

Production		
Coût	Activation	Unité Terrestre <i>Unité dans un hex ou hors-carte.</i>
1	Activer une unité terrestre à pieds	
2	Activer une unité terrestre mobile	
Remplacements <i>Unité dans un hex ou hors-carte.</i>		
1	Retourner une unité terrestre de campagne à pieds réduite à pleine puissance.	
2	Retourner une unité terrestre mobile réduite à pleine puissance.	
3	Retirer jusqu'à 2 sorties d'un chasseur ou d'un convoi	
4	Retirer jusqu'à 2 sorties d'un bombardier ou unité de surface	
5	Retirer jusqu'à 2 sorties d'un porte-avions	
Mobilisation <i>Unité dans une case de Mobilisation</i>		
1	Mobiliser une unité terrestre à pieds URSS à pleine puissance [sauf Choc]	
1	Mobiliser une unité terrestre à pieds réduite [sauf URSS à pieds comme ci-dessus]	
2	Mobiliser une unité terrestre mobile réduite	
3	Mobiliser un chasseur ou convoi avec 4 sorties	
4	Mobiliser un bombardier ou unité de surface avec 4 sorties	
5	Mobiliser un porte-avions avec 4 sorties	
Marqueur d'Attaque Surprise		
20	Dans la case de Marqueurs d'Attaque Surprise, prenez un marqueur et placez-le 4 tours plus tard sur la Piste des Tours.	
Tasse de Diplomatie		
5	Tirer un Marqueur d'Événement dans la Tasse de Diplomatie	
5	Dans la case de la Tasse de Diplomatie, prendre un marqueur et le mettre dans la Tasse. Puis, s'il reste un marqueur No Event dans la case, en prendre un et le mettre dans la Tasse de Diplomatie.	
Note: Lors d'un Segment de Diplomatie, la faction en phase peut tirer ou remettre dans la Tasse de Diplomatie. Elle ne peut pas faire les deux.		

Déclencheurs d'Événements Conditionnels	
Activation/placement pays :	Un pays est activé.
Pays Effondré :	La Volonté Nationale du pays pass à 0.
Pays Conquis :	Un pays s'effondre (voir ci-dessus) et l'une de ses villes continentales est sous contrôle ennemi.
Invasion de l'Est	
• Un marqueur ou unité de l'Axe attaque, bouge ou est placé en Estonie, Letonie ou Lituanie, en URSS, ou Pologne Active de l'Axe ou	
• Les USA sont Activés.	
Crise Méditerranéenne	
• Un marqueur ou unité de l'Axe attaque, entre, ou est placé dans un pays qui partage une frontière avec une région outre-mer française ou UK [Exception: Ceci ne s'applique pas si le marqueur ou unité de l'Axe est uniquement dans une région métropolitaine Française ou UK] ; ou	
• Activation des USA.	
Entrée des USA	
L'Apaisement et le Pacte Nazi-Soviétique ont tous deux pris fin.	
Frontière URSS nord	
• Une unité terrestre de l'Axe attaque ou entre dans un hex URSS au nord de la rangée '16xx' ; ou	
• Activation de la Finlande.	
Frontière URSS sud	
• Une unité terrestre de l'Axe attaque ou entre dans un hex URSS au sud de la rangée '36xx' ; ou	
• Activation de la Turquie.	
Invasion de l'Ouest	
• Un marqueur ou unité de l'Axe attaque, entre ou est placé en Belgique, Pays-Bas, Irlande, ou région métropolitaine : France or UK ; ou	
• Activation des USA.	

