll)faire des Missions aériennes conjointes (**exception** : Naval Air Missions) ;

((mmmmmmmmmm)intercepter des Missions aériennes dirigées contre l'autre ;

((nnnnnnnnnnn)intercepter des bombardements stratégiques dirigés contre des hexagones de l'autre ;

((ooooooooo)se ravitailler d'une Supply Source contrôlée par l'autre ;

((ppppppppppp)entrer dans des hexagones ou des Land Section du Home Country d'un Major Power non coopérant, **sauf** si les 2 Major Powers sont d'accord. Même alors, l'unité invitée ne peut être qu'un QG, ou un Land ou Aircraft Unit à condition que la valeur de réorganisation du QG invité soit plus grand que le nombre de Land ou Aircraft Units.

((qqqqqqqqqqq)Le Supply de ces unités sera fourni par le QG invité ou directement par une Supply Source coopérante. Les unités sont toujours sujettes aux règles (a) à (g) et (i).

((rrrrrrrrrrr)[Exemple]

((sssssssssss)Le QG invité ne peut quitter le pays non coopérant si cela laisse plus d'unités là-bas que la valeur de réorganisation combinée des QG invités qui y sont restés.

((ttttttttttt)Si un QG invité est détruit ou bat en retraite en dehors du pays de son hôte, y laissant plus d'unités que la valeur de réorganisation combinée des QG invités qui y sont restés, les unités en plus n'ont pas à partir. Seuls des QG invités pourront entrer chez l'hôte tant qu'il n'y aura pas un surplus de valeur de réorganisation.

((uuuuuuuuuuu)Les unités du CW en France sont concernées par cette règle.

((vvvvvvvvvvv)se réorganiser les uns les autres

Les unités qui ne coopèrent pas ne sont pas limitées plus que cela. En particulier, elles **peuvent** :

((wwwwwwwwwww)occuper une même Sea-Box Section ;

((xxxxxxxxxxx)participer au même combat naval ;

((yyyyyyyyyyy)partager leurs Convoy Points ;

((zzzzzzzzzzz)escorter les convois des autres ;

((aaaaaaaaaaaa)se prêter des ressources ;

((bbbbbbbbbbb)tracer des routes de ravitaillement au travers du territoire contrôlé par l'autre ; et

((ccccccccccc)entrer chez un Minor Country contrôlé par un Major Power non coopérant.

19.3 EFFETS DE LA COOPÉRATION

Les unités qui coopèrent peuvent se faire des Air Supply Missions les une les autres. Un QG de Major Power peut réorganiser les unités d'un Minor Country coopérant. Un QG de Minor Country ne peut jamais réorganiser que ses propres unités. **Un QG de Major Power ne peut jamais réorganiser les unités d'un autre Major Power, y compris les unités de Gouvernements en Exil.**

Sauf pour les mouvements naval sortant d'un port (voir 10.5.2.1) la réorganisation (voir 10.7.7) et les limites d'activités (voir 10.2.2), les unités qui coopèrent sont comme de la même nationalité **dans tous les cas**.

20. COMMUNISTES CHINOIS

Toutes les unités chinoises de même type sont placées dans le même Force Pool. Ainsi, le joueur Allié ne peut pas choisir de produire un Communiste ou un Nationaliste.

Les chinois Communistes ne peuvent arriver en renfort ou bien pénétrer dans un hexagone qui se trouve à plus de 5 hexagones de Lan-Chow. En comptant les hexagones ne pas compter celui de Lan-Chow. Si des renforts ne peuvent être placés, ils restent sur la Production Spiral jusqu'au prochain tour.

Voir aussi 24.16.

21. USINES RUSSES

Les usines russes peuvent être transportées dans des hexagones de ville en Russie sur la carte Asie. Une seule usine peut être installée dans chaque ville, mais il peut déjà y avoir une usine existante ou une usine construite (**AsA 1.11**). Une seule usine peut être transportée par tour.

Toutes les usines en URSS peuvent être transportées, **mais pas tant que l'Allemagne et la Russie ne sont pas en guerre**.

Pour pouvoir transporter une usine, une ressource hypothétique dans l'hexagone de l'usine doit pouvoir partir sur la carte Asie.

Le transport d'usine se déclare dans la Production Phase, et empêche l'usine d'être utilisée ce tour-ci et au tour suivant. Au début de la troisième Production Phase, l'usine est opérationnelle.

L'hexagone qui contenait l'usine ne la contient plus (**exception** : les usines de Stalingrad et de Vladivostok fonctionnent toujours même après avoir été déplacées, mais plus pour le russe).

22. EFFORT NATIONAL

Au commencement de toute Production Phase au cours de laquelle une unité ennemie occupe un hexagone ou un Land Section de son Home Country, ou d'un pays adjacent, un Major Power peut déclarer l'Effort

1. Introduction

National (**exception : la Chine ne peut déclarer un Effort National que si le Japon a lancé un Major Assault - voir 11.5.2**). Dans cette Production Phase et les futures :

(ddddddddddddd)le Major Power ne peut construire que des INF, des MIL, des QG, des FTR, des Supply Units, des Workers, des Territoriaux, des Garrisons, des Partisans, des INF DIV, des Artillerie Tractées, des AT, des AA, des Forts, des Pilotes, et réparer des navires ou des usines (voir tableau MIF 5.3).

(eeeeeeeeeeeeee)les INF et MIL coûtent moins cher à produire (2 Bp et 1 Bp).

Au tour où l'Effort National est déclaré, le Major Power n'est plus restreint par les Gearing Limits (voir 11.6.2.5).

L'Effort National cesse quand le Major Power redevient neutre.

23. DESIGNS CREDITS

Plein de kangourous en Australie.

24. RÈGLES OPTIONNELLES

Ces règles optionnelles peuvent être utilisées pour rajouter un peu de piment à World in Flames. Les titres incluent un système de recommandation. Les Règles avec 2 astérisques sont celles qui valent le coup d'être utilisées tout le temps. Celles avec un seul astérisque valent le coup de temps en temps pour changer un peu.

24.1 TRS LOSS CONVERSION (**)

L'attaquant dans un combat aéronaval peut convertir (voir 10.5.7.3) un résultat contre toute cible en un résultat contre un TRS, même s'il y a des unités de ce type disponibles pour encaisser le résultat.

Peut-on encore utiliser cette règle avec Ship in Flames ?

24.2 SPECIAL RUSSIAN PRODUCTION (*)

Dès la Production Phase du tour où la Russie déclare la guerre à l'Allemagne, ou dès 1943, les INF russes coûtent 3 Bp.

24.3 EXTENDED US STR RANGE (**)

Obsolète avec PiF.

24.4 CONSTRUCTION D'USINES (*)

Les Major Powers peuvent construire de nouvelles usines. Elles sont produites comme toute autre unité, mais pas plus d'une par tour. Elles ne comptent pas pour des usines pour les besoins des conquêtes (voir 14.0).

Le nombre de marqueurs d'usines n'est pas restreint. On peut en créer.

Quand une usine arrive en renfort, elle est placée dans une ville du Home Country. Le CW ne peut construire de nouvelles usines qu'au UK et au Canada. Pas plus de 2 usines ne peuvent occuper la même ville. Il n'y a pas de limite au nombre d'usines dans une Land Section.

Les usines imprimées sur la carte qui sont détruites (voir 24.5) peuvent être réparées. Les usines construites puis détruites ne peuvent pas. Le coût est de 4 Bp et 2 tours. Noter leur arrivée dans la colonne notes du Builds Charts.

La construction et la réparation d'usine constitue une classe à part pour les Gearing Limits (voir 11.6.2.5).

Le coût de création ou de réparation d'une usine est doublé avant la Guerre Générale.

24.5 DESTRUCTION D'USINES (*)

Toute usine **noire** (y compris une usine construite) peut être détruite de 2 façons :

(ffffffffffff)quand elle est occupée par une Land Unit ennemie ravitaillée à la fin de la Final Réorganisation Phase ; ou

(ggggggggggggg)en recevant un résultat “*” sur la Strategic Bombardment Table (2 usines dans un même hexagone ou une même Land Section nécessitent deux de ces résultats pour être détruites toutes les deux).

Les usines rouges ne peuvent jamais être détruites. Les joueurs ne peuvent détruire les usines qu'ils contrôlent.

Les hexagones de ressource ne peuvent être détruits par l'occupation ennemie ou le bombardement stratégique (exception : les ressources de pétrole - voir 10.6.1).

[Exemple]

Le coût de création ou de réparation d'une usine est doublé avant la Guerre Générale.

24.6 INTENSITÉ DES COMBATS NAVALS (*)

Chaque Côté dans un combat naval choisi secrètement le niveau d'intensité du combat. Tous les combats navals, aéronavals et de DCA sont affectés.

Avant que les dés de recherche ne soient lancés, chacun place sur la table un d6 sans le montrer. Les dés sont révélés et additionnés. On observe le résultat sur la table suivante :

Total au dés	Décalage de colonnes
2 à 3	-2
4 à 5	-1
6 à 8	0
9 à 10	+1
11 à 12	+2

Un décalage positif décale les tables du Naval Combat Chart vers la droite du nombre de colonnes indiqué.

24.7 ARMES SPÉCIALES (*) (PIF 15.5)

La Bombe Atomique et les Armes V coûtent 1 Bp et mettent 2 tours à être produites. Elles font partie d'un Force Pool séparé. Les Gearing Limits s'appliquent aux Armes V. La production d'Armes V et de Bombes Atomiques ne peut être accélérée.

