

Unconditional Surrender!



LIVRET DE RÈGLES

Pilote : Salvatore Vasta • **Co-Pilote :** Mark Dey • **Ingénieur de Vol :** Allen Hill

Table des Matières

1.0 Informations Générales	2	11.0 Météo.....	32
2.0 Pays & Factions.....	5	12.0 Fin de Tour	32
3.0 Marqueurs & Unités	7	13.0 Événements Conditionnels	33
4.0 Mouvement.....	8	14.0 Marqueurs d'Événements.....	37
5.0 Combat	12	15.0 Marqueurs de Suivi	40
6.0 Actions	16	16.0 Liste des Pays	44
7.0 Ravitaillement	23	17.0 Liste des Régions Disputées.....	44
8.0 Logistique.....	25	Index	45
9.0 Économie.....	26	Diagramme de la Phase des Opérations.....	47
10.0 Politiques	28	Diagramme de la Séquence de Jeu.....	48



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

Séquence de Jeu (1.2)

Dans l'ordre des factions, chaque faction termine une phase avant de passer à la suivante [*Exceptions* : phases météo et stratégique]. **L'ordre des factions est Axe, Occident et Soviétique.**

Phase météo

La faction de l'Axe détermine la météo du tour.

Phase de déclaration de guerre

If allowed, factions may declare war on neutral countries.

Phase d'économie

Déterminez les points de production de chaque pays.

Phase de guerre stratégique

La faction de l'Axe détermine les effets de la guerre stratégique.

Phase de mouvement stratégique

Les unités aériennes ou terrestres se déplacent en utilisant le mouvement stratégique.

Phase des opérations*

Sous-phase d'actions : Les unités effectuent des actions pour bouger et combattre.

Sous-phase de vérification du ravitaillement : Les unités tracent une ligne de ravitaillement.

* Chaque faction termine les deux sous-phases de la phase des opérations avant que la faction suivante ne commence sa phase d'opérations.

Phase de non-ravitaillement

Les unités non ravitaillées sont réduites ou éliminées.

Phase de remplacement

Les factions peuvent payer pour remonter leurs unités terrestres réduites à pleine puissance et retirer jusqu'à deux sorties de chaque unité aérienne ou navale.

Phase d'amélioration

Les unités sur la carte peuvent être remplacées par des unités améliorées dans la case d'amélioration de leur fiche de faction.

Phase de mobilisation

Les factions peuvent payer pour prendre des unités de la case de mobilisation de leur fiche de faction et les placer sur la carte.

Phase de diplomatie

Les factions agissent avec les marqueurs d'événements relatifs à la diplomatie.

Phase de victoire

Vérifiez si les conditions de victoire ont été atteintes.

Phase de fin de tour

Avancez le marqueur de tour d'une case.

Placez les pions de la case du nouveau tour dans leurs localisations respectives.

Déplacez toutes les unités de la case des unités éliminées de la fiche de faction vers la case de mobilisation.

1.0 Informations générales

1.1 Introduction

Unconditional Surrender! World War 2 in Europe (USE) est un jeu au niveau stratégique pour 2 à 4 joueurs couvrant le théâtre européen de la seconde guerre mondiale. Les joueurs contrôlent les décisions politiques et les forces militaires de l'Axe, de l'Occident et des Soviétiques qui ont lutté pour la domination et la survie de l'Europe.

USE contient des scénarios allant des campagnes individuelles à toute la guerre. Voir le livret de jeu pour la liste.

1.1.1 Objectif

Prendre du plaisir à jouer. Ensuite, atteindre les conditions de victoire données dans le scénario joué.

1.1.2 Style d'écriture

Certains mots sont en *italique* pour insister sur leur importance. Les règles avec la mention **important** ou *exception* doivent être considérées avec attention. Les références croisées numériques ou les acronymes apparaissent entre parenthèses, comme (1.2) ou (ZDCE).

Les notes **importantes** se trouvent sur fond bleu.

Les **commentaires du concepteur** apparaissent en italique, généralement sur fond beige.

Une exception aux règles est généralement donnée entre crochets [*Exception* : ...]

Les **exemples** sont sur un fond lavande.

Les exemples et commentaires peuvent aider à la compréhension d'une règle.

Les noms sont généralement écrits au singulier. Une phrase contenant « une unité » ne limite pas cette règle à une seule unité. Lorsqu'une limite numérique est imposée, un chiffre sera utilisé, par exemple « deux pays ».

1.1.3 Apprentissage du jeu

Les règles sont regroupées autour d'une procédure ou d'un concept commun, comme le mouvement. Vous pouvez choisir d'apprendre le jeu en lisant les règles du début à la fin (avec les fiches de factions et les aides de jeu à portée de main) ou en utilisant l'une des différentes méthodes d'apprentissage fournies dans le livret

A cause de ses mécanismes uniques et de sa faible densité de pions (par rapport aux autres jeux stratégiques de la même période), nous recommandons la méthode des scénarios d'apprentissage.

Si vous préférez lire les règles avec quelques éléments sur la carte, alors préparez le scénario France 1940 (31.3).

1.1.4 Matériel

- Un livret de règles
- Un livret de jeu
- 2 cartes 56x85cm
- 840 pions en trois planches
- 3 aides de jeu
- 3 fiches de factions
- 2 fiches de diagrammes
- 3 dés à six faces

Livret de règles : Les règles de ce livret s'appliquent à tous les scénarios, sauf mention contraire dans un scénario spécifique. Si un désaccord sur les règles se produit et ne peut pas être résolu par la discussion, lancez un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé a raison. *C'est un jeu les gars !*

Diagrammes : Les diagrammes suivent la séquence de jeu et la phase des opérations pour vous aider en cours de partie.

Livret de jeu : Il contient les règles spécifiques et les instructions de mise en place pour les scénarios fournis.

Fiche de faction : Chaque faction dispose de sa propre fiche. Eventuellement, les joueurs peuvent utiliser l'autre face de deux d'entre elles, l'une avec les pistes de production et de volonté nationale de toutes les factions, et l'autre avec les fiches de toutes les factions.

Aides de jeu : Elles comportent de nombreuses tables utilisées en cours de partie.

1.1.5 Échelle

USE n'est pas une étude détaillée de la 2ème G.M. Il simule une projection de force relative plutôt qu'une réelle quantité d'hommes et d'équipement. Vous pouvez ne pas voir une unité aérienne ou navale quelque part sur la carte, mais cela ne signifie pas qu'il n'y a pas d'avion ou de bateau à cet endroit. Cela signifie que leur impact est minimal à cette échelle de jeu.

Tour : Chaque tour représente un mois.

Unité : Une unité terrestre est représentée au niveau de l'armée, mais peut être composée de forces allant d'une brigade à une armée entière. Une unité aérienne ou navale représente un groupe, une flotte ou autre désignation.

Carte : La carte couvre le continent européen, une partie de l'Afrique et du Moyen-Orient. Un hex représente 50-65 kilomètres.

La carte n'utilise pas la projection Mercator standard, mais une projection Lambert qui correspond à l'échelle et aux mécanismes de USE.

1.1.6 Dés & DRM

Le jeu utilise des dés à six faces pour résoudre certains mécanismes. Le résultat d'un dé peut être modifié par un modificateur (DRM). Il faut ajouter ou soustraire le DRM pour obtenir le résultat final.

1.2 Séquence de jeu

La séquence de jeu se trouve sur la couverture pour la consulter facilement.

Un tour est composé d'une séquence de jeu spécifique, faite de phases, et éventuellement de sous-phases. La faction en train d'effectuer sa partie de la séquence de jeu est appelée la faction en phase. Les autres factions sont appelées les factions hors phase.

Dans USE, une faction hors phase aura la possibilité d'interagir lorsque la faction en phase joue.

Important : Chaque faction termine une phase dans l'ordre de factions avant de passer à la suivante. L'ordre des factions est Axe, Occident, Soviétique.

Exemple : Pendant la phase de non-ravitaillement, la faction de l'Axe réduit toutes ses unités non ravitaillées en premier, suivie de la faction de l'Occident, puis de la faction Soviétique. Ensuite la faction de l'Axe commence la phase de remplacements.

[Exceptions :

- Seule la faction de l'Axe effectue les phases de météo et guerre stratégique.
- La phase de diplomatie est ignorée sauf si au moins une de ces politiques est en application : apaisement, pacte nazi-soviétique, ou traité de Moscou.]

La phase d'opérations a deux sous-phases : Actions et ravitaillement. Dans l'ordre des factions, une faction termine ses deux sous-phases avant que la faction suivante ne commence sa phase d'opérations.

USE n'utilise pas un système « tout le monde bouge ; tout le monde combat ». A la place, une faction active une unité pour bouger et/ou combattre (éventuellement plusieurs fois au cours d'une même activation). Lorsque la faction a terminé l'activation de cette unité, elle active ensuite une autre unité.

C'est la phase des opérations lorsque les unités aériennes, terrestres et navales bougent, combattent et vérifient si elles peuvent tracer une ligne de ravitaillement. C'est aussi lorsqu'une faction vérifie si ses pays satisfont la politique de défense nationale (10.3.1). Elle vérifie aussi la politique de défense nationale au début de sa phase de mouvement stratégique (4.1.1).

Sous-phase d'actions : Au début de sa sous-phase d'actions, si la politique de défense nationale (10.3.1) s'applique, la faction en phase vérifie si un pays ami ne satisfait pas cette politique. Dans ce cas, voir la défense nationale non satisfaite (10.3.1.1). Ensuite, la faction en phase peut effectuer des actions (6.0) avec ses unités. Lorsque toutes les actions sont terminées, retirez tous les marqueurs de parachutage, d'assaut, de partisans ou d'attaque surprise dans un hex ou une zone maritime. Voir la règle des marqueurs pour savoir où ils vont.

Sous-phase de ravitaillement : Après avoir terminé sa sous-phase d'actions, la faction en phase vérifie si ses unités dans un hex peuvent tracer une ligne de ravitaillement (7.4).

1.3 La Carte

Voici des éléments et règles clés qui se rapportent à la carte.

1.3.1 Capitale, ville, usine, port

Voir la légende sur la carte pour identifier les symboles représentant une capitale, une ville, une usine ou un port. Les distinctions sont importantes pour divers mécanismes de jeu.

Ville : Un hex avec un ou plusieurs de ces symboles est considéré comme contenant une ville : capitale, ville, usine ou port.

Graniti : Cette référence en Sicile n'est pas une ville et est complètement ignorée dans le jeu.

Elle est là parce que c'est là d'où viennent les parents du concepteur. C'est bon d'être le concepteur.

1.3.2 Hexs grisés avec un point

Certains hexs sont grisés avec un point au milieu.

Exemple : Hexs 1805 et 5640.

Le mouvement terrestre et naval est interdit dans ces hexs. Le mouvement aérien y est autorisé. **[Exception :** Les hexs 0757 et 0758 n'empêchent pas le mouvement naval dans la zone maritime 6.]

Certaines régions comme la Scandinavie avaient trop peu d'infrastructure pour soutenir un grand nombre de forces terrestres. En y interdisant le mouvement terrestre, la quantité d'unités et leurs opérations tombent plus dans les limites historiques.

1.3.3 Définitions des autres hexs/côtés d'hexs

Hex côtier : Un hex de terre contenant de la terre et de l'eau, et la partie liquide est adjacente à un hex de zone maritime.

Exemple : L'hex 1642 est un côtier, pas 1742.

Île : Un hex de terre seul ou qui fait partie d'un groupe d'hexs entourés de côtés d'hex d'eau. De plus, aucun des hexs de terre ne contient une ligne de transport.

Exemple : Malte et la Crète sont des îles. La Sicile n'en est pas une car elle contient une ligne de transport.

Hex de terre : Un hex qui contient de la terre, entièrement ou partiellement.

Exemple : Les hexs 1642, 1742 et 1841 sont des hexs de terre.

Hex/côté d'hex d'eau : Un hex ou un côté d'hex entièrement recouvert d'eau.

Exemple : L'hex 1542 est un hex d'eau ; pas 1642. Le côté d'hex 1742/1743 est un côté d'hex d'eau, pas 1842/1843.

1.3.4 Frontière terrestre

Une frontière terrestre est un côté d'hex de frontière internationale ou disputée dont une certaine quantité de terre est partagée par deux pays. Un côté d'hex de frontière traversé par un détroit n'est pas une frontière terrestre.

Exemple : Le côté d'hex 2714/2715 est une frontière terrestre, pas 2125/2126.

1.3.5 Zone hors carte

Il y a plusieurs zones hors carte : Mer d'Arabie, Russie centrale, Océan atlantique nord, Est de l'Amérique du nord, Océan atlantique sud et Océan indien ouest.

Le mouvement naval ou le tracé d'une ligne de ravitaillement est autorisé directement entre zones hors carte si une flèche relie les deux zones.

Exemple : Une unité peut se déplacer directement de l'Océan atlantique nord à l'Est de l'Amérique du nord. Elle ne peut pas se rendre directement dans l'Océan indien ouest, elle doit d'abord passer par la zone de l'Océan atlantique sud puis continuer.

Le mouvement naval est autorisé directement entre une zone hors carte et une zone maritime adjacente indiquée dans cette zone hors carte.

Exemple : Une unité peut se déplacer depuis la zone de la Mer d'Arabie à la zone maritime 31 ou 32.

Le mouvement terrestre ou aérien est autorisé entre le bord est de la carte en URSS et la zone de la Russie centrale.

Le combat, l'interception aérienne (6.2.5) ou l'interception navale (6.4.3) ne peut pas avoir lieu dans une zone hors carte.

1.3.6 Zone maritime

Une zone maritime est un groupe d'hexs d'eau et côtiers entourés d'une limite de zone maritime et/ou d'un symbole de détroit..

Exemple : Les détroits du Danemark et de la Suède séparent les zones maritimes 12 et 13.

Une zone maritime contient aussi un gros numéro d'identification. Si le même numéro apparaît deux fois, c'est pour indiquer que ces hexs sont dans la même zone.

Exemple : la zone maritime 5 près de la Norvège.

Si la limite ou le détroit d'une zone maritime passe dans ou se termine dans un hex, alors cet hex fait partie de plusieurs zones maritimes.

Dans la plupart des cas, la fin d'une limite de zone maritime s'étendra sur les côtés d'hex pour identifier plus facilement un tel hex multi-zones.

Exemple : Une limite de zone maritime passe dans les hexs 1540 et 1639. Chaque hex se trouve dans les zones maritimes 14 et 33.

Une limite de zone maritime se termine à Antwerp. Cet hex fait partie des zones maritimes 10 et 11.

Un détroit passe dans les hexs de Gibraltar et Tangier. Chaque hex se trouve dans les zones maritimes 16 et 17.

Un port comme Londres, qui est un hex de terre complet (ce n'est pas un hex côtier) fait partie d'une zone maritime. Toutefois, si une règle ne s'applique qu'à un hex côtier, elle ne s'applique pas à un hex entièrement terrestre.

1.3.7 Ligne de transport

Une « ligne de transport » désigne une voie ferrée (en pointillés) ou une route (en continu) traversant un hex sur la carte. Il n'y a aucune différence entre elles au niveau du jeu. *La différence est pour l'intérêt historique.*

Une ligne de transport apporte un bénéfice au mouvement terrestre (4.2.3.4) et peut être nécessaire pour tracer une ligne de ravitaillement (7.4).

1.3.8 Pays Interdits

Les hexs de la Perse, de l'Arabie Saoudite et de la Suisse sont interdits à toutes les unités et ces pays ne peuvent être ni activés ni choisis pour quelque activité que ce soit. *Faire ceci limite les résultats de jeu inhabituels.*

1.3.9 Zones météo

Chaque zone météo sur la carte est séparée par une ligne météo. Tous les hexs d'une zone météo sont affectés par la météo qui y a cours.

Zone froide : Les hexs au nord de la ligne bleue.

Zone tempérée : Les hexs entre les lignes verte et bleue.

Zone chaude : Les hexs entre les lignes jaune et verte.

Zone désertique : Les hexs au sud de la ligne jaune.

1.4 Portée

Certaines activités nécessitent de compter une portée en hexs, zones maritimes ou zones hors carte. En dehors de ce qui est indiqué dans ces règles, la table des portées donne ces activités et leurs portées. En comptant une portée d'hexs, ne comptez pas l'hex de départ.

Exemple : Une portée de 5 hexs pour une unité aérienne en 3055 va jusqu'à inclure l'hex 3060.

Bien qu'elle ne soit pas comptée, la localisation de départ fait partie de la portée.

Suite de l'exemple : L'hex 3055 fait partie de la portée.

Un hex grisé peut être compté comme faisant partie d'une portée d'hexs.

En comptant une portée de zones maritimes ou de zones hors carte, comptez la localisation contenant le pion à partir duquel vous tracez.

Exemple : Une portée de deux zones maritimes pour une unité navale à Malte inclut la zone maritime 22 et une zone maritime adjacente.

Sauf mention contraire, une portée de zones maritimes ne peut pas traverser un détroit ou un canal sans pénalité.

1.5 Sorties

L'efficacité d'une unité aérienne ou navale est suivie en utilisant les marqueurs de sorties, numérotés de 1 à 6. Une unité sans sortie est pleinement efficace. Une unité avec 6 sorties ne peut pas être activée.

Lorsqu'une unité aérienne ou navale effectue une action ou est engagée en combat, elle ajoutera des sorties à son total. Lorsqu'une unité aérienne ou navale reçoit des remplacements (8.1), elle enlèvera des sorties à son total.

Lorsqu'une unité ajoute ou retire des sorties, mettez un marqueur de sorties avec une valeur correspondant au total sur l'unité (*ou dessous selon ce que vous préférez—soyez juste cohérent*).

Exemple : Une unité avec 2 sorties subit un résultat de combat qui lui ajoute 2 sorties. Remplacez le marqueur 2 sorties par un marqueur 4 sorties.

Le nombre de sorties le plus élevé pouvant être marqué est 6, même si l'unité en a accumulé plus.

1.6 Compter les tours

Lorsqu'on vous dit de mettre un pion un certain nombre de tours plus tard sur une piste, ne comptez pas le tour en cours.

Exemple : C'est le tour de juin 41, pour mettre le marqueur d'entrée des US six tours plus tard sur la piste des tours, placez-le dans la case Dec-41.

1.7 Zone de contrôle

Une unité terrestre exerce une zone de contrôle (ZDC) dans chacun des six hexs qui entourent sa position actuelle. Plusieurs ZDC de différentes unités peuvent être exercées dans un même hex.

[Exceptions :

- Une unité *occupant* un fort (sous un marqueur de fort) n'exerce aucune ZDC. Une ZDC ennemie est exercée est exercée dans un hex avec un fort.
- Une ZDC ne s'exerce pas dans ou à travers un hex ou côté d'hex où le mouvement est interdit (aide de jeu : table de mouvement).

Exemple : Si l'apaisement s'applique, une ZDC de l'Axe ne s'étend pas dans un pays de l'Occident et réciproquement.

- Aucune ZDC ennemie ne s'exerce dans un hex contenant un marqueur No EZOC.]

1.7.1 Zone de contrôle ennemie

Une ZDC exercée par une unité ennemie s'appelle une zone de contrôle ennemie (ZDCE).

Une ZDCE peut affecter le mouvement, le ravitaillement et les retraites en combat. Les effets sont donnés ci-dessous et dans leurs règles respectives.

1.7.1.1 Résumé des effets d'une ZDCE

Interdiction du mouvement aérien (4.2.2.1)

Une unité aérienne ne peut pas terminer son mouvement dans un hex contenant une ZDCE à moins que cet hex ne contienne une ville, une unité ou un fort ami.

Résolution de l'assaut amphibie (6.3.2.4)

Si l'unité terrestre qui envahit est dans une ZDCE, elle doit soit terminer son activation, soit résoudre immédiatement un assaut contre une unité terrestre ennemie dans un hex adjacent.

Interdiction du mouvement terrestre (4.2.3.2)

Une unité terrestre ne peut pas entrer dans un hex contenant une unité terrestre amie *et* une ZDCE.

Restrictions sur le mouvement terrestre (4.2.3.1)

Des exemples pour ces restrictions apparaissent en 4.2.3.1

- Une unité ne peut pas passer directement d'un hex à un autre contenant une ZDCE exercée par la *même* unité.
- Au *début* de son activation, une unité dans une ZDCE peut entrer dans un hex contenant une ZDCE exercée par une unité *différente*, du moment que ce mouvement ne viole pas la règle de la ZDC de la même unité ci-dessus.
- Au *début* de son activation, une unité dans une ZDCE peut entrer dans un hex ne contenant aucune ZDCE puis ultérieurement entrer dans un hex contenant une ZDCE exercée par n'importe quelle unité (même celle qui exerçait la ZDCE d'origine).

Très Important : A *tout moment* pendant son activation (*sauf* au début de son activation selon ce qui précède), si une unité terrestre est dans un hex contenant une ZDCE, elle doit faire l'un des points suivants :

- Terminer son activation. Si l'hex contient un fort de la même nationalité et que l'unité n'occupait pas le fort précédemment dans le tour, elle peut l'occuper avant de terminer son activation.
- Si elle n'a *pas* fait d'attaque mobile pendant cette activation, elle peut désigner un assaut (5.3.3) contre une unité terrestre ennemie adjacente. Si elle désigne un assaut, l'activation de l'unité prend fin.
- Elle peut engager une attaque mobile (5.3.3) contre une unité terrestre ennemie adjacente qui *n'occupe pas* un fort (4.2.3.5). Elle peut le faire même si elle a résolu une autre attaque mobile pendant la même activation (même contre la même unité ennemie). N'oubliez pas de payer tous les coûts de mouvement pour chaque attaque.

Marqueur pas de ZDCE (15.17)

Aucune ZDCE n'est exercée dans un hex contenant un marqueur « No EZOC ».

Interdictions de retraite (5.3.5.1)

Une unité ne peut pas retraire dans un hex contenant une ZDCE à moins qu'il ne contienne une ville ou un fort ami, *et* que l'unité mette un hex de distance entre elle et l'attaquant.

Interdictions de mouvement stratégique (4.1.3)

L'unité en mouvement ne peut pas entrer en ZDCE. *Elle peut commencer en ZDCE.*

Interdictions de ligne de ravitaillement (7.4.1)

Une ligne de ravitaillement ne peut pas entrer en ZDCE à moins que l'hex ne contienne aussi une unité, une ville ou un fort ami.

2.0 Pays et factions

2.1 Pays

Un pays est un groupe d'hexs terrestres entourés d'une frontière internationale. Tous les pays ont une région métropolitaine. Certains pays ont aussi une région outre-mer, composée de tout territoire n'étant pas considéré comme une région métropolitaine.

Exemple : La Grèce est composée de la Grèce métropolitaine et la Grèce outre-mer.

La liste des pays (16.0) contient des informations (basées sur les frontières de 1939) sur les régions métropolitaines et outre-mer de chaque pays, le nombre d'usines et la volonté nationale.

2.1.1 Pasy actif/inactif

Un pays est actif ou inactif. Un pays actif a rejoint une faction et a des unités en jeu. Un pays inactif est neutre, conquis ou cédé dans son intégralité à un autre pays. Il n'a pas d'unités en jeu.

2.1.1.1 Pays neutre

Un pays neutre peut activer des unités pendant un scénario à cause d'une déclaration de guerre (10.1), un événement conditionnel (13) ou la diplomatie (10.2). Si un pays s'active, vois l'activation d'un pays (13.1).

Un pays neutre ne fait partie d'aucune faction (2.3).

Aucun mouvement, retraite, tracé de chemin de mouvement ou de ravitaillement ne peut inclure un hex non côtier dans un pays neutre.

2.1.2 Volonté nationale

La volonté nationale représente la détermination d'un pays à poursuivre la lutte. La volonté nationale de départ d'un pays est donnée dans les instructions du scénario et peut varier en cours de jeu.

Marqueurs de volonté : La volonté nationale d'un pays est suivie en utilisant les marqueurs de volonté nationale sur la piste de volonté nationale de sa faction. Un marqueur de volonté 1s est placé dans la ligne des unités. Un marqueur de volonté 10s (s'il y en a) est placé dans la ligne des dizaines.

La volonté nationale d'un pays ne peut pas dépasser 99 ni être inférieure à 0. Si la volonté nationale d'un pays passe à 0, il s'effondre (13.2). Un pays effondré qui a au moins une ville sous contrôle ennemi est considéré conquis (13.2.2).

2.1.2.1 Effets de la volonté nationale

Selon la table des effets de la volonté nationale sur les aides de jeu, certains événements font monter ou baisser la volonté nationale d'un pays. Elle est affectée immédiatement lorsque les événements ont lieu et ses marqueurs de volonté sont déplacés en conséquence sur la piste.

Si vous oubliez et ne pouvez pas facilement réparer l'erreur, continuez de jouer et amusez-vous.

Exemple : La volonté nationale de la France est à 15. Une unité terrestre allemande élimine une unité terrestre française à Paris. Avant que l'unité allemande n'avance après combat, la volonté de la France est réduite de un et passe à 14. Ensuite, l'unité terrestre allemande avance dans Paris, la capitale de la France passe sous contrôle ennemi et sa volonté nationale baisse encore de 4 et passe à 10.

2.2 Région disputée

Une région disputée est un groupe d'hex terrestres entouré d'une frontière disputée et/ou internationale ; par exemple l'est de la Pologne.

Les hex d'une région disputée peuvent commencer un scénario comme faisant partie d'un pays, mais peuvent être cédés à un autre pays à cause d'un événement de prise de région (14.2) ou si le pays est conquis (13.2.2).

La liste des régions disputées (17.0) contient des informations sur chaque région disputée ; le pays dont elles font partie, et le pays auquel elles peuvent être cédées.

Lorsqu'une région est cédée, placez un marqueur Ceded [Disputed area] dans la case de région cédée de la fiche de faction.

USE n'a pas de région disputée pouvant être cédée à un pays occidental. Toutefois, la faction occidentale a une case de région cédée pour des extensions officielles ou des modifications non officielles des joueurs.

Si la région a été cédée à l'URSS, augmentez sa volonté nationale selon la table des effets de la volonté nationale sur les aides de jeu.

Lorsqu'une région disputée est cédée, tous les hex font immédiatement partie de la région continentale du pays à laquelle elle a été cédée (et le reste jusqu'à la fin de la partie). Toutes les villes de cette région ne contenant pas d'unités ennemies sont maintenant sous le contrôle de son nouveau pays. Cela peut augmenter le nombre d'usines de ce pays.

Si une ville contient une unité ennemie, elle est maintenant sous le contrôle de la faction de l'unité ennemie. Placez le marqueur de contrôle [faction] correspondant dans l'hex et réduisez la volonté nationale du nouveau pays propriétaire selon la table des effets de la volonté nationale sur les aides de jeu.

2.2.1 Cas particuliers des régions disputées

- **Estonie, Lettonie et Lituanie :** Chacun de ces pays est considéré comme une région disputée. Une fois cédé, ce pays cesse d'exister et ses unités et marqueurs sont retirés du jeu.
- **France occupée, URSS occupée et Vichy :** Ces régions ne sont pas disputées. La frontière disputée est utilisée pour indiquer la nouvelle frontière.

2.3 Factions

Il y a trois factions dans le jeu : L'Axe, l'Occident et Soviétique. La faction de l'Axe est composée des pays alliés à l'Allemagne. La faction de l'Occident est composée des pays alliés au Royaume-Uni. La faction soviétique est composée des pays alliés à l'URSS.

Les joueurs contrôlent ces factions dans le jeu. Le nombre de factions engagées dans un scénario dépend du scénario joué.

Si une règle ou un marqueur indique « Allié », alors il s'applique à la faction occidentale ou soviétique.

Ami/ennemi : Une ville, un marqueur ou une unité qui appartient à, ou est sous le contrôle de, une faction est « ami » de tous les marqueurs et unités de cette faction. Par conséquent, les factions de l'Axe, occidentale et soviétique sont ennemies entre elles.

Exemple : Une unité URSS est une unité ennemie pour les factions de l'Axe et occidentale.

Un pays (même s'il est conquis) est toujours considéré comme faisant partie de la faction qu'il a rejoint.

La zone hors carte de la Russie centrale est amie de la faction soviétique. Toutes les autres zones hors carte sont amies de la faction occidentale.

2.3.1 Contrôle d'une ville

Une ville est sous le contrôle d'une seule faction à la fois (amie de la faction de l'Axe, de l'Occident ou soviétique). Le contrôle d'une ville change immédiatement si une unité terrestre ennemie entre dans l'hex. Il peut aussi changer suite à une action de parachutage (6.1.2).

Lorsque le contrôle d'une ville change, mettez ou retirez le marqueur de contrôle [faction] correspondant dans l'hex. Si nécessaire, ajustez la volonté nationale des pays selon la table des effets de la volonté nationale sur les aides de jeu.

3.0 Marqueurs et unités

Un pion est soit une unité, soit un marqueur. Il y en a différentes sortes de chaque, donc des règles sont spécifiques à chaque type. Les marqueurs servent à suivre les conditions économiques, militaires ou politiques. Les unités représentent les forces militaires.

Si un pion appartient spécifiquement à un pays ou une faction, le nom abrégé du pays se trouve en bas du pion.

Pions « et si... » : Un pion avec un triangle (▲) est un pion « et si... ». Ces pions ne sont *pas* listés dans les scénarios. Ils ont été fournis pour une extension officielle ou des modifications non officielles de la part des joueurs. Utilisez-les comme vous le souhaitez.

3.1 Marqueurs

Il y a deux sortes de marqueurs, les événements (14) et le suivi (15). Une liste de marqueurs se trouve dans les sections de règles respectives.

Un marqueur peut avoir un ou plusieurs des symboles suivants :

-  Un petit dé indique de lancer un dé après avoir utilisé le marqueur et de le placer autant de cases plus tard sur la piste des tours [**Exception** : parachutage (14.1)].
-  Un **#P** indique le nombre de points de production nécessaires à l'achat de ce marqueur pendant la phase de mobilisation.
-  Un **#T** indique qu'après son utilisation, le marqueur est mis ce nombre de tours plus tard sur la piste des tours.
- S+1** Un **S+1** indique qu'après utilisation, le marqueur est remis sur la piste des tours un nombre de tours ultérieurs égal à son total de sorties plus un.

3.2 Unités

Contrairement à certains autres wargames, USE n'utilise pas de facteurs de combat pour évaluer l'efficacité au combat des diverses unités et nationalités. A la place, ces qualités sont représentées par divers modificateurs au dé. De même, il n'y a pas de facteur de mouvement sur les pions car il n'y a que deux valeurs à se rappeler ; huit et dix : huit pour l'infanterie et dix pour tout autre type d'unité.

Il y a trois sortes d'unités : aériennes, terrestres et navales. Dans chaque sorte il y a plusieurs types ou autres distinctions.

La distinction entre les différents types d'unités (unités aériennes de chasseurs ou de bombardiers par exemple) est basée sur l'équipement prédominant et les tactiques utilisées. Ce n'est pas seulement le type d'équipement de l'unité.

Le centre du pion d'une unité contient un symbole militaire OTAN ou une image. Le symbole ou l'image indique le type de l'unité, ainsi que le texte au verso.

Une ID historique apparaît sur un côté du pion unité (à gauche pour les unités aériennes, en haut pour les unités navales, à droite pour les unités terrestres). Sauf spécification (par exemple pour identifier une troupe de choc), l'ID n'a aucun effet sur le jeu.

Une unité avec un symbole étoile (★) est une unité d'élite et reçoit un DRM d'élite en combat dans la liste des DRM de combat (aides de jeu).

Exemple : En combat terrestre, une unité terrestre de choc URSS reçoit le DRM d'unité d'élite de +1.

3.2.1 Unités aériennes

Il existe deux types d'unités aériennes : chasseurs et bombardiers.



Chasseurs



Bombardiers

Un chasseur ou un bombardier peut attaquer une unité aérienne ou navale, ou apporter du soutien aérien à un combat au sol. Un chasseur peut aussi escorter ou intercepter une unité aérienne ou navale. Un bombardier peut aussi bombardier une usine.

Contrairement à une unité terrestre, une unité aérienne n'a pas de force selon sa face.

