

Unconditional Surrender!

World War 2 in Europe

Diagramme de la Phase des Opérations

Par ordre de faction, une faction termine ses deux sous-phases avant que la prochaine commence sa Phase des Opérations. Une faction termine sa sous-phase d'Actions avant de commencer celle du Ravitaillement. **Ordre des factions : Axe, Occident, Soviétique.**

Sous-Phase d'Actions (1.2.1 et 6.0)

D'abord, si la politique de Défense Nationale (10.3.1) s'applique, la faction en phase vérifie si les pays amis ne satisfont pas la politique. Dans ce cas, voir Défense Nationale non satisfaite (10.3.1.1). Ensuite la faction en phase peut faire des Actions (6) avec ses unités.

Sauf mention contraire, l'action d'une unité doit être terminée avant d'activer une autre unité. Les actions peuvent être faites dans n'importe quel ordre. Toutefois, certaines procédures peuvent avoir un ordre strict.

Marqueur d'Attaque Surprise : A tout moment avant d'activer une unité, la faction en phase peut placer un marqueur d'Attaque Surprise.

Action de Parachutage (6.1)

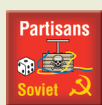


Prenez un marqueur de Parachutage de la case des Événements de sa fiche de faction et placez-le dans un rayon de 3 hexs d'une unité aérienne de même nationalité. Le marqueur occidental peut être à portée d'une unité aérienne UK ou USA.

Lorsque le marqueur est placé, si l'hex contient

- **une ville ennemie sans unité ennemie**, la faction en phase lance un dé. Sur 1-3, mettez un marqueur de contrôle ami dans l'hex. Sur 4-6, aucun marqueur de contrôle n'est placé.
- **une unité ennemie**, il ne se passe rien et le marqueur reste dans l'hex. Si une unité ennemie dans l'hex est attaquée, elle applique DRM -2 au combat.

Action de Partisans (6.1)



Prenez un marqueur de Partisans de la case des Événements de sa fiche de faction et placez-le dans un hex contenant une unité terrestre ou aérienne ennemie et dans un pays ami actif ou conquis.

Si une unité aérienne ou terrestre ennemie dans l'hex est attaquée pendant la phase, le défenseur applique un DRM -2 au combat. Défenseur appliqué au combat -2 DRM. Aucun effet sur une unité navale.

Action Aérienne (6.2)

Activez une unité aérienne dans un hex ou zone hors-carte pour faire une Action Aérienne. Activer une unité aérienne ne coûte aucun point de production. Une unité aérienne avec 6 sorties ou un marqueur de Mouvement Stratégique ne peut pas être activée. Vérifiez les sorties d'une unité à chaque fois que vous voulez l'activer. Une unité aérienne peut être activée plusieurs fois au cours d'une phase. Une unité aérienne peut faire la même action plusieurs fois. Plus d'une unité aérienne peuvent être activées lors d'une phase.

Actions Aériennes

Rebasement (6.2.1)
Frappe aérienne (6.2.2)
Soutien aérien (6.2.3)
Escorte (6.2.4)
Interception (6.2.5)
Bombardement (6.2.6)

Action Terrestre (6.3)

Activez une unité terrestre dans un hex ou une zone hors-carte pour faire une Action Terrestre. Une unité terrestre avec un marqueur de Mouvement Stratégique ne peut pas être activée. Pour activer une unité terrestre (quelle que soit sa force) son pays doit dépenser des points de production en fonction du groupe auquel appartient l'unité.

- **Unité à pieds** : coût de 1 point de production.
- **Unité mobile** : coût de 2 points de production.

Une unité terrestre ne peut être activée qu'une seule fois par phase. Il ne peut y avoir qu'une seule unité terrestre considérée comme activée à la fois. Plus d'une unité terrestres peuvent être activées lors d'une phase.

Actions Terrestres

Opérations d'Armée (6.3.1)
Invasion Amphibie (6.3.2)

Action Navale (6.4)

Activez une unité navale dans un hex ou une zone hors-carte pour faire une Action Navale. Activer une unité navale coûte aucun point de production. Une unité navale avec 6 sorties ne peut être activée. Vérifiez à chaque fois que vous voulez l'activer. Une unité navale peut être activée plusieurs fois au cours d'une phase. Plus d'une unité navale peuvent être activées lors d'une phase. Plusieurs unités navales peuvent être considérées activées en même temps.

Actions Navales

Rebasement (6.4.1)
Escorte (6.4.2)
Interception (6.4.3)
Transport (6.4.4)
Frappe de Porte-Avions (6.4.5)

Retrait des marqueurs : Après avoir terminé toutes les actions, retirer tout marqueur d'Assaut, Parachutage, Partisans, ou Surprise dans un hex ou zone maritime.