24.7.1 BOMBE ATOMIQUE

Quand la Bombe Atomique est construite elle est mise de côté. La bombe peut être placée avec tout bombardier US dont le Facteur Stratégique est 9 ou plus, au début d'une **Strategic Bombardment Mission**. Le Facteur Stratégique de la bombe remplace celui de l'avion. Le Facteur de la bombe **n'est jamais divisé par 2**.

La Bombe Atomique est détruite après utilisation. Si son B29 est détruit, elle est détruite aussi.

24.7.2 ARMES V

Les Armes V sont comme des avions qui ne peuvent effectuer que des **Strategic Bombardment Missions**. Les V-2 et les V-3 ne peuvent être interceptés. Si un V-1 est Aborté, il est détruit à la place.

Les V-2 peuvent aussi se déplacer comme des Land Units ; les V-1 et les V-3 ne peuvent faire que du Strategic Movement. Ils ne peuvent effectuer une Mission durant un Impulse où ils ont bougé.

Les Armes V sont détruites lors de l'attaque stratégique.

24.8 RESTRICTIONS DE NAVAL REBASE (*)

Comme première action du Return to Base Phase (voir 11.7), chaque Sea Area est vérifiée pour savoir qui la contrôle. Une Sea Area est contrôlée par un Côté si elle contient :

(hhhhhhhhhhhh)une de ses Naval Units (autre qu'un TRS) ; ou

(iiiiiiiiiii)un de ses Aircraft Units dont le Facteur Air-to-Sea est non étoilé ;

et ne contient pas d'unités de ce type appartenant au Côté adverse.

Les Surface Naval Units ne doivent pas se Rebase à travers des Sea Areas contrôlées par l'ennemi, sauf si c'est la seule chose qu'elles puissent faire pour se Rebase.

24.9 KAMIKAZES (*)

Le japonais peut lancer des attaques Kamikazes durant n'importe quel combat aérien à partir du début de la guerre.

Après que le combat Air-Air ait été résolu mais avant la résolution de la DCA, le japonais peut déclarer une attaque Kamikaze dans tout combat aérien. Il désigne les NAV et Carrier Planes qui lanceront ces attaques.

Les Facteurs Air-to-Sea des kamikazes qui survivent à la DCA sont doublés.

Après que l'attaque ait été résolue, tous les NAV et Carrier Planes Kamikazes sont détruits. Le Pilote est perdu. Les unités Abortées par la DCA ne sont pas affectées.

24.10 US NAVAL SUPPLY UNITS (**)

Le US possède deux Naval Supply Units (NSU) dans son Force Pool. Ils sont produits comme des TRS classiques.

Quand ils sont utilisés à l'endroit, ils fonctionnent comme des TRS.

Durant la Final Réorganisation Phase, ils peuvent être mis sur leur face NSU, ou remis sur leur face TRS, mais seulement dans un Minor Port.

Quand ils sont sur leur face NSU, ils augmentent le nombre de Naval Units qui peuvent être basées dans un Minor Port du nombre inscrit sur le pion (10 ou 15). Ils ne comptent pas eux mêmes dans la limite, mais ils comptent pour une unité US pour la Coopération.

Une seule NSU peut être activée par Port.

Si le Port est non ravitaillé, le Stacking Limit est le même que pour un Major Port non ravitaillé (12 navires avec SiF) (voir 4.1).

[Exemple]

Les NSU peuvent être coulées dans les ports à cause d'un Port Attack.

Les Naval Units en trop à cause de la perte d'une NSU, ou à cause de sa désactivation, sont déplacées jusqu'au port le plus proche et Flippées.

24.11 MONTY (*)

Il en coûte à Montgomery 2 points de réorganisation pour réorganiser chaque unité du CW non Anglaise (1 point de réorganisation de plus que la normale).

24.12 RESSOURCES EN PÉTROLE (*)

Un Major Power sans ressources de pétrole paye 5 points de plus pour construire un Offensive Chit.

Voir aussi 11.6.2.7.

24.13 INTERCEPTIONS DE ABORT (*)

Quand une Naval Unit Abort d'un combat, volontairement ou à la suite de résultat "A" en combat, elle est sujette à l'Interception navale et sous-marine dans toute Sea Area dans laquelle elle pénètre. Toutes les unités qui Abortent en groupe sont considérées comme un groupe.

La même règle est valable pour les Naval Units forcées de se Rebaser parce que le port qu'elles occupent est capturé par l'ennemi.

24.14 ISOLATION (*)

Les Aircraft et Land Units (excepté les QG) qui ne peuvent pas tracer une route de ravitaillement de n'importe quelle longueur jusqu'à une Supply Source au début de la Return to Base Phase, ne sont pas remis à l'endroit durant la Final Réorganisation Phase.

24.15 EQUILIBRER

N'importe laquelle de ces 2 règles peut être incluse dans le jeu pour rétablir l'équilibre si vous trouvez que l'Axe ou les Alliés sont favorisés, ou si un joueur est trop fort.

24.15.1 COMMERCE MILITAIRE FRANÇAIS LIMITÉ

La France ne peut prêter ou emprunter de ressources.

24.15.2 RESSOURCES US VARIABLES

Les joueurs peuvent augmenter ou diminuer le nombre de ressources des USA.

24.16 INDÉPENDANCE DES COMMUNISTES CHINOIS (94/95 ANNUAL,67)

Au début de toute Declaration of War Phase, la Chine peut déclarer la guerre aux Communistes chinois. Si elle le fait, sortir tous les pions communistes des Force Pool chinois et les placer dans les Force Pool Russes. Ils sont désormais construits comme des pions russes. Le Russe contrôle tous les pions communistes chinois comme si c'étaient des pions russes. Cette action a le même effet sur l'US Entry que l'Action 26 (Minor entraîné dans la guerre par l'Allié).

Alternativement, au début de toute Production Phase, la Russie peut annoncer le contrôle des communistes chinois. Comme ci-dessus, les pions communistes sont placés dans le Force Pool Russe et sont construits et contrôlés par le Russe. Cette action a le même effet sur l'US Entry que l'Action 23 (Russie occupe zone du pacte Nazi-Soviet).

La Russie peut ensuite, dans toute Declaration of War Phase, déclarer les chinois communistes en guerre contre la Chine. Cette action a le même effet sur l'US Entry que l'Action 25 (Russie déclare guerre à l'Allemagne).

Quand ils sont en guerre l'un contre l'autre, la Chine conquiert la Chine Communiste en occupant Lan-Chow, et la Chine Communiste conquiert la Chine en occupant Chung King. Ils sont tous les deux toujours en guerre avec le japonais jusqu'à ce que l'un conquière l'autre.

Les communistes chinois effectuent leurs actions avec les russes (Allied Action Segment), mais le russe décide si le communiste effectue ses actions avant ou après le chinois.

Il n'y a pas de limites quand au nombre d'attaques permises l'un sur l'autre.

Après la conquête d'une faction par l'autre, toutes les unités conquises (sauf les Garrisons) restent sur la carte ou le production Spiral, mais sous le contrôle du chinois victorieux. A partir de maintenant ils coopèrent ensemble (entièrement réunifiés). Les Garrison chinoises sont retirées du jeu.

Si le communiste conquiert le nationaliste, les unités communistes retournent dans le Force Pool chinois. Le Russe contrôle les unités chinoises et obtient les points de victoires dus aux hexagones occupés par les unités chinoises (au lieu que ce soit le US qui le fasse).

Si le communiste conquiert le nationaliste, enlever Chiang du jeu. Tous les futurs US Entry Effects concernant la Chine sont réduits de moitié (3* devient 5).

Si le nationaliste conquiert le communiste, enlever Mao Tse-Tung du jeu

Les unités chinoises ne sont plus restreintes dans leur mouvement une fois que le communiste ou le nationaliste a été conquis.

24.17 SEA-MINES (94/95 ANNUAL,67)

Chaque Major Power peut construire des Mines au coût de 1 BP et d'une durée de 2 tours à construire. Quand elles arrivent, elles sont placées dans des hexagones de mer contrôlées, non adjacentes à des Hexdots.

Aucun Major Power ne peut Envahir ces hexagones.

24.18 UNITÉS SUPPLÉMENTAIRES

Descriptions de toutes les nouvelles unités introduites par les différents Modules de World in Flames.

24.18.1 ASIA AFLAME

24.18.1.1 Divisions (DIV) (AsA 3.1)

Les Divisions sont séparées en Force Pools de ARM, INF, CAV, MTN, MAR, et PARA. Symbole XX.

1. Introduction

On peut les construire de la manière habituelle. Les coûts et durées sont mentionnés à l'arrière des pions. Les ARM font partie du Gearing Limit des ARM, les CAV font partie du Gearing Limit des CAV, les autres font partie du Gearing Limit des INF.

Alternativement, au début d'une Production Phase on peut casser un Corps ou une Armée en plusieurs DIV (voir 11.6.1.1).

Les DIV peuvent être reformées en Corps ou Armées (voir 11.6.1.2).

Les DIV ont tous les pouvoirs et restrictions des Corps du même type (excepté pour le Stacking et les ZOC).

Les INF DIV ne peuvent pas traverser les Hexsides de mer sauf si ce sont des Hexsides de Détroit (seuls les MAR peuvent).

Les ARM DIV comptent comme ½ ARM pour décider du choix de la table de combat. La ARM DIV spéciale du CW peut Envahir.

Seuls les INF, MTN, MAR, la ARM para allemande et les PARA DIV peuvent être Air Transported.

Toutes les DIV et Brigades valent 1 si Flippées et non ravitaillées.