3.2.2 Unités terrestres

Il y a deux catégories d'unités terrestres : campagne et garnison. Les deux types peuvent bouger et attaquer les autres unités terrestres.

Campagne :



Pleine puissance



Puissance réduite

Une unité de campagne a deux faces différentes pour indiquer la force de l'unité. Une face à pleine puissance n'a pas de bande en bas du pion ; une unité réduite a une bande en bas du pion derrière le nom de sa nationalité.

Une unité réduite représente des forces de qualité et/ou en quantité très inférieure.

Garnison :



Puissance réduite (recto uniquement)

Une garnison est toujours considérée comme une unité réduite.

3.2.2.1 Types des unités terrestres

Les unités terrestres sont divisées en deux groupes : à pieds et mobiles.

Dans chaque groupe il y a différents types identifiés par le symbole militaire OTAN sur le pion.

A Pieds :



Infanterie



Parachutistes



Garnison

Mobile :



Motorisé



Char

3.2.3 Unités navales

Il y a deux catégories d'unités navales : navire de guerre et convoi.

Une unité de navire de guerre peut attaquer, escorter ou intercepter une unité navale. Elle peut aussi fournir du soutien naval lors d'une invasion amphibie. Une unité de convoi est utilisée pour le ravitaillement ou le transport naval.

Contrairement à une unité terrestre, une unité navale n'a pas de faces avec différentes forces.



Porteur



Surface



Convoi

Il y a deux types d'unités de navire de guerre : porteur et surface. Seule une unité de porteur peut effectuer une action de frappe de porteur (6.4.5). Sinon il n'y a pas de différence dans les actions qu'elles peuvent entreprendre.

3.3 Limites d'empilement

Un empilement est le fait d'avoir plus d'un pion dans un hex.

L'empilement a un rapport avec les zones d'opérations assignées, pas avec le nombre d'hommes. Une unité terrestre réduite peut avoir moins de soldats qu'une unité à pleine puissance, mais deux unités réduites ne peuvent pas occuper le même hex. Le même complexe s'applique aux unités aériennes ou navales.

Il n'y a pas de limite d'empilement pour les marqueurs et ils n'affectent pas les limites d'empilement des unités.

Un hex peut contenir une unité de chacun des types suivants : bombardier, convoi, chasseur, terrestre et navire de guerre. Cette limite d'empilement ne peut jamais être dépassée tout au long d'un tour.

[Exceptions :

- Une unité terrestre peut temporairement violer une limite d'empilement si elle se déplace à travers (donc ne s'arrêtant pas dans) un hex contenant une autre unité amie et qu'il n'y a pas de ZDCE dans cet hex.
- Unité aérienne unité aérienne peut temporairement violer une limite d'empilement si elle se déplace à travers (donc ne s'arrêtant pas dans) un hex contenant une autre unité aérienne (sans tenir compte de la présence ou non de ZDCE dans cet hex).
- Les limites d'empilement sont ignorées en traçant une ligne de ravitaillement.]

Exemples : Il y a des unités d'infanterie allemandes dans les hexs 2915, 3015 et 3116 (une dans chaque hex). Des unités aériennes allemandes dans les hexs 3015 et 3016 (une dans chaque hex). Il y a une unité d'infanterie française à Paris.

L'unité d'infanterie allemande en 3015 peut entrer en 3116 (qui n'est pas en ZDCE) puis continuer son mouvement. Elle ne peut pas entrer et traverser 2915 à cause de la ZDCE de l'unité à Paris. Elle ne pourrait pas le faire même si elle avait quitté la ZDCE en entrant d'abord en 2916.

Avec la même disposition, l'unité aérienne allemande en 3016 peut entrer en 3015 et continuer son mouvement. Elle ne peut pas y terminer son mouvement.

Avec la même disposition, l'unité aérienne allemande en 3015 peut tracer une ligne de ravitaillement à travers les hexs 2915 ou 3116.

En fonction des restrictions précédentes, les unités amies de différents pays peuvent s'empiler.

Il n'y a pas de limite d'empilement dans une zone hors carte (1.3.5). Toutefois, dans le cadre d'un transport naval ou d'une escorte, les unités dans une zone hors carte peuvent être considérées empilées (dans les limites d'empilement

Exemples : Les unités US suivantes sont dans la zone hors carte de l'est de l'Amérique du nord : deux convois, un navire de guerre et deux unités terrestres. Le joueur occidental peut créer deux piles séparées avec ces unités afin de les déplacer en Grande Bretagne.

Important : Des unités ennemies ne peuvent pas partager le même hex. Une unité terrestre peut entrer dans un hex contenant une unité aérienne ou navale ennemie mais pas d'unité terrestre ennemie, cela forcera l'unité aérienne ou navale à quitter l'hex immédiatement (4.2.3.7).

[Exceptions :

- Une unité aérienne peut temporairement partager un hex si elle se déplace à travers (et donc ne s'arrête pas) un hex contenant un pion ennemi.
- Des unités de l'Axe et soviétiques peuvent temporairement partager un hex pendant la résolution des étapes relatives à un effondrement de l'URSS (13.2.1.1).]

4.0 Mouvement

Important : La table de mouvement sur les aides de jeu donne les informations relatives aux points de mouvement des unités, des coûts en points de mouvement, et aux hexs interdits.

Il y a deux sortes de mouvement : stratégique et opérationnel.

Le mouvement stratégique n'a lieu que pendant la phase de mouvement stratégique. Contrairement au mouvement opérationnel, il ne coûte ni point de mouvement ni point de production ni n'ajoute de sortie.

Le mouvement opérationnel n'a lieu que pendant la phase des opérations. Contrairement au mouvement stratégique il coûte des points de mouvement et peut coûter des points de production ou ajouter une sortie.

4.1 Mouvement stratégique

Le mouvement stratégique permet à une unité aérienne ou terrestre amie ravitaillée de se déplacer d'une distance quelconque le long d'une ligne de transport continue.

4.1.1 Phase de mouvement stratégique

Dans cette phase, la faction en phase effective ce qui suit.

Etape 1) Si la politique de défense nationale (10.3.1) s'applique, vérifiez si des pays amis ne satisfont pas cette politique. Dans ce cas, voir la défense nationale non satisfaite (10.3.1.1).

Etape 2) Retirez les marqueurs de mouvement stratégique (s'il y en a) de la carte et placez-les dans la case des événements de la faction.

Etape 3) Si nécessaire, selon les instructions du scénario, elle retire ses unités ou ses marqueurs.

Etape 4) Elle peut placer un marqueur de mouvement stratégique directement sur une unité aérienne ou terrestre amie ravitaillée dans un hex contenant une ligne de transport. Cet hex peut contenir une ZDCE. L'unité effectue ensuite un mouvement stratégique (4.1.2). Le marqueur de mouvement stratégique reste sur l'unité jusqu'au tour suivant.

4.1.2 Procédure de mouvement stratégique

Une unité avec un marqueur de mouvement stratégique peut se déplacer de n'importe quelle distance d'un hex à un autre à travers des côtés d'hex connectés par une ligne de transport. Lorsque c'est terminé, laissez le marqueur de mouvement stratégique sur l'unité.

Important : Chaque hex où entre l'unité doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement (7.4) jusqu'à une source de ravitaillement (7.3) pour l'unité. Si la ligne de ravitaillement est tracée à travers une zone maritime ou une zone hors carte, elle ne peut pas être interceptée et le convoi utilisé n'est pas activé. *Confirmez juste qu'une ligne de ravitaillement valide peut être tracée.*

4.1.3 Interdictions du mouvement stratégique

- Une unité navale ne peut pas utiliser le mouvement stratégique.
- L'unité ne peut pas entrer dans, ni traverser un hex ou côté d'hex dont le mouvement terrestre est interdit (aide de jeu : mouvement).
- L'unité ne peut pas entrer dans une ville, un fort ou une ZDC ennemi. *Selon ci-dessus, elle peut commencer dans une ZDCE.*
- Le mouvement ne peut pas violer les limites d'empilement.
- Il n'y a pas de mouvement stratégique à travers une zone maritime ou une zone hors carte.

4.1.4 Limitations d'une unité en mouvement stratégique

Une unité avec un marqueur de mouvement stratégique :

- Ne peut pas être activée pendant la sous phase d'actions de sa faction. Elle peut être attaquée ou déplacée pendant une sous phase d'actions ennemie. Elle ne subit pas de pénalité en combat pour avoir un marqueur de mouvement stratégique.
- Ne peut être améliorée pendant la phase de remplacement.
- Ne peut pas être remplacée pendant la phase d'amélioration.

Exemple de mouvement stratégique : En décembre 1941. Il y a un marqueur de mouvement stratégique sur une unité terrestre allemande en France. Les choses vont très mal pour l'Italie en Méditerranée, donc le joueur de l'Axe souhaite y envoyer rapidement de l'aviation allemande. D'abord, la faction de l'Axe retire son marqueur de la carte et le met dans la case des événements de sa faction. Une unité aérienne allemande est en 2951 et une unité terrestre URSS est à Kharkov. La faction de l'Axe prend son marqueur de mouvement stratégique et le place sur l'unité aérienne allemande. Elle peut le faire malgré la ZDC de l'unité URSS parce qu'elle commence le mouvement en ZDCE. Après avoir quitté son hex de départ, l'unité aérienne se déplace le long d'une ligne de transport continue (en évitant les ZDCE) jusqu'à Palerme en Sicile. Le marqueur de mouvement stratégique de l'Axe reste sur l'unité aérienne jusqu'à la prochaine phase de mouvement stratégique du tour suivant. Ensuite, les factions de l'Occident et soviétique font leurs mouvements stratégiques.

4.2 Mouvement opérationnel

Il y a trois types de mouvements opérationnels : aérien (4.2.2), terrestre (4.2.3) et naval (4.2.4). Chacun permettant à une unité ravitaillée ou non de bouger.

Tous les types de mouvement opérationnel utilisent la procédure de mouvement opérationnel donnée ci-dessous. Toutefois, chaque type a ses propres règles spécifiques qui nécessitent d'être suivies.

Tracé du chemin de mouvement : Un mécanisme peut nécessiter qu'une unité doive tracer un « chemin de mouvement » d'une position à une autre sans déplacer physiquement le pion. Sauf mention contraire, le chemin tracé doit suivre les règles du type de mouvement spécifié.

Points de mouvement : A chaque tour une unité reçoit un nombre maximum de points de mouvement (PM) qu'elle peut dépenser pour bouger pendant ce tour. Le montant reçu dépend de l'unité et de son état de ravitaillement (7.1).

- Ravitaillement complet : unité à pieds = 8 ; toutes les autres unités = 10.
- Ravitaillement bas ou non ravitaillé : unité à pieds = 4 ; toutes les autres unités = 5.

Les points de mouvement ne peuvent pas être économisés d'un tour sur l'autre.

4.2.1 Procédure de mouvement opérationnel

Lorsqu'une unité bouge, elle paie un coût en PM pour entrer dans, ou traverser, un hex ou un côté d'hex, une zone maritime, ou une zone hors carte. Une unité terrestre peut aussi dépenser des PM pour attaquer une unité terrestre ennemie (4.2.3.3). Lorsqu'une unité a payé le coût en PM, son total de PM pour le tour est réduit en conséquence.

Le coût en PM pour bouger (et attaquer) est soustrait avant le déplacement de l'unité. Si une unité n'a pas suffisamment de PM pour payer le coût total, alors elle ne peut pas bouger (et attaquer) dans cette position.

Exemple : La météo est claire et la 5ème armée de choc URSS a dépensé 6 de ses 8 PM. Elle ne peut pas attaquer une unité terrestre italienne dans un hex clair à travers un côté d'hex de rivière parce que le coût de mouvement total est de 3 (1PM pour l'hex clair, +1 PM pour traverser la rivière et +1 PM pour attaquer un hex attaqué par temps clair) et dépasse les 2 PM qui restent à l'armée de choc.

Les coûts en PM sont donnés dans la table de mouvement sur les aides de jeu.

Seuls les coûts en PM avec un « + » sont cumulatifs avec d'autres coûts en PM.

Exemple : Une unité terrestre traversant un côté d'hex de rivière (+1 PM) pour entrer dans un hex avec une ville ennemie (2 PM) et du terrain difficile (2 PM) dépense 3 PM et non 5.

4.2.2 Mouvement aérien

Une unité aérienne peut utiliser le mouvement aérien pour traverser des hexs ; ou, si elle est empilée avec un convoi, elle peut utiliser le transport naval (6.4.4) pour se déplacer dans ou entre des zones maritimes adjacentes et/ou des zones hors carte.

Une unité aérienne URSS peut utiliser le mouvement aérien pour se déplacer entre un hex de l'URSS sur le bord est de la carte et la zone hors carte de la Russie centrale, et réciproquement.

Seule une unité aérienne peut effectuer un mouvement aérien.

Une unité aérienne se déplace d'un hex à un hex adjacent en utilisant la procédure de mouvement opérationnel (4.2.1).

Important : Un mouvement aérien *doit se terminer* dans une zone hors carte, une ville amie, ou un hex contenant une ligne de transport et aucune unité ou marqueur ennemi. De plus, une ligne de ravitaillement (7.4) doit pouvoir être tracée depuis la destination jusqu'à une source de ravitaillement pour l'unité. Si le tracé passe par une zone maritime, il ne peut pas être intercepté et le convoi utilisé n'est pas activé. *Confirmez simplement qu'une ligne de ravitaillement valide peut être tracée. Cette obligation empêche que le mouvement se termine derrière les lignes ennemies.*

Sorties : Lorsque le mouvement de l'unité est terminé, ajoutez une sortie à son total. **[Exception :** Une unité aérienne utilisant le transport naval n'ajoute pas de sortie si le convoi qui bouge a été interdit (5.2.1).]

4.2.2.1 Interdictions du mouvement aérien

- Une unité ne peut pas entrer dans un hex interdit au mouvement aérien (aide de jeu : mouvement).
- Une unité ne peut pas terminer dans un hex en violation des limites d'empilement (3.3).

- Une unité ne peut pas terminer dans un hex en ZDCE à moins que cet hex ne contienne une unité, une ville ou un fort ami.
- Une unité ne peut terminer dans un hex contenant une unité, une ville, un fort, un marqueur de parachutage ou de partisans ennemi.
- Au cours d'une même activation, une unité ne peut pas combiner le transport naval avec un mouvement d'un hex à un hex adjacent (ou la zone hors carte de la Russie centrale).

4.2.3 Mouvement terrestre

USE utilise un système de mouvement et de combat intégré. À la base, une unité terrestre bouge et combat (parfois plusieurs fois) avant que la prochaine unité terrestre ne bouge et combatte.

Une unité terrestre peut utiliser le mouvement terrestre (4.2.3) pour traverser des hexs ; ou, si elle est empiilée avec un convoi, elle peut utiliser le transport naval (6.4.4) pour se déplacer dans ou entre des zones maritimes adjacentes et/ou des zones hors carte.

Seule une unité terrestre peut effectuer un mouvement terrestre.

Une unité terrestre se déplace d'un hex à un hex adjacent en utilisant la procédure de mouvement opérationnel (4.2.1).

Une unité terrestre URSS peut utiliser le mouvement terrestre pour se déplacer entre un hex de l'URSS sur le bord est de la carte et la zone hors carte de la Russie centrale, et réciproquement.

4.2.3.1 Restrictions des ZDCE sur le mouvement terrestre

Ce qui suit s'applique à une unité terrestre en ZDCE, y compris si elle occupe un fort en ZDCE.

Comme ces restrictions sont importantes pour le déroulement du jeu, il est recommandé de déployer l'exemple ci-dessous sur la carte et de le suivre physiquement.

- Une unité ne peut pas passer directement d'un hex à un autre contenant une ZDCE exercée par la même unité ennemie.

Exemple : La 10^{ème} armée française est dans l'hex 2914 et la 6^{ème} dans l'hex 3115. L'armée allemande 2P commence son activation dans l'hex 2915. L'armée 2P ne peut pas passer directement de 2915 à 3014 (Paris vide) parce que la 10^{ème} armée exerce une ZDCE dans ces deux hexs.

- Au *début* de son activation, une unité en ZDCE peut entrer dans un hex en ZDCE exercée par une unité *différente*, du moment que ce mouvement ne viole pas la règle de ZDCE de la même unité ci-dessus.

Suite de l'Exemple : L'armée 2P peut passer de 2915 à 3015 car la ZDCE en 3015 n'appartient pas à la 10^{ème} armée.

- Au *début* de son activation, une unité en ZDCE peut entrer dans un hex *sans* ZDCE puis plus tard entrer dans un hex contenant une ZDCE exercée par n'importe quelle unité (même l'unité ennemie qui exerçait la ZDCE d'origine).

Suite de l'Exemple : L'armée 2P peut passer de 2915 à 2815 (qui n'a pas de ZDCE), puis en 2814 (qui est en ZDCE).

Très Important : À tout moment pendant son activation (*sauf* au début, selon ce qui précède), si une unité terrestre se retrouve dans un hex en ZDCE, elle doit effectuer l'un des points suivants.

- Terminer son activation. Si l'hex contient un fort de même nationalité et que l'unité ne l'occupait précédemment pendant son activation, elle peut l'occuper avant de terminer son activation.

- Si elle n'a *pas* accompli d'attaque mobile pendant cette activation, elle peut désigner un assaut (5.3.3) contre une unité terrestre ennemie adjacente. Si elle désigne un assaut, l'activation de l'unité est terminée.
- Elle peut engager une attaque mobile (5.3.2) contre une unité terrestre ennemie *n'occupant pas* un fort (4.2.3.5). Elle peut le faire même si elle a déjà résolu une autre attaque mobile pendant la même activation (même contre la même unité ennemie). *N'oubliez pas de payer tous les coûts de mouvement pour chaque attaque.*

Le concept de base de ces restrictions est que sauf pour le mouvement initial d'une unité terrestre, si elle se retrouve en ZDCE, elle doit soit terminer son activation, soit attaquer une unité ennemie adjacente. Les ZDCE sont très collantes dans USE.

Suite de l'Exemple :: L'armée 2P commence son activation en résolvant une attaque mobile contre la 10^{ème} armée. Le résultat de combat est DR et la faction occidentale retraite la 10^{ème} armée en 2813 (Calais). 2P fait une avance après combat en 2914. Elle est maintenant dans la ZDCE de la 10^{ème} armée à Calais. Comme ce n'est plus le début de son activation et que 2P est dans la ZDCE de la 10^{ème} armée, 2P doit soit terminer son activation, soit attaquer une unité terrestre ennemie adjacente. Elle **ne peut pas** quitter la ZDCE pour entrer à Paris. 2P continue son activation en attaquant la 10^{ème} armée à Calais. Alternativement, 2P n'avance pas après combat. En faisant cela, elle n'est plus en ZDCE et peut continuer son activation en entrant à Paris. Ce faisant, elle se retrouve dans la ZDCE de la 6^{ème} armée et doit soit terminer son activation soit attaquer l'unité terrestre adjacente.

4.2.3.2 Interdictions du mouvement terrestre

- Une unité ne peut pas entrer dans ni traverser un hex ou côté d'hex de terrain interdit (aide de jeu : mouvement).
- Une unité ne peut pas violer les limites d'empilement (3.3).
- Une unité ne peut pas entrer dans un hex contenant une unité terrestre amie et en ZDCE. *Vous pouvez traverser une unité amie s'il n'y a pas de ZDCE dans son hex.*
- Pendant la même activation, une unité ne peut pas combiner le mouvement d'un hex à un hex adjacent (ou vers la zone hors carte de la Russie centrale) avec le transport naval.

4.2.3.3 Mouvement terrestre et attaque

À n'importe quel moment pendant son mouvement, *n'importe quel type* d'unité terrestre (infanterie, char, à pleine puissance ou réduite, de campagne ou garnison, ravitaillée ou non, etc.) peut faire ce qui suit contre une unité terrestre ennemie dans un hex adjacent où elle peut entrer.

- Elle peut engager et résoudre une attaque mobile (5.3.2).
- Si elle n'a pas déjà engagé une attaque mobile précédemment pendant son activation, elle peut désigner un assaut (5.3.3).

Important : Pour engager une attaque mobile ou désigner un assaut, l'unité en phase doit payer l'intégralité du coût du terrain pour entrer dans l'hex en défense plus le coût de mouvement supplémentaire « attaquer une unité... ». Ce coût est payé avant la résolution de l'attaque. Après avoir payé le coût, l'attaquant n'entre pas dans l'hex du défenseur. *Il aura la possibilité d'avancer dans l'hex s'il gagne le combat et si le défenseur n'occupe plus l'hex en défense.*

Suite de l'Exemple : Au début de l'activation de l'armée 2P, elle a 10 points de mouvement car c'est une unité mobile. Pour attaquer la 10^{ème} armée dans l'hex 2914, 2P dépense 3 PM (1 pour l'hex clair du défenseur, +1 pour le côté d'hex de rivière, et +1 pour attaquer une unité dans un hex affectée par un temps clair). 2P reste en 2915 et résout l'attaque mobile. La 10^{ème} armée retraite à Calais et 2P fait une avance après combat en 2914. 2P continue son activation en attaquant la 10^{ème} armée à Calais. Cette attaque coûte 4 PM (2 pour l'hex du défenseur qui contient une ville ennemie, +1 pour le côté d'hex de rivière et +1 pour attaquer une unité dans un hex affectée par un temps clair). 2P n'a plus que 3 PM sur ses 10 de départ.

Placer un marqueur d'assaut sur une unité en phase met fin à l'activation de cette unité. *Par conséquent, elle ne peut pas continuer son mouvement pendant cette phase.*

Plusieurs unités peuvent désigner un assaut contre la même unité terrestre ennemie.

Exemple : La faction soviétique active une unité d'infanterie URR et la déplace à côté d'une unité d'infanterie allemande. Il lui reste suffisamment de points de mouvement pour attaquer dans l'hex de l'unité allemande, donc elle désigne un assaut en plaçant un marqueur d'assaut sur l'unité URSS et oriente la flèche du marqueur vers l'hex du défenseur. L'activation de l'unité d'infanterie URSS est terminée. Elle ne peut pas faire d'abord une attaque mobile puis désigner un assaut.

La faction soviétique active ensuite une unité de la garde, la déplace à côté de la même unité allemande et désigne un assaut contre celle-ci. L'activation de l'unité de la garde est terminée.

La faction soviétique fait la même chose avec une unité de choc. La faction soviétique peut choisir de résoudre l'assaut maintenant ou continuer à activer d'autres unités pour faire quelque chose d'autre. Lorsque la faction soviétique souhaite résoudre la phase d'assaut, elle déclare qu'elle le fait.

4.2.3.4 Ligne de transport

A n'importe quel moment pendant son mouvement à travers des hexs, une unité peut utiliser une ligne de transport reliant l'hex occupé par l'unité à un hex adjacent. Lorsqu'elle se déplace le long d'une ligne de transport, traitez le terrain du côté d'hex traversé et celui de l'hex où elle entre comme du terrain clair.

Une unité ne reçoit *pas* ce bénéfice si elle entre ou attaque dans un hex contenant une ville, un fort ou une unité terrestre ennemi. Une unité URSS ne reçoit pas ce bénéfice si elle entre ou sort de la zone hors carte de la Russie centrale. Une unité qui ne reçoit pas ce bénéfice ignore la ligne de transport et paye les coûts de mouvement en totalité.

4.2.3.5 Occupation d'un fort

Une unité terrestre doit *occuper* un fort pour recevoir ses avantages au combat sur les tables de combat terrestre.

Une unité aérienne ou navale ne peut pas occuper un fort.

Pour montrer qu'une unité *occupe* un fort, placez-la sous le marqueur de fort. Une unité sur un marqueur de fort n'occupe pas ce fort.

Une unité peut choisir d'occuper un fort lorsqu'elle effectue un mouvement terrestre ou pendant la mise en place d'un pays (13.1.2). La décision d'occuper un fort est prise au moment où

l'unité commence dans, entre dans, termine, ou est initialement placée dans un hex de fort.

Occuper ou sortir d'un fort (mettre l'unité sous ou sur un marqueur de fort) ne coûte aucun point de mouvement.

Une unité occupant un fort en ZDCE est considérée comme étant en ZDCE.

4.2.3.6 Restrictions sur l'occupation d'un fort

Seule une unité de la même nationalité que le fort peut l'occuper. Une unité amie d'un autre pays peut se trouver dans le même hex (du moment qu'il n'y ait pas d'autre unité terrestre déjà dans l'hex), mais elle ne peut pas occuper le fort.

Une unité occupant un fort ne peut pas en sortir puis occuper un autre fort au cours d'une même activation de mouvement.

Exemple : Une armée française occupe le fort Maginot à Metz. Elle ne peut pas sortir du fort, attaquer une unité allemande, puis occuper le fort de Metz (ou un autre fort Maginot) pendant cette activation.

Et pourquoi pas ? Parce que nous ne parlons d'une centaine de soldats sortant d'un château.

Si une unité ennemie entre dans un hex contenant un fort, retirez-le du scénario. **[Exception :** Si l'Italie est un pays de l'Axe et qu'une unité terrestre occidentale entre à Tobruk, retournez le fort de Tobruk sur sa face UK. Si une unité entre dans l'hex ultérieurement, le fort UK est retiré du scénario.]

Les fortifications de Tobrouk se sont révélées bien plus utiles aux troupes du Commonwealth.

4.2.3.7 Déplacement aérien/naval

Si une unité terrestre entre dans un hex contenant une unité aérienne ou navale ennemie, cette unité ennemie doit immédiatement quitter l'hex par mouvement aérien (4.2.2) ou naval (4.2.4). **[Exception :** L'unité ne peut pas bouger en utilisant le transport naval.]

L'unité ennemie bouge même si elle a 6 sorties. Ce mouvement ne peut pas être intercepté, et l'unité déplacée n'est pas considérée comme ayant activée à cause de ceci.

C'est la faction de l'unité aérienne ou navale qui la déplace. Plusieurs unités ennemies se trouvant dans l'hex où l'unité terrestre est entrée peuvent se déplacer vers la même destination, ou d'autres.

Lorsque l'unité aérienne ou navale a terminé son mouvement, si elle a moins de 6 sorties, ajoutez-en une à son total.

Si l'unité aérienne ou navale n'a pas de destination où pouvoir terminer son mouvement, retirez ses sorties et placez-la dans la case des unités éliminées de sa faction.

4.2.4 Mouvement naval

Seule une unité navale peut faire un mouvement naval.

Une unité navale se déplace dans ou entre des zones maritimes adjacentes et/ou des zones hors carte en utilisant la procédure de mouvement opérationnel (4.2.1).

Le mouvement naval n'implique pas de se déplacer d'un hex à un hex adjacent. L'intégralité d'un élément de la carte (par exemple une zone maritime) est considérée comme une seule position.

Exemple : Une unité navale à Rotterdam qui se déplace à Brest dépense 3 points de mouvement (1 PM pour chacune des zones maritimes 11, 10 et 7).

Notez qu'entrer ou sortir d'un port ne coûte pas de point de mouvement (aide de jeu : mouvement).

Le mouvement naval commence avec une unité effectuant l'un des points suivants.

- Elle se déplace dans une zone maritime contenant le port occupé par l'unité. Cela se produit même si ce n'est qu'un mouvement dans un hex adjacent.

Exemple : Une unité à Rotterdam entre dans la zone maritime 11 (1 PM) avant de bouger à Amsterdam.

- Elle se déplace à travers un canal depuis le port qu'elle occupe) un bout du canal vers le port à l'autre bout du canal.

Exemple : Une unité à Port Said se déplace à Suez (2 PM).

- Elle se déplace depuis une zone hors carte dans une zone maritime ou une zone hors carte adjacente. *Contrairement à lorsque vous comptez une portée (1.4), vous devez exclure la zone occupée par l'unité.*

Exemple : Une unité dans la zone de l'Est de l'Amérique du nord peut entrer dans la zone de l'Océan atlantique nord ou sud (3 PM).

Après avoir commencé son mouvement selon ce qui précède, l'unité navale peut ensuite le continuer pour entrer dans une zone maritime ou une zone hors carte adjacente ; entrer dans un port ami se trouvant dans la zone maritime qu'elle occupe ; ou utiliser un canal.

Important : Un mouvement naval doit se terminer dans un port ami. *Les unités navales dans USE ne restent pas « sorties en mer ».*

Sorties : Lorsqu'une unité navale termine son mouvement, si elle n'a pas fait de combat aérien/naval pendant son mouvement, ajoutez une sortie à son total.

4.2.4.1 Interdictions du mouvement naval

- Une unité ne peut pas entrer dans ni traverser un hex ou côté d'hex interdit au mouvement naval (aides de jeu : mouvement). **[Exceptions :** Une unité utilisant un canal (4.2.4.2) peut traverser des hexs de terre.]
- Une unité ne peut pas violer les limites d'empilement.
- Une unité ne peut pas terminer dans un hex contenant une ville, une unité, un fort, un marqueur de parachutage ou de partisans ennemi.
- Une unité ne peut pas traverser un détroit si l'un des symboles de détroit d'un hex contient une ville, une unité ou un fort ennemi.
- Une unité ne peut pas utiliser un canal si n'importe lequel de ses côtés d'hex est adjacent à une ville, une unité ou un fort ennemi.
- Une unité de l'Axe ne peut pas entrer dans une zone hors carte.
- Une unité de l'Axe ou occidentale ne peut pas entrer dans la zone de la Russie centrale.
- Une unité URSS ne peut pas entrer dans une zone hors carte *sauf* celle de la Russie centrale.

4.2.4.2 Canal

Un canal permet un mouvement naval à travers des hexs de terre entre des zones maritimes. Pour utiliser un canal, l'unité commence ou entre dans un port à un bout d'un canal, puis est placée dans le port à l'autre bout du même canal. Elle peut ensuite continuer son mouvement.

4.2.4.3 Zone hors carte

Deux zones hors carte sont adjacentes si elles partagent une flèche qui pointe vers chaque zone. Une zone hors carte est adjacente à une zone maritime si le numéro de cette zone maritime est indiqué dans la zone hors carte.

4.2.4.4 Déroit

Le coût de traversée d'un déroit est payé pour chaque côté d'hex traversé et uniquement si la traversée est obligatoire pour effectuer le mouvement.

Exemple : Une unité navale à Istanbul qui se déplace à Samsun ne paie pas pour traverser le déroit pointant vers Istanbul. Si elle se déplace d'Istanbul à Athènes, elle paie pour traverser un déroit (dans les hexs 4141-4241).

Une unité navale se déplaçant d'Athènes à Sébastopol paie la traversée de deux déroits.

5.0 Combat

La séquence de résolution de combat est simple malgré le nombre d'étapes. Vous devriez vous en rappeler après quelques combats.

Il y a trois types de combats : air/naval, terrestre et stratégique. Ils sont expliqués plus en détail dans cette section de règles.

Dans un combat, l'attaquant est la faction qui l'a engagé.

Exemple : Une unité de convoi italienne en phase bouge et la faction occidentale l'intercepte avec un navire de guerre UK hors phase. L'attaquant est l'unité UK.

Un combat ne peut impliquer que deux factions à la fois. La troisième faction ne peut rien engager pour influencer le combat.

Si un combat est engagé par l'attaquant, le défenseur doit participer. *Notez qu'un combat d'assaut terrestre (5.3.3) peut être désigné, mais n'a pas l'obligation d'être engagé. S'il n'est pas engagé, il n'est pas livré.*

Exemple : Une unité aérienne allemande en phase déclare une frappe aérienne contre une unité aérienne UK. L'unité UK en défense doit participer au combat.

La séquence de résolution de combat (5.1) et la table des résultats du combat (TRC) sont utilisées pour résoudre tous les types de combat. Toutefois, chaque type de combat dispose de ses propres modificateurs et de ses propres résultats.

La table des résultats du combat et les liste de résultats spécifiques sont des choses différentes.

Toutes les listes et tables de combat sont sur les aides de jeu.

5.1 Séquence de résolution du combat

Utilisez la séquence suivante pour déterminer le résultat de n'importe quel type de combat. Si une étape ne s'applique pas au combat livré, ignorez-la.