Mouvement	
Points de Mouvement des Unités (PM)	
Ravitaillement complet : unité à pied = 8 ; toute autre unité = 10	
Ravitaillement bas ou sans : unité à pied = 4 ; toute autre unité = 5	
Coût	Mouvement Terrestre
1	Hex clair
1	Sur Ligne de Transport. Le terrain du côté d'hex traversé et dans l'hex ou entre l'unité est traité comme du terrain clair. Exception : Ce bonus n'est pas reçu pour entrer ou attaquer dans un hex contenant : ville, fort ou unité ennemi ; ou dans/hors de la case de Russie Centrale.
1	Ami : Ville ou fort dans n'importe quel type d'hex
2	Ennemi : Ville ou fort dans n'importe quel type d'hex
2	Hex difficile (Desert, Colline, Marais ou Bois) sans ville ou fort. <i>Si ville ou fort dans l'hex, voir Ami ou Ennemi ci-dessus.</i>
3	Case de la Russie Centrale
+0	Côté d'hex de terrain clair
+1	Côté d'hex de Canal, Montagne ou Fleuve
+2	Côté d'hex de Détroit
+1	Attaquer une unité dans un hex affecté par une Bonne Météo
+2	Attaquer une unité dans un hex affecté par une Météo Mauvaise ou Sévère
Tous : Mouvement via Transport Naval	
Interdit : Hex ou côté d'hex d'eau ; hex grisé ; ou hex dans un pays neutre ou interdit par une Politique.	
Coût	Mouvement Aérien
1	Tout hex, y compris grisé. Ignorez le terrain des côtés d'hexs.
3	Case de la Russie Centrale
Tous : Mouvement via Transport Naval	
Interdit : Hex dans un pays neutre ou interdit par une Politique.	
Coût	Mouvement Naval
0	Tout hex, y compris grisé.
1	Zone Maritime
2	Canal
3	Zone hors-carte
+2	Détroit, si mouvement à travers le Détroit.
Interdit : Hex de Terre [sauf hex côtier, hex avec un port ami, ou à travers un Canal], ou hex d'un pays neutre, ou interdit par une Politique.	
Note: Seuls les coûts +# sont cumulables avec d'autres coûts.	
Exemple: Une unité terrestre traversant un fleuve (+1 PM) pour entrer dans un hex avec une ville ennemie (2 PM) et des Bois (2 PM) coûte 3 PM et non 5.	

Effets sur la Volonté Nationale	
−1	A un pays à chaque fois qu'une de ses unités terrestres de campagne est éliminée alors qu'elle se défend en combat. .
−1	A un pays à chaque fois qu'une de ses ville outre-mer passe sous contrôle ennemi.
−2	A un pays à chaque fois qu'une de ses villes métropolitaine [sauf sa capitale] passe sous contrôle ennemi.
−4	A un pays à chaque fois que sa capitale passe sous contrôle ennemi.
+1	A un pays à chaque fois qu'une de ses ville outre-mer passe sous contrôle ami après avoir été sous contrôle ennemi.
+2	A un pays à chaque fois qu'une de ses villes métropolitaine [sauf sa capitale] passe sous contrôle ami après avoir été sous contrôle ennemi.
+4	A un pays à chaque fois que sa capitale passe sous contrôle ami après avoir été sous contrôle ennemi.
+10	A l'Allemagne si le UK, les USA ou l'URSS s'effondre. S'applique une fois par pays, même si ce pays s'effondre plus d'une fois.
+?	A l'Allemagne si la faction de l'Axe conquiert un pays. Trouvez ce pays conquis dans la liste des pays conquis (voir livret de règles) et ajoutez son nombre d'usines.
+?	A l'URSS si une région disputée lui est cédée. Trouvez le pays qui a cédé sa région dans la liste des pays (voir livret de règles) et ajoutez son nombre d'usines. <i>La liste des régions disputées indique le pays propriétaire original.</i>

Unconditional Surrender!