Toutes les MAR DIV mettent 3 tours à construire.

Le CW 51st Airlanding DIV peut être parachuté, à condition que ce soit dans un hexagone contenant un PARA qui coopère et qui a été parachuté auparavant cet Impulse.

Les Seules DIV qui peuvent être construites après un National Effort sont les INF et les CAV.

Les White Print russes peuvent être rajoutés aux Force Pools même si toutes les DIV n'ont pas été construites.

Le Hermann Goering Flying Panzer Circus peut être parachuté. Il est disponible dès 1943 et peut être Air Transported, mais ne peut être parachuté qu'à partir de 1946.

24.18.1.1.1 Kampfgruppe (Battlegroup) Divisions

Quand un Corps est détruit, on peut le remplacer par une DIV équivalente si une est disponible. Si un ARM, un MAR, un MTN, un PARA est détruit et qu'aucune DIV de ce type n'est disponible, prendre une INF. La DIV substituée reste sur la carte et est retraitée d'un hexagone par l'attaquant si possible (2 hexagones sur la carte Europe en cas de Breakthrough). Si ce n'est pas possible, l'unité est détruite.

24.18.1.2 Artillerie (ART) (AsA 3.2)

Il y a 3 types d'artillerie : antichars (AT), antiaérienne (AA), et artillerie de campagne (ART). Elles forment 3 nouveaux Force Pools, divisés par coûts aussi. Les Coûts et les durées de construction de ces unités sont inscrits au dos des pions. Ils comptent tous pour la Gearing Limit Artillery (nouvelle classe).

On rajoute les Artilleries aux Force Pools au début des années listées au dos du pion.

Les ART et AT sont divisées en Automoteurs et Tractées. Bien que les Automoteurs aient un signe qui ressemble à celui des ARM, ils ne sont pas des ARM pour aucun cas sauf pour les Breakthrough (ils peuvent en faire) (voir 10.7.6.10). S'ils font un Breakthrough, ils ne permettent pas à une INF de les accompagner. Les AA sont tous Tractés.

Quand un canon Tracté est la seule Land Unit dans un hexagone, ou est Stacké avec un autre Tracté, son Facteur de Combat est " 1 ".

Les Artilleries Flippées non ravitaillées ont un Facteur de Combat de " 1 ".

Les Artilleries ne peuvent pas Envahir et ne peuvent être Air Transported. Elles comptent comme une DIV pour le Naval Transport.

Les Artilleries n'ont de ZOC que dans leur hexagone.

Le Katyusha est considéré comme un Tracté pour les Breakthrough (ne peut pas en faire) et comme un Automoteur pour les combats (ne vaut pas " 1 " si tout seul).

Les White Print russes peuvent être rajoutés aux Force Pools même si toutes les Artilleries n'ont pas été construites.

24.18.1.2.1 Anti-Tank (AT)

Si un AT a un Facteur de Combat cerclé de rouge foncé, il double ce Facteur de Combat face aux ARM et aux MECH (en attaque et en défense).

Si un AT a un Facteur de Combat cerclé de rouge clair, il double ce Facteur de Combat en défense face aux ARM et aux MECH.

Chaque AT en défense compte pour ½ ARM pour ce qui est de décider du type de combat.

24.18.1.2.2 Anti-Air (AA)

Un pion AA peut tirer sur tout Aircraft Unit qui attaque son hexagone, avant de résoudre la Mission, comme si les bombardiers subissaient une DCA navale égale à la valeur de combat du AA (voir 10.5.8). Les Heavy AA doublent leur Facteur de combat contre les **bombardements Stratégiques**.

On additionne toutes les AA du Stack avant de résoudre l'attaque. Si l'attaque est un **Port Attack**, on rajoute la DCA des navires dans le port. Si c'est un **bombardement stratégique**, on rajout la DCA intrinsèque à l'usine ou à la ressource.

La DCA est divisée par 2 lors des **Night Missions**.

Quand les dés de DCA sont tirés, totaliser le nombre de Facteurs de Bombardement qui ne participent pas à l'attaque comme normalement.

(...)

Un AA est détruit quand le Bombardement Stratégique obtient un résultat " * ".

[Exemple]

24.18.1.2.3 Field Artillery

Le canon sur rail allemand est un ART.

Une ART a son Facteur de Combat cerclé de gris. Au lieu de l'utiliser de la manière normale, un ART peut l'utiliser pour effectuer un bombardement. Une ART bombarde si :

(jjjjjjjjjj)elle lance un Ground Strike contre un hexagone adjacent durant une Ground Strike Phase (voir 10.7.1). Elle réussit si son jet ≤ son Facteur de Combat divisé par 2 (modifié par terrain et météo comme pour les avions) ; ou

(kkkkkkkkkkkk)elle ajoute son Facteur de Combat dans un hexagone adjacent comme Ground Support défensif ou offensif (voir 10.7.6.4) (modifié par le terrain comme pour les avions).

Une ART ne peut pas bombarder si son hexagone est attaqué.

Une ART qui bombarde :

(lllllllllll)est Flippée à la fin du bombardement ; et

(mmmmmmmmmmmm)ne peut pas avancer après combat.

Les ART peuvent **bombarder** à travers un Hexside de fleuve, de mer, de fortification, de Détroit, et ses Facteurs ne sont pas divisés par 2 ou 3. Elles ne peuvent pas bombarder à travers un Hexside Alpin. Elles ne peuvent pas **attaquer** à travers un Hexside de mer et sont divisées par 2 ou 3 comme d'habitude si elles **attaquent** à travers un fleuve, une fortification, un Détroit.

24.18.1.3 Ski troops (AsA 3.3)

Les troupes à Ski forment un nouveau Force Pool. On les construit normalement. Les Coûts et durées sont marqués au dos des pions. Ils comptent dans le Gearing Limit des INF.

Les troupes à ski n'ont de ZOC que dans leur hexagone. Elles n'ont pas à arrêter leur mouvement en entrant dans une ZOC adverse en Winter et Severe Winter. Elles peuvent tracer leur ravitaillement à travers les ZOC ennemies mais pas à travers les hexagones contenant une Land Unit ennemie.

Les troupes à ski traitent le marais et la forêt en Arctic Circle ou en Arctic comme du terrain clair pour le mouvement quand il fait Winter ou Severe Winter.

24.18.1.4 Frogmen & Minisubs (AsA 3.5 et SiF 3.6.12)

Voir 10.5.12.

24.18.1.5 Amphibies (SiF 3.3.2 et SiF 15.10)

Voir 10.5.3.2 (ancienne règle : AsA 3.6).

24.18.1.6 Queen Mary / Queen Elizabeth (SiF 3.3.3)

Voir 15.5.3.3 (ancienne règle : AsA 3.7).

24.18.2 AFRICA AFLAME

24.18.2.1 Garnisons chinoises (AfA 3.1)

Les Garnisons chinoises sont des Milices (MIL). On ne peut les déplacer que par Strategic Movement et elles ne peuvent avancer après combat. Elles ne peuvent sortir ni attaquer en dehors de la Chine et de la Chine Occupée.

Si sa ville est contrôlée par la Chine, un garrison qui arrive en renfort doit être placé sur sa ville. Si sa ville n'est pas contrôlée par la Chine on peut la placer ailleurs.

Les garnisons chinoises sont disponibles au début de chaque scénario. Elles sont placées dans leur ville si elle est chinoise. Les autres sont placées dans le Force Pool chinois et peuvent être construites plus tard (AfA 4.2.9). Elles font Partie du Force Pool MIL.

24.18.2.2 Territoriaux (AfA 3.2)

Certains des Minor Countries Contrôlés ont des Territoriaux. Ils forment un nouveau Force Pool et comptent pour le Gearing Limit des INF. Ils coûtent 2 et mettent 2 tours à arriver.

Ils ne peuvent être construits que par le Major Power qui contrôlait leur Home Country en 1939 et seulement s'il le contrôle toujours (**exception** : les allemands peuvent construire les territoriaux de Vichy si ils contrôlent ce territoire). Ils ne peuvent arriver que dans les villes amies ou les Reference Town de leur pays.

L'AOI italien peut être construit à condition que l'Éthiopie, l'Étréa, ou la Somalie italienne soit contrôlée par l'italien. Quand il est construit il est placé dans une ville de ces territoires. L'Italian East African est disponible quand l'italien contrôle l'Éthiopie et doit être placé là-bas si il arrive en renfort.

Les Territoriaux sont toujours traités comme des unités de Minor Countries contrôlées par un Minor Country ou un Major Power (Exception : Le AOI peut Coopérer avec les autres Territoriaux italiens). Les Territoriaux ne peuvent quitter leur Home Country que si le Major Power ou Minor Country qui les contrôle est en guerre.

Si un Stack ne contient que des territoriaux, et qu'il est attaqué par un Stack de non Territoriaux, l'attaquant rajoute 1 au dé d'attaque en plus des autres modificateurs.

Les territoriaux sont disponibles dès le début de chaque scénario dans tous les pays qui en ont, à condition que ce pays n'ait pas été conquis.

Dans toutes les campagnes sauf 1936, tous les territoriaux sauf 1 sont placés dans les colonies qui en ont (AfA 4.2.10).

Tous les Territoriaux d'un Minor Country sont Set Up dans leur territoire quand le Minor Country qui les contrôle entre en guerre.

Si on établit un Gouvernement en Exil, tous ses territoriaux restent sur la carte sous son contrôle plutôt que de tirer le dé pour leur survie, **à condition** que ces Territoriaux soient dans leurs territoires.