Etape 1) Combat terrestre uniquement : Si c'est une attaque mobile, l'unité en attaque est l'attaquant principal. Si c'est un assaut impliquant plusieurs unités en attaque, l'attaquant déclare une unité comme attaquant principal et jusqu'à deux autres comme attaquants supplémentaires.

Etape 2) Chaque camp utilise un marqueur « Will commit »/« Will not commit » (engagera/ n'engagera pas) pour décider secrètement s'il engage des éléments suivants dans le combat. Les deux camps révèlent leurs choix simultanément.

- *N'importe quel* nombre de marqueurs événements (14) selon leurs règles.

- combat terrestre uniquement : une unité aérienne.

Si un camp révèle qu'il n'engagera rien, il ne peut rien engager dans le combat, même si l'autre camp le fait.

Si un camp révèle qu'il engage quelque chose, il doit engager au moins un marqueur événement éligible ou une unité aérienne dans le combat.

Si les deux camps révèlent un engagement, commencez par l'attaquant. Chaque camp alterne la déclaration de l'engagement d'un marqueur événement ou unité aérienne. *Tant qu'un camp engage, l'autre camp le peut aussi, même s'il n'a rien engagé précédemment.*

Etape 3) Combat terrestre uniquement : Si les deux camps ont engagé une unité aérienne, stoppez temporairement la séquence de combat terrestre. Résolvez un combat air/naval entre les unités aériennes pour déterminer le camp qui pourra appliquer le DRM de soutien au sol. L'attaquant au sol est aussi l'attaquant pendant le combat air/naval. Après la résolution du combat air/naval, continuez le combat avec l'étape 4.

Etape 4) Chaque camp détermine son propre modificateur selon la liste des modificateurs du combat livré.

Après avoir ajouté tous les modificateurs d'un camp, le DRM maximum qui peut être appliqué à ce camp est + ou - 10.

Ne combinez pas les modificateurs des deux camps et appliquez le résultat à un seul camp. Par exemple, si l'attaquant a un DRM +2 et le défenseur un DRM -1, il n'est pas appliqué comme un DRM +1. Les résultats de la TRC ne sont pas strictement linéaires.

Etape 5) Chaque camp lance un dé et applique son propre DRM au résultat. Chaque camp vérifie ensuite la liste des modificateurs sous « après avoir lancé le dé de combat » pour voir s'il divise son résultat modifié par deux. Arrondissez au supérieur après chaque division.

Un résultat final modifié inférieur à 1 est traité comme un 1.

Etape 6) Sur la table des résultats du combat, croisez la valeur finale de l'attaquant en haut avec la valeur finale du défenseur sur le côté. Regardez le résultat trouvé dans la liste des résultats du combat pour le type de combat livré et appliquez ce résultat.

Exemple de séquence de résolution du combat : Une unité de char allemande engage une attaque mobile contre une unité d'infanterie URSS réduite dans un hex de ville par mauvais temps. Chaque camp a plusieurs unités aériennes (toutes avec moins de 6 sorties) dans les 5 hexs de l'hex du défenseur.

Etape 1) L'unité de char allemande est l'attaquant principal.

Etape 2) Chaque camp prend un marqueur d'engagement/non engagement. La faction de l'Axe veut engager l'unité aérienne, donc elle place secrètement le marqueur d'engagement face visible et le recouvre de sa main. La faction soviétique veut engager une unité aérienne et un marqueur d'événements char, donc elle fait la même chose. Les choix sont révélés simultanément.

La faction de l'Axe commence par déclarer l'engagement de son unité aérienne. La faction soviétique fait de même. A ce moment, plus aucune unité aérienne ne peut être engagée parce que la limite est une seule unité aérienne par combat.

La faction de l'Axe dit qu'elle n'engage rien. La faction soviétique pourrait ensuite engager le marqueur d'événements chars

(si elle en avait un qu'elle pourrait utiliser), mais choisit de ne pas le faire et l'indique. La faction soviétique indique qu'elle n'engage rien. Comme les deux camps n'ont rien engagé à la suite, plus aucun engagement ne peut être fait.

Etape 3) Comme les deux camps ont engagé une unité aérienne, il y a un combat air/naval entre elles (l'unité de l'Axe étant également l'attaquant pour cette bataille). Le combat air/naval suit sa propre séquence de résolution pour déterminer le nombre de sorties ajoutées à chaque unité aérienne et le camp qui recevra le DRM de soutien au sol. Pour cet exemple, le combat air/naval a donné pour résultat que les deux camps appliqueront le DRM de soutien au sol pour le combat terrestre.

Etape 4) Chaque camp détermine son propre DRM au combat terrestre. Le DRM final de l'Axe est +1 (+2 pour une unité allemande, +1 pour le soutien aérien par mauvais temps, +1 pour l'unité de char par mauvais temps, -2 pour attaquer un hex affecté par le mauvais temps et -1 pour attaquer une ville). Le DRM final soviétique est 0 (+1 pour le soutien aérien par mauvais temps, +1 pour l'unité de chars par mauvais temps [à cause du marqueur d'événements chars] et -2 pour être réduit).

Etape 5) Le dé de l'Axe donne 3, auquel on ajoute le DRM +1 de l'Axe pour un résultat final de 4. Le dé soviétique donne 6, auquel rien n'est ajouté.

Etape 6) Le résultat final de l'attaquant de 4 est croisé avec le résultat final de 6 du défenseur. Le résultat est AS+2. Comme c'est un combat terrestre, la partie « +2 » du résultat est ignorée. Le résultat est AS. Ensuite, le résultat AS est localisé sur la table des résultats du combat terrestre. Le résultat AS ou « attaquant stoppé » met fin à l'activation de l'unité de char allemande pour le tour, même s'il lui restait des PM. Le combat est terminé et les héros de l'Union Soviétique

5.2 Combat air/naval

Un combat air/naval est livré entre des unités aériennes et/ou navales. Il se produit pendant la phase des opérations à cause des actions suivantes : frappe aérienne (6.2.2), soutien aérien (6.2.3), interception aérienne (6.2.5), frappe de porteur (6.4.5) ou interception navale (6.4.3). Le combat est résolu en utilisant la séquence de résolution du combat (5.1).

5.2.1 Résultats du combat air/naval

Après avoir déterminer le résultat sur la TRC, effectuez les étapes indiquées sur l'aide de jeu dans la liste des résultats du combat air/naval. En fonction du résultat de la TRC, l'étape un ajoutera des sorties à l'attaquant ou au défenseur. Egalement en fonction du résultat de la TRC, l'étape deux détermine l'effet sur l'action qui a engagé le combat. Par exemple, si les deux camps ont engagé une unité aérienne, lequel recevra le DRM de soutien au sol.

Exemple de combat air/naval : Un chasseur UK avec 1 sortie à Malte intercepte un convoi italien sans sortie qui s'est déplacé de Catania à la zone maritime 22. La faction de l'Axe souhaite qu'il se rende à Tripoli.

Pour résoudre l'interception, un combat air/naval est livré. Le chasseur UK est l'attaquant parce qu'il a engagé le combat. Après avoir suivi la séquence de résolution du combat et lancé les dés, le résultat de la TRC est DR+2.

Dans la liste des résultats du combat air/naval, le résultat DR se trouve sous l'étape 1 : Sorties. Le résultat DR (ainsi que DD ou DE) indique que l'attaquant ajoute 1 sortie et le défenseur ajoute un nombre de sorties égal à la partie +# du résultat. Le chasseur UK ajoute 1 sortie (et passe à 2). Le convoi italien ajoute 2 sorties (et passe à 2).

Après avoir appliqué les sorties, les factions regardent l'étape 2 : effet. Comme le combat était contre une unité en mouvement naval, le quatrième point s'applique. Il dit de regarder sous la section « interdiction » de la liste des résultats du combat air/naval. Le résultat DR (ainsi que DD et DE) indique que l'interdiction a réussi. En regardant ce qui était interdit, donc un mouvement naval, l'activation du convoi italien est terminée. Le convoi italien doit maintenant bouger vers le port le plus proche (en points de mouvement). Dans cette situation, comme Tripoli est aussi dans la zone maritime 22 et qu'il ne coûte rien de plus que de bouger dans un port, le convoi italien est placé à Tripoli (ce qui était le but initial de l'Axe).

Cet exemple sert aussi à illustrer que même si le mouvement naval a été interdit avec succès, il est possible de l'envoyer à bon port, du moment qu'il n'est pas plus éloigné qu'un autre port ami.

5.2.2 Combat air/naval d'unité escortée

Si une unité attaque une unité de convoi ennemie escortée par une unité aérienne (6.2.4) et/ou une unité navale (6.4.2) et que l'escorte a moins de 6 sorties, résolvez d'abord un combat entre l'unité qui attaque et l'escorte. S'il y a plus d'une escorte, le défenseur choisit quelle escorte combattra en premier.

Si le résultat du combat air/naval est « escorte ratée », et que l'unité en attaque a moins de 6 sorties, elle peut choisir d'attaquer à nouveau.

- **S'il y a une seconde escorte avec moins de 6 sorties**, ce combat est livré contre cette escorte. Si la seconde escorte échoue aussi et que l'unité en attaque a encore moins de 6 sorties, celle-ci peut choisir d'attaquer l'unité ennemie qui était escortée.
- **S'il n'y a pas de seconde escorte avec moins de 6 sorties**, ce combat est livré contre l'unité ennemie qui était escortée.

Exemple de combat air/naval d'unité escortée : Un convoi français sans sortie trace une ligne de ravitaillement pour une unité terrestre française. Le convoi est escorté par un porteur UK avec 2 sorties. Comme il trace une ligne de ravitaillement, il est intercepté par un chasseur italien sans sorties.

D'abord, le chasseur italien (l'attaquant) et le porteur UK (l'escorte) résolvent un combat en utilisant la séquence de résolution de combat. Le convoi français est ignoré. Le résultat est DR+2. Le chasseur italien ajoute une sortie (pour un total de 1) et le porteur UK en ajoute 2 (pour un total de 4). De plus, l'effet est « escorte ratée ».

Comme l'escorte a raté, le chasseur italien peut maintenant attaquer le convoi français. Le porteur UK est ignoré. Le résultat de ce combat est DD+3. Le chasseur italien ajoute une sortie (pour un total de 2) et le convoi français en ajoute 3 (pour un total de 3). De plus, l'effet est « interdiction réussie ». Le tracé de la ligne de ravitaillement est impossible et l'activation de toutes les unités impliquées prend fin.

5.2.3 Cas particuliers de DRM de combat air/naval

Météo : Si un combat a lieu dans un hex spécifique, utilisez le DRM de combat en rapport avec la météo affectant cet hex.

Si le combat a lieu dans une zone maritime et non dans un hex spécifique, utilisez le DRM de combat en rapport avec la météo affectant la majorité des hexs d'eau dans cette zone maritime.

Exemple : La faction occidentale effectue une invasion amphibie en Méditerranée. La météo de la zone chaude est mauvaise. La météo dans la zone désertique est claire (ce qui est toujours le cas).

Lorsque le chemin du mouvement naval passe dans la zone maritime 24, la faction de l'Axe déclare qu'elle intercepte avec un navire de guerre italien. Comme ce combat est livré en zone maritime et que la majorité des hexs de la zone 24 sont en zone chaude, c'est le DRM de mauvais temps qui est utilisé. Le navire de guerre a échoué pour interdire l'invasion, donc la faction occidentale continue et déclare Benghazi (qui est dans la zone maritime 24) comme hex d'invasion. La faction de l'Axe déclare maintenant qu'elle interceptera l'invasion à Benghazi avec un chasseur allemand à proximité. Comme le combat est livré dans l'hex d'invasion et qu'il se trouve en zone désertique, c'est le DRM de temps clair qui est utilisé.

5.3 Combat terrestre

N'oubliez pas que USE est une simulation abstraite. Une armée peut combattre plusieurs fois et ne pas voir sa force réduite. Cela ne signifie pas qu'elle n'a pas subi de pertes. C'est le cas, mais pas à un niveau suffisamment important pour réduire l'efficacité au combat à l'échelle du jeu.

Un combat terrestre est livré entre unités terrestres. Il a lieu pendant la phase d'opérations lorsque la faction en phase engage une attaque mobile ou désigne un assaut. Le combat est livré en utilisant la séquence de résolution de combat (5.1).

Un assaut est une attaque rangée qui peut impliquer plusieurs unités qui tentent de capturer un objectif principal ou de créer une brèche dans une ligne défensive. Une attaque mobile représente une armée opérant relativement indépendamment en réponse à une résistance ennemie.

Alors lequel utiliser ?

Une unité seule avec un DRM de combat positif (par exemple une unité de panzer par temps clair a un DRM +4) a plus de chances de réussir avec une attaque mobile parce qu'elle peut bouger et combattre plusieurs en une seule activation. Une seule armée peut attaquer plusieurs unités ennemies et/ou capturer plusieurs villes.

Sans DRM de combat positif (ex : une armée d'infanterie URSS), des armées supplémentaires en assaut apportent un DRM de combat positif. De plus, certains marqueurs d'événements ne fournissent un DRM de combat que si c'est un assaut. Le désavantage d'un assaut est qu'une unité n'attaque qu'une seule fois, donc elle n'attaquera qu'une unité ennemie dans l'hex.

5.3.1 Interdictions du combat terrestre

- Une unité ne peut pas désigner un assaut et faire une attaque mobile pendant la même phase. *C'est l'un ou l'autre.*
- Une unité ne peut pas faire une attaque mobile contre une unité terrestre ennemie *occupant* un fort. Elle ne peut faire qu'un assaut.

5.3.2 Attaque mobile

Si une attaque mobile est engagée pendant le mouvement d'une unité terrestre, elle est résolue immédiatement. Après la résolution du combat, si l'activation de l'attaquant n'est pas terminée ; il peut continuer son mouvement et engager d'autres attaques mobiles

(même contre la même unité ennemie). *N'oubliez pas de payer le coût de mouvement nécessaire à chaque attaque.*

Une attaque mobile contre une unité en défense dans un hex déjà désigné comme cible d'un assaut ne reçoit ni ne donne aucun avantage à tout autre assaut contre cet hex.

5.3.3 Assaut

Un assaut est désigné pendant le mouvement d'une unité terrestre en plaçant un marqueur d'assaut sur l'unité et en orientant la flèche du marqueur d'assaut vers l'unité en défense. Placer le marqueur d'assaut met fin au mouvement et à l'activation de l'unité en phase.

Une faction en phase peut engager et résoudre un assaut désigné à tout moment au cours de sa phase d'opérations.

[Exceptions :

- Un assaut ne peut pas être résolu pendant l'activation d'une unité.

Exemple : L'unité de la garde URSS 11 bouge de deux hexs et entre dans la ZDCE d'une unité d'infanterie allemande. La faction soviétique ne peut pas stopper le mouvement de l'unité de la garde 11 pour résoudre un assaut désigné quelque part ailleurs sur la carte puis reprendre son mouvement.

- Un assaut causé par une invasion amphibie doit être résolu au moment de l'invasion.]

Après la résolution de l'assaut, retirez les marqueurs d'assaut des attaquants impliqués dans ce combat.

Il n'est pas obligatoire de résoudre tous les assauts en même temps.

Exemple : La faction soviétique a huit unités avec des marqueurs pour faire des assauts dans plusieurs hexs. Après avoir résolu un assaut impliquant trois de ces unités, elle active une unité aérienne. Elle résout ensuite un autre assaut.

Quel que soit le nombre de marqueurs d'assaut pointant vers un même hex, un assaut ne peut inclure que jusqu'à trois unités en attaque en une seule résolution de combat. Cette restriction sert à poser une limite au DRM et représente la difficulté de la coordination sur le champ de bataille. D'autres unités peuvent résoudre leur propre assaut séparé contre cet hex. La faction en phase décide de combien et quelles unités sont impliquées dans chaque assaut.

Il n'est pas obligatoire d'engager et de résoudre un assaut désigné. La faction en phase peut choisir de ne pas engager un assaut. A la fin de la phase d'opérations de la faction en phase, retirez les marqueurs d'assaut encore sur la carte.

Un assaut peut être résolu contre une unité terrestre ennemie qui n'était pas dans l'hex au moment de la désignation de l'assaut.

Parce qu'un assaut peut être résolu après sa désignation, l'unité qu'il était prévu d'attaquer peut ne plus se trouver là à cause d'autres combats contre elle et une unité ennemie différente peut avoir retraité dans cet hex.

Un assaut peut être résolu contre un hex qui ne contient plus d'unité terrestre ennemie. Aucun combat n'est livré, mais la faction en phase peut avancer après combat (5.3.7) pour déplacer l'un des attaquants dans l'hex. Lorsque c'est fait, retirez les marqueurs d'assaut associés.

5.3.4 Cas particuliers des DRM de combat terrestre

Assaut : Pour un assaut, le DRM de l'attaquant est basé sur l'unité déclarée comme attaquant principal. Chaque autre unité en attaque impliquée dans l'assaut n'apporte qu'un DRM « attaquant supplémentaire » comme indiqué dans la liste des DRM du combat terrestre.

Exemple : Une unité de chars URSS à pleine puissance et deux unités d'infanterie URSS réduites avec un marqueur d'assaut attaquent une unité d'infanterie allemande par temps clair. Les unités d'infanterie URSS doivent traverser une rivière, mais pas celle de chars. La faction soviétique déclare l'unité de chars comme attaquant principal et les deux unités d'infanterie comme attaquants supplémentaires. Le DRM de combat soviétique est +4 (+2 pour une unité de chars par temps clair et +1 pour chaque unité d'infanterie supplémentaire). Le DRM -1 pour attaquer à travers une rivière ne s'applique pas parce que l'attaquant principal n'attaque pas à travers une rivière. Aussi, même si les unités d'infanterie sont réduites, le DRM -2 pour être une unité réduite ne s'applique pas parce qu'aucune de ces unités n'est l'attaquant principal.

Isolé : Une unité en défense est considérée comme isolée s'il n'y a aucun hex éligible dans lequel elle peut retraiter (5.3.5) et si elle n'est pas adjacente à une ville, une unité ou un fort ennemi.

[Exception : Une unité en défense occupant un fort sur une île n'est pas considérée comme isolée.]

Le soutien à proximité annule l'impression de « nous sommes encerclés ! », même s'il n'y a nulle part où aller.

Une ville, unité terrestre ou un fort ennemi ne peut pas être utilisé par le défenseur pour éviter d'être isolé si le côté d'hex entre l'élément et le défenseur est un côté d'hex interdit au mouvement terrestre.

Exemple : Une unité terrestre USA en 4329 attaque une unité terrestre allemande en 4330. L'unité allemande ne peut pas utiliser la ville adjacente de Taranto pour éviter d'être isolée, parce que le côté d'hex entre l'unité allemande et Taranto est un côté d'hex d'eau.

Un défenseur sans soutien adjacent qui est dans une ville ou qui occupe un fort (*sauf* sur une île, comme ci-dessus) peut être considéré isolé.

Assaut par invasion amphibie : Si un assaut est livré dans un hex côtier dans le cadre d'une invasion amphibie (6.3.2) et qu'un navire de guerre en escorte ou un marqueur d'action de surface avec moins de 6 sorties se trouve dans la force d'invasion, l'attaquant applique le DRM de soutien naval. Il n'est pas obligatoire que l'hex en défense soit l'hex envahi.

Exemple : Il y a une unité d'infanterie allemande à Cherbourg et une autre dans l'hex 3111. Unité aérienne unité terrestre USA envahit l'hex 3110. Si elle attaque l'unité allemande à Cherbourg, la faction occidentale peut appliquer le DRM de soutien naval. Si elle attaque l'unité allemande en 3111, elle ne peut pas appliquer le DRM de soutien naval car ce n'est pas un hex côtier.

5.3.5 Retraite

Un résultat de combat peut indiquer que l'unité terrestre en défense doit retraiter.

Une retraite est un mouvement d'un hex en tout. Ce mouvement ne peut pas être intercepté. L'unité n'est pas considérée comme activée à cause de la retraite.

Une unité qui retraite s'éloigne d'un hex de l'attaquant, elle doit laisser un hex de distance entre elle et l'attaquant.

[Exceptions : Une distance d'un hex n'est pas obligatoire dans les cas suivants :

- La seule unité terrestre en attaque effectue un assaut par invasion amphibie.

- L'hex de retraite et l'hex de l'attaquant partagent un côté d'hex interdit au mouvement terrestre.]

Exemple : Unité aérienne unité terrestre UK à Catania attaque une unité terrestre italienne en 4528. L'unité italienne peut retraiter en 4529 grâce au côté d'hex d'eau entre 4529 et Catania.

La faction en défense choisit l'hex où retraite l'unité.

En assaut, la retraite se fait en s'éloignant d'une des unités en attaque. C'est la faction en défense qui choisit de quelle unité elle s'éloigne. Elle ne peut pas choisir une unité en attaque qui empêcherait l'unité en défense de retraiter à cause des interdictions de retraite (5.3.5.1). *Si un chemin de retraite existe, le défenseur doit retraiter.*

Sauf autre interdiction, une unité peut retraiter dans un hex contenant une unité aérienne ou navale ennemie, entraînant son déplacement (4.2.3.7).

Un marqueur de parachutage ou de partisans n'affecte pas la retraite dans ou hors de son hex. De plus, ce marqueur reste dans l'hex. Une unité URSS peut retraiter d'un hex en URSS sur le bord est de la carte vers la zone hors carte de la Russie centrale.

Une unité à pleine puissance occupant un fort n'est pas obligée de retraiter. Néanmoins, si elle choisit de retraiter, les règles de retraite s'appliqueront.

Une unité peut retraiter dans un hex contenant un fort, mais *elle ne peut pas l'occuper.*

Cela simule la posture offensive ou défensive de l'armée pour le mois. Si vous voulez tenir un fort, occupez-le d'abord. Avoir un fort adjacent (comme avoir une ville adjacente) apporte un certain avantage, car cela garantit une position de retraite (si l'hex ne contient aucune unité terrestre) et empêche le défenseur d'être isolé.

5.3.5.1 Interdictions de retraite

- Une unité ne peut pas retraiter dans une ville ou un fort ennemi.
- Une unité ne peut pas retraiter dans un hex en ZDCE, à moins qu'il ne contienne une ville ou un fort ami *et* que l'unité laisse également un hex de distance entre elle et l'attaquant.
- La retraite ne peut pas violer les interdictions de mouvement ni les limites d'empilement.

5.3.5.2 Retraite impossible

Si une unité réduite ne peut pas retraiter, éliminez-la.

Si une unité de campagne à pleine puissance ne peut pas retraiter, ou choisit de ne pas retraiter parce qu'elle *occupe* un fort, laissez-la dans son hex et retournez-la face réduite.

5.3.6 Elimination d'une unité

Une unité terrestre peut être éliminée en combat à cause du résultat du combat ou parce qu'elle ne peut pas retraiter.

Placez une unité éliminée dans la case des unités éliminées de sa fiche de faction et vérifiez la table des effets sur la volonté nationale pour voir si le pays perd de la volonté nationale.

Exemple : Une unité de la garde URSS est éliminée pendant qu'elle se défendait en combat. La faction soviétique place l'unité dans la case des unités éliminées de sa fiche de faction et réduit sa volonté nationale de un.

Si un défenseur est éliminé en attaque mobile, placez un marqueur « No EZOC » dans l'hex du défenseur.

Tous les marqueurs « No EZOC » placés sont retirés à la fin de l'activation de l'unité en mouvement. *Par conséquent, seule l'unité activée peut bénéficier des avantages des ZDCE annulées.*

5.3.7 Avance après combat

Si une unité en défense est éliminée ou retraite hors de son hex, l'unité en attaque peut choisir d'entrer dans l'hex du défenseur à ce moment.

Si c'était un assaut, une seule des unités en attaque peut avancer (au choix de l'attaquant). Il n'y a pas de coût de mouvement pour avancer après combat. *Le coût a été payé lorsque l'attaque a été engagée.*

Si une unité n'avance pas après combat, elle peut continuer son mouvement du moment qu'elle a effectué une attaque mobile et qu'il lui reste des points de mouvement. Si elle est en ZDCE, voir les restrictions de ZDCE (4.2.3.1).

Si une unité avance après combat, l'unité qui avance ignore toutes les ZDCE lorsqu'elle entre dans l'hex du défenseur. Après y être entrée, elle peut continuer son mouvement du moment qu'elle a effectué une attaque mobile et qu'il lui reste des points de mouvement. Si elle est en ZDCE, voir les restrictions de ZDCE (4.2.3.1).

Si l'attaquant entre dans un hex contenant une unité aérienne ou navale ennemie, cette unité bouge selon le déplacement naval/aérien (4.2.3.7).

Si l'attaquant entre dans un hex contenant un marqueur de parachutage ou de partisans, ce marqueur reste dans l'hex.

5.4 Combat stratégique

Le combat stratégique est livré entre factions pendant la phase de guerre stratégique (9.2.1). Le combat se fait en utilisant la séquence de résolution de combat (5.1).

Un combat stratégique entraîne le mouvement du marqueur d'usines perdues (Fac Lost) allemand, UK ou RSS sur le compteur d'usines sur la carte.

6.0 Actions

Une action permet à une unité dans un hex ou une zone hors carte de bouger et/ou combattre. Elle peut aussi permettre le placement d'un marqueur de parachutage ou de partisans dans un hex.

Sauf mention contraire, chaque action est déclarée et résolue avant de déclarer une autre action.

Exemple : La faction de l'Axe déclare et résout une frappe aérienne avant d'en déclarer une autre.

Les actions listées ci-dessous peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre. Toutefois, certaines procédures en leur sein peuvent avoir un ordre strict.

Exemple : La faction de l'Axe active une unité aérienne pour faire une frappe aérienne contre une unité aérienne ennemie. Elle active ensuite une unité terrestre pour une action terrestre. Cela est suivi d'une action de parachutage pour placer un marqueur de parachutage, puis d'une autre action de frappe aérienne.

Sauf mention contraire, l'action d'une unité doit être terminée avant d'activer une autre unité.

Exemple : La faction de l'Axe ne peut pas stopper le mouvement d'une unité terrestre au milieu de son action terrestre ; activer une unité aérienne pour faire une action de mouvement aérien ; puis reprendre le mouvement de cette unité terrestre.

Notes sur les actions :

Une unité avec un marqueur de mouvement stratégique ne peut pas être activée.

A tout moment dans sa sous-phase d'actions avant d'activer une unité, la faction en phase peut placer un marqueur d'attaque surprise (14.17).

A un certain point pendant la phase, un événement conditionnel (13) peut se produire pendant l'action d'une unité. Si cela arrive, vérifiez immédiatement les règles de l'événement.

6.1 Action de parachutage/partisans

Important : Ceci est une action séparée. Contrairement aux autres marqueurs d'événements, un marqueur de parachutage ou de partisans ne peut pas être placé *pendant* l'activation d'une unité, ni ne peut être engagé dans l'étape 3 d'un combat terrestre. Un marqueur de partisans peut être engagé pendant l'étape 3 d'un combat stratégique.

La faction en phase peut prendre un marqueur de parachutage ou de partisans de la case des événements de sa fiche de faction et le placer dans un hex sur la carte.

Un seul de chacun de ces marqueurs peut être placé dans un même hex.

Il est possible de placer n'importe quel nombre de marqueurs disponibles pendant une phase.

Après avoir été placés, ces marqueurs restent dans leurs hexs jusqu'à la fin de la sous-phase d'actions.

6.1.1 Placement d'un parachutage

Ce marqueur peut être placé dans un hex dans une portée de 3 hexs d'une unité aérienne de la même nationalité. Un marqueur occidental peut être placé à portée d'une unité aérienne UK ou USA.

Le placement ne peut pas être intercepté, et il n'active pas l'unité aérienne ni ne lui ajoute de sortie.

L'hex de placement ne doit pas être un hex interdit au mouvement terrestre, mais il peut contenir une unité ennemie.

6.1.2 Effets du parachutage

- Si une unité aérienne ou terrestre ennemie dans l'hex de placement est attaquée pendant la phase, l'unité en défense applique un DRM de combat de -2. Il n'y a aucun effet sur une unité navale ennemie.
- Lorsqu'il est placé, si l'hex contient...
 - ◊ **Une ville ennemie sans unité ennemie**, la faction en phase lance un dé. Sur un résultat de 1-3, placez un marqueur de contrôle ami dans l'hex. Sur un résultat de 4-6, aucun marqueur de contrôle n'est placé. *Les forces locales contiennent les parachutistes.*
 - ◊ **Une unité ennemie**, rien ne se passe et le marqueur reste dans l'hex jusqu'à la fin de la sous-phase d'actions.
 - ◊ **Aucune ville ni unité ennemie**, rien ne se passe et le marqueur reste dans l'hex jusqu'à la fin de la sous-phase d'actions.

6.1.2 Retrait d'un parachutage

Lorsqu'il est retiré à la fin de la sous-phase d'actions de la faction en phase, lancez un dé. Sur un résultat de 1-5, placez le marqueur ce nombre de tours plus tard sur le compteur de tours. Si le résultat est 6, il est éliminé et retiré du jeu.

Ceci représente des pertes si élevées que de telles activités aériennes de grande envergure sont suspendues, comme l'Allemagne après la Crète.

6.1.4 Placement des partisans

Ce marqueur peut être placé dans un hex qui contient une unité aérienne ou terrestre ennemie *et* qui est dans un pays *ami* actif ou conquis.

Exemple : La Belgique est un pays occidental conquis et il y a une unité terrestre allemande à Antwerp. La faction occidentale peut placer un marqueur de partisans occidental à Antwerp. La faction soviétique **ne peut pas** en placer un ici.

6.1.5 Effets des partisans

Si une unité aérienne ou terrestre dans l'hex de placement est attaquée pendant la phase, l'unité en défense applique un DRM de combat de -2. Il n'y a aucun effet sur une unité navale.

6.1.6 Retrait des partisans

Lorsque le marqueur est retiré à la fin de la sous-phase d'actions de la faction en phase, lancez un dé. Placez le marqueur ce nombre de tours plus tard sur le compteur de tours.

6.2 Actions aériennes

Seule une unité aérienne peut être activée pour effectuer une action aérienne.

Les actions aériennes sont : rebaselement (6.2.1), frappe aérienne (6.2.2), soutien aérien (6.2.3), escorte (6.2.4), interception (6.2.5) et bombardement (6.2.6).

Important : Une unité aérienne avec 6 sorties ne peut pas être activée. Vérifiez les sorties d'une unité aérienne à chaque fois que vous voulez l'activer. *Notez que le déplacement aérien/naval (4.2.3.7) n'implique pas d'activation. L'unité aérienne ou navale doit bouger, même si elle a 6 sorties.*

Activer une unité aérienne ne coûte *aucun* point de production.

Activer une unité aérienne n'ajoute aucune sortie à son total. Toutefois, effectuer l'action ajoutera des sorties comme indiqué dans les règles de chaque action. *Donc n'ajoutez pas une sortie en activant l'unité plus l'ajout d'autres sorties en fonction de ce qu'elle a fait. Suivez simplement la règle.*

Plusieurs unités aériennes peuvent être activées dans une phase.

Une unité aérienne ne peut effectuer qu'une seule action par activation.

Une unité aérienne peut être activée plusieurs fois pendant une phase.

Une unité aérienne peut effectuer plusieurs fois la même action pendant une phase.

6.2.1 Rebaselement

Une unité aérienne peut être activée pour un mouvement (4.2.2). Ce mouvement ne peut pas être intercepté. Lorsque le mouvement est terminé, l'activation de l'unité est terminée.

Sorties : Lorsque l'activation de l'unité aérienne est terminée, ajoutez un à son total.

6.2.2 Frappe aérienne

Une unité de chasseurs ou de bombardiers en phase peut être activée pour attaquer une unité aérienne ou navale ennemie dans une portée de 7 hexs.

Le but d'une frappe aérienne est d'infliger des sorties à une unité ennemie. C'est une façon pour la faction en phase de tenter de clouer les unités aériennes ou navales de l'ennemi avant qu'il ne commence ses opérations terrestres.