Sous-Phase de Vérification du Ravitaillement (1.2.1 et 7.2)



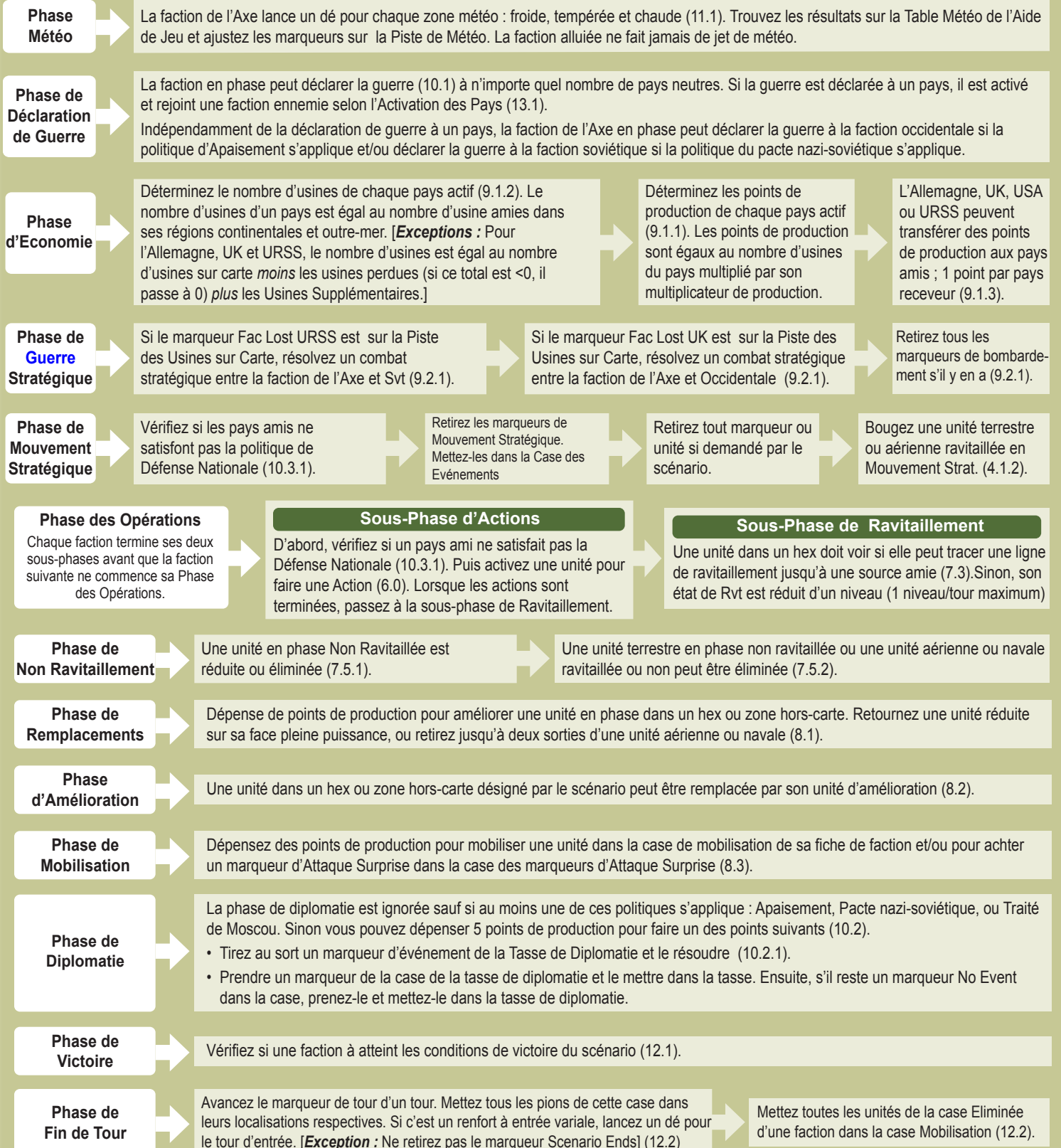
Chaque unité dans un hex doit voir si elle peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement amie. Sinon, son état de ravitaillement est réduit d'un niveau (un seul par tour). [Exception : Les unités suivantes sont toujours considérées comme ayant tracé une ligne jusqu'à une source de ravitaillement illimité : unité de convoi, unité dans une zone hors-carte, unité terrestre UK en garnison à Gibraltar, unité terrestre en garnison dans un port sur une île.]

La vérification du ravitaillement n'est pas obligatoire. La faction en phase peut choisir de ne pas ravitailler n'importe quel nombre de ses unités (quel que soit leur type ou position).

[Exception : Une unité satisfaisant une politique de Défense Nationale (10.3.1) doit faire autant de vérification de ravitaillement qu'elle peut.]

Diagramme de la Séquence de Jeu

Par ordre de faction : terminez une phase avant de commencer la suivante. **[Exceptions : Phases de Météo et de Guerre Stratégique.]**
Ordre des factions : Axe, Occident, Soviétique.



© 2014 GMT Games LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93292 • www.GMTGames.com