Le Territorial des Philippines peut être construit par le US avant d'avoir choisi l'Option 23).

[Exemple]

24.18.2.3 Partisans (AfA 3.3)

Voir 11.1.1.

Les Partisans sont disponibles dès le début de tout scénario, mais aucun n'est placé sur la carte (AfA 4.2.6).

24.18.2.4 Workers russes (AfA 3.4)

Ils forment un nouveau Force Pool et comptent pour les Gearing Limits INF. Ils coûtent 1 et mettent 1 tour à arriver.

On les place dans le Force Pool dès qu'un Major Power ennemi occupe des hexagones ou des Land Sections sur la carte Europe ou Asie de la Russie. Si ils sont détruits alors qu'aucune unité de Major Power ennemi est en Russie sur la carte Europe ou Asie, ils sont retirés du jeu plutôt que renvoyés dans leur Force Pool.

On peut placer un Worker en renfort dans sa ville si elle est contrôlée par le russe. Si une ville de Worker n'est plus contrôlée par le russe durant une Production Phase, son Worker est retiré du jeu.

Les Workers se déplacent et attaquent comme de la Milice. Ils ne peuvent pas sortir ou attaquer en dehors de la Russie.

Quand on utilise cette règle, **toutes** les Cavaleries (pas que les russes) coûtent 2 Bp.

Les Workers sont disponibles dans tout scénario dans lequel qu'un Major Power ennemi occupe des hexagones ou des Land Sections sur la carte Europe ou Asie de la Russie. Si disponibles, les Workers peuvent être substitués à des CAV du Set Up (AfA 4.2.7).

24.18.2.5 Sibériens (AfA 4.2.8)

Les Sibériens sont disponibles dès le début de tout scénario. Ils peuvent être substitués contre des INF.

Règle Patrice : Ils ne sont disponibles que si un ennemi pénètre en Russie.

24.18.2.6 Vlassov Unit (AfA 3.5)

Elle est ajoutée au Force Pool allemand dès que Kiev est contrôlé par l'allemand. Elle arrive en renfort à Kiev.

Elle est retirée du jeu quand Kiev redevient russe durant une Production Phase.

Elle ne peut Coopérer qu'avec les forces allemandes.

L'unité est disponible pour tous les scénarios qui commencent après 1942 (AfA 4.2.6).

24.18.3 MECH IN FLAMES

24.18.3.1 Mécanisés (MECH) (MiF 3.1)

Les MECH peuvent effectuer des Breakthrough (voir 10.7.6.7) en cas de résultat de combat " B ".

Les MECH comptent pour des ARM pour les Gearing Limits. Ils ont besoin d'une Ressource de pétrole pour être construits.

Le GGFF italien n'est qu'une DIV MECH ordinaire.

24.18.3.2 Motorisés (MOT) et CAV (MiF 3.2)

Les MOT comptent pour des INF pour les Gearing Limits. Ils ont besoin d'une Ressource de pétrole pour être construits.

Un MOT ou CAV peut accompagner un MECH ou un ARM, de la même taille que lui au plus, dans son Breakthrough (voir 10.7.6.7). Un Corps est de la même taille qu'une Armée, qui sont plus gros qu'une DIV, qui est plus grosse qu'une Brigade.

Un seul MECH ou CAV peut faire un Breakthrough avec chaque ARM ou MECH.

[Exemple]

24.18.3.3 Garrisons (GARR) (MiF 3.3)

Les GARRISONS comptent pour des INF pour les Gearing Limits. Ils n'ont pas besoin d'une Ressource de pétrole pour être construits.

Pas de capacité spéciales. Juste des infanteries pas chères peu mobiles.

24.18.3.4 Divisions de Génie (ENG DIV) (MiF 3.4)

Certaines ENG sont motorisées et en reçoivent les bénéfices. D'autres ont des capacités de MAR et en reçoivent aussi les bénéfices. En plus, toutes les ENG ont les capacités suivantes :

(nnnnnnnnnnnn)Quand elles attaquent (pas Invasions) à travers un Hexside de rivière ou de Fort, chaque ENG face-up, et autant de Land Units Stackées avec lui que son Facteur de Combat, ne sont pas divisées par 2 ou par 3. Plus d'un ENG peut donner ce bénéfice par attaque.

(oooooooooooo)En cas d'attaque à travers un Hexside de Rivière et de Fort en même temps on ne peut ignorer qu'un seul obstacle (au choix).

1. Introduction

(pppppppppppp)Même si on n'est pas divisé par 2 ou par 3, on attaque quand même à travers un Fort pour ce qui concerne le choix des tables de combat (CRT Assaut).

(qqqqqqqqqqqq)Quand une ENG attaque, elle doit subir la première perte (même avant les White Print qui attaquent en Winter), même si elle ne fournit pas ces bénéfices. Si plusieurs ENG participent à un combat, seule la première perte doit être subie par une d'entre elles, les autres peuvent être subies par d'autres.

(rrrrrrrrrrrr)On ne peut réparer une usine (voir 24.5) que si un ENG est Stackée avec au premier tour où elle est réparée.

(ssssssssssss)On ne peut utiliser une usine rouge capturée qu'après la Reorganisation Phase dans laquelle une ENG était Stackée avec l'usine rouge en question.

(tttttttttttt)Un Major Port qui vient d'être conquis est considéré comme un Minor Port tant qu'il n'est pas réparé. Il est réparé durant une Reorganisation Phase, si un ENG est Stackée dans le port à ce moment là.

(uuuuuuuuuuuu)Chaque Fort imprimé sur la carte est endommagé après sa capture. Il est réparé durant une Reorganisation Phase, si un ENG est Stacké dans cet hexagone à ce moment là.

(vvvvvvvvvvvv)Chaque ENG augmente le Stacking Limit des avions de 1 par ENG.

Tous ces bénéfiques (sauf (a)) sont disponible même si le ENG est Flippé.

Les ENG comptent comme des INF pour les Gearing Limits. Les ENG n'ont pas besoin de ressource de pétrole pour être construits.

Voir 10.7.6.5.1 pour le ENG Support

24.18.3.5 Supply Units (MiF 3.5)

Les Supply ne comptent pas dans le Stacking, mais 1 seul ne peut occuper chaque hexagone. Ils ne contrôlent pas leur hexagone ou leur Land Section. Ils n'ont aucune capacité de combat. Ils ne subissent aucun effet des Ground Strikes. Leurs bénéfiques ne sont pas affectés par le non ravitaillement. Ils ne peuvent être utilisés comme perte au combat.

N'importe quand durant un tour on peut Flipper un Supply, à condition qu'il soit **Stacké avec un QG** ou dans une ville. A partir de ce moment là il ne peut plus se déplacer qu'avec un QG.

Jusqu'au début du End of Turn Segment de ce tour, un Supply Flippé fournit du ravitaillement à toutes les unités Stackées avec lui. De plus, si un Supply Flippé est Stacké avec un QG, il fournit du ravitaillement à toutes les Land & Aircraft Units à Supply Range de ce QG.

Les Supply qui font du Strategic Move devraient recevoir un Marqueur Used plutôt qu'être Flippées. Ces unités seront réorganisées à la Reorganisation Phase (pas avant).

Au début de la Production Phase de chaque tour, retirer toutes les Supply Flippées de la carte et les remettre aux Force Pools.

[Exemple]

Les Supply sont sujettes aux Gearing Limits et forment une classe à part.

Les Supply nécessitent un Pétrole pour être construites.

Les Offensives Chits ne coûtent que 12 points et non 15. Pour construire un Offensive Chit, il faut dépenser un Supply face-up situé dans une ville du Home Nation (pour le CW, Britain). Le Supply dépensé est remis au Force Pool.

24.18.3.6 Fortification Units (MiF 3.6)

Ancienne règle: AfA 3.6.

Les unités de Fortification sont de 3 types, celles qui couvrent 1 Hexside, celles qui en couvrent 2 et celles qui en couvrent 3.

Un Major Power peut placer des Fortifications dans tout hexagone qu'il contrôle, en dehors des ZOC ennemies, et pas dans un hexagone où se trouve une unité avec laquelle il ne Coopère pas. On ne peut pas en placer dans les Land Sections.

On peut placer plus d'un Fort dans un hexagone. Un Fort n'a aucun effet sur les cases déjà fortifiées.

L'orientation du pion à son placement détermine les Hexsides fortifiés. Si plusieurs Forts sont dans le même hexagone, ils peuvent être orientés pour fortifier les 6 Hexsides.

Avec DoD II, placer un Marqueur -1 French en Belgique pour chaque Hexside de la frontière franco-belge fortifié, sauf :

(wwwwwwwwwwww)si FR 7 à été jouée ; ou

(xxxxxxxxxxxxxx)la France et l'Allemagne sont en guerre.

Une fois placés, les Forts ne peuvent plus être déplacés. Ils ne comptent pas pour le Stacking. Ils ne contrôlent pas leur hexagone. Ils n'ont pas de Facteur de combat intrinsèque. Ils ne souffrent pas des Ground Strikes. Leurs bénéfiques en combat ne sont pas affectés par le manque de ravitaillement. Ils ne peuvent être utilisés pour faire la perte en combat.

Les Land Units qui attaquent à travers un Hexside d'unités de Fort sont divisées par 2 en combat (en plus des autres modifications non dues au Fort). Les Land Units qui attaquent à travers un Hexside de Fort imprimé sur la carte sont divisées par 3 (en plus des autres modifications non dues au Fort).

Une unité attaquant en Paratroop n'est ni divisée par 2 ni divisée par 3 par le Fort. Si une unité attaque à travers un Hexside de Fort, la CRT des Assauts doit être utilisée.