La portée de 7 hexs permet de frapper les unités aériennes ennemies loin derrière les lignes de front. Si elle était limitée à 5 hexs (la portée du soutien aérien), une unité aérienne ennemie qui serait à 6 hexs derrière les lignes serait immunisée à l'attaque, mais serait toujours capable d'apporter du soutien aérien à des unités au sol.

La faction en phase déclare l'unité ennemie à attaquer et trace un mouvement aérien depuis l'unité aérienne activée jusqu'au défenseur. Il n'y a pas de déplacement physique du pion de l'unité aérienne ; il reste dans son hex. Ce chemin ne peut pas être intercepté.

Pour résoudre la frappe aérienne, effectuez un combat air/naval (5.2). Lorsque le combat est terminé, l'activation de l'unité en phase est terminée.

Sorties : Lorsque l'activation de l'unité aérienne est terminée, aucune sortie n'est ajoutée à son total. *Elle a déjà ajouté des sorties à cause du combat.*

6.2.2.1 Notes sur les frappes aériennes

Une unité ennemie peut être la cible de plusieurs frappes aériennes pendant une phase.

Une unité en phase peut effectuer plusieurs frappes aériennes contre la même unité ennemie. Chaque frappe aérienne nécessite une activation séparée.

6.2.3 Soutien aérien

Pendant un combat terrestre, une faction en phase ou hors phase peut activer une de ses unités de chasseurs ou de bombardiers pour apporter du soutien aérien au combat. Le soutien aérien est un DRM de la liste des DRM de combat terrestre.

L'unité aérienne doit être de la même nationalité que l'unité en défense ou que l'une des unités terrestres en attaque.

La faction propriétaire déclare l'unité qu'elle utilise et trace un chemin de mouvement aérien jusqu'à l'hex en défense. Il n'y a pas de mouvement physique du pion de l'unité aérienne ; il reste dans son hex.

Si un seul camp engage une unité aérienne, ce camp reçoit automatiquement du soutien aérien et l'activation de l'unité aérienne est terminée.

Si les deux camps engagent une unité aérienne, effectuez immédiatement un combat air/naval. L'attaquant du combat terrestre est également l'attaquant du combat aérien. Le résultat final du combat air/naval déterminera si l'un des camps, ou les deux, reçoivent du soutien aérien pour le combat terrestre. Lorsque le combat air/naval est terminé, l'activation de chaque unité aérienne prend fin.

Sorties : Lorsque l'activation du chasseur est terminée, s'il n'a pas combattu, ajoutez une sortie à son total. S'il a combattu, n'ajoutez pas de sortie à son total. *Il a déjà ajouté des sorties à cause du combat.*

6.2.4 Escorte aérienne

Une unité de chasseurs en phase peut s'activer pour escorter une unité navale qui effectue une invasion amphibie, un rebasement naval, un transport naval ou le tracé d'une ligne de ravitaillement dans une zone maritime.

Une unité de chasseurs hors-phase peut s'activer pour escorter une unité navale si elle est attaquée par une frappe aérienne ou de porte-avions.

Un chasseur ne peut pas escorter un bombardier dans USE pour plusieurs raisons. D'abord, une unité de bombardiers est une représentation de bombardiers et de chasseurs. Ensuite, les tests ont montré que cela était très peu utilisé par les joueurs et a donc été retiré pour réduire la longueur des règles.

La faction propriétaire active un chasseur pour escorter une unité navale lorsque l'unité est *initialement* activée pour effectuer une action ou lorsqu'elle est attaquée par une frappe aérienne ou de porte-avions. *Si une unité de navires de guerre est aussi éligible pour fournir une escorte, la faction doit indiquer à ce moment si elle escortera aussi.*

Exemple : Il y a un chasseur et un convoi UK à Malte. Une unité aérienne de l'Axe engage une frappe aérienne contre le convoi. La faction occidentale déclare que l'unité aérienne UK escorte.

Pour fournir une escorte, le chasseur doit être empilé avec l'unité navale au moment où celle-ci est initialement activée ou attaquée. Pendant l'escorte, il n'y a pas de mouvement physique du pion du chasseur ; il reste dans son hex.

L'escorte fournie par le chasseur se termine lorsque le chasseur n'est plus à portée d'escorte aérienne (6.2.4.2) ou lorsque l'activation de l'unité escortée prend fin. Lorsque l'escorte fournie prend fin, l'activation du chasseur est terminée.

Sorties : Lorsque l'activation du chasseur est terminée, s'il n'a pas combattu, ajoutez une sortie à son total. S'il a combattu, n'ajoutez pas de sortie à son total. *Il a déjà ajouté des sorties à cause du combat.*

6.2.4.1 Interdictions d'escorte aérienne

- Un chasseur ne peut pas escorter un autre chasseur. *Un convoi peut avoir simultanément une escorte aérienne et une escorte navale.*
- Un chasseur utilisant le transport naval ne peut pas escorter. *Les avions chargés dans les cargos ne volent pas.*

6.2.4.2 Portée d'escorte aérienne

Un chasseur escorte une unité navale dans l'hex où la zone maritime où se trouve le chasseur. S'il escorte un mouvement naval, le chasseur ne bouge pas avec l'unité navale, il escorte simplement l'unité navale dans sa zone maritime. *La portée d'escorte aérienne basée au sol est limitée.*

Exemple : Il y a un chasseur et un convoi UK à Malte. Le chasseur UK peut fournir une escorte à Malte et dans la zone maritime 22.

6.2.5 Interception aérienne

Intercepter une unité en phase peut résulter en l'interdiction de son action ; c'est-à-dire empêcher de finir l'action qu'elle accomplit. Notez que l'interception est automatique, mais que l'interdiction ne l'est pas.

Un chasseur hors-phase peut être activé pour intercepter et tenter d'interdire une unité aérienne ou navale en phase qui effectue un bombardement, un rebasement naval, un transport naval, une invasion amphibie ou le tracé d'une ligne de ravitaillement dans une zone maritime.

L'interception doit être à portée d'interception aérienne (6.2.5.2).

Pour intercepter, la faction hors-phase doit être capable de tracer un chemin de mouvement aérien depuis le chasseur jusqu'à l'endroit de l'interception. Il n'y a pas de mouvement physique du pion de l'unité aérienne ; il reste dans son hex. Ce chemin ne peut pas être intercepté. *Il n'y a pas d'interception de l'interception.*

Une faction hors-phase déclare une interception juste après que la faction en phase a tracé un chemin dans une zone maritime, ou déclaré un hex d'invasion amphibie. Une faction hors-phase doit

avoir l'opportunité de pouvoir le faire dans que l'unité en phase ne continue.

Pour résoudre l'interception, effectuez un combat air/naval (5.2). L'unité hors-phase est l'attaquant. Le résultat final du combat air/naval déterminera si l'*interdiction* a réussi. Lorsque le combat est terminé, l'activation de l'unité hors phase est terminée.

Sorties : Lorsque l'activation de l'unité hors-phase se termine, aucune sortie n'est ajoutée à son total. *Elle a déjà ajouté des sorties à cause du combat.*

6.2.5.1 Interdictions d'interception aérienne

Un chasseur *ne peut pas* intercepter un mouvement stratégique, une ligne de ravitaillement tracée dans un hex, un déplacement air/naval, un rebaselement aérien, une frappe aérienne, un soutien aérien, une frappe de porte-avions, une escorte aérienne ou navale ; ou une interception aérienne ou navale.

6.2.5.2 Portée d'interception aérienne.

Un chasseur dans un hex peut intercepter un bombardement si un hex du chemin de mouvement du bombardier passe à une portée de 5 hexs de l'unité de chasseurs.

Exemple : Une unité de bombardiers UK à Hull, trace un chemin de l'hex 2411 à Hamburg en 2422. Un chasseur de l'Axe à Amsterdam peut intercepter le bombardement.

Un chasseur dans un hex côtier ou dans n'importe quelle zone maritime peut intercepter un rebaselement naval, un transport naval, une invasion amphibie ou le tracé d'une ligne de ravitaillement si le mouvement naval ou le chemin du mouvement naval est dans la même zone maritime que l'unité aérienne.

Exemple : Une unité aérienne à Antwerp peut intercepter un mouvement naval dans les zones maritimes 10 et 11.

Un chasseur dans n'importe quel hex peut intercepter un chemin de mouvement tracé dans un hex d'invasion amphibie si l'unité aérienne est dans une portée de 5 hexs de l'hex envahi.

Exemple : Une unité aérienne à Paris peut intercepter l'hex d'invasion à Cherbourg.

6.2.5.3 Notes sur l'interception aérienne

Dans un même hex ou zone maritime, plusieurs interception peuvent être faites contre la même unité en phase. Pendant une invasion amphibie, une seule interception par zone maritime est autorisée (6.3.2.6).

Chaque interception est résolue séparément et doit être faite par une unité hors-phase différente. La faction hors-phase doit résoudre une interception avant de déclarer la suivante.

Lorsqu'une unité en phase entre, ou trace un chemin de mouvement, dans un hex ou une zone maritime différent, elle peut à nouveau être interceptée (même par une unité qui l'a fait précédemment dans un hex ou une zone maritime différent).

Une unité hors-phase peut faire plus d'une interception pendant une phase. Toutefois, dans un même hex ou zone maritime, elle ne peut pas intercepter la même unité en phase plus d'une fois pendant l'action de cette unité.

Exemple : Pendant la même phase, un chasseur allemand à Antwerp peut intercepter un convoi UK en mouvement dans la zone maritime 10 puis à nouveau dans la 11. Il ne peut pas intercepter le convoi deux fois dans la même zone maritime. Si, plus tard au cours de la phase, un convoi UK différent bouge dans les zones maritimes 10 et 11, le chasseur allemand pourra aussi l'intercepter une fois par zone maritime.

Si les deux factions alliées veulent intercepter la faction de l'Axe en même temps, la faction occidentale résout toutes ses interceptions en premier.

6.2.6 Bombardement

Un bombardier en phase peut s'activer pour bombarder une usine ennemie en Allemagne dans une portée de 20 hexs du bombardier.

La faction en phase déclare l'hex à bombarder et trace un chemin de mouvement aérien jusqu'à lui. Il n'y a pas de mouvement physique de l'unité de bombardiers ; elle reste dans son hex. Ce chemin peut être intercepté par une unité de chasseurs hors-phase (6.2.5).

Si le bombardement *n'a pas été interdit*, placez un marqueur « Bombed » dans l'hex déclaré. S'il a été *interdit*, aucun marqueur n'est placé. Dans tous les cas, l'activation du bombardier est terminée.

Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur « Bombed » par hex d'usine.

Il n'est pas possible de placer plus de huit marqueurs « Bombed » au cours d'une même phase.

Sorties : Lorsque l'activation du bombardier est terminée, s'il n'a pas combattu, ajoutez un à son total. S'il a combattu, aucune sortie n'est ajoutée à son total. *Il a déjà ajouté des sorties à cause du combat.*

6.3 Actions terrestres

Seule une unité terrestre peut être activée pour effectuer une action terrestre.

Les actions terrestres sont des opérations d'armée (6.3.1) et des invasions amphibies (6.3.2).

Pour activer une unité terrestre (quelle que soit sa force), son pays doit dépenser ses points de production. Ce coût est payé une fois au début de l'activation de l'unité terrestre.

- L'activation d'une unité à pieds coûte 1 point de production.
- L'activation d'une unité mobile coûte 2 points de production.

Une unité terrestre ne peut être activée *qu'une seule fois* par phase.

Astuce : Lorsque l'activation d'une unité est terminée, utilisez une méthode (comme pivoter le pion ou poser un petit objet dessus) pour vous rappeler qu'elle ne peut plus être activée pendant ce tour.

Plusieurs unités terrestres peuvent être activées pendant une phase, mais pas en même temps.

6.3.1 Opérations d'armées

Une unité terrestre en phase peut être activée pour un mouvement (4.2.3). Pendant son mouvement, elle peut engager une attaque mobile (5.3.2) ou désigner un assaut (5.3.3).

6.3.2 Invasion amphibie

Cette règle est longue, mais elle ne doit pas vous effrayer. Il y a aussi un exemple complet à la fin. Vous pourriez le déployer sur la carte et le suivre pour mieux appréhender la règle.

Une unité terrestre en phase empilée avec un convoi peut s'activer pour envahir un hex côtier qui contient, ou est adjacent à, un port ami ou ennemi à portée d'invasion amphibie (6.3.2.2). *Un port ami peut être envahi ; c'est un moyen d'y amener rapidement plus de troupes.* De plus, l'hex envahi doit être dans une zone maritime contenant un marqueur d'attaque surprise ami, et si l'hex envahi n'a pas de port, au moins un port adjacent doit aussi se trouver dans la même zone maritime.

Un marqueur d'attaque surprise a une spécification de pays, mais n'importe quelle unité amie peut l'utiliser. Le pays indique qui peut acheter le marqueur pendant la phase de mobilisation.

L'hex envahi peut contenir une unité ennemie ou une ZDCE.

Après que la faction en phase active l'unité terrestre, elle active le convoi et toute escorte (donc ces unités doivent avoir moins de 6 sorties). Elle déclare ensuite une invasion amphibie. Cependant, elle n'a pas à déclarer l'hex d'invasion à ce moment.

C'est donc la faction hors-phase qui doit choisir d'intercepter pendant que la force d'invasion bouge, mais sans connaître la destination finale.

Elle trace ensuite un chemin de mouvement naval depuis les unités activées jusqu'à la zone maritime contenant l'hex d'invasion. Il n'y a pas de mouvement physique des pions ; ils restent dans leurs hexs. Lorsque le chemin est entré dans la zone maritime contenant l'hex d'invasion, le joueur en phase déclare cet hex.

Si l'invasion amphibie n'est pas abandonnée (6.3.2.3) en route vers l'hex d'invasion, voir la résolution de l'invasion amphibie (6.3.2.4).

6.3.2.1 Interdictions d'invasion amphibie

- L'hex d'invasion ne peut pas contenir une unité terrestre amie.
- L'hex d'invasion ne peut pas être affecté par une météo sévère. *La météo dans la zone maritime n'a pas d'importance, seule celle de l'hex importe.*
- Un hex côtier sans port ne peut pas être envahi si cet hex côtier et chaque hex de port auquel il est adjacent partagent un côté d'hex interdit au mouvement terrestre.

Exemple : Une unité UK ne peut pas envahir l'hex 4330 parce que lui et Taranto (le seul port adjacent à 4330) partagent un côté d'hex d'eau.

- Une unité navale ne peut pas être engagée dans plus d'une invasion amphibie *par* phase d'opérations.
- Le chemin tracé jusqu'à l'hex d'invasion ne peut pas traverser de détroit sauf si au moins un des hexs de détroit contient une ville, un fort ou une unité ami et qu'aucun de ces hexs ne contienne une ville, un fort ou une unité ennemi. *Une unité en invasion qui commence dans un hex de détroit ignore ce détroit parce qu'elle n'a pas à le traverser.*

6.3.2.2 Portée d'invasion amphibie

Les factions de l'Axe ou Soviétique peuvent envahir un hex dans la zone maritime contenant les unités activées.

La faction occidentale peut envahir dans les deux zones maritimes des unités activées. Donc la zone qu'elles occupent, ou une zone adjacente.

Une unité occidentale dans une zone hors-carte peut envahir un hex dans une zone maritime adjacente.

Exemple : Une unité UK dans la zone de la mer arabe peut envahir un hex dans les zones maritimes 31 ou 32.

6.3.2.3 Invasion amphibie abandonnée

Une invasion amphibie est abandonnée et l'activation des unités en phase qui l'accomplissent prend fin si l'une des deux conditions suivantes est remplie :

- L'invasion amphibie est *interdite* avec succès.
- Si n'importe quelle unité d'escorte de l'invasion amphibie subit un résultat DR, DD ou DE en combat, la faction en phase peut immédiatement abandonner l'invasion. Si elle le fait, il n'y a pas de combat livré entre l'unité de convoi et l'unité en interception.

6.3.2.4 Résolution de l'invasion amphibie

Si une invasion amphibie n'est pas abandonnée, effectuez ce qui suit.

- S'il n'y a *aucune* unité terrestre ennemie dans l'hex d'invasion, placez l'unité terrestre en phase dans cet hex.

♦ Si l'unité terrestre en invasion n'est *pas* dans une ZDCE, elle peut entrer dans un hex adjacent et son activation prend fin. Ce mouvement ne peut pas violer les interdictions de mouvement terrestre ni les limites d'empilement.

♦ Si l'unité terrestre en invasion est dans une ZDCE, elle doit soit terminer son activation soit résoudre immédiatement un assaut contre une unité terrestre ennemie dans un hex adjacent. Après le combat, son activation prend fin.

- S'il y a une unité terrestre ennemie dans l'hex d'invasion, elle doit immédiatement résoudre un assaut contre cette unité. *Notez que l'unité terrestre en invasion est toujours dans son hex d'origine à ce moment, donc elle n'exerce pas de ZDCE dans ou autour de l'hex en défense.*

♦ Si l'assaut ne libère pas l'hex du défenseur et que l'unité terrestre en invasion survit, son activation prend fin. *Comme elle n'a pas encore bougé, elle reste dans son hex actuel.*

♦ Si l'assaut libère l'hex de l'unité terrestre en défense, l'unité terrestre en phase doit être mise dans l'hex en défense (même si elle a attaqué avec d'autres unités) et son activation prend fin.

Mulberry : Juste après la fin de l'activation d'une unité terrestre UK ou USA en invasion, si elle est dans un hex côtier sans port, la faction occidentale peut placer le marqueur de Mulberry (15.16) dans cet hex.

Unités navales : Après la fin de l'activation de l'unité terrestre en invasion (et le placement du mulberry), la faction en phase doit soit laisser toutes les unités navales d'invasion dans leur hex actuel, ou les mettre dans un port pris par l'unité terrestre en invasion ou un hex contenant un marqueur de mulberry qui vient juste d'être placé. Les unités doivent toutes terminer dans la même localisation. Après cela, l'activation des unités navales prend fin.

Sorties : Lorsque l'activation d'une unité navale prend fin, si elle n'a pas livré de combat air/naval pendant son action, ajoutez une sortie à son total. Si elle a combattu, aucune sortie n'est ajoutée à son total. *Elle a déjà ajouté des sorties à cause du combat.*

6.3.2.5 Limitations à l'invasion amphibie

Si c'est l'invasion d'un hex sans port, cet hex et un hex de port adjacent doivent partager un côté d'hex qui peut être traversé en utilisant le mouvement terrestre.

Les factions de l'Axe et Soviétique peuvent faire *une* invasion amphibie par marqueur d'attaque surprise localisé dans une zone maritime.

La faction occidentale peut faire deux invasions amphibies *par* marqueur, mais le même hex ne peut pas être déclaré deux fois pendant la même sous-phase d'actions.

6.3.2.6 Notes sur l'invasion amphibie

Dans chaque zone maritime où le chemin de mouvement est tracé, une faction hors-phase peut intercepter une seule fois avec une unité aérienne (6.2.5) et/ou une fois avec une unité navale (6.4.3).

Les interceptions d'une invasion amphibie sont limitées parce qu'elles essaient de stopper une opération particulière dans une période de temps limitée tout en étant surprises.

Lorsque l'hex d'invasion a été déclaré, l'interception peut avoir lieu dans la zone maritime ou l'hex d'invasion (au choix de la faction hors-phase pour chaque interception). Elle est toujours limitée comme ci-dessus.

C'est-à-dire que vous pouvez intercepter avec une unité aérienne dans la zone maritime ou l'hex, et avec une unité navale dans la zone maritime ou l'hex. Ce n'est pas une unité aérienne et navale dans la zone maritime puis encore une unité aérienne et navale dans l'hex. Ce sont deux interceptions en tout entre les deux lieux.

Un assaut d'invasion amphibie peut être combiné avec d'autres unités ayant un marqueur d'assaut contre l'hex envahi. L'unité terrestre en invasion est l'attaquant principal. *Ceci ne peut avoir lieu que si d'autres unités ont reçu un marqueur d'assaut avant d'effectuer l'invasion.*

Exemple d'invasion amphibie : Il y a un chasseur allemand à Taranto et un autre à Palermo. Un chasseur italien, un navire de guerre et une infanterie à Catania. Une unité de chars UK, un convoi et un navire de guerre à Tunis. Aussi, une unité d'infanterie UK, un convoi et un navire de guerre à Malta. Les unités aériennes et navales de l'Axe ont un nombre de sorties élevé (la valeur exacte n'est pas importante), mais les unités UK n'en ont aucune.

La faction occidentale place le marqueur de surprise UK dans la zone maritime 22, à deux zones de Tunis. Elle active ensuite l'unité de chars, le convoi et les unités de surface et déclare qu'elle tente une invasion amphibie. Elle n'indique pas encore l'hex cible à ce moment.

La faction occidentale trace d'abord un chemin maritime dans la zone maritime 19. A ce moment, la faction de l'Axe déclare une interception avec le chasseur allemand à Palermo car il est dans la zone 19. Si l'escorte de l'unité de surface UK échoue, la faction occidentale pourra abandonner l'invasion à ce moment-là (pour éviter d'avoir à combattre avec ce convoi) ou elle peut continuer, auquel cas le convoi devra combattre.

Le chasseur allemand et le navire de guerre UK en escortent combattent en utilisant la séquence de résolution de combat. L'escorte UK est réussie, donc la faction de l'Axe intercepte ensuite dans la zone 19 avec le navire de guerre italien à deux zones de distance, dans la zone 22. Notez que le porte-avions UK ne peut pas intercepter le navire de guerre italien lorsqu'il trace son chemin à travers les zones 22 ou 19 parce que l'interception d'une autre unité en interception n'est pas autorisée. L'escorte UK réussit à nouveau.

Comme plus aucune interception ne peut avoir lieu dans la zone maritime 19, la faction occidentale continue à tracer son chemin de mouvement dans la zone maritime 22 et déclare qu'elle envahit l'hex 4528 (adjacent au port de Catania). Elle doit déclarer l'hex envahi avant toute tentative d'interception. Maintenant la faction de l'Axe peut choisir d'intercepter dans la zone maritime 22 et/ou dans l'hex 4528. Dans la zone 22, l'Axe peut utiliser le chasseur italien ou le navire de guerre ou le chasseur allemand à Palermo. Le chasseur allemand à Taranto ne peut pas intercepter dans la zone 22 parce qu'il est dans une zone maritime différente. Dans l'hex 4528, il peut intercepter avec n'importe quelle unité de chasseurs allemande ou italienne car elles sont toutes dans les 5 hexs de 4528. Toutefois, comme c'est une tentative d'invasion amphibie, la faction de l'Axe est limitée à une interception aérienne et une interception navale dans la zone maritime (y compris l'hex envahi). Par conséquent, même s'il y a trois unités aériennes disponibles, une seule peut intercepter. La faction de l'Axe choisit d'intercepter d'abord dans la zone maritime en utilisant l'unité de surface italienne. Elle échoue et donc la faction de l'Axe intercepte dans l'hex 4528 avec un chasseur allemand. L'escorte UK échoue cette fois et la faction occidentale n'abandonne pas l'invasion. Donc le chasseur allemand attaque le convoi UK. Toutefois, le chasseur allemand échoue à interdire le convoi, donc l'invasion amphibie débarque. Les troupes atteignent la plage !

Comme l'hex envahi ne contient aucune unité terrestre ennemie, la faction occidentale prend l'unité de chars UK à Tunis et la place en 4528. Comme elle est maintenant dans la ZDCE de l'unité d'infanterie italienne à Catania, la faction occidentale doit choisir entre mettre fin à l'activation de l'unité de chars ou attaquer l'unité terrestre italienne.

L'unité de chars UK attaque et obtient un résultat DR. L'unité d'infanterie italienne retraite en 4728 ; et l'unité de chars UK avance dans Catania. Cela force les unités de chasseurs et de surface italiennes à quitter Catania, selon le déplacement aérien/naval (4.2.3.7).

L'activation de l'unité de chars UK prend fin. La faction occidentale termine l'invasion amphibie en prenant le convoi et les unités de surface UK à Tunis et en les plaçant à Catania (le port qui vient d'être pris pendant l'invasion) et termine leur activation. La faction occidentale aurait pu choisir de laisser les unités navales à Tunis. Toutefois, sans un convoi occidental en Sicile, l'unité de chars UK ne serait pas capable de tracer son ravitaillement à la prochaine sous-phase de vérification du ravitaillement. Si la faction occidentale décidait de ne pas mettre les unités navales d'invasion en Sicile, alors plus tard dans la phase, elle pourrait y envoyer un convoi différent. Cependant, il serait sujet à l'interception en chemin et pourrait ne pas parvenir à destination.

Si la faction occidentale le voulait, les unités UK à Malta pourraient être activées (maintenant ou plus tard dans la sous-phase) pour effectuer leur propre invasion amphibie dans la zone 22 parce que la faction occidentale peut effectuer deux invasions par marqueur d'attaque surprise dans une zone maritime. Si elle choisit de le faire, seul l'hex 4627 ou 4728 peut être envahi. L'hex 4528 ne peut pas être envahi parce qu'un même hex ne peut pas être envahi deux fois de suite dans la même sous-phase d'actions. Elle ne peut pas non plus envahir Catania parce qu'elle contient une unité amie. Finalement, les autres hexs en Sicile avec une côte dans la zone 22 ne peuvent pas être envahis bien qu'ils soient adjacents à Palermo, ce port n'est pas dans la zone 22.

6.4 Actions navales

Seule une unité navale peut être activée pour effectuer une action navale.

Les actions navales sont : rebaseement naval (6.4.1), escorte navale (6.4.2), interception navale (6.4.3), transport naval (6.4.4) et frappe de porte-avions (6.4.5).

Important : Une unité navale avec 6 sorties ne peut pas être activée. Vérifiez les sorties d'une unité à chaque fois que vous voulez l'activer. [**Exception :** un navire de guerre avec 6 sorties peut être activé pour tracer sa propre ligne de ravitaillement.] Notez que le déplacement aérien/naval (4.2.3.7) n'implique pas d'activation. L'unité aérienne ou navale doit bouger, même si elle a 6 sorties.

Activer une unité navale ne coûte *aucun* point de production.

Activer une unité navale n'ajoute *aucune* sortie à son total. Toutefois, effectuer l'action ajoutera des sorties comme indiqué dans les règles de chaque action. Donc, n'ajoutez **pas** une sortie en activant l'unité puis ajoutez plus de sorties basées sur ce qu'elle fait.

Plus d'une unité navale peuvent être activées dans une phase.

Une unité navale ne peut effectuer qu'une seule action par activation. Une unité navale peut être activée plusieurs fois pendant une phase. Une unité navale peut effectuer la même action plusieurs fois pendant une phase. [**Exception** : invasion amphibie (6.3.2).]

6.4.1 Rebasement naval

Une unité navale en phase peut être activée pour bouger (4.2.4). Ce mouvement *peut* être intercepté (6.2.5 et 6.4.3). Lorsque le mouvement est terminé, ou s'il a été *interdit* avec succès, l'activation de l'unité est terminée.

Sorties : Lorsque l'activation de l'unité navale est terminée, si elle n'a pas combattu, ajoutez une sortie à son total. Si elle a combattu, n'ajoutez aucune sortie à son total. *Elle a déjà ajouté des sorties à cause du combat.*

6.4.2 Escorte navale

Une unité de navire de guerre en phase peut être activée pour escorte une unité navale qui effectue une invasion amphibie, un rebasement naval, un transport naval ou le tracé d'une ligne de ravitaillement dans une zone maritime.

Une unité de navire de guerre hors-phase peut être activée pour escorter une unité navale si elle est attaquée par une frappe aérienne ou une frappe de porte-avions.

La faction propriétaire active un navire de guerre pour escorter une unité navale lorsque l'unité navale est *initialement* activée pour effectuer une action ou lorsqu'elle est attaquée par une frappe aérienne ou de porte-avions. *Si une unité aérienne est aussi éligible pour fournir une escorte, la faction doit indiquer à ce moment si elle escortera également.*

Exemple : Il y a un navire de guerre et un convoi italien à Taranto. Le joueur de l'Axe active le convoi pour l'envoyer à Benghazi. Avant que le convoi ne bouge, le joueur de l'Axe déclare que l'unité de surface l'escorte.

Pour fournir une escorte, le navire de guerre doit être empilé avec le convoi au moment où le convoi est initialement activé ou attaqué. De plus, s'il escorte un convoi en rebasement naval ou en transport naval, le navire de guerre doit être capable de terminer son mouvement dans le même hex que le convoi. *Contrairement à une unité aérienne en escorte, un navire de guerre en escorte se déplace avec le convoi.*

L'escorte fournie par le navire de guerre s'arrête lorsque l'activation du convoi s'arrête. Lorsque l'escorte fournie s'arrête, l'activation du navire de guerre prend fin.

Sorties : Lorsque l'activation du navire de guerre est terminée, s'il n'a pas combattu, ajoutez une sortie à son total. S'il a combattu, n'ajoutez aucune sortie à son total. *Il a déjà ajouté des sorties à cause du combat.*

6.4.2.1 Interdictions d'escorte navale

Un navire de guerre ne peut pas escorter une autre unité en escorte. *Un convoi peut avoir une escorte navale et aérienne simultanément.*

6.4.2.2 Portée d'escorte navale

Un navire de guerre escorte un convoi dans l'hex où se trouve le navire de guerre, et dans tous les localisations où le convoi se déplace ou trace une ligne de ravitaillement.

Si le convoi effectue un rebasement ou un transport naval, le navire de guerre doit *bouger* et terminer empilé avec.

6.4.3 Interception navale

Intercepter une unité en phase peut entraîner l'*interdiction* de son action, c'est-à-dire empêcher qu'elle soit menée à bien. Notez que l'interception est automatique, mais pas l'interdiction.

Un navire de guerre hors-phase peut être activé pour intercepter et tenter d'interdire une unité navale en phase qui effectue un rebasement naval, un transport naval, une invasion amphibie ou le tracé d'une ligne de ravitaillement dans une zone maritime.

L'interception doit être à portée d'interception naval (6.4.3.2).

Pour intercepter, la faction hors-phase trace un chemin de mouvement naval depuis le navire de guerre jusqu'au lieu d'interception. Il n'y a pas de mouvement physique du navire de guerre ; il reste où il est. Ce chemin ne peut pas être intercepté. *Il n'y a pas d'interception de l'interception.*

Une faction hors-phase déclare l'interception juste après que la faction en phase s'est déplacée ou a tracé un chemin dans une zone maritime, ou a déclaré un hex d'invasion amphibie. Une faction hors-phase doit avoir l'opportunité de pouvoir le faire avant que l'unité en phase ne continue.

Pour résoudre l'interception, effectuez un combat air/naval (5.2). L'unité hors-phase est l'attaquant. Le résultat final du combat air/naval déterminera si l'*interdiction* a réussi. Lorsque le combat est terminé, l'activation de l'unité hors-phase prend fin.

Sorties : Lorsque l'activation de l'unité hors-phase prend fin, aucune sortie n'est ajoutée à son total. *Elle a déjà ajouté de sorties à cause du combat.*

6.4.3.1 Interdictions de l'interception navale

- Un navire de guerre ne peut pas intercepter le mouvement stratégique, le tracé d'une ligne de ravitaillement dans un hex, le déplacement air/naval, le rebasement aérien, la frappe aérienne, le soutien aérien, le bombardement, la frappe de porte-avions, l'escorte aérienne ou navale ; ou l'interception aérienne ou navale.
- Le chemin de mouvement naval tracé par un navire de guerre en interception ne peut pas traverser de détroit. Une unité en interception dans un hex avec un détroit pointant vers elle ignore le détroit parce que l'unité n'a pas à le traverser.

Exemple : Un navire de guerre UK à Malta ne peut pas intercepter dans la zone maritime 21. Un navire de guerre UK à Gibraltar peut intercepter dans les zones maritimes 16 ou 17.

6.4.3.2 Portée d'interception navale

Un navire de guerre peut intercepter jusqu'à deux zones maritimes de sa position, soit la zone qu'elle occupe et dans une zone adjacente.