World War 2 in Europe

Novembre 2014

Erratas indiqués en bleu

Séquence de jeu
Chaque faction termine une phase avant de commencer la suivante. Exceptions : <i>Phases Météo</i> et <i>Guerre Stratégique</i> .
Ordre des factions : Axe, Occident et Soviet.
Phase Météo
Phase de Déclaration de Guerre
Phase d'Economie
Phase de Guerre Stratégique
Phase de Mouvement Stratégique
Phase des Opérations
Sous-Phase d'Actions*
Sous-Phase de Ravitaillement*
* Chaque faction doit terminer ses deux Sous-Phases avant que la faction suivante ne commence sa Phase des Opérations.
Phase de Non-Ravitaillement
Phase de Remplacements
Phase d'Amélioration
Phase de Mobilisation
Phase de Diplomatie
Phase de Vérification de la Victoire
Phase de Fin de Tour

Portées
Parachutage : 3 hexs d'une unité aérienne de même nationalité
Escorte Aérienne : Même hex ou même Zone Maritime
Interception Aérienne :
• d'une unité aérienne : 5 hexs
• d'une unité navale : même Zone Maritime
Frappe Aérienne : 7 hexs
Soutien Aérien : 5 hexs
Invasion Amhibie :
• Invasion de l'Axe depuis Zone Maritime : même Zone
• Invasion Soviet. depuis Zone Maritime : même Zone
• Invasion Occident depuis Zone Maritime : 2 Zones M.
• Invasion Occident depuis Zone Hors-Carte : 1 Zone M.
Bombardement : 20 hexes
Interception Navale :
• L'unité en Interception est dans une Zome M. : 2 Zones M. <i>Le Chemin de Mouvement ne peut pas traverser un Détroit.</i>
• Unité en Interception dans une Zone Hors-Carte : 1 Zone M.
Partisans :
Dans un hex contenant une unité terrestre ennemie qui est dans un pays ami, actif ou Allié
Ligne de Ravitaillement à travers des hexs de terre :
Jusqu'à 2 hexs au début du tracé, puis illimité le long d'une Ligne de Transport.
Ligne de Ravitaillement à travers Zone Maritime/Hors-Carte :
Illimitée

Météo				
Lancez un dé par zone [sauf Desert]				
Zone	Mois	Bonne	Mauvaise	Sévère
Froide <i>Bleue & nord</i>	Dec-Fev	1-3	4-6	
	Mar-Avr		1-2	3-6
	Mai-Juin	1-3	4-6	
	Juil-Sep	1-6		
Tempérée <i>Verte à Bleue</i>	Dec-Fev		1-4	5-6
	Mar-Avr	1	2-3	4-6
	Mai-Juin	1-4	5-6	
	Juil-Sep	1-6		
Chaude <i>Jaune à Verte</i>	Dec-Fev	1-2	3-4	5-6
	Mar-Avr	1	2-4	5-6
	Mai-Juin	1-2	3-4	5-6
	Juil-Sep	1-4	5-6	
Désert <i>Jaune & sud</i>	Juil-Sep	1-6		
	Oct-Nov	1-2	3-5	6
		<i>Toujours Bonne</i>		

Sources de Ravitaillement
Source de Ravitaillement Limité
Une source de Ravitaillement Limité peut ravitailler jusqu'à deux unités, leur à chacune un statut de ravitaillement faible.
• Une usine d'une région outre-mer d'un pays ami est pour les unités de ce pays.
• La capitale d'un pays amis conquis est pour les unités de la faction conquérante.
• Une capitale de l'Axe amie [sauf Berlin] dans un pays de l'Axe est pour les unts allemandes.
• Une capitale occidentale amie [sauf Londres] dans un pays occidental est pour les unités UK ou USA.
• Une capitale soviétique amie [sauf Moscou] dans un pays soviétique est pour les unités URSS.
Source de Ravitaillement Illimité
Une source de Ravitaillement Illimité peut ravitailler n'importe quel nombre d'unités, leur donnant à chacune un état de Ravitaillement Complet.
• Une ville d'une région continentale amie est pour les unités de ce pays.
• Les zones de l'Est de l'Amérique du Nord, ou de l'Ouest de l'Océan Indien sont pour les unités UK
• La zone de l'Est de l'Amérique du Nord, ou la ville d'une région métropolitaine UK amie est pour les unités USA.
• La zone de la Russie Centrale est pour les unités URSS.