On peut volontairement retirer un Fort de la carte au cours de la Production Phase, et on **doit** les enlever quand leur hexagone est passé à l'ennemi.

Les Fortifications sont sujettes aux Gearing Limits et forment une classe à part.

Les Forts n'ont pas besoin de pétrole pour être construits.

24.19 TASK FORCES (SIF 15.2)

24.19.1 PROCÉDURES (SiF 15.2.1)

Au lieu de déplacer toutes les unités sur la carte, on peut déplacer seulement un marqueur de Task Force (TF). On met alors les unités sur le TF Display.

Une TF à le Move Allowance , et la Range du navire le plus lent. Si on largue le plus lent, la TF à un nouveau Range et un nouveau Move Allowance.

[Exemple]

On peut créer une TF avant tout Naval Move. Mettre simplement les unités dans le TF Display et les remplacer par le pion de la TF. On peut aussi transférer les pions d'une TF à une autre à ce moment là.

Avant un Naval Move, on peut réorganiser 2 TF ou plus dans le même port ou la même Section de Sea Box en une seule ou plus.

Créer ou réorganiser des TF ne compte pas pour un Naval Move.

24.19.2 TF CACHÉES (SiF 15.2.2)

On peut garder le nom d'une TF caché pour que l'adversaire ne sache pas laquelle c'est. Durant l'étape 3 du combat (impliquer des unités), ou quand on tente de forcer le passage en interception, on doit révéler la TF. On ne peut empêcher l'adversaire de consulter la TF Display.

Si on joue avec cette option, on peut aussi former des TF vides pour induire en erreur l'adversaire. Comme elle ne contient aucune unité son Range et son Move Allowance sont de 6. Une TF vide coupe toujours le Supply (à cause de la rumeur). Une TF vide est retirée avant l'étape 3 d'un combat naval, avant que l'adversaire ne révèle ses forces.

Si un adversaire déplace une TF trop loin pour certains navires de la TF, ceux-ci sont détruits.

25. RÈGLES MULTI-JOUEURS

Quand on joue à plus d'un joueur par Côté, voici les répartitions recommandées :

3 joueurs :

1. Allemand, Italie, Japon
2. CW et USA
3. Russie, Chine, France

5 joueurs :

4. Allemand

4 joueurs :

1. Allemand
2. Italie, Japon
3. Russie, Chine, France
4. CW et USA

6 joueurs :

6. Allemand

- | | |
|-------------------|--------------------|
| 5. Italie, Japon | 7. Japon |
| 6. USA, Chine | 8. Italie |
| 7. CW | 9. USA, Chine |
| 8. Russie, France | 10. CW |
| | 11. Russie, France |

Nombre d'objectifs à avoir pour la victoire :

- | | |
|----------------|-------------------|
| Allemagne : 14 | Chine : 2 |
| Italie : 4 | Commonwealth : 11 |
| Japon : 17 | France : 2 |
| | Russie : 7 |
| | USA : 13 |

26. SCENARIOS

26.1 INTRODUCTION

Les joueurs installent les unités comme spécifié en 1.4, et dans l'ordre d'apparition dans le scénario.

26.2 BARBAROSSA : EUROPE 1941

26.3 GUADALCANAL : PACIFIQUE 1942

27. SINGLE MAP CAMPAIGNS

27.1 INTRODUCTION

27.2 VICTORY CONDITIONS

27.3 DAY OF INFAMY : 1941 - 1945

27.4 FASCIT TIDE : 1939 - 1945

28. TWO MAP CAMPAIGNS

28.1 INTRODUCTION

Les joueurs installent les unités comme spécifié en 1.4. Chaque nationalité s'installe suivant l'ordre listé.

28.2 VICTORY CONDITIONS

Dans une Campagne à 2 cartes, l'**Axe** gagne si :

(yyyyyyyyyyyyy)il réduit le nombre d'objectifs détenus par les Major Powers Alliés (et neutres) à moins de 5 sur les 40 du jeu durant une Victory Condition Phase, ou

(zzzzzzzzzzzz)si les Alliés ne gagnent pas avant la fin du jeu.

L'**Allié** gagne si il réduit le nombre d'objectifs détenus par les Major Powers Axe (non neutres) à moins de 5 sur les 40 du jeu durant une Victory Condition Phase avant la fin du jeu.

Fin du jeu : montant parié par le joueur Allié en 1.4.2 ou 36 tours.

Les objectifs sont représentés sur la carte en majuscule. Liste :

EUROPE (20) - Antwerp, Belgrade, Berlin, Birmingham, Bucarest, Düsseldorf, Helsinki, Kiel, Kiev, Londres, Marseille, Moscou, Munich, Oslo, Paris, Rome, Suez, Trieste, Tripoli, Varsovie.

PACIFIQUE (20) - Brisbane, Calcutta, Chung King, Colombo, Dutch Harbor, Honolulu, Kummung, Kwajalein, Manille, Nouvelle Calédonie, Port Arthur, Rabaul, Samoa, Saïgon, Shanghai, Singapour, Taiheku, Tokyo, Truk, Vladivostok.

ASIE (3) - Sverdlovsk, Delhi, Aden.

AFRIQUE (3) - Cape Town, Dakar, Diego Suarez.

28.3 LEBENSRAUM : 1941 - 1945

28.4 WAKING GIANT : 1941 - 1945

28.5 DARKNESS BEFORE DAWN : 1943 - 1945

28.6 DECLINE AND FALL : 1944 - 1945

28.7 WORLD IN FLAMES : 1939 - 1945 GLOBAL WAR

28.7.1 BACKGROUND

La Campagne commence au Pipeline Placement Segment du tour de Sep/Oct 1939. L'Initiative est +1 Axis. L'Axe à choisi de jouer le premier. La météo est belle partout (tirage de 6).

Le Japon est en guerre avec la Chine. Tous les autres pays sont neutres. Au premier Impulse, l'Allemagne **doit** déclarer la guerre à la Pologne et ne peut faire d'autres déclarations de guerre. Dans le 1^{er} Impulse Allié, la France et le CW **doivent** déclarer la guerre à l'Allemagne. Les jet de US Entry sont effectués normalement.

Le contrôle des territoires est celui spécifié sur la carte, excepté que l'Italie contrôle l'Albanie, que l'Allemagne à conquis l'Autriche et la Tchécoslovaquie, et que l'Éthiopie est conquise par l'Italie. Notez que la Prusse Orientale fait partie du Home Country allemand.

La partie se termine au tour Jul/Aug 1945, après 36 tours.

28.7.2 PRODUCTION

Les Gearing Limits (voir 11.6.2.5) sont précisés pour chaque pays.

Aucun Major Power n'a déclaré de National Effort (voir 22.0).

28.7.3 SET UP

Les pions autrichiens, tchécoslovaques, républicains espagnols, et 7 INF nationalistes espagnols sont enlevés du jeu. Ils ne sont utilisés qu'avec Days of Décision en 1936.

On peut convertir un TRS placé sur la carte en 6 Convoy Point et vice versa. On peut convertir toute unité à installer en une autre de MiF, AsA, AfA (Forts, ART, AT, AA, MECH, MOT, ENG, DIV, Garrison), pourvu que la nouvelle unité soit de prix \geq à l'ancienne.

On peut Casser des Corps en DIV.

1. RUSSIE

A. REMOVE FROM FORCE POOL

- i) Tous les INF et ARM White Print, les Siberians et les Workers, 1 QG (Tukhachevsky), et tout ce qui date de 1940 ou plus.

B. GEARING LIMITS

- i) Un de chaque (sauf QG)
- ii) Dans la Production Phase du tour où l'Allemagne et la Russie sont en guerre, la Russie n'est pas soumise aux Gearing Limits.

C. PLACE ON PRODUCTION CHART

- i) Construction Pool - *Maxim Gorkiy, Molotov*, 1 SUB
- ii) Jan/Feb - 1 SUB* face-down
- iii) Mar/Apr - *Zhelezniakov* face-down
- iv) May/Jun - *Voroshilov* face-up, *Chapayev* face-down

D. PLACE ON MAP

- i) Pacific Map - 5 INF, 1 ARM, 2 SUB
- ii) European Map - 10 INF, 1 ARM, 2 SUB
- iii) Either map - 1 PARA, 1 CAV, 2 QG (Timoshenko, Zhukov), 1 TRS, 1 Convoy Point.
- iv) Baltic Sea Port - *Kirov, Marat, Oct Revolution*
- v) Black Sea Port - *K. Kavkaz, P Commune*

E. PLANES

- i) Pilots : 8
- ii) I-5, I-15, I-15bis, 2 x I-16, I-153
- iii) SB-2, SB-2bis, TB-3 (1931), Il-4 (DB-3), Pe-8 (TB-7)

F. FORCE POOL ADDITIONS

- i) S'il n'y a plus de Land Unit dans les Force Pool au début d'une Production Phase, ajouter les White Print non GD et les 4^{ème} à 9^{ème} GD ARM.
- ii) S'il n'y a plus de Land Unit dans les Force Pool au début d'une Production Phase plus tard, ou quand la Russie et l'Allemagne entrent en guerre, ajouter les White Print qui restent.
- iii) Dès que le territoire russe est envahi, ajouter les Siberians et les Workers.