Exemple : Une unité de surface UK à Malta (zone 22) peut intercepter dans les zones 19, 22 ou 23.

Un navire de guerre dans la case de l'Atlantique Nord ou de la Russie centrale peut intercepter dans une zone maritime adjacente.

Exemple : Un porte-avions US dans la case de l'Atlantique Nord peut intercepter dans la zone 7.

6.4.3.3 Notes sur l'interception navale

Plus d'une interception peut être faite contre la même unité en phase dans un même hex ou zone maritime. [**Exception** : Pendant une invasion amphibie, une seule interception par zone maritime ou hex d'invasion est autorisée (6.3.2.6).]

Chaque interception est résolue séparément et doit être faite par une unité hors-phase différente. La faction hors-phase doit résoudre une interception avant d'en déclarer une autre.

Lorsqu'une unité en phase entre ou trace un chemin de mouvement dans un hex ou une zone maritime différent, il peut être à nouveau intercepté (même par une unité qui l'a fait précédemment dans un hex ou une zone différent).

Une unité hors-phase peut faire plus d'une interception par phase. Toutefois, dans un même hex ou zone maritime, elle ne peut pas intercepter la même unité en phase plus d'une fois pendant l'action de cette unité.

Exemple : Pendant la même phase, un porte-avions UK à Malte peut intercepter un navire de guerre italien en mouvement dans la zone 22 puis à nouveau dans la zone 24. Il ne peut pas intercepter le navire de guerre deux fois dans la même zone. Si plus tard au cours de la phase un convoi italien trace un chemin de ravitaillement dans les zones 22 et 24, le navire de guerre UK pourra aussi l'intercepter une fois dans chaque zone maritime.

Si les deux factions alliées veulent intercepter la faction de l'Axe en même temps, la faction occidentale résout toutes ses interceptions en premier.

6.4.4 Transport naval

Un convoi en phase peut être activé pour bouger (4.2.4) et transporter une unité aérienne ou terrestre amie à travers des zones maritimes et/ou des zones hors-carte. *La nationalité de l'unité aérienne ou terrestre n'a pas d'importance, il suffit qu'elle soit amie.* L'unité aérienne ou terrestre doit commencer son activation empilée avec le convoi.

Un convoi ne peut transporter qu'une seule unité à la fois. *Par conséquent, une unité aérienne et terrestre empilées doivent être transportées séparément.*

Lorsque le convoi se déplace, il peut être intercepté (6.2.5 et 6.4.3).

Lorsque le convoi entre dans une zone maritime, le convoi et l'unité transportée peuvent être placés dans un port ami. Le placement ne doit pas violer les limites d'empilement. Lorsqu'elle est placée dans son hex de destination, l'activation de l'unité transportée prend fin. *N'oubliez pas qu'une unité terrestre transportée ne peut pas être à nouveau activée pendant cette phase. Aussi, une unité aérienne transportée ajoute une sortie à son total, à moins qu'elle n'ait ajouté des sorties à cause d'une interdiction réussie du transport naval.*

Après avoir placé l'unité transportée, le convoi peut continuer son mouvement ou le terminer dans le port avec l'unité transportée.

Sorties : Lorsque l'activation du convoi (et de l'escorte) prend fin, s'il n'a pas combattu, ajoutez une sortie à son total. S'il a combattu, n'ajoutez aucune sortie à son total. *Il a déjà ajouté des sorties à cause du combat.*

6.4.5 Frappe de porte-avions

Un porte-avions peut être activé pour attaquer une unité aérienne ou navale ennemie dans un port ou un hex côtier se trouvant dans une zone maritime contenant un marqueur d'attaque surprise ami. *Le but d'une frappe de porte-avions est d'infliger des sorties à une unité ennemie.*

La faction en phase déclare l'unité attaquée et trace un chemin de mouvement naval d'une longueur quelconque depuis l'unité de porte-avions jusqu'au défenseur. Il n'y a pas de mouvement physique du porte-avions ; il reste dans son hex. Ce chemin ne peut pas être intercepté.

Pour résoudre la frappe, effectuez un combat air/naval (5.2). Lorsque le combat est terminé, l'activation du porte-avions est terminée.

Sorties : Lorsque l'activation du porte-avions est terminée, aucune sortie n'est ajoutée à son total. *Il a déjà ajouté des sorties à cause du combat.*

7.0 Ravitaillement

Le statut de ravitaillement d'une unité affecte ses capacités de mouvement et de combat. Sans ravitaillement, une unité finira peut-être par être éliminée.

7.1 Etat du ravitaillement

Il y a trois état de ravitaillement : complet, faible et aucun. Lorsque l'état de ravitaillement d'une unité est déterminé pour le tour, elle garde cet état jusqu'à la phase de vérification du ravitaillement du prochain tour.

Une unité avec un état de ravitaillement complet ne reçoit pas de marqueur de ravitaillement. Si elle est en ravitaillement faible ou aucun, elle reçoit le marqueur correspondant.

Une unité est *ravitaillée* si elle est dans un état de ravitaillement complet ou faible.

Une unité est *non ravitaillée* si elle est dans un état aucun ravitaillement.

7.1.1 Effets du ravitaillement faible/aucun ravitaillement

- Une unité en ravitaillement faible reçoit un DRM -2 (aide de jeu : liste des DRM de combat).
- Une unité avec un ravitaillement faible ou aucun a son nombre de points de mouvement réduit, soit 4 pour les unités à pieds et 5 pour toutes les autres (aide de jeu : mouvement).
- Une unité avec un ravitaillement faible ou aucun ne peut pas être améliorée pendant la phase de remplacement (8.1).
- Une unité sans ravitaillement ne peut pas faire de mouvement stratégique (4.1).
- Une unité sans ravitaillement est réduite pendant la phase de non ravitaillement (7.5.1).
- Une unité sans ravitaillement ne peut pas satisfaire une politique de défense nationale (10.3.1).
- Une unité sans ravitaillement peut être éliminée volontairement pendant la phase de non ravitaillement (7.5.2).
- Une unité sans ravitaillement voit son résultat au dé modifié réduit de moitié. Arrondir au supérieur (aide de jeu : liste des DRM de combat). Ceci s'applique à l'attaquant en assaut si au moins une des unités en attaque n'est pas ravitaillée.

7.2 Vérification du ravitaillement

Pendant la sous-phase de vérification du ravitaillement, la faction en phase détermine l'état de ravitaillement pour chaque unité amie dans un hex en traçant une ligne de ravitaillement (7.4) jusqu'à une source de ravitaillement amie (7.3).

[Exception : Les unités suivantes sont toujours considérées comme ayant tracé une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement illimitée. *Ces exceptions accélèrent le jeu en réduisant le nombre de traces.*

- unité de convoi
- unité dans une zone hors-carte
- unité terrestre UK en garnison à Gibraltar
- unité terrestre de garnison dans un port sur une île

La faction en phase choisit l'ordre dans lequel les unités sont vérifiées et le chemin de la ligne de ravitaillement tracé pour chaque unité.

Une unité peut faire plus d'une vérification du ravitaillement par phase pour voir si elle peut tracer une ligne de ravitaillement.

Une vérification du ravitaillement n'est pas obligatoire. La faction en phase peut choisir de ne pas ravitailler n'importe lesquelles de ses unités (même si dans une source de ravitaillement ou autre exemption). **[Exception :** Une unité satisfaisant la politique de défense nationale d'un pays (10.3.1) doit faire autant de vérification du ravitaillement qu'elle peut avec un ravitaillement complet ou faible.]

Si une unité trace une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement illimité, elle a un état de ravitaillement complet. Retirez tout marqueur de ravitaillement faible ou aucun de l'unité (même s'il a été placé précédemment au cours du même tour).

Si une unité trace une ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement limité, placez un marqueur de ravitaillement faible sur l'unité (même si un marqueur aucun ravitaillement a été placé précédemment au cours du même tour).

Si une unité ne peut pas tracer de ligne de ravitaillement ; a sa ligne de ravitaillement *interdite* avec succès ; ou si sa faction choisit de ne pas la ravitailler, l'état de

- Si elle n'a *pas* de marqueur de ravitaillement faible ou aucun, elle reçoit un marqueur de ravitaillement faible.
- Si elle a un marqueur de ravitaillement faible, retournez-le sur sa face aucun.
- Si elle a un marqueur aucun ravitaillement, laissez-le sur l'unité.

Important : L'état de ravitaillement d'une unité ne peut être réduit qu'une seule fois par tour, quel que soit le nombre de traces ratées pour la ravitailler.

Exemple : Le tracé d'une ligne de ravitaillement de l'Axe à travers la zone maritime 22 est interdit, faisant passer l'armée allemande Afrika en ravitaillement faible. Lorsqu'un autre tracé de ravitaillement dans la même phase est aussi interdit, elle n'est pas marquée comme non ravitaillée. Elle garde son ravitaillement faible.

7.3 Source de ravitaillement

Il y a deux types de sources de ravitaillement : limité et illimité.

Une source de ravitaillement limité peut ravitailler jusqu'à deux unités, leur donnant à chacune un statut de ravitaillement faible. *Rappelez-vous, limité = faible.*

Une source de ravitaillement illimité peut ravitailler n'importe quel nombre d'unités, leur donnant à chacune un statut de ravitaillement complet.

7.3.1 Source de ravitaillement limité

Chacun des éléments suivants est une source de ravitaillement limité (SRL).

- Une région d'usines outre-mer est une SRL pour les unités de son pays.

Exemple : Tripoli ami est une SRL pour deux unités italiennes.

- Une capitale amie dans un pays conquis est une SRL pour les unités de la faction qui la contrôle.

Exemple : La Norvège est un pays conquis par l'Occident et Oslo a un marqueur de contrôle de l'Axe. Oslo est une SRL pour deux unités de l'Axe.

- Une capitale amie dans un pays de l'Axe est une SRL pour une unité allemande. **[Exception :** Berlin est une SRI pour une unité allemande.]

Exemple : La Roumanie est un pays de l'Axe et Bucharest est amie de l'Axe. Bucharest est une SRL pour deux unités allemandes.

- Une capitale amie dans un pays occidental est une SRL pour une unité UK ou USA. **[Exception :** Londres est une SRI pour une unité UK ou USA.]
- Une capitale amie dans un pays soviétique est une SRL pour une unité URSS. **[Exception :** Moscou est une SRI pour une unité URSS.]

7.3.2 Source de ravitaillement illimité

Chacun des éléments suivants est une source de ravitaillement illimité (SRI).

- Une ville amie dans la partie continentale d'un pays est une SRI pour les unités de ce pays.
- Les zones hors-carte de l'Amérique du nord et de l'Océan indien sont des SRI pour une unité UK.
- La zone hors-carte de de l'est de l'Amérique du nord ou une ville UK continentale amie est une SRI pour une unité USA.
- La zone hors-carte de la Russie centrale est une SRI pour une unité URSS.

7.4 Ligne de ravitaillement

Une ligne de ravitaillement est tracée depuis l'hex occupé par l'unité qui vérifie son statut jusqu'à une source de ravitaillement amie de cette unité.

Chaque unité trace sa propre ligne de ravitaillement.

Plusieurs unités peuvent utiliser le même chemin pour tracer une ligne de ravitaillement.

Tous les hexs, zones maritimes, zones hors-carte où la trace commence, termine ou passe à travers sont considérés comme faisant partie de la ligne de ravitaillement.

Une unité de convoi est nécessaire pour chaque unité traçant une ligne de ravitaillement à travers une zone maritime ou une zone hors-carte. Un même convoi peut être utilisé plusieurs fois pendant une sous-phase de vérification du ravitaillement. *Un convoi activé plusieurs fois accumulera rapidement 6 sorties et ne pourra plus être utilisé pour d'autres actions.*

[Exception : Un navire de guerre (même avec 6 sorties) peut tracer sa propre ligne de ravitaillement. Un convoi n'est pas nécessaire, mais un navire de guerre peut en utiliser un.]

Ceci représente les convois inhérents assignés pour soutenir la flotte. Comme un navire de guerre peut tracer sa propre ligne de ravitaillement quel que soit son nombre de sorties, il finira par être ravitaillé quel que soit le nombre de fois où sa ligne de ravitaillement est interceptée. Donc le problème n'est pas de savoir si le navire de guerre sera ravitaillé, mais combien de sorties il accumulera pour obtenir ce ravitaillement.

7.4.1 Interdictions des lignes de ravitaillement

- Une ligne de ravitaillement ne peut pas passer dans un hex contenant une unité, une ville, une ZDC ou un fort ennemi.
- Une ligne de ravitaillement ne peut pas violer les interdictions du mouvement.

[Exception : Ignorez toutes les ZDCE dans un hex contenant une ville, un fort ou une unité terrestre amie.]

7.4.2 Ligne de ravitaillement terrestre

En partant de l'unité à vérifier, tracez un chemin de mouvement jusqu'à deux hexs de longueur vers un hex contenant une ligne de transport ou une source de ravitaillement amie de cette unité.

Si les hexs du tracé ne contiennent pas de source de ravitaillement amie, continuez de tracer le chemin le long d'une ligne de transport connectée à une source de ravitaillement amie. *Donc le **premier** hex d'une ligne de ravitaillement ne nécessite pas forcément une ligne de transport continue, mais le reste si.*

Une ligne de ravitaillement terrestre ne peut pas être interceptée.

Exemple de ligne de ravitaillement terrestre : Il y a une unité terrestre allemande dans l'hex 2434. Elle peut tracer une ligne de ravitaillement dans l'hex 2335 puis à Königsberg, qui est une source de ravitaillement illimité allemande. Eventuellement, elle peut tracer en 2535 puis en 2634 qui contient une ligne de transport. A partir de 2634 elle peut tracer le long d'une ligne de transport continue jusqu'à n'importe quelle ville amie en Allemagne. Elle ne peut pas tracer dans l'hex 2535, 2534 puis 2633 car le deuxième hex ne contient pas de ligne de transport.

7.4.3 Ligne de ravitaillement navale

N'oubliez pas qu'un convoi est nécessaire pour tracer du ravitaillement à travers une zone maritime ou une zone hors carte. Le convoi doit également du même côté de la zone maritime que l'unité qui vérifie.

Depuis l'unité qui vérifie, tracez un chemin de mouvement terrestre d'une longueur maximum de deux hexs vers un hex contenant une ligne de transport ou un port contenant un convoi ami avec moins de 6 sorties.

Si les hexs tracés ne contiennent pas de port contenant un convoi ami avec moins de 6 sorties, ou si la faction qui trace a un convoi différent qu'elle souhaite utiliser, continuer de tracer le long d'une ligne de transport connectée jusqu'au port contenant le convoi.

Lorsque la trace atteint le port, le convoi (et toute escorte) est activé. Le convoi trace ensuite un chemin de mouvement naval de n'importe quelle longueur jusqu'à une zone hors-carte ou une zone maritime contenant un port ami différent. Ce port doit être une source de ravitaillement pour l'unité qui vérifie ou avoir une ligne de transport connectée qui va jusqu'à une source de ravitaillement pour l'unité qui vérifie. Il n'y a pas de mouvement physique du convoi (et de l'escorte) ; il reste dans son hex.

Le chemin de mouvement naval d'une ligne de ravitaillement naval peut être intercepté. Le chemin tracé à travers la partie terrestre ne peut pas être intercepté. Si la trace est interdite avec succès, l'unité qui vérifie peut tenter à nouveau, même si elle utilise le même convoi (en supposant qu'il ait moins de 6 sorties).

- Si le second port du tracé est une source de ravitaillement pour l'unité qui vérifie, une ligne de ravitaillement a été tracée.
- Si le second port du tracé n'est pas une source de ravitaillement pour l'unité qui vérifie, continuez de tracer le chemin le long d'une ligne de transport connectée jusqu'à une source de ravitaillement amie.

Lorsqu'une ligne de ravitaillement a été tracée jusqu'à une source de ravitaillement, ou si le tracé a été interdit avec succès, l'activation du convoi (et de l'escorte) prend fin.

Sorties : Lorsque l'activation du convoi (et de l'escorte) prend fin, s'il n'a pas combattu, ajoutez une sortie à son total. S'il a combattu, aucune sortie n'est ajoutée. *Il a déjà ajouté des sorties à cause du combat.* [Exception : Un navire de guerre qui a tracé sa propre ligne de ravitaillement et n'a pas combattu n'ajoute pas de sortie.]

Exemple de ligne de ravitaillement navale : Benghazi contient une unité terrestre allemande, un convoi italien avec 5 sorties, et un navire de guerre avec 3 sorties et un marqueur

de ravitaillement faible. De plus, il y a une unité terrestre italienne en 5436.

Le convoi italien n'a pas à tracer de ligne de ravitaillement pour lui-même parce qu'un convoi est toujours en ravitaillement complet. Avec trois unités restant à ravitailler, la faction de l'Axe fait ce qui suit :

L'unité terrestre allemande trace une ligne depuis son hex jusqu'au convoi. Ensuite le convoi et les unités d'escorte de surface trace un chemin de mouvement à travers la zone maritime 23 jusqu'au port de Taranto. Finalement, à partir de Taranto, une ligne de ravitaillement est tracée le long d'une ligne de transport continue jusqu'à Munich (une source de ravitaillement illimité pour l'Allemagne). L'unité allemande reste en ravitaillement complet. Pour tracer le ravitaillement, le convoi ajoute une sortie, ce qui fait passer son total à 6. Et pour l'escorte, le navire de guerre ajoute une sortie, le faisant passer à 4.

L'unité terrestre italienne trace une ligne de ravitaillement de deux hexs jusqu'en 5434, qui contient une ligne de transport. Puis elle continue de tracer le long de la ligne de transport jusqu'à Tripoli (une source de ravitaillement limité pour l'Italie). Un marqueur de ravitaillement faible est placé sur l'unité terrestre.

Le navire de guerre italien trace sa propre ligne de ravitaillement (aucun convoi n'est utilisé) à travers la zone maritime 23 jusqu'au port de Taranto (une source de ravitaillement illimité pour l'Italie). Toutefois, comme elle a tracé son chemin de mouvement dans la zone maritime, la faction occidentale réussit à l'interdire avec un résultat de combat DR+2. Ceci ajoute deux sorties au navire de guerre italien (faisant passer son total à 6).

Si la faction de l'Axe devait s'arrêter là, le navire de guerre retournerait son marqueur de ravitaillement faible sur sa face non ravitaillée. Cependant, la faction de l'Axe trace à nouveau une ligne de ravitaillement avec le navire de guerre italien. Elle peut le faire parce qu'un navire de guerre peut tenter de tracer son ravitaillement quel que soit son nombre de sorties.

Cette fois, elle n'est pas interdite. Avec une ligne de ravitaillement tracée jusqu'à une source de ravitaillement illimité, le marqueur de ravitaillement faible est retiré. Le navire de guerre italien aurait pu éviter l'interception en traçant à travers les hexs terrestres jusqu'à Tripoli. Toutefois, cela n'aurait pas retiré le marqueur de ravitaillement faible car Tripoli est une source de ravitaillement limité.

7.5 Phase de non ravitaillement

Pendant la phase de non ravitaillement, la faction en phase effectue l'attrition des unités non ravitaillées (7.5.1) suivie de l'élimination volontaire (7.5.2).

7.5.1 Attrition des unités non ravitaillées

Si une unité en phase n'est pas ravitaillée :

- Si c'est une unité terrestre à force réduite, retirez-la de sa position et placez-la dans la case Éliminée de sa fiche de faction.
- Si c'est une unité terrestre à pleine puissance, réduisez-la.
- Si c'est une unité aérienne ou navale, retirez ses sorties et placez l'unité dans la case éliminée de sa fiche de faction.

7.5.2 Élimination volontaire

La faction en phase peut éliminer une unité terrestre amie qui a un marqueur de non ravitaillement. La faction en phase peut aussi éliminer une unité aérienne ou navale ravitaillée ou non.

[**Exception** : Une unité satisfaisant une règle de politique de défense nationale (10.3.1) ne peut pas être éliminée volontairement.]

Une unité éliminée est placée dans la case éliminée de sa fiche de faction. Si c'est une unité aérienne ou navale, retirez aussi ses sorties.

La volonté nationale n'est pas perdue si une unité est éliminée à cause de l'attrition ou l'élimination volontaire.

Ceci empêche la faction soviétique d'éliminer intentionnellement des unités URSS pour causer un effondrement très rapide de l'URSS, afin de maintenir un équilibre de jeu.

8.0 Logistique

Pendant la phase de remplacements, une unité dans un hex ou une case hors carte peut recevoir des remplacements. Pendant la phase d'amélioration, une unité dans un hex ou une case hors carte peut être améliorée en une unité différente. Pendant la phase de mobilisation, une unité sur sa fiche de faction peut être mobilisée dans un hex ou case hors carte. *Attention à l'ordre de la séquence de jeu parce que cela affecte ce qui peut être fait à une unité.*

8.1 Remplacements

La phase de remplacements ne traite qu'avec des unités déjà dans un hex ou une case hors carte. Et n'est pas le placement d'une unité dans un hex ou une case hors carte. Cela correspond à la phase de mobilisation.

Pendant la phase de remplacements, la faction en phase peut améliorer la condition d'une unité amie dans un hex ou une case hors carte. **Note** : N'oubliez pas les unités empiquées sous d'autres pions.

Attention : Une unité amie peut être encerclée par des unités ennemies au moment où la faction arrive à cette phase. Toutefois, tant qu'elle remplit les critères ci-dessus, cette unité peut être améliorée. Ceci représente les remplacements apportés avant que l'unité ne soit encerclée.

Pour améliorer la condition d'une unité, son pays paye le coût en points de production donné dans la table de production pour :

- Retourner une unité terrestre amie réduite sur sa face à pleine puissance.
- Retirer jusqu'à deux sorties d'une unité aérienne ou navale.

8.1.1 Notes sur les remplacements

L'unité qui reçoit des remplacements doit être en ravitaillement complet et ne doit pas être marquée d'un marqueur de mouvement stratégique.

Une faction peut dépenser autant de points de production qu'il lui en reste, mais une unité ne peut être améliorée qu'une seule fois par tour.

Exemple : Une unité aérienne allemande avec 4 sorties ne peut en retirer que deux, même s'il y a plus de points de production disponibles.

8.2 Amélioration

Le mécanisme d'amélioration reflète une augmentation significative en qualité de troupe et/ou en quantité. Par exemple les armées d'infanterie de l'URSS recevaient la désignation de « garde » après plusieurs batailles et devenaient motorisées.

Une unité améliorée comporte le symbole d'amélioration (U) en haut à gauche de son pion.

Pendant la phase d'amélioration, la faction en phase peut prendre une unité améliorée dans la case d'amélioration de sa fiche de faction et remplacer une unité comme indiqué dans les instructions du scénario.

Les scénarios d'USE n'ont pas d'unité améliorée pour l'Axe. Toutefois, la fiche de faction de l'Axe comporte une case d'amélioration en cas d'extension officielle ou de modifications non officielles de la part des joueurs.

Pour faire le changement, prenez l'unité améliorée dans la case d'amélioration et placez-la dans la même position que l'unité améliorée. La force de l'unité améliorée est la même que celle de l'unité échangée. L'unité échangée est ensuite retirée du jeu. *Une unité échangée ne peut pas revenir en jeu, donc les unités améliorées augmenteront vos forces, mais pas leur nombre.*

8.2.1 Notes sur l'amélioration

Une unité améliorée va dans la case d'amélioration de sa fiche de faction lorsqu'elle est retirée du compte-tours, ou si elle y va selon les instructions du scénario.

Seule une unité améliorée dans la case d'amélioration de sa fiche de faction peut améliorer une autre unité.

Améliorer une unité ne coûte pas de point de production.

L'unité remplacée doit être dans un hex ou une case hors carte, être en ravitaillement complet, et ne pas être sous un marqueur de mouvement stratégique.

Lorsqu'une unité améliorée a remplacé une unité dans un scénario, elle est traitée comme n'importe quelle autre unité.

Exemple d'amélioration : Une unité d'infanterie URSS réduite est sous un marqueur de fort à Moscou. Il y a une unité de la garde URSS dans la case d'amélioration de la fiche de faction URSS. La faction soviétique prend l'unité de la garde dans la case et la place sous le marqueur de fort face réduite visible. Elle prend ensuite l'unité d'infanterie réduite et la retire du jeu. Au tour suivant, des unités de l'Axe font un assaut contre l'unité de la garde URSS et l'éliminent. L'unité de la garde URSS est retirée de l'hex et va dans la case éliminée de la fiche de faction soviétique (pas dans la case amélioration). Pour revenir sur la carte, la faction soviétique devra la mobiliser pendant une phase de mobilisation ultérieure.

8.3 Mobilisation

La phase de mobilisation ne traite que du placement de nouvelles unités ou d'unités éliminées dans un hex ou une case hors carte. Elle traite aussi de l'achat d'un marqueur d'attaque surprise. Elle ne traite pas de l'amélioration des unités déjà dans un hex ou une zone hors carte. Cela a lieu pendant la phase de remplacements.

Pendant la phase de mobilisation, la faction en phase peut mobiliser une unité qui se trouve dans la case mobilisation de sa fiche de faction.

La faction en phase peut aussi acheter un marqueur d'attaque surprise se trouvant dans la case des marqueurs d'attaque surprise de sa fiche de faction.

Pour acheter un marqueur d'attaque surprise, son pays paye le coût de production indiqué dans la table de production et place le marqueur quatre tours plus tard sur le compte-tours. Lorsqu'il est retiré du compte-tours, mettez-le dans la case des événements de sa

fiche de faction. **N'oubliez pas :** Le pays du marqueur indique qui a acheté le marqueur pendant la phase de mobilisation. Toutefois, n'importe quelle unité amie peut l'utiliser ou en bénéficier pendant une phase d'opérations.

Pour mobiliser une unité, son pays paye le coût de production donné dans la table de production pour :

- Mobiliser une unité terrestre réduite. [**Exception :** une unité d'infanterie URSS (sauf de choc) est mobilisée à pleine puissance.] L'URSS pouvait rapidement rassembler des réserves de main d'œuvre pour former des armées d'infanterie de base. Notez qu'une unité de la garde URSS n'est pas une unité d'infanterie.
- Mobiliser une unité aérienne ou naval avec 4 sorties.

Une unité qui est mobilisée est placée dans une position de mobilisation (8.3.1). Si la position contient un fort, l'unité peut l'occuper.

Le placement peut avoir lieu en ZDCE.

Le placement ne doit pas violer les limites d'empilement.

8.3.1 Position de mobilisation

- A unit can be put in a friendly city in its country's Mainland
aUne unité peut être mise dans une ville amie dans la zone métropolitaine de son pays. Si une unité navale est mobilisée, l'hex doit aussi contenir un port..
- Une unité UK peut être placée soit dans la case hors cartes de l'est de l'Amérique du nord, soit dans celle de l'ouest de l'Océan indien. Une unité en tout par phase de mobilisation, pas une unité par case.
- Les unités USA sont placées dans la case hors cartes de l'est de l'Amérique du nord.
- Jusqu'à 5 unités URSS peuvent être placées dans la case de la Russie centrale.

8.3.2 Notes sur la mobilisation

Une unité va dans la case de mobilisation pendant la phase de fin de tour depuis la case éliminée de sa fiche de faction, du compte-tours, ou selon les instructions du scénario.

Cela signifie qu'une unité éliminée ne peut pas être mobilisée au tour où elle a été éliminée. Aussi, à cause de l'ordre des phases, une unité ne peut pas recevoir de remplacements ni être améliorée pendant le tour où elle a été mobilisée.

9.0 Economie

A chaque tour, un pays reçoit un certain nombre de points de production qu'il peut dépenser pour faire certaines activités comme bouger des unités remorquées ou faire de la diplomatie. Toutes les activités qui nécessitent des points de productions et leurs coûts respectifs sont donnés dans la table de production sur l'aide de jeu.

Marqueurs de production : La production d'un pays et ses dépenses sont suivies en utilisant les marqueurs Prod sur la piste de production de leur fiche de faction. [**Exception :** Les USA ne gèrent pas leur production. Ils sont supposés avoir suffisamment de points de production pour payer toutes les dépenses pendant le tour.]

Un marqueur Prod 1 commence dans la case 0 des unités. Un marqueur Prod 10 (s'il y en a), commence dans la case 00 des dizaines. Un marqueur Prod x (s'il y en a) est mis dans la case de multiplicateur de production.

Après avoir déterminé les points de production d'un pays pour le tour, ses marqueurs de Prod sont déplacés en conséquence sur la piste. Lorsqu'une faction dépense les points de production d'un pays, elle soustrait le montant dépensé du total de ce pays sur la piste de production.

Si vous oubliez de le faire et ne pouvez pas facilement remédier au problème, continuez de jouer et amusez-vous.

Note : Le temps de jeu peut être réduit en payant pour toutes les activités que vous voulez faire dans le tour en une seule fois pendant cette phase plutôt qu'individuellement au cours du tour. Notez que ceci ne fait gagner du temps que si les activités et leurs coûts respectifs sont très rapides à déterminer et à calculer. Par exemple, déplacer toutes les unités terrestres coûte 10 des 12 points de production et vous n'allez rien faire d'autre.

Important : Les points de production ne sont pas économisés d'un tour à l'autre ; les points inutilisés sont perdus. USE utilise un système économique « utilisé ou gaspillé ». Ceci facilite la gestion et empêche l'accumulation de production pour des activités irréalistes. Il n'y a pas de dépense déficitaire

9.1 Phase d'économie

La faction en phase détermine d'abord combien elle reçoit de points de production pour chacun de ses pays actifs (9.1.1). Elle peut ensuite transférer des points de production entre certains pays (9.1.3).

9.1.1 Points de production

Tout pays mentionné dans, ou ayant un marqueur Prod x dans la case de multiplicateur de production de sa fiche de faction reçoit un nombre de points de production égal à son nombre d'usine (9.1.2) multiplié par la valeur dans la case occupée par le marqueur. [**Exception :** Si la politique du traité de Moscou s'applique, l'URSS reçoit un nombre de points de production égal à son nombre d'usines.] Dans USE La valeur du multiplicateur est deux. Les règles ont été écrites de façon générique, au cas où sortirait une extension de jeu officielle ou de modifications non officielles de la part des joueurs.

Exemple : Le marqueur Prod x2 italien est dans la case de multiplicateur de production de la faction occidentale et son nombre d'usines pour le tour est 5. L'Italie reçoit 10 points de production pour le tour.

Chaque autre pays reçoit un nombre de points de production égal à son nombre d'usines.

Le nombre maximum de points de production qu'un pays peut avoir en un tour est 59 (selon la piste de production). Tout point supplémentaire est perdu.

9.1.2 Nombre d'usines

Pour déterminer le nombre d'usines d'un pays, comptez le nombre d'usines amies dans ses propres régions métropolitaines et outre-mer. **N'oubliez pas de compter les usines dans les régions disputées qui lui ont été cédées (2.2).** Le total donne le nombre d'usines. [**Exceptions :** Allemagne, UK et URSS (9.2.1.)]

Important : Un pays ne compte pas les usines d'un pays différent, même s'il occupe ces hexs.

Exemple : Il y a une unité terrestre allemande à Paris. En comptant les usines pour l'Allemagne, l'usine de Paris n'est pas prise en compte.

La production d'un pays n'augmente pas parce qu'il conquiert du territoire. Son exploitation a lieu, mais l'économie globale du pays n'augmente pas à cause de cela (au moins selon l'opinion du concepteur).

Piste de décompte des usines sur carte : La France, l'Allemagne, l'Italie, le UK et l'URSS ont chacun un marqueur Fac Count. Il est mis dans la case de décompte des usines sur carte comme indiqué dans les instructions du scénario.

Les autres pays n'ont pas besoin de ce marqueur, parce qu'ils ont peu d'usines (souvent une seule).

La valeur de la case occupée par le marqueur Fac Count est le nombre d'usines de ce pays. [**Exceptions :** Allemagne, UK et URSS (9.1.2.1).]

Lorsque le contrôle d'une usine change pendant un tour, le marqueur Fac Count de ce pays est déplacé en conséquence sur la piste.

Exemple : Le marqueur Fac Count de la France est dans la case 6 de la piste. Pendant la phase des opérations, une unité d'infanterie allemande entre à Paris, la mettant sous le contrôle de l'Axe. Le marqueur Fac Count de la France est bougé dans la case 5. Celui de l'Allemagne n'est **pas** bougé.

9.1.2.1 Cas particuliers

Pour déterminer le nombre d'usines de l'Allemagne, UK et URSS, faites ce qui suit. *Notez que ceci est un calcul de valeur. Ne déplacez pas physiquement les marqueurs d'usines sur la piste de décompte des usines sur carte ou sur la piste des usines supplémentaires.*

- Regardez sur la piste de décompte des usines sur carte, trouvez la valeur du marqueur Fac Count du pays, puis soustrayez la valeur du marqueur Fac Lost. Si le marqueur Fac Lost n'est pas sur la piste, soustrayez zéro. Un total inférieur à zéro est remonté à zéro.
- Au résultat déterminé ci-dessus, ajoutez la valeur de tous les marqueurs de ce pays sur la piste des usines supplémentaires. S'il n'a pas de marqueurs sur cette piste, n'ajoutez rien.
- Ce résultat final donne le nombre d'usines de ce pays.

*En résumé, la formule de calcul pour l'Allemagne, UK et URSS est le nombre d'usines sur carte **moins** les usines perdues (si ce total est inférieur à zéro, remontez-le à zéro) **plus** les usines supplémentaires.*

Exemple : Sur la piste de décompte des usines sur carte, le marqueur Fac Count UK est à 6 et son marqueur Fac Lost à 7. Sur la piste des usines supplémentaires, le marqueur Commonwealth UK est à 3. Six moins sept est inférieur à zéro, donc le résultat est remonté à zéro. Zéro plus trois égal trois, donc le nombre d'usines UK est de trois.

9.1.2.2 Notes sur le nombre d'usines

Aucune ligne de ravitaillement ni chemin de mouvement n'est tracé depuis une région outre-mer pour compter une usine amie qui s'y trouve.

Une usine amie avec un marqueur de bombardement est incluse dans le nombre d'usines sur carte. *Un marqueur de bombardement n'affecte pas le nombre d'usines. A la place, il donne un DRM de guerre stratégique.*

Pendant le tour, perdre ou regagner le contrôle d'une usine d'un pays n'affecte pas le nombre de points de production que ce pays a déjà reçu pour le tour.

Le nombre d'usines pour chaque pays (basé sur les frontières de 1939) est donné dans la liste des pays (16.0). Les instructions du scénario peuvent donner un montant différent à utiliser dans ce scénario.

9.1.3 Transfert des points de production

Après avoir déterminé les points de production de tous les pays de sa faction, l'Allemagne, UK, USA et URSS en phase peuvent transférer leurs points de production vers n'importe quel nombre

de pays actifs de leur faction. [**Exception :** UK et USA ne peuvent pas transférer de points entre eux.] *Ceci est traité par la règle du prêt bail vers UK.*

Un pays peut recevoir un maximum de un point de production par phase économique. Pour chaque transfert, diminuez et augmentez les points de production des pays respectifs en conséquence. *Comme les USA n'ont pas besoin de noter leurs points de production, augmentez simplement la valeur de l'autre pays de un.*

9.2 Guerre stratégique

La guerre stratégique représente de façon abstraite les guerres commerciales, l'activité sous-marine, le bombardement stratégique, l'activité des partisans, etc.

La guerre stratégique est livrée entre les factions de l'Axe et occidentale pendant la phase de guerre stratégique. Elle affecte les points de production de l'Allemagne, UK, USA et URSS en déplaçant le marqueur Fac Lost sur la piste de décompte des usines sur carte. La valeur du marqueur fac lost diminue le nombre d'usines d'un pays (9.1.2).

Les marqueurs fac lost sont mis sur la piste de décompte des usines sur carte à cause des événements conditionnels Invasion de l'est (13.3) et Invasion de l'ouest (13.8).

La guerre stratégique est résolue après la détermination des points de production du tour. Par conséquent, l'impact de la guerre stratégique sur les points de production se fera sentir au tour suivant.

9.2.1 Phase de guerre stratégique

Pendant la phase de guerre stratégique :

Etape 1) Si le marqueur fac lost URSS est sur la piste de décompte des usines sur carte, résolvez un combat entre les factions de l'Axe et soviétique pendant la séquence de résolution du combat (5.1). La faction de l'Axe est l'attaquant. Si le traité de Moscou s'applique, la guerre stratégique est livrée à cause de choses comme l'activité des partisans qui a toujours lieu.

Etape 2) Si le marqueur fac lost UK est sur la la piste de décompte des usines sur carte, résolvez un combat stratégique entre les factions de l'Axe et occidentale en utilisant la séquence de résolution du combat (5.1). La faction de l'Axe est l'attaquant.

Etape 3) Retirez tous les marqueurs de bombardement de la carte, s'il y en a.

Assurez vous de résoudre la guerre stratégique impliquant la faction soviétique en premier (si c'est applicable), car cela peut avoir un impact sur l'utilisation des marqueurs d'événements pendant la résolution de la guerre stratégique avec la faction occidentale.

9.2.2 Notes sur la guerre stratégique

Important : Un marqueur fac lost dans la piste de décompte des usines sur carte ne peut pas aller dans une case inférieure à 1 ou supérieure à 9.

Les factions alliées ne font pas leur propre guerre stratégique.

Exemple de guerre stratégique : En France, Brest est sous le contrôle de l'Axe et il y a une unité aérienne allemande à Stavanger en Norvège. Sur leurs pistes de décompte des usines sur carte respectives, le marqueur fac lost allemand est dans la case 1, et celui UK dans la case 4. Celui de l'URSS n'est pas sur sa piste.

Exemple de guerre stratégique : En France, Brest est sous le contrôle de l'Axe et il y a une unité aérienne allemande à Stavanger en Norvège. Sur leurs pistes de décompte des usines sur carte respectives, le marqueur fac lost allemand est dans la case 1, et celui UK dans la case 4. Celui de l'URSS n'est pas sur sa piste.

10. Politique

Les événements politiques ayant eu lieu pendant la guerre étaient plutôt inattendus avec le recul. Par conséquent, USE utilise une approche non scriptée et simule cette période chaotique en créant de la tension dans le processus de décision politique du joueur.

10.1 Déclaration de guerre

Pendant la phase de déclaration de guerre, la faction en phase peut déclarer la guerre à n'importe quel nombre de pays neutres. Indépendamment de la déclaration de guerre contre un pays, la faction de l'Axe peut déclarer la guerre à une faction alliée afin de mettre fin à l'apaisement ou au pacte nazi-soviétique. Les factions alliées ne peuvent pas déclarer la guerre à une faction.

Important : Déclarer la guerre à un pays ne met pas fin à l'apaisement ni au pacte nazi-soviétique.

10.1.1 Déclarer la guerre à un pays

La faction en phase peut déclarer la guerre à n'importe quel nombre de pays neutres.

[**Exceptions :**

- Si la politique d'apaisement ou du pacte nazi-soviétique s'applique, les factions occidentale et soviétique ne peuvent pas déclarer la guerre. *Oui, chaque politique affecte les deux factions alliées.*
- Si la politique du traité de Moscou s'applique, la faction soviétique ne peut pas déclarer la guerre.]

Lorsque la guerre est déclarée à un pays, il est activé et rejoint la faction ennemie selon l'activation d'un pays (13.1). Ce pays est immédiatement mis en place avant de faire la prochaine déclaration de guerre.

Une faction peut déclarer la guerre à un pays qui contient un marqueur ami ou pro [faction] ennemie ou de neutralité stricte.

10.1.2 Déclarer la guerre à une faction

La faction de l'Axe en phase peut déclarer la guerre à une faction occidentale si la politique d'apaisement s'applique et/ou déclarer la guerre à la faction soviétique si la politique du pacte nazi-soviétique s'applique.

Déclarer la guerre à une faction met fin à sa politique respective.

Ceci est important parce que tant que les politiques sont appliquées, les unités de l'Axe et des Alliés ne peuvent pas s'attaquer mutuellement.

Exemple de déclaration de guerre : Septembre 1939. Tous les pays sauf la France, l'Allemagne, UK et URSS sont neutres, et les politiques d'apaisement et de pacte nazi-soviétique s'appliquent.

La faction de l'Axe agit en premier pendant la phase et son joueur décide d'attaquer la Pologne maintenant puis d'envahir l'URSS en 1940 afin de retarder le déclenchement de l'événement condi-

tionnel de l'invasion de l'est (13.3). Comme les deux politiques s'appliquent, la faction que rejoindra la Pologne est déterminée aléatoirement (voir activation des pays 13.1.1). Comme la faction de l'Axe ne veut pas risquer que la Pologne rejoigne la faction occidentale (bloquant ainsi l'accès à l'URSS), ses états déclarent la guerre à la faction soviétique. Cela met fin au pacte nazi-soviétique, permettant aux factions de l'Axe et soviétique de se combattre mutuellement. De plus, cette politique ne s'appliquant plus et celle de l'apaisement toujours en cours, tout pays neutre auquel la faction de l'Axe déclare la guerre rejoindra automatiquement la faction soviétique. Ce qui est le cas quand la faction de l'Axe déclare la guerre à la Pologne. La Pologne est ensuite activée ; elle rejoint la faction soviétique ; et ses pions sont mis en place selon les règles de mise en place des pays. La faction de l'Axe peut ensuite déclarer la guerre à d'autres pays, mais indique qu'elle n'en fait rien.

C'est ensuite à la faction occidentale d'agir. Toutefois, comme l'apaisement s'applique, elle n'a pas le droit de déclarer la guerre. Donc la faction occidentale saute cette phase.

Puis c'est au tour de la faction soviétique. Bien qu'elle soit autorisée à combattre la faction de l'Axe, la politique d'apaisement empêche aussi de déclarer la guerre, donc la faction soviétique saute également cette phase.

Hein, quoi ? Cette interdiction empêche un joueur Allié d'activer des pays et de les faire rejoindre la faction de l'Axe, ce qui pourrait déclencher des événements conditionnels qui déséquilibreraient l'équilibre du jeu. Par exemple, si cela était autorisé dans cette situation, le joueur soviétique pourrait déclarer la guerre à l'Estonie pour déclencher l'événement invasion de l'est et faire entrer en jeu les unités URSS plus tôt.

10.2 Diplomatie

Sauf pour les USA ou autre pays mentionné dans les instructions d'un scénario, USE ne suppose pas qu'un pays neutre penche en faveur d'une faction ou d'une autre ; par exemple, l'Italie n'est pas pro-Axe. Il a été décidé de suivre ce concept parce que la politique de l'époque était volatile et que cela rendait le jeu bien plus intéressant.

Un récipient opaque, appelé la « tasse diplomatique », est nécessaire pour la diplomatie. Il n'est pas fourni dans la boîte.

Pendant la phase diplomatique, la faction en phase peut dépenser des points de production pour agir avec les marqueurs d'événements relatifs à la diplomatie. Ces marqueurs affectent l'alignement politique d'un pays neutre ; font rejoindre une faction à un pays neutre en l'activant ; causent la cession à l'URSS d'une région disputée par l'URSS ; ou bien il peut ne rien se passer.

Les marqueurs relatifs à la diplomatie sont : saisie de région (14.2), pas d'événement (14.9), échec politique (14.11), succès politique (14.12) et pro-faction (15.18).

10.2.1 Phase diplomatique

Important : La phase diplomatique est ignorée à moins qu'une ou plusieurs de ces politiques soient appliquées : apaisement, pacte nazi-soviétique ou traité de Moscou.

Une fois par phase diplomatique, une faction en phase peut dépenser cinq points de production pour faire l'une des actions suivantes (une faction peut regarder les marqueurs dans la tasse diplomatique avant de décider quoi faire.) :

- Tirer au hasard un marqueur événement de la tasse diplomatique et le résoudre selon la résolution du marqueur tiré (10.2.2).
- Dans la case des marqueurs de la tasse diplomatique sur la carte, prendre l'un des marqueurs de son choix et le mettre dans la tasse diplomatique. Ensuite, s'il y a un marqueur pas d'événement dans la case, elle doit en prendre un et le mettre également dans la tasse diplomatique.

Ceci empêche une faction de garantir ce qui pourra être tiré dans la tasse au tour suivant.

Si un marqueur événement est tiré et que le résultat fait qu'il ne se passe rien (quelle qu'en soit la raison), les points de production sont perdus.

La faction de l'Axe dépense des points de production allemands. La faction soviétique dépense la production URSS. La faction occidentale dépense la production UK si les USA ne sont pas actifs. S'ils le sont, la faction occidentale dépense la production des USA.

10.2.2 Résolution du marqueur tiré

Mettez le marqueur tiré dans la case des marqueurs de la tasse diplomatique sur la carte. **[Exception :** Le marqueur pro-faction ou saisie de région comme indiqué dans son résultat, ci-dessous. Appliquez ensuite le résultat du marqueur.]

Saisie de région : Appliquez l'événement saisie de région (14.2), *sauf* si la politique du pacte nazi-soviétique a pris fin ou si toutes les régions disputées d'URSS sont cédées à l'URSS, auquel cas retirez ce marqueur du jeu et mettez un autre marqueur dans la tasse diplomatique.

Pas d'événement : Aucun événement n'a lieu ; continuez de jouer. Ne mettez pas un autre marqueur dans la tasse.

Echec politique : Appliquez l'événement échec politique (14.11). La faction qui l'applique dépend de qui a tiré le marqueur.

- Si une faction Alliée l'a tiré, la faction de l'Axe applique l'événement.
- Si la faction de l'Axe l'a tiré, la faction soviétique applique l'événement si la politique d'apaisement s'applique *et* que le pacte nazi-soviétique *et* le traité de Moscou ne s'appliquent *pas*. Sinon, c'est la faction occidentale qui l'applique.

Succès politique : La faction en phase applique l'événement succès politique (14.12).

Pro-[Faction] : Mettez ce marqueur de côté (pour une utilisation ultérieure possible) avec d'autres pions inutilisés puis, effectuez ce qui suit :

- Si la faction en phase a tiré un marqueur avec une faction ennemie dessus, aucun événement n'a lieu ; continuez à jouer. Ne tirez pas d'autre marqueur de la tasse diplomatique.
- Si la faction en phase a tiré un marqueur avec une faction amie dessus, appliquez l'événement succès politique (14.12).

Exemple de phase diplomatique : Octobre 1940. L'apaisement est terminé, mais le pacte nazi-soviétique s'applique. Si le pacte nazi-soviétique était aussi terminé, la phase diplomatique serait ignorée par toutes les factions. Chaque faction a 10 points de production à dépenser. Dans la tasse diplomatique, il y a les marqueurs suivants : trois marqueurs pas d'effet, deux succès politique, un échec politique, deux pro-Axe et un saisie de région. Sur la carte, dans la case des marqueurs de la tasse diplomatique il y a : trois pas d'événement, un succès politique et un saisie de région.

La faction de l'Axe joue en premier. Elle décide de dépenser 5 points de production pour tirer au hasard un marqueur de la

tasse. Il tire le marqueur saisie de région (à la joie de la faction soviétique), donc la faction de l'Axe met le marqueur dans la case des marqueurs de la tasse diplomatique sur la carte puis la faction soviétique applique l'événement saisie de région. Il reste 5 points de production à l'Axe, mais aucune faction ne peut en dépenser plus de 5 pendant la phase diplomatique, donc elle a terminé.

La faction occidentale joue ensuite et décide aussi de tirer un marqueur de la tasse. Elle tire un marqueur pro-Axe (ce qui met la faction de l'Axe en colère). Un marqueur pro-faction n'est pas mis dans la case sur la carte, mais mis de côté avec un autre marqueur inutilisé. Comme le marqueur contient une faction ennemie, la faction occidentale a terminé. Comme la faction occidentale n'a pas directement gagné quelque chose avec le tirage, elle interdit à la faction de l'Axe de peut-être obtenir un succès politique lors d'un tirage ultérieur. Parfois dans USE, ce n'est pas ce que vous obtenez de quelque chose, mais ce que vous interdisez à votre adversaire.

C'est enfin au tour de la faction soviétique, mais au lieu de tirer un marqueur de la tasse, elle décide de prendre l'un des marqueurs de saisie de région dans la case sur la carte et de le remettre dans la tasse (donc il y a une chance qu'il soit tiré à un tour ultérieur). Et comme la case contient un marqueur pas d'événement, il doit le prendre et le mettre aussi dans la tasse.

10.3 Politiques

Les règles politiques existent pour que les joueurs agissent dans des limites raisonnablement historiques. Par exemple, la politique de défense nationale empêche l'Allemagne d'étendre de façon irréaliste ses unités sur la frontière ouest parce que la faction occidentale ne peut pas l'attaquer à cause de la politique d'apaisement.

Une politique a un ensemble de règles spécifiques qui peuvent mettre des limites à ce qu'une faction peut faire avec ses unités et marqueurs, altérer la volonté nationale d'un pays, ou empêcher une faction alliée de déclarer la guerre. Les politiques sont jouées un rôle clé dans l'équilibre du jeu. *Essayez de ne pas les oublier en jouant.*

Important : Si une politique s'applique, ses règles ne peuvent pas être violées volontairement.

Si une politique prend fin, toutes les règles s'y rapportant ne s'appliquent plus.

Les politiques sont : défense nationale (10.3.1), limites de coopération (10.3.2), non-violation neutre (10.3.3), apaisement (10.3.4), pacte nazi-soviétique (10.3.5) et traité de Moscou (10.3.6).

Les instructions du scénario indiquent quelles politiques s'appliquent à ce scénario.

10.3.1 Défense nationale

Une règle donnée ici s'applique au pays respectif *pendant* la phase de mouvement stratégique et la phase d'opérations *de sa faction*.

Une unité satisfaisant une règle ci-dessous ne peut pas bouger, être éliminée volontairement, ni rapatriée, à moins que cette règle ne soit déjà pleinement satisfaite par d'autres unités, ou si l'unité satisfera définitivement cette règle à la fin de son mouvement. (Elle a suffisamment de PM, aucune chance d'interdiction, etc.)

Chaque pays (sauf Allemagne, UK, USA et URSS) : Un pays doit garder au moins une de ses unités terrestres dans un rayon de trois hexs de, ou n'importe où dans, sa région métropolitaine.

France conditionnel : Jusqu'à ce que l'événement conditionnel invasion de l'ouest se produise, une unité française occupant un fort ne peut pas bouger.

Front de l'est en Allemagne : L'Allemagne doit garder au moins deux de ses unités aériennes et trois de ses unités terrestres de campagne dans n'importe laquelle des positions suivantes. Toutes les unités ne doivent pas forcément se trouver dans le même pays.

- Est de la Prusse, Lituanie, Pologne, ou URSS (y compris l'URSS occupée).
- Allemagne : dans un hex ayant une frontière avec un pays listé ci-dessus.

Front de l'ouest en Allemagne : L'Allemagne doit garder au moins deux de ses unités aériennes et trois de ses unités terrestres de campagne dans n'importe laquelle des positions suivantes. Toutes les unités ne doivent pas forcément se trouver dans le même pays.

- Belgique, Grande Bretagne, Danemark, France métropolitaine (y compris la France occupée ou de Vichy), les Pays-Bas ou la Norvège.
- Allemagne dans un hex ayant une frontière avec un pays listé ci-dessus.

Allemagne conditionnel : Si les USA sont un pays occidental et que le traité de Moscou ne s'applique pas, une unité aérienne ou terrestre de campagne allemande n'importe où en Allemagne s'applique à la fois aux politiques des fronts est et ouest ci-dessus. *Ceci réduit le nombre total d'unités nécessaires pour satisfaire ces deux règles.*

UK : Le UK doit garder au moins une de ses unités aériennes et une de ses unités terrestres dans un rayon de trois hexs de, ou n'importe où en Grande Bretagne, la case hors carte de l'est de l'Amérique du Nord, ou dans la case de l'océan Atlantique nord.

UK Conditionnel : Jusqu'à ce que les événements conditionnels crise en Méditerranée ou invasion de l'ouest se produisent, une unité UK dans une région UK outre-mer ne peut pas bouger.

USSR : Elle doit garder au moins deux de ses unités aériennes et cinq de ses unités terrestres dans un rayon de trois hexs de, ou n'importe où en URSS.

USSR Conditionnel : Jusqu'à ce que l'événement conditionnel invasion de l'ouest se produise, une unité URSS occupant un fort ne peut pas bouger.

10.3.1.1 Défense nationale non satisfaite

Au *début* de la phase de mouvement stratégique de sa faction et à nouveau au *début* de sa phase d'opérations ; si un pays ne satisfait pas une règle de politique de défense nationale ci-dessus, sa faction choisit et rapatrie (10.4) les unités nécessaires d'un hex et/ou une zone hors carte. Les unités doivent être mises dans une position qui satisfait la règle. S'il n'y a pas de telle position, aucun rapatriement n'a lieu. A la place, continuez de jouer cette phase. Il n'y a pas d'autre impact.

Après tous les rapatriements possibles, si la règle n'est toujours pas satisfaite, continuez de jouer cette phase. Il n'y a pas d'autre impact.

10.3.2 Limites de coopération

- Un pion soviétique ne peut pas attaquer, bouger, retraiter, tracer un chemin ni être placé en France ou au UK (y compris les régions outre-mer).
- Un pion occidental ne peut pas attaquer, bouger, retraiter, tracer un chemin ni être placé en URSS (y compris en URSS occupée).
- Un pion d'un pays ne peut pas attaquer, bouger, retraiter, tracer un chemin ni être placé dans un pays ami actif différent.

[Exceptions :

- ◇ Une ligne de ravitaillement peut être tracée à travers tout pays ami.
- ◇ Une unité en mouvement stratégique peut se déplacer à travers (mais *pas* terminer son mouvement) dans un pays ami actif différent.
- ◇ Cette politique ne s'applique pas aux pions français, allemands, UK, USA et URSS. Ces pions peuvent se trouver dans n'importe quel pays ami.]

10.3.3 Non-violation neutre

- Un mouvement, une retraite ou un chemin tracé ne peut pas entrer dans un pays neutre.

10.3.4 Apaisement

- Ni la faction soviétique ni la faction occidentale ne peuvent déclarer la guerre.
- Un pion occidental ne peut pas bouger, retraiter, tracer un chemin ni être placé dans un pays ennemi.
- Une unité occidentale doit terminer son mouvement dans son propre pays ou une zone hors carte à moins que le marqueur de politique d'évaluation soit sur le compte-tour.
- Un pion de l'axe ne peut pas bouger, retraiter, tracer un chemin ni être placé dans un pays occidental.
- Les unités occidentales et de l'Axe ne peuvent pas s'attaquer ni s'intercepter.
- La volonté nationale URSS est réduite de 40. [**Exception** : Ceci ne s'applique si l'URSS s'est déjà effondrée précédemment.]

10.3.4.1 Fin de l'apaisement

Cette politique prend fin lorsque l'un des événements suivants se produit :

- La faction de l'Axe déclare la guerre à la faction occidentale.
- Il y a un jet de dé de 4-6 après que le marqueur de politique d'évaluation soit retiré du compte-tours.
- Le marqueur Appsmt ou Pact Ends est retiré du compte-tour.

10.3.5 Pacte nazi-soviétique

- Ni la faction occidentale ni la faction soviétique ne peuvent déclarer la guerre.
- Un pion soviétique ne peut pas bouger, retraiter, tracer un chemin ni être placé dans un pays ennemi.
- Une unité soviétique doit terminer son mouvement dans son propre pays ou une zone hors carte à moins que le marqueur de politique d'évaluation soit sur le compte-tour.
- Une unité de l'Axe ne peut pas bouger, retraiter, tracer un chemin ni être placé dans un pays soviétique.
- Les unités de l'Axe et soviétiques ne peuvent pas s'attaquer ni s'intercepter.
- La volonté nationale de la France est réduite de 15.

10.3.5.1 Fin du pacte nazi-soviétique

Cette politique prend fin lorsque l'un des événements suivants se produit :

- La faction de l'Axe déclare la guerre à la faction soviétique.
- Il y a un jet de dé de 4-6 après que le marqueur de politique d'évaluation soit retiré du compte-tours.
- Le marqueur Appsmt ou Pact Ends est retiré du compte-tour.

10.3.6 Traité de Moscou

- La frontière de la région disputée en URSS s'applique. La région d'URSS à l'ouest de cette frontière est « l'URSS occupée ». La région d'URSS à l'est et la case de la Russie centrale forment l'URSS active.
- L'URSS occupée est considérée comme un pays conquis. [*Exception* : Elle est considérée comme faisant partie de l'URSS active dans le cadre d'un événement échec ou succès politique.]
- Pendant la phase économique, l'URSS active reçoit un nombre de points de production égal à son nombre d'usines. *Ne multipliez pas.*
- La faction soviétique ne peut pas déclarer la guerre.
- Un pion de l'Axe ne peut pas attaquer, intercepter, bouger, retraiter, tracer un chemin ni être placé en Russie occupée.
- Un pion soviétique ne peut pas attaquer, intercepter, bouger, retraiter, tracer un chemin ni être placé en Russie occupée.
- Un pion URSS ne peut pas attaquer, intercepter, bouger, retraiter, tracer un chemin ni être placé en dehors de l'URSS active. [*Exception* : Il peut être mis sur la fiche de faction soviétique ou sur le compte-tours.]

10.3.6.1 Fin du traité de Moscou

La politique du traité de Moscou prend fin lorsqu'il y a un jet de dé de 4-6 après que le marqueur du traité de Moscou soit retiré du compte-tours.

Exemples de politiques :

Défense nationale de l'Allemagne sur le front est : La Pologne est un pays neutre. Il y a deux unités aériennes et trois unités terrestres de campagne allemandes en Allemagne dans des hexs qui ont une frontière avec la Pologne. La faction de l'Axe active l'unité aérienne à Königsberg et la déplace de 10 hexs vers la France. La faction de l'Axe peut le faire parce que les deux unités aériennes en Allemagne satisfont la partie aérienne de la règle du front est en Allemagne.

Non-violation neutre : Pour se déplacer vers la France, l'unité aérienne activée doit traverser quelques hexs d'eau en mer Baltique parce qu'elle n'a pas le droit d'entrer en Pologne qui est neutre à cause de cette politique.

Défense nationale de l'Allemagne sur le front est : Même situation qu'au-dessus, sauf qu'il n'y a pas d'unité aérienne à Königsberg. La faction de l'Axe active une des deux unités aériennes en Allemagne et entre dans l'est de la Prusse. Elle ne peut pas entrer en Pologne, donc elle doit survoler des hexs d'eau pour entrer dans l'est de la Prusse. Bien que l'unité aérienne ne devrait normalement pas être autorisée à bouger parce que c'est une des deux unités aériennes satisfaisant la règle du front est, elle peut le faire parce qu'à la fin de son mouvement, la partie aérienne de la règle du front est sera pleinement satisfaite.

La faction de l'Axe active maintenant une des trois unités terrestres allemandes et la bouge vers la France. Pendant le mouvement, un joueur Allié rappelle au joueur de l'Axe que la règle du front est nécessite trois unités terrestres de campagne. La faction de l'Axe doit alors ajuster son mouvement pour le terminer dans un hex de frontière avec la Pologne, ou remettre l'unité terrestre dans son hex de départ et ne pas la bouger du tout.

Défense nationale allemande conditionnelle : Les USA sont actifs et le traité de Moscou ne s'applique pas. Il y a une unité aérienne allemande à Paris, Berlin et Varsovie. L'obligation aérienne des règles des fronts est et ouest est satisfaite parce que l'unité aérienne allemande à Berlin est comptée pour chacune des règles.

Défense nationale UK métropolitain : Il y a une unité aérienne UK à Londres et une unité terrestre UK à Calais. La règle est pleinement satisfaite.

Défense nationale non satisfaite : Septembre 1939. Au début de la phase d'opérations de l'Axe, l'Allemagne a trois unités terrestres de campagne sur la frontière française en Allemagne ce qui satisfait la règle du front ouest en Allemagne. Pendant la phase des opérations occidentales, la France attaque l'une des unités allemande et la fait retraiter en l'éloignant de la frontière française. L'Allemagne ne viole pas encore la règle du front ouest parce qu'elle ne s'applique que pendant la phase de mouvement stratégique de l'Axe ou la phase d'opérations de l'Axe.

En octobre 1939, au début de la phase de mouvement stratégique de l'Axe, la faction de l'Axe ne satisfait pas la règle du front ouest, donc elle rapatrie une unité terrestre de campagne de Pologne, et la met dans un hex de frontière avec le Danemark et qui n'est pas en ZDCE. Cette unité terrestre allemande ne pourra pas être activée dans la phase d'opérations de l'Axe à venir.

Limites de coopération : L'apaisement ne s'applique pas. La Belgique et la France sont des pays occidentaux. Une unité terrestre belge ne peut pas entrer en France. Une unité terrestre française peut entrer en Belgique car les pions français sont une exception à cette politique.

Apaisement : La Belgique et la France sont des pays occidentaux. Une unité terrestre belge ou française n'exerce pas de ZDC en Allemagne. De même, une unité terrestre allemande n'exerce pas de ZDC en Belgique ou en France. Aussi, une unité française ne peut pas terminer son mouvement en Belgique et inversement.

10.4 Rapatriement

Si une règle indique qu'une unité est rapatriée, sa faction la retire de la position qu'elle occupe et la met dans, ou adjacente à une ville dans son pays. Aucun chemin de mouvement n'est tracé.

Si un marqueur est rapatrié, il est placé selon la règle de ce marqueur.

Si une autre règle indique une position de placement différente, suivez cette règle.

Le placement ne peut pas : violer les limites d'empilement, être intercepté, être dans un hex interdit, ou être dans un hex contenant une ZDCE ou un marqueur ennemi. S'il n'y a pas de position éligible, l'unité est mise dans la case éliminée de sa fiche de faction.

Une unité rapatriée ne peut pas être activée pendant ce tour. Si elle est actuellement activée, son activation prend fin immédiatement.

Une unité aérienne ou navale rapatriée ajoute une sortie à son total.

11.0 Météo

La météo représente le climat et les conditions au sol.

Il y a trois types de météo : claire, mauvaise, sévère.

Après avoir déterminé la météo pour une zone spécifique, elle s'applique à tous les hexs de cette zone pour le reste du tour. La météo n'affecte pas une zone hors carte.

11.1 Phase météo

La faction de l'Axe lance un dé pour chacune des zones météo froide, tempérée et chaude. **Note :** Les couleurs des dés bleus, verts et jaunes correspondent chacune à une zone météo, donc

vous pouvez les lancer en même temps. Le résultat se trouve dans la table météo basée sur le tour du mois. Mettez un marqueur dans la case correspondant sur la piste météo. **[Exception :** Si le marqueur d'hiver russe (15.23) est dans la case « poor » de la zone froide, ne faites pas de jet pour la zone froide. A la place, mettez ce marqueur dans la case sévère.]

La faction Alliée ne fait pas de jet de météo.

Exemple : Mars 1942. La faction de l'Axe déclare qu'elle fait un jet pour la zone froide et obtient un 5. Dans la table météo, la ligne mars-avril dans la section zone froide indique que de 3 à 6 la météo est sévère. Elle déclare ensuite un jet pour la zone tempérée et obtient 1. Un 1 dans la section tempérée de la table indique un temps clair. Finalement, elle obtient un 3 pour la zone chaude, ce qui donne une météo mauvaise.

11.12 Effets d'une météo mauvaise/sévère

Les effets d'une mauvaise météo en combat peuvent sembler pires que les effets d'une météo sévère (en particulier pour l'attaquant) et cela est parfois le cas. Toutefois, une mauvaise météo permet toujours des résultats de combat plus extrêmes sur la TRC. Une météo sévère mitige les résultats de combat extrêmes, mais le rend aussi moins prévisible en termes de qui va gagner.

Engager un combat terrestre contre une unité dans un hex affecté par une météo mauvaise ou sévère coûte *deux* (au lieu d'un) points de mouvement. Autrement, le mouvement n'est pas affecté par la météo.