2. ITALIE

A. REMOVE FROM FORCE POOL

- i) Tout ce qui date de 1940 ou plus, et le *Pisa*

B. GEARING LIMITS

- i) Un de chaque (sauf QG)

C. PLACE ON PRODUCTION CHART

- i) Construction Pool - 1 SUB
- ii) Repair Pool - *Andrea Doria, Caio Duilio*
- iii) Nov/Dec - *Imperio* face-down
- iv) Mar/Apr - *Vittorio Veneto* face-up
- v) May/Jun - *Littorio* face-up, *Roma* face-down

D. PLACE ON MAP

- i) Albanie - 1 INF
- ii) Libye - 2 INF, 2 Territoriaux

- iii) Eritrea, Ethiopia, ou Italian Somaliland - 1 INF
- iv) Italian East Africa - 1 Territorial
- v) Italie / Sicile - 6 INF, 1 MTN
- vi) European Map - 2 QG (*Badoglio & Graziani*), *Abruzzi, Bolzano, C. di Cavour, Duca d'Aosta, E. di Savoia, Fiume, Garibaldi, Guilio Cesare, Gorizia, Pola, San Giorgio, Trento, Trieste, Zara*, 2 TRS, 7 Convoy Points, 3 SUB

E. PLANES

- i) Pilots : 5
- ii) CR-32, CR-32bis, CR-42, Macchi C.200 (1939)
- iii) Ba65, SM-79, SM-81
- iv) Z-501

3. USA

A. REMOVE FROM FORCE POOL

- i) Tous les LND quadrimoteurs (coût 4) et tout ce qui date de 1940 ou plus

B. GEARING LIMITS

- i) Un de chaque (sauf QG) sauf : 2 Convoy Points, 2 Aircrafts.

C. PLACE ON PRODUCTION CHART

- i) Construction Pool - *Wyoming*
- ii) Repair Pool - *Colorado, Maryland, Saratoga*
- iii) Nov/Dec - *Houston* face-up, 1 SUB face-down
- iv) Mar/Apr - *Wasp* face-up, 1 Carrier Plane, 1 Convoy Point
- v) May/Jun - *North Carolina, Washington* face-down

D. PLACE ON MAP

- i) Philippines - 1 INF à 4, 1 QG (*MacArthur*)
- ii) Honolulu - 1 INF
- iii) USA - 1 INF, 1 QG (*Patton*)
- iv) European Map - *Arkansas, Indianapolis, Louisville, New York, Pensacola, Quincy, Ranger, San Francisco, Texas, Tuscaloosa, Vincennes, Wichita*
- v) Pacific Map - *Arizona, Astoria, Augusta, California, Chester, Chicago, Enterprise, Idaho, Langley, Lexington, Minneapolis, Mississippi, Nevada, New Mexico, New Orleans, Northampton, Oklahoma, Pennsylvania, Portland, Salt Lake City, Tennessee, West Virginia, Yorktown*
- vi) Either Map - 3 SUB, 4 TRS, 27 Convoy Points

E. PLANES

- i) Pilots : 4
- ii) P-26, P-35
- iii) B-18A, A-22
- iv) PBY-1, TBD, A-24
- v) Lend Lease Pool - C-47 (1938)
- vi) Carrier Planes : 7
- vii) Carrier Pilots : 4

4. CHINE

A. REMOVE FROM FORCE POOL

- i) Tous les White Print sauf la 8 Rte communiste, le *Ying Sweï* et le *Ning Hai*, et tout ce qui date de 1940 ou plus

B. GEARING LIMITS

- i) Un de chaque (sauf QG) sauf : 2 INF.

C. PLACE ON PRODUCTION CHART

- i) Nov/Dec - 1 INF

D. PLACE ON MAP

- i) Anywhere - 4 INF Communistes, 13 INF Nationalistes, 2 QG (Mao & Chiang)
- ii) Chungking - MIL de Chungking
- iii) Lan-Chow - MIL de Lan-Chow
- iv) Si-An - MIL de Si-An

E. PLANES

- i) I-16
- ii) Pilots : 1

F. FORCE POOL ADDITIONS

- i) Ajouter un White Print à chaque usine de Chine contrôlée par l'Axe pour la première fois

5. COMMONWEALTH

Toutes les unités sont de UK sauf si précisé autrement.

A. REMOVE FROM FORCE POOL

- i) Une INF à 7 et deux INF à 8, un ARM à 9, le ARM australien, et tout ce qui date de 1940 ou plus

B. GEARING LIMITS

- i) Un de chaque (sauf QG) sauf : 3 Ships, 2 SUB, 2 Convoy Points, 2 Pilots.

C. PLACE ON PRODUCTION CHART

- i) Construction Pool - *Formidable, Iron Duke, Kenya, King Georges V, Mauritius, Nigeria, P of Wales, Victorious*
- ii) Repair Pool - *Frobisher, London, Suffolk, Q Elisabeth*
- iii) Nov/Dec - *Valiant* face-up, 1 Convoy Point, Skua II, 1 Pilote
- iv) Jan/Feb - *Anson, Duke of York*, 1 SUB face-down, *Swordfish*, 1 Pilote
- v) Mar/Apr - *Howe, Indomitable, Trinidad* face-down, 1 Convoy Point
- vi) May/Jun - *Fiji, Illustrious* face-up

D. PLACE ON MAP

- i) UK - 1 ARM, 5 INF
- ii) Égypte - 1 ARM, 1 Territorial
- iii) Inde - 1 INF indienne, 2 Territoriaux
- iv) Singapour - 1 DIV
- v) Gibraltar - 1 DIV
- vi) Afrique du Sud - 1 INF Afrique du Sud, 1 Territorial
- vii) Australie - 1 Territorial
- viii) Canada - 1 Territorial
- ix) Nigeria - 1 Territorial
- x) European Map - *Argus, Ark Royal, Barham, Belfast, Berwick, Courageous, Cumberland, Devonshire, Edinburgh, Effingham, Exeter, Furious, Glasgow, Hawkins, Hermes, Hood, Malaya, Nelson, Newcastle, Norfolk, Ramillies, Renown, Repulse, Resolution, Revenge, Rodney, Royal Oak, R Sovereign, Sheffield, Shropshire, Southampton, Sussex, Warspite, York*

- xi) Pacific Map - *Australia, Birmingham, Canberra, Cornwall, Dorsetshire, Eagle, Glorious, Gloucester, Kent, Liverpool, Manchester*

- xii) Either Map - 3 QG (Alexander, Gort, Wawell), 4 TRS, 81 Convoy Points, 2 SUB (peut remplacer un TRS par le Qn. Mary/Eliz (voir 10.5.3.3 - placé en Europe))

E. PLANES

- i) Pilots : 4
- ii) Hurricane I, Hurricane IIA, Spitfire I, Gladiator
- iii) Anson (1936), Hampden, Blenheim MK I, Wellesley, Wellington MK I, Whitley, Fairey Battle
- iv) Vildebeest
- v) C-47
- vi) Carrier Planes : 8
- vii) Carrier Pilots : 5

F. FORCE POOL ADDITIONS

- i) Jan/Feb 1942 - INF à 7, ARM australien
- ii) Jan/Feb 1943 - INF et ARM restants.

6. JAPON**A. REMOVE FROM FORCE POOL**

- i) IN (Indian National Army) INF et tout ce qui date de 1940 ou plus

B. GEARING LIMITS

- i) Un de chaque (sauf QG) sauf : 2 Ships, 2 Convoy Points.

C. PLACE ON PRODUCTION CHART

- i) Construction Pool - *Chitose, Chiyoda, Ryuho, Shoho, Shokaku, Zuiho*
- ii) Repair Pool - *Aoba, Asama, Atago, Hiei, Kinugasa, Takao*
- iii) Nov/Dec - *Zuikaku* et 1 SUB face-down
- iv) Mar/Apr - 1 Convoy Point
- v) Jul/Aug - *Yamato* face-down

D. PLACE ON MAP

- i) Mandchourie et/ou Corée - 2 INF
- ii) Mandchourie - 2 Territoriaux
- iii) Japon - 2 INF
- iv) Peking - 1 INF
- v) Pacific Map - 9 INF, 2 DIV, 2 QG (Yamamoto, Yamashita), *Akagi, Ashigara, Chikuma, Chokai, Furutaka, Fuso, Haguro, Haruna, Hiryu, Hosho, Hyuga, Idzumo, Ise, Kaga, Kako, Kirishima, Kongo, Kumano, Maya, Mikuma, Mogami, Mutsu, Myoko, Nachi, Nagato, Ryujo, Soryu, Suzuya, Tone, Yamashiro*, 3 TRS, 1 AMPH, 16 Convoy Points, 2 SUB

E. PLANES

- i) Pilots : 6
- ii) Ki-10, Ki-27 (1938), A5M
- iii) Ki-15, Ki-30, Ki-32
- iv) D1A2, D3A1, G3M2
- v) Carrier Planes : 9
- vi) Carrier Pilots : 6

F. FORCE POOL ADDITIONS

- i) IN (Indian National Army) INF si le Japon contrôle Calcutta durant une Final Reorganisation Phase

G. UNIT REMOVAL

- i) IN (Indian National Army) INF Enlevée du jeu si les Alliés contrôlent Calcutta durant une Final Reorganisation Phase

7. FRANCE

A. REMOVE FROM FORCE POOL

- i) Tout ce qui date de 1940 ou plus

B. GEARING LIMITS

- i) Un de chaque (sauf QG) sauf : 2 INF, 2 Ships, 2 Convoy Points.