- Une unité terrestre reçoit un DRM -2 si elle attaque une unité dans un hex en météo mauvaise.
- Le DRM d'unité de chars, soutien aérien, et soutien naval en combat terrestre est +1 (au lieu de +2) si défense, ou attaque d'une unité dans un hex en mauvaise météo.
- Une unité aérienne ou navale a un DRM -2 si elle se défend dans, ou attaque une unité dans un hex ou zone maritime en mauvaise météo.
- Une invasion amphibie ne peut pas être effectuée dans un hex en météo sévère.
- Il n'y a pas de DRM d'unité de chars, soutien aérien ou naval en combat terrestre si défense dans, ou attaque d'une unité dans un hex en météo sévère.
- Le résultat de combat modifié d'une faction est divisé par deux (arrondi au supérieur) si défense dans, ou attaque d'une unité dans un hex en météo sévère.

12.0 Fin de tour

12.1 Phase de vérification de victoire

Vérifiez si une faction a atteint les conditions de victoire du scénario. Sauf mention contraire dans le scénario, la victoire peut avoir lieu à n'importe quel tour.

12.2 Phase de fin de tour

Etape 1) Avancez le marqueur de tour dans la case suivante du compte-tours. S'il y a un pion dans la case où vient d'entrer le marqueur, mettez-le dans sa position appropriée sur la carte, une piste ou une case de fiche de faction selon sa règle ou sa position indiquée dans la mise en place du scénario. **[Exception :** Ne retirez pas le marqueur de fin du scénario.] *Un marqueur est généralement mis dans la case des événements de sa fiche de faction,*

ou sur une piste. Une unité est généralement mise dans la case de mobilisation de sa fiche de faction.

Etape 2) Déplacez tous les pions de la case éliminée de la fiche de faction vers la case de mobilisation.

13.0 Événements conditionnels

Les événements conditionnels peuvent être vus comme nécessaires mais n'ayant pas besoin d'être mémorisés. Il est bon de se rappeler des déclencheurs des événements conditionnels, il y a une liste récapitulative sur l'aide de jeu.

En cours de jeu, un ou plusieurs des événements suivants peuvent avoir lieu lorsque la condition de déclenchement a lieu. Si une condition de déclenchement d'événement se produit, vérifiez immédiatement sa règle et effectuez les actions indiquées.

Si un événement conditionnel ou un marqueur d'événement nécessite une action qu'il est impossible de terminer, ignorez cette action spécifique.

Exemple : Si un événement nécessite de choisir un pays neutre, mais qu'il n'y en a plus, rien ne se produit et la partie continue.

13.1 Activation de pays

Lorsqu'un pays est activé, déterminez la faction qu'il rejoint, retirez tout marqueur pro-faction ou neutralité stricte qu'il contient, puis placez ses pions selon la mise en place d'un pays (13.1.2).

13.1.1 Détermination de la faction

Une règle ou un événement qui active un pays peut indiquer la faction qu'il rejoint. Si ce n'est pas le cas :

Si une faction alliée a déclaré la guerre, elle rejoint la faction de l'Axe quel que soit le marqueur pro-[faction] qu'il peut contenir.

Si la faction de l'Axe a déclaré la guerre, alors consultez la liste suivante, dans l'ordre, jusqu'à avoir déterminé une faction alliée.

- Si le pays contient un marqueur pro-soviétique ou pro-occident, il rejoint la faction alliée.
- Si l'apaisement s'applique et que le pacte nazi-soviétique ET le traité de Moscou ne s'appliquent PAS, il rejoint la faction soviétique.
- Si l'apaisement ne s'applique PAS et que le pacte nazi-soviétique OU le traité de Moscou s'applique, il rejoint la faction occidentale.
- rien de ce qui précède ne s'applique, lancez un dé. Sur un résultat de 1-3, le pays rejoint la faction occidentale ; sur 4-6 il rejoint la faction soviétique. *La faction de l'Axe peut éviter ce tirage au sort en déclarant d'abord la guerre contre une faction alliée spécifique. Cela met fin à sa politique, et met le 2ème ou 3ème point ci-dessus en application.*

13.1.2 Mise en place du pays

Les unités du pays activé et ses marqueurs sont placés comme suit.

- Les marqueurs de volonté nationale sont placés sur la piste de Volonté Nationale dans les cases correspondant aux valeurs données dans la liste des pays (16.0). La volonté nationale du pays n'est pas affectée s'il a une région disputée qui a été cédée à un autre pays (2.2).
- Les marqueurs de production sont mis sur la piste de production. Ensuite, déterminez les points de production du pays (9.1.1).
- Les marqueurs d'événements sont placés dans la case des événements de la fiche de faction

- La faction propriétaire choisit l'une des deux méthodes de placement suivantes et place les unités du pays comme indiqué.

Placement hors carte : Mettez toutes les unités du pays dans la case de mobilisation de sa fiche de faction.

Cela donne à la faction de l'Axe une façon d'éviter de déclencher l'événement conditionnel « invasion de l'est ou de l'ouest » à cause d'un échec de politique alliée appliqué à l'un des pays déclencheur.

Placement sur carte : D'abord, regardez s'il y a des cas particuliers pour le pays (13.1.2.1) ci-dessous pour voir si cela s'applique au pays activé. Si ce n'est pas le cas, placez les pions du pays activé comme suit.

- Une unité terrestre est placée à pleine puissance dans un hex de terre.
- Une unité aérienne est placée sans sortie dans un hex de ville, de fort ou de ligne de transport.
- Une unité navale est placée sans sortie dans un hex de port.

Tous les placements doivent être faits dans les régions continentales et/ou outre-mer du pays activé.

Les unités peuvent être placées empilées, mais elles ne doivent pas violer les limites d'empilement.

13.1.2.1 Cas particuliers de mise en place des pays

Les pays suivants ont des règles spécifiques pour leur mise en place s'ils sont activés.

Afrique du nord française, Syrie ou Vichy : Lorsque l'un de ces pays est activé, sa faction lance un dé. Ajoutez un DRM +1 pour chacun de ces pays ayant été conquis (13.2.2).

- Si le résultat est 1-3, mettez le pays en place en utilisant 13.1.2.
- Si le résultat est 4-6, le pays est considéré conquis (13.2.2). Au lieu d'effectuer les étapes 13.2.2, tous les pions du pays sont retirés du scénario

Les pays de Vichy ont des niveaux de résistance qui diminuent avec chaque conquête de leurs territoires.

Exemple : Août 1944. L'Afrique du nord française et la Syrie sont conquises. La faction occidentale déclare la guerre à Vichy. La faction de l'Axe lance un dé ajoute 2. Le résultat final est 5, donc tout Vichy est conquis et ses pions sont retirés.

Italie : Utilisez la mise en place du pays (13.1.2), mais pas plus de trois unités terrestres de campagne ne peuvent être placées dans les régions outre-mer de l'Italie.

USA : Les unités sont placées selon les instructions du scénario.

13.2 Effondrement du pays

Un pays s'effondre immédiatement si sa volonté nationale tombe à zéro, ou si toutes ses villes métropolitaines sont sous contrôle ennemi. Un pays qui s'effondre sans être conquis reste un pays actif (2.1.1).

Un pays actif peut s'effondrer plusieurs fois par scénario. [*Exception :* Le UK ou les USA ne peuvent s'effondrer qu'une seule fois.]

Lorsqu'un pays s'effondre, si au moins l'une de ses villes métropolitaines est sous contrôle ennemi et qu'il y a une unité terrestre ennemie dans sa région métropolitaines, le pays est conquis. [*Exception :* Le UK, les USA ou l'URSS peuvent s'effondrer, mais ne sont jamais considéré conquis.]

Si un pays est conquis, voir la règle des pays conquis (13.2.2).

A chaque fois qu'un pays s'effondre sans être conquis, faites ce qui suit. [Exceptions : UK, USA ou URSS (13.2.1.1).]

13.2.1 Procédure d'effondrement d'un pays

Etape 1) Chacune de ses unités terrestres réduite dans un hex ou zone hors carte est mise dans la case éliminée de sa fiche de faction. Ensuite, chacune de ses unités aériennes ou navales dans un hex ou une case de zone hors carte voit ses sorties retirées et est placée dans la case éliminée de sa fiche de faction.

Etape 2) Sa volonté nationale passe à la moitié de la valeur indiquée dans la liste des pays (16.0), arrondie au supérieur.

13.2.1.1 Cas particuliers de la procédure d'effondrement d'un pays

Le but de ces cas particuliers est d'empêcher une fin de partie prématurée si une puissance majeure de la faction alliée s'effondre.

UK ou USA : Lorsque le UK ou les USA s'effondrent, effectuez ce qui suit.

Etape 1) Chaque unité terrestre réduite dans un hex ou zone hors carte est mise dans la case éliminée de sa fiche de faction. Ensuite, chaque unité terrestre à pleine puissance est réduite. Aussi, chacune de ses unités aériennes ou navales dans un hex ou une case de zone hors carte voit ses sorties retirées et est placée dans la case éliminée de sa fiche de faction.

Etape 2) Retirez ses marqueurs de volonté nationale du scénario. Il ne détermine plus sa volonté et ne pourra plus s'effondrer.

Etape 3) Prenez une unité terrestre allemande de la case conditionnelle de sa fiche de faction et mettez-la dans la case éliminée.

Etape 4) Augmentez la volonté nationale allemande de 10.

Etape 5) La faction de l'Axe peut choisir n'importe quel pays neutre et y appliquer l'événement succès politique (14.12).

URSS : Lorsque l'URSS s'effondre, effectuez ce qui suit.

Etape 1) Chaque unité terrestre URSS réduite dans un hex ou zone hors carte est mise dans la case éliminée de sa fiche de faction. Ensuite, chaque unité terrestre URSS à pleine puissance est réduite. Aussi, chacune de ses unités aériennes ou navales dans un hex ou une case de zone hors carte voit ses sorties retirées et est placée dans la case éliminée de sa fiche de faction.

Etape 2) La frontière de la région disputée en Russie occupée en URSS entre en application. La région à l'ouest de cette frontière est considérée « URSS occupée ». La région à l'est et la case de la Russie centrale restent l'URSS active. *Bien que l'URSS puisse s'effondrer plusieurs fois, le seul territoire qu'obtient l'Axe à chaque fois est la région de l'URSS occupée.*

Etape 3) Mettez un marqueur de contrôle de l'Axe dans chaque ville URSS occupée qui n'en a pas déjà un (même s'il y a une unité ou un marqueur soviétique) et retirez tous les marqueurs de contrôle de l'Axe en URSS active (même s'il y a une unité ou un marqueur de l'Axe).

Etape 4) D'abord, la faction de l'Axe rapatrie (10.4) tous ses marqueurs et unités de l'URSS active. Toutefois, au lieu de placer une unité dans son pays, elle doit être placée en URSS occupée (même si l'hex contient un marqueur

ou une unité soviétique). Un marqueur est placé selon ses règles.

Ensuite, la faction soviétique rapatrie tous ses marqueurs et unités de l'URSS occupée. Une unité URSS rapatriée est placée en URSS active uniquement. Un marqueur est placé selon ses règles.

Lorsque le rapatriement est terminé, aucune unité de l'Axe ou URSS en URSS occupée ou active ne peut être activée pendant la phase d'opérations en cours. Mettez fin à l'activation de toute unité actuellement activée. *Les forces de l'Axe sont trop occupées à établir le contrôle et les forces soviétiques sont trop désorganisées.*

Etape 5) Le moment d'arrivée de toutes les unités motorisées de la garde URSS sur le compte-tours est réduit d'un an. *Décalez les pions d'une ligne vers le haut en commençant par l'année la plus récente.* Si un pion est placé sur ou avant le tour en cours, mettez-le dans la case d'amélioration de sa fiche de faction.

Etape 6) Prenez une unité terrestre allemande dans la case conditionnelle de sa fiche de faction et mettez-la dans la case éliminé.

Etape 7) Augmentez la volonté nationale de l'Allemagne de 10. Ceci n'a lieu qu'au premier effondrement de l'URSS.

Etape 8) Si l'apaisement s'applique, mettez le marqueur du traité de Moscou 5 tours après le tour contenant le marqueur de politique d'évaluation sur le compte-tours. Sinon, mettez le marqueur du traité de Moscou 9 tours plus tard sur le compte-tours.

La politique du traité de Moscou (10.3.6) entre en application.

Tant que la politique s'applique. L'URSS occupée est considérée comme un pays conquis. Mettez le marqueur des unités de la volonté URSS dans la case des pays alliés conquis de la fiche de faction de l'Axe. *Ce marqueur n'est pas nécessaire sur la piste de volonté nationale soviétique parce que la volonté nationale URSS reste à zéro tant que cette politique s'applique. [Exception : l'URSS occupée fait partie de l'URSS active en ce qui concerne l'événement échec politique (14.11) ou succès politique (14.12).]*

Lorsque la politique du traité de Moscou prend fin, l'URSS occupée fait à nouveau partie de l'URSS active. Remettez la volonté nationale URSS à 45. La politique d'apaisement ne réduit pas cette volonté nationale URSS.

Step 9) La faction de l'Axe peut choisir n'importe quel pays neutre et y appliquer l'événement succès politique (14.12).

13.2.2 Pays conquis

Un pays est considéré conquis par la faction en phase, quelle que soit la faction ayant causé l'effondrement.

Après qu'un pays a été conquis, il est inactif pour le restant du scénario.

Cela est vrai même si la faction à laquelle il appartient reprend toutes ses villes. Vous pouvez néanmoins vous sentir fier d'avoir libéré votre allié.

Important : Jusqu'à ce qu'une unité ennemie entre dans une ville d'un pays conquis, cette ville est toujours amie de la faction qui la contrôlait au moment de l'effondrement du pays. L'occupation prend des soldats et du temps.

Si un pays est conquis, faites ce qui suit. [**Exception :** France. Voir les cas particulier 13.2.2.1).]

Etape 1) Retirez tous les pions du pays conquis du scénario.

Etape 2) La faction qui a conquis le pays met un marqueur ami pro-[faction] dans la tasse diplomatique et peut faire l'une des choses suivantes.

- Choisir un pays neutre avec un marqueur pro-[faction] ennemi ou de neutralité stricte dans son hex de capitale et le retirer.
- Choisir un pays neutre qui n'a pas de marqueur pro-[faction] ou ne neutralité stricte et qui partage une frontière terrestre avec le pays venant d'être conquis. Mettre un marqueur pro-[faction] ami dans l'hex de sa capitale.

Etape 3) Si la faction de l'Axe a conquis un pays,

- mettez le marqueur des unités de la volonté nationale de ce pays dans la case des pays alliés conquis de la fiche de faction de l'Axe.
- Prenez une unité terrestre allemande dans la case conditionnelle de sa fiche de faction et mettez-la dans la case éliminé.
- Augmentez la volonté nationale allemande selon la table des effets de la volonté nationale.
- Si la Pologne a été conquise, la région disputée du corridor polonais est cédée à l'Allemagne. Si une unité de l'Axe (*sauf* une unité allemande) est dans cette région à ce moment-là, elle est rapatriée (10.4). Aussi, si le pacte nazi-soviétique s'applique, effectuez ce qui suit dans l'ordre indiqué.
 - ◊ D'abord l'Axe puis les Alliés, chaque faction rapatrie (10.4) tous ses pions dans la région disputée de l'est de la Pologne.
 - ◊ La région disputée de l'est de la Pologne est cédée à l'URSS, et la volonté nationale URSS augmente de 3. Ceci représente l'URSS envahissant l'est de la Pologne.
 - ◊ Prenez une unité terrestre URSS de la case conditionnel de sa fiche de faction et mettez-la dans la case éliminé.

Etape 4) Si la faction soviétique a conquis un pays,

- Prenez une unité terrestre URSS de la case conditionnel de sa fiche de faction et mettez-la dans la case éliminé.
- Si l'Estonie, la Lettonie ou la Lituanie a été conquise, le pays entier est cédé à l'URSS. Augmentez la volonté nationale URSS selon la table des effets de la volonté nationale.
- Si la Finlande, la Pologne ou la Roumanie a été conquise, la région disputée de ce pays est cédée à l'URSS. Augmentez la volonté nationale URSS selon la table des effets de la volonté nationale.

Etape 5) Si une faction alliée a conquis un pays appartenant à l'autre faction alliée, alors la faction de l'Axe effectue l'étape 2 et les deux premiers points de l'étape 3 ci-dessus. Ceci empêche les Alliés de refuser ces bénéfices à l'Axe en se conquérant mutuellement leurs pays.

13.2.2.1 Cas particuliers des pays conquis

France : Remplacez les étapes du pays conquis par ce qui suit.

Etape 1) Retirez les pions de la France du scénario, et placez le marqueur des unités de la volonté nationale française dans la case des pays alliés conquis de la fiche de faction de l'Axe.

Etape 2) La faction de l'Axe peut choisir un pays neutre et lui appliquer l'événement succès politique (14.12). Mettez aussi un marqueur pro-Axe dans la tasse diplomatique.

Etape 3) Si l'événement invasion de l'est s'est produit, mettez les marqueurs des forces libres occidentales et des partisans six tours plus tard sur le compte-tours. Si l'événement invasion de l'est ne s'est pas produit, mettez les marqueurs de forces libres partisans six tours plus tard sur le compte-tours et les marqueurs de partisans 18 tours plus tard.

Etape 4) La région disputée d'Alsace-Lorraine est cédée à l'Allemagne. Si une unité de l'Axe (*sauf* une unité allemande) est dans cette région à ce moment, elle est rapatriée (10.4).

Etape 5) Prenez une unité terrestre allemande dans la case conditionnelle de sa fiche de faction et mettez-la dans la case éliminé.

Etape 6) Augmentez la volonté nationale allemande de 8.

Si le pacte nazi-soviétique s'applique, alors ajoutez ce qui suit.

Etape 7) La frontière de région disputée avec la France entre en application. La région de la France occupée reste la France et est un pays conquis. La France n'est plus un pays actif, même si l'occident récupère ses villes.

Etape 8) Les pays neutres d'Afrique du nord française (capitale : Tunis), la Syrie (capitale : Damas) et Vichy (capitale : Vichy) sont créés. *Historiquement, ils faisaient tous partie de Vichy. Par contre, le contrôle était très local et pour des questions de jeu, ils ont été divisés en pays séparés.*

Dans l'ordre Axe puis Occident, chaque faction rapatrie (10.4) tous ses pions dans ces pays.

13.3 Invasion de l'est

Cet événement a lieu la première fois lorsque l'un des éléments suivants se produit. Ceci ne peut avoir lieu qu'une seule fois dans un scénario.

- Une unité ou marqueur de l'Axe attaque dans, entre, ou est placé en Estonie, Lettonie, Lituanie ou URSS ; ou en Pologne, mais seulement si la Pologne est un pays actif de l'Axe.
- Les USA activent un pays occidental.

Si cet événement se produit pendant la phase des opérations d'une faction de l'Axe en phase, effectuez ce qui suit (dans l'ordre indiqué) à la fin de cette phase des opérations de l'Axe.

Exemple : Juin 1941, phase des opérations de l'Axe. Une unité aérienne allemande attaque une unité aérienne URSS. L'événement invasion de l'est est appliqué à la fin de la phase des opérations de la faction de l'Axe de juin 41.

S'il se produit à un autre moment, effectuez ce qui suit à la fin de la prochaine phase des opérations de l'Axe.

Exemple : Octobre 1940, phase de diplomatie. La Lettonie est activée en tant que pays de l'Axe. Les unités sont placées à Riga. Les activités de l'événement invasion de l'est sont effectuées à la fin de la phase d'opérations de l'Axe de novembre 1940.

Succès politique de l'Axe : La faction de l'Axe peut choisir n'importe quel pays neutre qui a cédé une région disputée à l'URSS et lui appliquer l'événement succès politique (14.12).

Mobilisation d'urgence : La faction soviétique prend une unité aérienne URSS et 5 unités terrestres URSS de la case conditionnel de la fiche de faction et les mobilise selon les règles de mobilisation (8.3). Ceci ne coûte aucun point de production. Les unités sont pleinement ravitaillées.

Prêt-bail pour l'URSS : Si l'événement invasion de l'est s'est produit, prenez les marqueurs de prêt-bail pour l'URSS de la case conditionnel de leur fiche de faction et mettez-les 6 cases plus tard sur le compte-tours. Si l'événement invasion de l'est ne s'est pas produit, mettez ces marqueurs 12 tours plus tard.

Politique d'évaluation : Si l'apaisement ou le pacte nazi-soviétique s'applique, mettez le marqueur de politique d'évaluation 13 tours plus tard sur le compte-tours.

Réserves : Prenez 4 unités terrestres URSS et un marqueur de chars de la case conditionnel de leur fiche de faction et mettez-les 6 tours plus tard sur le compte-tours.

Pour chaque marqueur cédé [région disputée] dans la case conditionnel de la fiche de faction soviétique (s'il y en a), prenez une unité terrestre URSS de la case conditionnel de la fiche de faction et mettez-la dans la case éliminé.

Prenez les marqueurs d'attaque surprise URSS de la case conditionnel de la fiche de faction soviétique. Mettez-en un dans la case de janvier, 3 ans plus tard, sur le compte-tours et l'autre dans la case de janvier, 4 ans plus tard.

Hiver russe : Prenez le marqueur d'hiver russe de la case conditionnel de sa fiche de faction et mettez-le dans la case de décembre suivant le tour en cours.

Partisans soviétiques : Prenez les marqueurs de partisans soviétiques de la case conditionnel de leur fiche de faction. Mettez-en un 6 tours plus tard sur le compte-tours, et l'autre 18 tours plus tard.

Guerre stratégique : Prenez le marqueur Fac Lost URSS de la case conditionnel de sa fiche de faction et mettez-le dans la case 1 du compteur d'usines sur carte. Aussi, si le marqueur Fac Lost allemand n'est pas sur le compteur des usines sur carte, prenez-le dans sa case conditionnel de sa fiche de faction et mettez-le dans la case 1 du compteur.

Usines de l'Oural : Prenez les marqueurs Urals Fac de la case conditionnel de leur fiche de faction et mettez-les dans la case suivante sur le compte-tours.

13.4 Crise méditerranéenne

Cet événement a lieu après que l'un des événements suivants se produise. Il ne peut avoir lieu qu'une seule fois au cours d'un scénario.

- Une unité ou marqueur de l'Axe attaque, entre, ou est placé dans un pays partageant une frontière avec la France ou le UK : régions outre-mer. [**Exception :** L'événement n'a pas lieu si l'unité ou le marqueur de l'Axe est seulement en France ou UK : région métropolitaine. *Ceci empêche que l'invasion de la France continentale déclenche cet événement à cause d'une frontière partagée avec la Syrie ou la Palestine.*
- Les USA activent un pays occidental.

Lorsque cet événement a lieu, la faction occidentale effectue immédiatement ce qui suit dans n'importe quel ordre. La faction occidentale peut attendre jusqu'à ce qu'un pays de l'Axe nouvellement activé ait terminé de placer toutes ses unités avant de faire ceci.

Réserves françaises : Prenez tous les unités françaises de la case conditionnel de leur fiche de faction et mettez-les dans n'importe quel hex d'une région outre-mer française. Ceci ne coûte aucun point de production. Le placement ne peut pas violer les limites d'empilement. Ces unités sont pleinement ravitaillées.

Réserves UK : Prenez tous les unités UK de la case conditionnel de leur fiche de faction et mettez-les dans n'importe quel hex d'une région outre-mer UK (*sauf* Egypte). Ceci ne coûte aucun point de production. Le placement ne peut pas violer les limites d'empilement. Ces unités sont pleinement ravitaillées.

Transport d'urgence : La faction occidentale peut prendre une unité de convoi UK et/ou une unité de convoi française dans n'importe quel port et le met dans un port ami d'une région outre-mer UK ou française. Aucun chemin de mouvement n'est tracé. Le placement ne peut pas être intercepté ni violer les limites d'empilement.

13.5 Entrée des USA

Lorsque les politiques d'apaisement ET du pacte nazi-soviétique ont toutes deux pris fin, mettez le marqueur d'entrée des USA 6 tours plus tard sur le compte-tours. Voir aussi entrée des USA (15.29).

13.6 Frontière nord de l'URSS

Cet événement a lieu après l'un des événements suivants. Il ne peut avoir lieu qu'une seule fois au cours d'un scénario.

- Lorsque la Finlande est activée en tant que pays Allié ou de l'Axe.
- Lorsqu'une unité ou marqueur de l'Axe attaque, entre, ou est placé dans un hex URSS au nord de la rangée 16xx.

La faction soviétique prend immédiatement deux unités terrestres URSS de la case conditionnel de leur fiche de faction et les place dans n'importe quel hex URSS au nord de la rangée 15xx. Le placement ne peut pas violer les limites d'empilement. Les unités sont à pleine puissance et pleinement ravitaillées.

Exemple : La Finlande est activée en tant que pays de l'Axe et l'une de ses unités est placée en 1545 ? Avant qu'une autre unité finlandaise ne soit placée sur la carte, les unités terrestres URSS sont placées dans les hexs 1146 et 0646.

Note : Leningrad est en 1545, alors gardez-y un défenseur.

13.7 Frontière sud de l'URSS

Cet événement a lieu après l'un des événements suivants. Il ne peut avoir lieu qu'une seule fois au cours d'un scénario.

- Lorsque la Turquie est activée en tant que pays Allié ou de l'Axe.
- Lorsqu'une unité ou marqueur de l'Axe attaque, entre, ou est placé dans un hex URSS au sud de la rangée 36xx.

La faction soviétique prend immédiatement deux unités terrestres URSS de la case conditionnel de leur fiche de faction et les place dans n'importe quel hex URSS au sud de la rangée 37xx. Le placement ne peut pas violer les limites d'empilement. Les unités sont à pleine puissance et pleinement ravitaillées.

Exemple : Une unité de chars allemande entre en 3761. Après son entrée, mais avant qu'elle ne continue son mouvement, les unités terrestres URSS sont placées dans les hexs 3961 et 3862.

13.8 Invasion de l'ouest

Cet événement a lieu après l'un des événements suivants. Il ne peut avoir lieu qu'une seule fois au cours d'un scénario.

- Lorsqu'une unité ou un marqueur de l'Axe attaque, entre, ou est placé en Belgique, aux Pays-Bas, en Irlande, ou dans la région métropolitaine de la France ou du UK.
- Lorsque les USA activent un pays occidental.

Si cet événement a lieu pendant une phase des opérations d'une faction de l'Axe, effectuez ce qui suit (dans l'ordre indiqué) à la fin de cette phase des opérations de l'Axe.

S'il a lieu à un autre moment, effectuez les activités à la fin de la prochaine phase des opérations de l'Axe.

Exemple : Voir les exemples de l'événement conditionnel invasion de l'est (13.3).

Réserves aériennes françaises : Prenez une unité aérienne française de la case conditionnel de sa fiche de faction et mobilisez-la selon les règles de mobilisation (8.3). Ceci ne coûte aucun point de production. L'unité est pleinement ravitaillée.

Commerce du Commonwealth : Prenez le marqueur de commerce du Commonwealth de la case conditionnel de sa fiche de faction et placez-le 6 tours plus tard sur le compte-tours.

Prêt-bail au UK : Si l'événement invasion de l'est s'est produit, prenez les marqueurs de prêt-bail UK de la case conditionnel de leur fiche de faction et placez-les 6 tours plus tard sur le compte-tours. Si l'événement invasion de l'est ne s'est pas produit, mettez ces marqueurs 12 cases plus tard.

Politique d'évaluation : Si l'apaisement ou le pacte nazi-soviétique s'applique, mettez le marqueur de politique d'évaluation 13 tours plus tard sur le compte-tours.

L'Allemagne a un an pour se sentir en sécurité sur son autre front.

Guerre stratégique : Prenez le marqueur Fac Lost UK de la case conditionnel de sa fiche de faction et mettez-le dans la case 1 du compteur d'usines sur carte. Aussi, si le marqueur Fac Lost allemand n'est pas sur le compteur des usines sur carte, prenez-le dans sa case conditionnel de sa fiche de faction et mettez-le dans la case 1 du compteur.

14.0 Marqueurs d'événements

Les marqueurs d'événements peuvent être vus comme nécessaires au lieu d'être mémorisés.

Cette section détaille les marqueurs d'événements et leurs règles spécifiques. Une liste de référence (40.0) se trouve aussi à la fin des règles.

Un marqueur d'événement est placé selon les instructions du scénario. S'il n'est pas listé dans un scénario, il n'est pas utilisé.

Important : Un marqueur d'événement dans la case des événements de sa fiche de faction est disponible à l'utilisation selon ses règles. S'il est ailleurs pendant le scénario, par exemple sur le compte-tours, il ne peut pas être utilisé.

Sauf mention contraire, lorsqu'un marqueur d'événement est retiré du compte-tours, mettez-le dans la case des événements de sa fiche de faction.

Important : Si un marqueur d'événement nécessite une action impossible à terminer, ignorez cette action spécifique.

14.1 Parachutage



La faction en phase peut mettre un marqueur de parachutage dans un hex en effectuant une action de parachutage/partisans (6.1).

Pour les règles de placement, voir le placement du parachutage (6.1.1).

Pour les effets, voir les effets du parachutage (6.1.2).

Lorsqu'il est retiré à la fin de la sous-phase d'actions de la faction en phase, lancez un dé. Si le résultat est 1-5, mettez le marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat du dé. Si le résultat est 6, retirez-le du scénario.

Ceci représente les désastres, comme la Crète, qui ont suspendu les parachutages majeurs pour le restant de la guerre.

14.2 Région prise

Ceci représente l'URSS prenant militairement ou politiquement un territoire disputé qu'elle considère sous sa sphère d'influence.



Lorsque ce marqueur est tiré de la tasse de diplomatie, si le pacte nazi-soviétique a pris fin ou si toutes les régions disputées URSS sont cédées à l'URSS, retirez ce marqueur du scénario et tirez-en un autre dans la tasse de diplomatie.

Sinon, quelle que soit la faction ayant tiré le marqueur, la faction soviétique doit faire ce qui suit.

Etape 1) Choisissez un pays avec une région disputée URSS (17.0) qui n'a pas encore été cédée à l'URSS et qui est soit neutre, soit un pays occidental actif sans unité de l'Axe à l'intérieur. Si aucun pays ne satisfait le critère ci-dessus, mettez le marqueur de région prise dans la case des marqueurs de la tasse de diplomatie. Rien d'autre ne se passe. *Désolé la faction soviétique, plus de chance la prochaine fois.*

Etape 2) Cette région disputée est cédée (2.2) à l'URSS. Mettez le marqueur cédé [région disputée] dans la case cédée de la fiche de faction soviétique. Si une unité ou un marqueur occidental se trouve dans la région disputée à ce moment, il est rapatrié (10.4).

Etape 3) Augmentez la volonté nationale URSS selon la table des effets de la volonté nationale.

Etape 4) Prenez une unité terrestre URSS de la case conditionnel de sa fiche de faction et mettez-la dans la case éliminé.

Etape 5) Si le pays choisi est l'Estonie, la Lettonie ou la Lituanie, il cesse d'exister. Retirez tout marqueur pro-[faction] ou de neutralité stricte (s'il y en a) et retirez tous ses pions du scénario.

Si le pays choisi est neutre et n'est ni l'Estonie, la Lettonie ou la Lituanie, faites ce qui suit.

- S'il n'a aucun marqueur pro-[faction], mettez un marqueur pro-Axe dans sa capitale.
- S'il a un marqueur pro-[Allié] ou de neutralité stricte, retirez-le.
- S'il a un marqueur pro-Axe, laissez-le. Le pays reste neutre.

14.3 Action de convoi

Ceci représente les quantités de convois trop faibles pour constituer une unité complète.



La faction en phase peut jouer une action de convoi à chaque fois qu'elle peut utiliser une unité de convoi pour effectuer une action navale (6.4).

Pour effectuer l'action, le marqueur est d'abord mis dans un port ami ne contenant pas déjà une unité de convoi, et qui est dans le pays du marqueur ou dans n'importe quel pays depuis lequel un chemin de mouvement naval peut être tracé jusqu'à un port ami du pays du marqueur. Ce chemin ne peut pas être intercepté.