C. PLACE ON PRODUCTION CHART

- i) Construction Pool - 1 SUB
- ii) Repair Pool - *Courbet, Paris*
- iii) Nov/Dec - 1 INF
- iv) Jan/Feb - 1 ARM
- v) Mar/Apr - *Jean Bart II* face-down, 1 Convoy Point
- vi) Jul/Aug - *Richelieu* face-up

D. PLACE ON MAP

- i) Indochine Française - 1 INF
- ii) Syrie - 1 INF
- iii) Maroc, Tunisie, Algérie - 2 INF
- iv) Algérie - 1 Territorial
- v) France - 11 INF, 1 MTN, 1 ARM, 2 QG (*Georges & Pétain*)
- vi) European Map - *Algérie, Béarn, Bretagne, Colbert, Commandant Teste, Duguay Trouin, Dunkerque, Duplex, Duquesne, Foch, Jean Bart, Lorraine, Primague, Provence, Strasbourg, Suffren, Tourville*
- vii) Pacific Map - *Lamotte-Picquet*
- viii) Either Map - 1 TRS, 10 Convoy Point, 2 SUB

E. PLANES

- i) Pilots : 3
- ii) D-500, D-510, Potez 631, MS-406
- iii) Amiot 143
- iv) Latecoere
- v) Carrier Planes : 2
- vi) Carrier Pilots : 1

8. ALLEMAGNE

Toutes les unités sont allemandes sauf si précisé autrement.

A. REMOVE FROM FORCE POOL

- i) 1 QG (Kesselring), les INF à 3 et à 4, les SS non datés, la INF Slovaque, et tout ce qui date de 1940 ou plus

B. GEARING LIMITS

- i) Un de chaque (sauf QG) sauf : 3 INF, 2 ARM, 2 Aircraft, 2 Ships, 2 Pilots.

C. PLACE ON PRODUCTION CHART

- i) Construction Pool - *Graf Zeppelin, Lutzow, Prinz Eugen, Seydlitz, Tirpitz*

- ii) Repair Pool - *Adm. Scheer*
- iii) Nov/Dec - 2 INF, Ju-88A1 (1939), 1 Pilote
- iv) Jan/Feb - 1 PARA
- v) Mar/Apr - 1 ARM
- vi) Jul/aug - *Bismarck* face-up

D. PLACE ON MAP

- i) European Map - 20 INF, 1 MTN, 4 ARM, 3 QG (*Guderian, Manstein, Rundstedt, Adm. Hipper, Blucher, Deutschland**, Gneisenau, Graf Spee**, Schnarhorst, Schlesien, Schl.-Holstein, 2 TRS, 11 Convoy Points, 2 SUB*

** peuvent démarrer en mer comme s'ils avaient fait un Naval Move d'un Port allemand le tour précédent (en ignorant les restrictions géographiques).

E. PLANES

- i) Pilots : 12
- ii) Ar-68, He-51, Me-109B/C, Me109E1 (1938), He-100/112, Me-110C (1939)
- iii) Hs-123, Ju-86D, Ju-86G, Ju-87B (1938), He-111B, Do-17E
- iv) He-115C
- v) Ju-52 (1934)

F. FORCE POOL ADDITIONS

- i) Jan/Feb de chaque année - 1 SS
- ii) Jan/Feb 1942 - 1 QG (Kesselring)
- iii) Jan/Feb 1943 - Les INF à 4
- iv) Jan/Feb 1944 - Les INF (non SS) restantes
- v) German Minor Countries - voir 18.3
- vi) Impulse de guerre contre la Russie - INF Slovaque à Bratislava
- vii) Dès que Kiev est contrôlé par l'allemand - CAV Vlassov

G. UNIT REMOVAL

- i) Dès que Kiev est contrôlé par le russe à nouveau - CAV Vlassov enlevée du jeu

H. OFFENSIVE CHITS : 1

I. SYNTH. OIL PLANT : 1

28.7.4 PLAYER'S NOTES

28.8 1936 "DAYS OF DECISION" CAMPAIGN

28.8.1 BACKGROUND

La partie commence en au tour de Jan/Feb 1936.

L'Italie est en guerre contre l'Éthiopie. La Hollande est garantie par le CW (IPO 12). Hainan est contrôlé par la Chine. La France à un Traité Niveau 1 avec l'Italie et la Russie.

La partie se termine après 36 tours de guerre générale.

28.8.2 PRODUCTION

Les Gearing Limits (voir 11.6.2.5) sont précisés pour chaque pays.

Aucun Major Power n'a déclaré de National Effort (voir 22.0).

28.8.3 SET UP

On peut convertir un TRS placé sur la carte en 6 Convoy Point et vice-versa. On peut convertir toute unité à installer en une autre de MiF, AsA, AfA (Forts, Artillerie, Mech, Mot, Eng, Div, Garrison), pourvu que la nouvelle unité soit de prix \geq à l'ancienne.

1. ETHIOPIE

A. PLACE ON MAP

- i) Éthiopie - 3 INF, 1 QG (Selassie)

Contrôlés par le CW. C'est le CW qui décide si la guerre se termine par arrêt des combats (Voir 10.2.1.2).

Les Facteurs Tactiques des avions italiens sont doublés contre les éthiopiens (utilisation de gaz).

2. RUSSIE

Les usines de Sverdlovsk et de Novosibirsk commencent la partie endommagées (elles viennent d'être installées). Avant le début de la guerre générale, elles coûtent le double à réparer ou à construire. (**AsA 1.8**)

A. REMOVE FROM FORCE POOL

- i) Tous les INF, ARM et MTN White Print, les Siberians et les Workers, 1 QG (Yeremenkop), et tout ce qui date de 1937 ou plus.

B. GEARING LIMITS

- i) Un de chaque (sauf QG)
- ii) Dans la Production Phase du tour où l'Allemagne et la Russie sont en guerre, la Russie n'est pas soumise aux Gearing Limits.

C. PLACE ON PRODUCTION CHART

- i) May/Jun - *Voroshilov* face-down

D. PLACE ON MAP

- i) Pacific Map - 4 INF, 1 SUB
- ii) European Map - 5 INF, 1 QG (Tuchachevsky), 2 SUB
- iii) Either map - 1 CAV, 1 TRS, 1 Convoy Point.
- iv) Baltic Sea Port - *Marat, Oct Revolution*
- v) Black Sea Port - *K. Kavkaz, P Commune*

E. PLANES

- i) Pilots : 3
- ii) I-5, I-15
- iii) SB-2, TB-3 (1931)

F. FORCE POOL ADDITIONS

- i) Par Option
- ii) Dès que le territoire russe est envahi, ajouter les Siberians et les Workers.

3. ITALIE

A. REMOVE FROM FORCE POOL

- i) Les IM (Italian Militia), tout ce qui date de 1937 ou plus

B. GEARING LIMITS

- i) Un de chaque (sauf QG)

C. PLACE ON PRODUCTION CHART

- i) Construction Pool - 1 SUB

- ii) Repair Pool - *Andrea Doria, Caio Duilio, C. di Cavour, Giulio Cesare, Pisa, San Giorgio*

- iii) Mar/Apr - *Abruzzi, Garibaldi* face-down

D. PLACE ON MAP

- i) Libye - 1 INF, 1 Territorial
- ii) Italian East Africa (Eritrea, Italian Somaliland) - 3 INF, 1 QG (Badoglio), 1 Territorial AOI, 1 Territorial (It. E. Africa), 1 Territorial (Eritrea), 1 Territorial (Italian Somaliland)
- iii) Italie / Sicile - 3 INF, 1 MTN
- iv) European Map - 2 QG (Badoglio & Graziani), *Bolzano, Duca d'Aosta, E. di Savoia, Fiume, Gorizia, Pola, Trento, Trieste, Zara*, 1 TRS, 7 Convoy Points, 2 SUB

E. PLANES

- i) Pilots : 2
- ii) CR-32
- iii) SM-81

F. FORCE POOL ADDITION

- i) Quand l'Italie entre dans la General War - toutes les IM

4. USA

A. REMOVE FROM FORCE POOL

- i) Tous les LND quadrimoteurs (coût 4) et tout ce qui date de 1937 ou plus
- ii) Tous les INF White Print

B. GEARING LIMITS

- i) Un de chaque (sauf QG)

C. PLACE ON PRODUCTION CHART

- i) Construction Pool - *Wyoming*
- ii) Repair Pool - *California, Colorado, Houston, Maryland, Saratoga, Tennessee, West Virginia*
- iii) Mar/Apr - *Vincennes, Yorktown*, face-down
- iv) May/Jun - *Quincy*, face-up
- v) Sept/Oct - *Enterprise* face-down

D. PLACE ON MAP

- i) Philippines - 1 INF à 4, 1 QG (MacArthur)
- ii) USA - 1 INF
- iii) European Map - *Arkansas, Indianapolis, Louisville, Portland*
- iv) Pacific Map - *Arizona, Astoria, Augusta, Chester, Chicago, Idaho, Langley, Lexington, Minneapolis, Mississippi, Nevada, New Mexico, New Orleans, New York, Northampton, Oklahoma, Pennsylvania, Pensacola, Ranger, Salt Lake City, San Francisco, Texas, Tuscaloosa*
- v) Either Map - 3 SUB, 2 TRS, 25 Convoy Points

E. PLANES

- i) Pilots : 1
- ii) P-26
- iii) Carrier Planes : 5
- iv) Carrier Pilots : 3

F. FORCE POOL ADDITIONS

- i) Quand PM > 1 - Tous les INF White Print

5. CHINE

A. REMOVE FROM FORCE POOL

- i) Le ARM Nationaliste, tous les White Print sauf la 8 Rte communiste, et tout ce qui date de 1937 ou plus

B. GEARING LIMITS

- i) Un de chaque (sauf QG)

C. PLACE ON MAP

- i) Lan-Chow - INF communiste à 7-3, QG (Mao), MIL de Lan-Chow
- ii) Si-An - MIL de Si-An
- iii) Anywhere - 10 INF Nationalistes, 1 QG (Chiang)
- iv) Chungking - MIL de Chungking
- v) Shangai - MIL de Shangai
- vi) Peking - MIL de Peking
- vii) Canton - MIL de Canton

D. FORCE POOL ADDITIONS

- i) Un White Print à chaque usine de Chine contrôlée par l'Axe pour la première fois
- ii) Les White Print restant par Option
- iii) Le ARM dès que la Chine est en guerre contre un Major Power

6. COMMONWEALTH

Toutes les unités sont de UK sauf si précisé autrement.

A. REMOVE FROM FORCE POOL

- i) Une INF à 7 et deux INF à 8, un ARM à 9, le ARM australien, les HG, et tout ce qui date de 1937 ou plus
- ii) Les Land et Aircraft Units non UK (après avoir choisi l'INF indienne)

B. GEARING LIMITS

- i) Un de chaque (sauf QG) sauf : 3 Ships

C. PLACE ON PRODUCTION CHART

- i) Construction Pool - *Iron Duke, Newcastle*
- ii) Repair Pool - *Argus, Australia, Cornwall, Courageous, Cumberland, Effingham, Frobisher, Furious, Hawkins, Kent, London, Malaya, Nelson, Q Elisabeth, Renown, Repulse, Rodney, Royal Oak, Suffolk, Valiant, Warspite*
- iii) May/Jun - *Glasgow* face-down
- iv) Jul/Aug - *Sheffield* face-down
- v) Sept/Oct - *Birmingham* et *Southampton* face-down

D. PLACE ON MAP

- i) UK - 1 INF, 1 QG (Gort)
- ii) Égypte - 1 Territorial
- iii) Inde - 1 INF indienne, 1 Territorial
- iv) Malaisie ou Singapour - 1 DIV
- v) Gibraltar ou Malte - 1 DIV
- vi) Afrique du Sud - 1 Territorial
- vii) Australie - 1 Territorial

- viii) Canada - 1 Territorial
- ix) Nigeria - 1 Territorial
- x) European Map - *Barham, Glorious, Hood, Ramillies, Resolution, Revenge, R Sovereign*
- xi) Pacific Map - *Canberra, Eagle, Hermes*
- xii) Either Map - *Berwick, Devonshire, Dorsetshire, Exeter, Norfolk, Shropshire, Sussex, York, 3 TRS, 78 Convoy Points, 2 SUB*

E. PLANES

- i) Pilots : 1
- ii) Vildebeest
- iii) Carrier Planes : 5
- iv) Carrier Pilots : 4

F. FORCE POOL ADDITIONS

- i) Quand CW veut - toutes les Land et Aircraft non UK. Ces unités ne peuvent quitter leur Home Nation tant que le CW n'est pas en guerre avec un Major Power
- ii) Si CW en guerre avec un Major Power - les HG
- iii) Jan/Feb 1942 - INF à 7, ARM australien
- iv) INF et ARM restants par Option

7. JAPON

A. REMOVE FROM FORCE POOL

- i) IN (Indian National Army) INF, les JM (Japan Militia), et tout ce qui date de 1937 ou plus

B. GEARING LIMITS

- i) Un de chaque (sauf QG) sauf : 3 Ships

C. PLACE ON PRODUCTION CHART

- i) Construction Pool - *Ryuho, Shoho, Soryu, Suzuya*
- ii) Repair Pool - *Akagi, Aoba, Asama, Atago, Furutaka, Hiei, Hyuga, Ise, Kako, Kinugasa, Kirishima, Kongo, Mikuma, Mogami, Mutsu, Ryujo, Takao*
- iii) May/Jun - 1 AMPH face-up, *Zuiho* face-down
- iv) Sept/Oct - *Kumano* face-down
- v) Nov/Dec - *Chitose* face-down

D. PLACE ON MAP

- i) Corée - 1 INF
- ii) Mandchourie - 6 INF, 1 Territorial
- iii) Japon - 2 INF
- iv) Pacific Map - 1 INF, 1 QG (Yamamoto), *Ashigara, Chokai, Fuso, Haguro, Haruna, Hosho, Idzumo, Kaga, Maya, Myoko, Nachi, Nagato, Yamashiro, 2 TRS, 14 Convoy Points, 2 SUB*

E. PLANES

- i) Pilots : 1
- ii) Ki-10
- iii) Carrier Planes : 6
- iv) Carrier Pilots : 4

F. FORCE POOL ADDITIONS

- i) Si le Japon est en guerre avec un Major Power - les JM
- ii) IN (Indian National Army) INF si le Japon contrôle Calcutta durant une Final Reorganisation Phase

G. UNIT REMOVAL

- i) IN (Indian National Army) INF Enlevée du jeu si les Alliés contrôlent Calcutta durant une Final Reorganisation Phase

8. FRANCE**A. REMOVE FROM FORCE POOL**

- i) Tout ce qui date de 1937 ou plus

B. GEARING LIMITS

- i) Un de chaque (sauf QG) sauf : 2 Ships

C. PLACE ON PRODUCTION CHART

- i) Construction Pool - *Dunkerque*
- ii) Repair Pool - *Courbet, Jean Bart, Paris, Primaguet*
- iii) Nov/Dec - *Strasbourg* face-down

D. PLACE ON MAP

- i) Syrie - 1 INF
- ii) Maroc, Tunisie, Algérie - 1 INF
- iii) Algérie - 1 Territorial
- iv) France - 6 INF, 1 MTN, 1 QG (Georges)
- v) European Map - *Algérie, Béarn, Bretagne, Colbert, Commandant Teste, Duguay Trouin Dupleix, Duquesne, Foch, Lorraine, Provence, Suffren, Tourville*
- vi) Pacific Map - *Lamotte-Picquet*
- vii) Either Map - 1 TRS, 9 Convoy Point, 2 SUB

Les INF placées en Indochine, Libye, Syrie, Maroc, Tunisie, Algérie ne peuvent quitter leur pays tant que la France n'est pas en guerre avec un Major Power

E. PLANES

- i) Pilots : 1
- ii) D-500
- iii) Amiot 143
- iv) Carrier Planes : 2
- v) Carrier Pilots : 1

9. ALLEMAGNE

Toutes les unités sont allemandes sauf si précisé autrement.

A. REMOVE FROM FORCE POOL

- i) 1 QG (Kesselring), les INF à 3 et à 4, les SS non datés, la INF Slovaque, les VS, et tout ce qui date de 1937 ou plus

B. GEARING LIMITS

- i) Un de chaque (sauf QG) sauf : 2 Ships

C. PLACE ON PRODUCTION CHART

- i) Repair Pool - *Adm. Scheer, Schl.-Holstein,*
- ii) May/Jun - *Schnarhorst* face-down
- iii) No/Dec - *Gneisenau* face-down

D. PLACE ON MAP

- i) European Map - 7 INF, 1 MTN, 4 ARM, 1 QG (Rundstedt), *Deutschland, Graf Spee, Schlesien*, 1 TRS, 10 Convoy Points

E. PLANES

- i) Pilots : 1

- ii) Ar-68, He-51

F. FORCE POOL ADDITIONS

- i) Par Option
- ii) Jan/Feb 1942 - 1 QG (Kesselring)
- iii) Dès que Kiev est contrôlé par l'allemand - CAV Vlassov

G. UNIT REMOVAL

- i) Dès que Kiev est contrôlé par le russe à nouveau - CAV Vlassov enlevée du jeu

28.8.4 PLAYER'S NOTES**29. LEXIQUE**

Aircraft Unit :	Unité aérienne.
Côté	Un camp : Axe, Allié (ou Démocrate, Fasciste et Communiste avec DoD II).
CW	Commonwealth.
Débarquer :	Faire un débarquement en territoire ami.
Envahir :	Faire un débarquement en territoire ennemi.
Flipper :	Retourner une unité.
Hexdot :	Point d'hexagone (représentation maritime)
Hexside :	Côté d'hexagone.
Home Country :	Pays d'origine, mère patrie d'un pion.
Land Section :	Partie terrestre de territoire hors-carte.
Land Unit :	Unité terrestre.
Major Power :	Grande Puissance (France, CW, USA, Chine, URSS, Allemagne, Italie, Japon).
Minor Country :	Petit pays.
Move Allowance :	Points de déplacement.
MP :	Points de déplacement.
Naval Unit :	Unité navale.
Off-Map Box :	Partie de territoire hors-carte.
Phasing Player :	Le joueur à qui ça vient de jouer. Joueur actif, joueur en phase.
Sea Area :	Zone maritime.
Sea Box :	Boîte de zone maritime où on place les unités.
Set Up :	Installation des pions sur la carte.
Supply :	Ravitaillement.
White Print :	Unités d'élite dont les Facteurs de combat et de déplacement sont imprimées en blanc sur le pion.

30. STATISTIQUES RIGOLOTES

Nom	du	Fichier :
C:\Users\Eric\AppData\Local\Temp\Rar\$DIa0.667\REGLE WIF.DOC		
Taille :	463 Ko	
Date de création :	20/01/94 00:13	
Durée d'ouverture :	4363 minutes	
Dernière modification le :	14/06/96 18:15	
Nombre de Caractères :	0	

1. Introduction

Nombre de Mots : 0

Nombre de lignes : 6326

Nombre de Paragraphes : 3301

Nombre de Pages : 56