Après son placement, le marqueur est ensuite traité comme une unité de convoi et est immédiatement activé pour effectuer une action navale. Il note et ajoute des sorties à son total comme le ferait une unité de convoi. Après avoir activé le marqueur, la faction en phase peut mettre un marqueur d'action de surface dans la même position pour l'utiliser en tant qu'action navale d'escorte.

Lorsque cette activation prend fin, mettez ce marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal à son total de sorties plus un. Ensuite, retirez ses marqueurs de sorties.

14.4 Forces libres

Ceci représente les troupes des pays conquis, comme la Pologne et la France, qui ont ensuite continué à se battre avec acharnement.



La faction occidentale peut jouer les forces libres dans un combat terrestre impliquant une unité terrestre occidentale.

Pendant le combat, la faction occidentale applique un DRM +1.

Après le combat, lancez un dé. Mettez ce marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat.

14.5 Soutien terrestre

Ceci représente les forces aériennes et blindées des plus petits pays qui sont trop faibles pour constituer une unité d'une nationalité spécifique ou un marqueur d'événement.



Une faction peut jouer un soutien terrestre en combat terrestre impliquant n'importe lesquelles de ses unités terrestres. [**Exception** : Ceci ne peut être joué si le pays de cette unité a une unité aérienne ou blindée dans le jeu complet (qu'elle soit ou non utilisée dans le scénario joué).]

Pendant le combat, la faction propriétaire applique un DRM +1.

Après le combat, lancez un dé. Mettez ce marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat.

14.6 Artillerie lourde

Ceci représente les nombreux canons ferroviaires allemands ou les grandes divisions d'artillerie soviétiques amassées avant les offensives.



Une faction peut jouer une artillerie lourde en combat d'assaut impliquant une unité terrestre en attaque de la même nationalité que le marqueur. [**Exception** : Ceci ne peut être utilisé en assaut d'invasion amphibie.]

Exemple : Une unité d'infanterie allemande résout un assaut contre une unité d'infanterie URSS occupant le fort de Sébastopol. La faction de l'Axe peut utiliser le marqueur d'artillerie lourde allemand. La faction soviétique ne peut pas utiliser d'artillerie lourde URSS parce qu'elle défend.

Pendant le combat, la faction propriétaire applique un DRM +2.

Après le combat, lancez un dé. Mettez ce marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat.

14.7 Jets

Ceci représente l'aviation à réaction allemande qui était très efficace en soutien local, mais pas assez nombreuse pour constituer une unité aérienne complète. Désolé le joueur de l'Axe, vous ne pouvez pas en construire plus.



La faction de l'Axe peut jouer les jets dans un combat aérien/naval impliquant une unité aérienne allemande.

Pendant le combat, la faction propriétaire applique un DRM +2.

Après le combat, lancez un dé. Mettez ce marqueur dans la case suivante du compte-tours.

14.8 Evacuation navale

Ceci représente la capacité du UK à faire des évacuations navales d'urgence des forces terrestres, comme à Dunkerque.



La faction occidentale peut jouer l'évacuation navale si une unité terrestre UK se trouve dans tout hex côtier dans une zone maritime contenant un port ami (en excluant un port qui pourrait se trouver dans l'hex de l'unité) et que l'un des points suivants s'applique.

- Cette unité UK est forcée de retraiter en combat terrestre.
- C'est la phase des opérations de la faction occidentale et cette unité UK n'a pas encore été activée pendant cette phase.

Mettez cette unité terrestre UK dans n'importe quel port ami dans la même zone maritime. Ce placement ne peut pas violer les limites d'empilement ni être intercepté. *Le « miracle de Dunkerque » vient juste de se produire.*

Si c'est une unité terrestre à pleine puissance, retournez-la sur sa face réduite. Si elle est déjà réduite, elle n'est pas éliminée. *Quelqu'un survit toujours.*

Si c'est la phase des opérations de la faction occidentale, l'unité ne peut pas être activée pendant cette phase.

Après avoir placé l'unité terrestre, lancez un dé. Mettez ce marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat.

14.9 Pas d'événement



Lorsqu'il est tiré de la tasse de diplomatie, rien ne se passe. Mettez ce marqueur dans la case de la tasse de diplomatie. *Plus de chance la prochaine fois.*

14.10 Partisans

Ceci représente les partisans opérant directement derrière les lignes ennemies pour soutenir une offensive ou contre des cibles stratégiques loin de la ligne de front. L'activité générale des partisans est aussi représentée comme un modificateur au combat stratégique pour les pays alliés conquis.



Une faction peut jouer les partisans dans les situations suivantes :

- Une faction alliée peut jouer un marqueur en combat stratégique.
- La faction alliée peut mettre un marqueur de partisans dans un hex en effectuant une action de parachutage/partisans (6.1). Il est mis dans un hex qui contient une unité aérienne ou terrestre ennemie et qui est dans un pays ami actif ou conquis. *Une unité de partisans soviétiques ne peut pas être placée dans un pays occidental, et vice-versa.*

Pour le combat stratégique, le résultat de combat modifié de l'Axe est divisé par deux, arrondi au supérieur.

Pour le combat aérien/naval ou terrestre, si une unité aérienne ou terrestre ennemie est attaquée dans l'hex de placement, l'unité en défense applique un DRM -2.

Il n'y a aucun effet sur une unité navale ennemie.

Lorsque ce marqueur est retiré (soit à la fin du combat stratégique, soit à la fin de la sous-phase d'actions de la faction en phase), lancez un dé. Mettez ce marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat.

14.11 Echec politique

Ceci représente l'arrêt des négociations, les coups politiques, les alliés agissant indépendamment (ex : l'Italie attaquant la Grèce), etc.



La faction hors phase appliquant cet événement (comme déterminé par la résolution du marqueur d'événement tiré, 10.2.2) doit choisir un pays neutre qui partage une frontière terrestre (1.3.4) avec un pays actif appartenant à la faction en phase. Le terme ami ou ennemi ci-dessous se réfère à la faction appliquant l'événement (donc, hors phase).

Si le pays neutre choisi...

- ...n'a pas de marqueur pro-[faction], mettez un marqueur pro-[faction] ami dans l'hex de sa capitale.
- ...a un marqueur pro-[faction], ce pays neutre est activé (13.1) et rejoint la faction hors phase. Effectuez la mise en place du pays (13.1.2) pour le pays activé.
- ...a un marqueur pro-[faction] ennemi ou de neutralité stricte, retirez ce marqueur.

14.12 Succès politique



La faction qui l'applique doit faire l'un des points suivants. Le terme ami ou ennemi ci-dessous se réfère à la faction appliquant l'événement.

- Choisir un pays neutre qui n'a pas de marqueur pro-[faction] et qui partage une frontière terrestre (1.3.4) avec un pays ami actif. Si c'est la faction occidentale qui applique cet événement, le pays neutre peut à la place partager une zone maritime avec un pays ami actif. Mettez un marqueur pro-[faction] ami dans l'hex de sa capitale.
- Choisir un pays neutre avec un marqueur pro-[faction] dans sa capitale. Ce pays neutre est activé (13.1) et rejoint la faction amie (13.1). Effectuez la mise en place du pays (13.1.2) pour le pays activé.
- Choisir un pays neutre qui a un marqueur pro-[faction] ennemi ou de neutralité stricte et retirer ce marqueur.

14.13 Rockets

Ceci représente les fusées allemandes, comme les V-1 et les V-2.



La faction de l'Axe peut jouer les fusées dans les situations suivantes.

- En combat stratégique.
 - En combat terrestre impliquant une unité terrestre allemande.
- Pour le combat stratégique, le résultat de combat modifié est divisé par deux et arrondi au supérieur.
- Pour le combat terrestre, la faction ennemie applique un DRM -2.
- Après le combat, lancez un dé. Mettez ce marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat.

14.14 SNAFU

Ceci représente « Situation normal : All fucked up » (situation normale : c'est le bordel total).



Une faction peut jouer un SNAFU dans tout type de combat. Pendant le combat, la faction ennemie applique un DRM -1.

Après le combat, lancez un dé. Mettez ce marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat.

14.15 Sous-marins

Ceci représente les changements de déploiement sous-marins, codes cryptographiques, ou tactiques. En d'autres termes, des changements qui donnent un avantage temporaire à une force anti sous-marine. L'activité régulière des U-boots allemands est représentée de façon abstraite en combat stratégique avec un DRM de l'Axe pour le contrôle des ports clés de l'Atlantique.



Une faction peut jouer un sous-marin dans les situations suivantes.

- En combat stratégique. Dans la même phase, la faction de l'Axe peut jouer un sous-marin contre la faction soviétique et un sous-marin différent contre la faction occidentale.
- En combat air/naval où l'attaquant et le défenseur ont chacun une unité navale, un marqueur d'action de surface ou d'action de convoi. Donc, les deux camps ont besoin d'avoir des navires impliqués.

Pour le combat stratégique, le résultat ennemi modifié est divisé par deux, arrondi au supérieur.

Pour le combat air/naval, la faction ennemie applique un DRM -2.

Il n'y a aucun effet sur une unité aérienne ennemie.

Après le combat, lancez un dé. Mettez ce marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat.

14.16 Action de surface

Ceci représente une quantité de navires de guerre trop faible pour constituer une unité complète.



La faction en phase peut jouer action de surface à tout moment où elle peut utiliser une unité de navires de guerre de surface pour effectuer une action navale (6.4).

Pour effectuer l'action, le marqueur est d'abord mis dans un port ami qui ne contient *pas* déjà une unité de navire de guerre *et* qui est dans le pays du marqueur, ou dans n'importe quel pays à partir duquel un chemin de mouvement naval peut être tracé jusqu'à un port ami dans le pays du marqueur. Ce chemin ne peut pas être intercepté.

Après avoir été placé, le marqueur est ensuite traité comme une unité de navire de guerre de surface et est immédiatement activé pour effectuer une action navale. Il note et ajoute des sorties à son total comme le ferait une unité de navire de guerre.

Lorsque cette activation prend fin, mettez ce marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal à son total de sorties plus un. Ensuite, retirez ses marqueurs de sorties.

Exemple : Un marqueur d'action de surface URSS effectuée une escorte et subit 2 sorties en tout. Placez-le trois tours plus tard sur le compte-tours.

14.17 Attaque surprise

Ceci représente une planification, des renseignements et du matériel supérieurs, etc.



A tout moment pendant sa sous-phase d'actions, avant d'activer une unité, la faction en phase peut mettre un marqueur d'attaque surprise ami dans n'importe quel hex de mer ou de zone maritime. Plus d'un marqueur d'attaque surprise peut être placé au cours de la même sous-phase d'actions.

- Si c'est un hex de terre, la faction en phase applique un DRM +1 à tout combat contre une unité en défense dans un hex se trouvant dans un rayon de 2 hexs de ce marqueur.
- Si c'est dans une zone maritime, alors à l'intérieur de cette zone (y compris tous ses hexs côtier et tout hex de port), appliquez ce qui suit.
 - ◇ Pour tout combat air/naval, la faction en phase applique un DRM +1. Il n'y a *pas* de DRM pour un combat terrestre.
 - ◇ La faction en phase peut effectuer une frappe de porte-avions (6.4.5). *L'unité de porte-avions n'est pas tenue de commencer dans la zone maritime avec le marqueur d'attaque surprise.*
 - ◇ Si c'est la faction de l'Axe ou soviétique, elle peut effectuer une invasion amphibie (6.3.2).
 - ◇ Si c'est la faction occidentale, elle peut faire jusqu'à deux invasions amphibies (6.3.2) par marqueur, mais un même hex ne peut pas être envahi deux fois au cours de la même sous-phase d'actions.

Important : S'il y a plus d'un marqueur d'attaque surprise sur la carte, un seul DRM +1 par combat est appliqué à partir de ces marqueurs.

Un marqueur d'attaque surprise a des spécifications par pays, mais n'importe quelle unité amie peut recevoir les bénéfices donnés ci-dessus. La spécification du pays indique qui achète le marqueur pendant la phase de mobilisation pour qu'il puisse à nouveau être utilisé ultérieurement.

Lorsqu'il est retiré à la fin de la sous phase d'actions de la faction en phase, mettez le marqueur dans la case d'attaque surprise de sa fiche de faction. Il pourra être racheté pendant une phase de mobilisation (8.3).

14.18 Chars

Ceci représente un support blindé ou une doctrine suffisante pour un soutien local, mais trop faible pour constituer une unité blindée complète.



Pendant un combat terrestre, une faction peut jouer un marqueur par unité terrestre impliquée de la même nationalité que le marqueur. **[Exception :** Il ne peut pas être joué sur une unité blindée de chars ou une unité avec une ID « shock ».]

Il n'est pas obligatoire de jouer un marqueur de chars pour chaque unité terrestre du combat.

Pour chaque char chouchoué, cette unité est considérée comme une unité de chars en ce qui concerne les DRM de combat terrestre. Elle garde toutes ses autres désignations.

Exemple : Une unité URSS de la garde est attaquée par beau temps et la faction soviétique joue un marqueur de chars URSS. Son DRM de combat est +3 (+1 pour l'unité d'élite, et +2 pour un char par beau temps).

Après le combat, mettez ce marqueur dans la case suivante du compte-tours.

14.19 ULTRA

Ceci représente les opérations de renseignements supérieures des USA et UK.



La faction occidentale peut jouer un marqueur ULTRA dans tout type de combat impliquant la faction occidentale.

Pour le combat stratégique, le résultat modifié de l'Axe est divisé par deux et arrondi au supérieur.

Pour le combat air/naval, la faction occidentale applique un DRM +1.

Après le combat, lancez un dé. Mettez ce marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat.

15.0 Marqueurs de suivi

Cette section présente les marqueurs de suivi et leurs règles spécifiques.

Selon le scénario joué, tous les marqueurs ne seront pas utilisés.

15.1 +/- DRM [attaquant ; défenseur]



Ces marqueurs sont utilisés sur le compteur des DRM pour suivre le DRM de combat de l'attaquant et du défenseur.

15.2 Appsmnt ou Pact Ends / Scenario Ends

Ce marqueur est mis sur le compte-tours selon les instructions du scénario.



Appsmnt ou Pact Ends : Si l'apaisement ou le pacte nazi-soviétique s'appliquent lorsque ce marqueur est retiré du compte-tours, cette politique prend fin immédiatement. Si les deux sont déjà terminés, aucun événement n'a lieu.



Scenario Ends : Lorsque le marqueur de tour et scenario ends occupent la même case du compte-tours, la partie prend fin avec la vérification de victoire de ce tour. *Donc jouez le tour en cours.*

Exemple : Les marqueurs de tour et scenario ends sont dans la case de juillet 1945. Le scénario prend fin après avoir fait la phase de vérification de victoire de juillet 1945.

15.3 Assault



La faction en phase pose ce marqueur sur une unité pour désigner un assaut contre une unité terrestre ennemie dans l'hex vers lequel pointe le marqueur d'assaut.

Le marqueur est retiré lorsque l'assaut est résolu, ou à la fin de la sous phase d'actions de la faction en phase si l'assaut n'est pas résolu.

15.4 Bombed



Ce marqueur est posé dans un hex d'usine après avoir réussi une action de bombardement (6.2.6). Le marqueur est retiré d'un hex à la fin de la phase de guerre stratégique.

Le nombre maximum de marqueurs bombardé pouvant se trouver en même temps sur la carte est huit.

15.5 Ceded [région disputée]

Ceci indique si une région disputée a été cédée à un autre pays.



Lorsqu'un événement conditionnel indique qu'une région disputée est cédée à un autre pays, déplacez le marqueur cédé de la case conditionnel de sa fiche de faction à la case cédée.

15.6 Commonwealth Trade

Ceci représente une augmentation du commerce des pays du Commonwealth.



Ce marqueur est posé sur le compte-tours à cause de l'événement conditionnel invasion de l'ouest (13.8).

Lorsque ce marqueur est retiré du compte-tours, mettez-le dans la case 3 des usines supplémentaires sur la fiche de faction de l'ouest.

S'il est sur le compteur des usines supplémentaires, ajoutez un nombre d'usines au compte des usines UK (9.1.2) égal à celui de la case occupée par le marqueur.

15.7 Control [Faction]



Ce marqueur indique quelle faction contrôle une ville (2.3.1).

15.8 Economic Reforms

Ceci représente les réformes économiques et de production allemandes implémentées pendant la guerre, par exemple, les usines souterraines.



Ces marqueurs sont mis sur le compte-tours selon les instructions du scénario.

Lorsqu'ils sont retirés du compte-tours pour la première fois, placez un marqueur six tours plus tard sur le compte-tours, et l'autre dans la case 1 des usines supplémentaires. Ensuite, prenez toutes les unités terrestres de la case conditionnel de la fiche de faction de l'Axe et mettez-les dans la case éliminé.

Aux tours où un seul marqueur de réformes économiques est retiré du compte-tour, mettez-le six tours plus tard sur le compte-tours et déplacez l'autre d'une case vers le haut sur le compteur des usines supplémentaires.

Exemple : Voir l'exemple du prêt-bail UK/URSS (15.13).

S'il est sur le compteur des usines supplémentaires, ajoutez un nombre d'usines au compte d'usines allemandes (9.1.2) égal à la valeur indiquée dans la case occupée par le marqueur.

15.9 Fac. Count



Ce marqueur suit le compte des usines sur carte (9.1.2). Seuls la France, l'Allemagne, l'Italie, le UK et l'URSS ont un marqueur Fac. Count.

15.10 Fac. Lost



Ce marqueur suit combien d'usines sont soustraites du compte d'usines sur carte d'un pays (9.1.2). Seuls l'Allemagne, le UK et l'URSS ont un marqueur Fac. Lost.

Ces marqueurs sont posés sur le compteur des usines supplémentaires à cause de l'événement conditionnel invasion de l'est (13.3) ou de l'ouest (13.8).

15.11 Factory



Selon les instructions du scénario, ce marqueur est mis dans un hex contenant une ville et pas d'usine.

Tant qu'il est dans un hex, cet hex a une usine pour tout le scénario. *Imaginez que l'usine est imprimée sur la carte, comme les autres usines.*

15.12 Fort

Ceci représente des fortifications étendues. Seuls les forts dont le concepteur pensait qu'ils avaient un impact stratégique significatif sont représentés.



Seule une unité terrestre peut occuper un fort. Pour montrer qu'une unité terrestre occupe un fort, placez-la sous le marqueur de fort.

Lorsqu'elle occupe un fort, les règles suivantes s'appliquent à cette unité.

- Elle n'exerce pas de ZDC.
 - Elle ne peut pas engager d'attaque.
 - Elle ne peut pas quitter et réoccuper un fort au cours de la même activation.
 - Elle ne peut être attaquée qu'en assaut.
 - Si elle est attaquée, après avoir lancé son dé de combat, l'attaquant divise son résultat modifié par deux.
 - Si elle subit un résultat DR en défense et est à pleine puissance, l'unité peut subir une perte de pas au lieu de retraiter.
 - Si elle est en ZDCE, elle est considérée comme étant en ZDCE.
- Si une unité est forcée de retraiter, elle ne peut pas occuper un fort (même si elle a commencé dans le même hex).

Ceci représente l'engagement, ou bien son manque, à opérer de manière strictement défensive.

Si une unité ennemie entre dans un hex contenant un fort, retirez le fort du scénario. [**Exception** : Si l'Italie est un pays de l'Axe et qu'une unité terrestre occidentale entre à Tobruk, retournez le fort italien de Tobruk sur sa face UK. Si une unité ennemie entre ultérieurement dans cet hex, le fort UK est retiré du scénario.]

15.13 Lend Lease to UK; Lend Lease to USSR



Ces marqueurs sont mis sur le compte-tours suite aux événements conditionnels invasion de l'est (13.3) ou de l'ouest (13.8).

Lorsqu'ils sont retirés pour la première fois du compte-tours, mettez un marqueur six tours plus tard sur le compte-tours et l'autre dans la case 1 du compteur des usines supplémentaire sur sa fiche de faction respective.

Aux tours où un seul marqueur de prêt-bail est retiré du compte-tours, mettez-le six tours plus tard sur le compteur et déplacez l'autre dans la case de valeur supérieure sur le compteur des usines supplémentaires.

Exemple : Un marqueur de prêt-bail au UK est retiré de la case de novembre 41. Il est mis dans la case de mai 42 et l'autre marqueur est déplacé de la case 1 à la case 2 sur le compteur des usines supplémentaires.

Lorsque le marqueur de prêt-bail arrive dans la case 9 du compteur des usines supplémentaires, retirez-le du scénario. Le marqueur

de prêt-bail des usines supplémentaires ne peut pas aller au-delà de la case 9.

S'il est sur le compteur des usines supplémentaires, ajoutez un nombre d'usines au compte d'usines du pays respectif (9.1.2) égal à la valeur indiquée dans la case occupée par le marqueur.

15.14 Moscow Treaty



Ce marqueur est mis sur le compte-tours à cause de l'effondrement de l'URSS (13.2.1.1).

Lorsqu'il est retiré du compte-tours, la faction soviétique lance un dé. Sur un résultat de 1-3, mettez le marqueur au tour suivant sur le compte-tours. Sur un résultat de 4-6 ; la politique du traité de Moscou prend fin et ce marqueur est retiré du compte-tours.

Lorsque cette politique prend fin, ramenez la volonté nationale URSS à 45. La politique d'apaisement ne réduit pas cette valeur.

15.15 Movement Points



Ce marqueur est utilisé sur le compteur de mouvement pour suivre la dépense de points de mouvement de l'unité activée. *Vous pouvez compter vers le haut ou le bas, soyez juste cohérent.*

15.16 Mulberry

Ceci représente les ports artificiels utilisés en Normandie.



Ce marqueur est mis dans un hex côtier sans port suite à une invasion amphibie effectuée par une unité terrestre UK ou USA (6.3.2.4).

Tant qu'il est dans un hex, cet hex est un port occidental ami.

Si une unité ennemie entre dans un hex contenant un mulberry, retirez le marqueur du scénario.

15.17 No EZOC

Ceci représente l'incapacité de forces en défense à proximité de réagir à une attaque très réussie.



Ce marqueur est mis dans un hex qui a été occupé par une unité en défense éliminée par une attaque mobile.

Tant que ce marqueur est dans un hex, aucune ZDCE n'est exercée dans cet hex. Il est retiré à la fin de l'activation de l'unité terrestre en phase.

Donc seule l'unité terrestre actuellement activée peut bénéficier d'un marqueur pas de ZDCE. Si plus de trois défenseurs sont éliminés par le même attaquant (ce qui devrait rarement arriver) et que vous avez besoin d'un marqueur pas de ZDCE pour l'hex récemment attaqué, utilisez-en un déjà dans un hex où l'attaquant ne pourra pas revenir à cause des PM restants.

15.18 Nuclear Strike

Ce marqueur est utilisé dans un scénario de USE, un conflit hypothétique Soviétiques contre occident après-guerre.



Ce marqueur est mis dans un hex lorsqu'une frappe nucléaire est effectuée par la faction occidentale.

Voire le livret de jeu : Règles spéciales/notes de la faction occidentale (31.10.3) pour la résolution, les effets et le retrait.

15.19 Pro-[Faction]

Ceci représente vers quelle faction tend le gouvernement d'un pays, pas nécessairement sa forme de gouvernement.



Ce marqueur indique quelle faction un pays neutre peut rejoindre si la guerre lui est déclarée ou s'il est activé à cause d'un événement.

Le nombre maximum de marqueurs pour une faction pouvant se trouver sur la carte et/ou la tasse de diplomatie est huit.

Ce marqueur peut être mis ou retiré de la tasse de diplomatie ou d'un pays neutre à cause de : région prise (14.2), pays conquis (13.2.2), échec politique (14.11), ou succès politique (14.12).

15.20 Prod [10s; 1s; x 2]



Ces marqueurs suivent les points de production d'un pays et le multiplicateur de production (9.1.1).

15.21 Policy Evaluation

Peut-être que ne rien faire pendant qu'Hitler conquière l'Europe n'est pas une bonne idée.



This marker is put on the Turn Track due to the East Invaded (13.3) or West Invaded (13.8) Conditional Event.

Ce marqueur est mis sur le compte-tours à cause de l'événement conditionnel invasion de l'est (13.3) ou de l'ouest (13.8).

Si les politiques d'apaisement et du pacte nazi-soviétique ont déjà pris fin lorsque ce marqueur est retiré du compte-tours, aucun événement ne se produit et retirez ce marqueur du scénario.

Sinon, la faction alliée avec la politique en application lance un dé. Si le résultat est 1-3, mettez le marqueur dans la case du tour suivant sur le compte-tours. Si le résultat est 4-6 ; cette politique prend fin.

15.22 Sorties [1; 2; 3; 4; 5; 6]



Ces marqueurs suivent le nombre total de sorties (1.5) d'une unité. Si une unité n'a pas de sortie, ne posez pas de marqueur dessus.

15.23 Russian Winter

Les Allemands découvrent que les hivers de Mère Russie sont très froids.



Ce marqueur est mis sur le compte-tours à cause de l'événement conditionnel invasion de l'est (13.3) et retiré du scénario avant que la faction de l'Axe ne fasse un jet pour la météo au tour de mars suivant.

Lorsque ce marqueur est retiré du compte-tours, mettez-le dans la case de mauvais temps de la zone froide, et mettez le marqueur météo de la zone froide dans la case sévère.

Tant que ce marqueur est sur le compteur de météo, la météo de la zone froide est automatiquement sévère. Toutefois, pour tout hex en URSS, la météo est considérée mauvaise pour la faction URSS dans tous les aspects.

Exemple : Une unité de choc URSS attaque une unité blindée allemande près de Minsk. L'unité de choc applique le +1 élite et le -2 pour attaquer une unité dans un hex affecté par le mauvais temps. Comme la météo est sévère pour la faction de l'Axe, l'unité blindée ne reçoit aucun DRM blindé et son résultat de combat modifié est divisé par deux.

Axis Air Support : Due to the Severe weather, an Axis air unit provides no Air Support DRM in a ground combat. However, an Axis air unit can be committed to a ground combat to possibly prevent a Soviet air unit from applying its Air Support DRM.

15.24 Strategic Move



Pendant la Phase de Mouvement stratégique, ce marqueur est mis sur une unité aérienne ou terrestre pour qu'elle puisse utiliser le mouvement stratégique (4.1). Tant qu'il est sur une unité, cette unité ne peut pas : être activée dans la sous phase d'actions, être améliorée dans la phase de remplacements, ou être améliorée pendant la phase d'amélioration.

15.25 Strict Neutrality

Ceci représente le gouvernement d'un pays poursuivant la neutralité.



Ce marqueur est mis dans la capitale d'un pays neutre selon les instructions du scénario. Il ne peut pas être placé au cours d'un scénario.

Ce marqueur peut être retiré d'un pays neutre à cause de : région prise (14.2), activation d'un pays (13.1), pays conquis (13.2.2), déclaration de guerre (10.1), échec politique (14.11), ou succès politique (14.12).

15.26 Supply [Low / No]



Ce marqueur indique si une unité est en état de ravitaillement bas ou non ravitaillée (7.1).

15.27 Turn



Ce marqueur est mis sur le compte-tours pour indiquer le tour en cours du scénario (mois et année).

15.28 Urals Fac

Ceci représente le redéploiement et l'extension d'usines de production en Russie. Contrairement au prêt-bail, ceci augmente rapidement.



Ces marqueurs sont mis sur le compte-tours à cause de l'événement conditionnel invasion de l'est (13.3).

Lorsqu'ils sont retirés pour la première fois du compte-tours, mettez un marqueur deux tours plus tard sur le compte-tours et l'autre dans la case 1 des usines supplémentaires.

Aux tours où un seul marqueur Urals Fac est retiré du compte-tours, mettez-le deux tours plus tard sur le compte-tours et déplacez l'autre marqueur d'une case vers la valeur supérieure sur le compteur des usines supplémentaires.

Exemple : Un marqueur Urals Fac est retiré de la case nov-41 du compte-tours. Il est mis dans la case jan-42 et le marqueur sur le compteur des usines supplémentaires passe de la case 2 à la case 3.

Lorsque le marqueur d'usines supplémentaires arrive dans la case 9, retirez-le du scénario. Le marqueur d'usines supplémentaires ne peut pas aller au-delà de la case 9.

S'il est sur le compteur des usines supplémentaires, ajoutez un nombre d'usines au compte d'usines du pays respectif (9.1.2) égal à la valeur indiquée dans la case occupée par le marqueur.

15.29 USA Entry / Variable Arrival



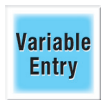
Ce marqueur est mis sur le compte-tours à cause de l'événement conditionnel entrée des USA (13.5).

Lorsque le marqueur d'entrée des USA est retiré du compte-tours, activez les USA en tant que pays occidental. Ensuite, retournez le marqueur sur sa face arrivée variable.

L'arrivée variable est utilisée de la même façon que le marqueur d'entrée variable est utilisé. Voir le livret de jeu : Arrivée variable des USA (30.2.1.3).

Si l'activation des USA déclenche les événements conditionnels invasion de l'ouest, de l'est, ou crise méditerranéenne, résolvez les événements déclenchés dans le même ordre.

15.30 Variable Entry



Ce marqueur indique l'entrée variable des renforts. Voir le livret de jeu : entrée variable (30.2.1.2).

15.31 Will [10s; 1s]



Ces marqueurs suivent la volonté nationale d'un pays (2.1.2).

15.32 Weather



Ce marqueur indique la météo d'une zone météo (11) pour le tour.

15.33 Will Commit / Will not Commit



Ce marqueur est utilisé dans la séquence de résolution du combat (5.1) pour décider secrètement puis révéler si une faction engage un marqueur d'événement dans un combat et/ou une unité aérienne en combat terrestre.

16.0 Liste des pays

La volonté nationale n'est pas affectée si un pays a cédé sa région disputée à un autre pays.

La valeur des usines est basée sur les frontières de 1939 du pays.

• Belgique (BEL)	Volonté Nat.= 3	Usines = 1
• Bulgarie (BUL)	Volonté Nat.= 4	Usines = 1
• Danemark (DEN)	Volonté Nat.= 2	Usines = 1
• Estonie (EST)	Volonté Nat.= 2	Usines = 1
• Finlande (FIN)	Volonté Nat.= 4	Usines = 2
• France (FRA)	Volonté Nat.= 35*	Usines = 8

Métropole : France continentale

Outre-mer : Corse, Afrique du nord française et Syrie

* Si le pacte nazi-soviétique s'applique, la volonté nationale de la France est réduite de 15.

• Afrique du N française* (AFN)	Volonté Nat.= 5	Usines = 2
---------------------------------	-----------------	------------

Métropole : Afrique du nord française

* Créée si la France est conquise et si le pacte nazi-soviétique s'applique. Sa capitale est Tunis.

• Allemagne (GER)	Volonté Nat.= 40	Usines = 13
-------------------	------------------	-------------

Métropole : Allemagne et est de la Prusse

• Grèce (GRE)	Volonté Nat.= 4	Usines = 1
---------------	-----------------	------------

Métropole : Grèce

Outre-mer : Crète

• Pays-Bas (NET)	Volonté Nat.= 3	Usines = 1
------------------	-----------------	------------

• Hongrie (HUN)	Volonté Nat.= 4	Usines = 1
-----------------	-----------------	------------

• Irak (IRQ)	Volonté Nat.= 2	Usines = 1
--------------	-----------------	------------

• Irlande (IRE)	Volonté Nat.= 3	Usines = 1
-----------------	-----------------	------------

• Italie (ITA)	Volonté Nat.= 12	Usines = 6
----------------	------------------	------------

Métropole : Italie et Sicile

Outre-mer : Albanie, Libye, Rhodes et Sardaigne

• Lettonie (LAT)	Volonté Nat.= 2	Usines = 1
------------------	-----------------	------------

• Lituanie (LIT)	Volonté Nat.= 2	Usines = 1
------------------	-----------------	------------

• Norvège (NOR)	Volonté Nat.= 3	Usines = 1
-----------------	-----------------	------------

• Pologne (POL)	Volonté Nat.= 12	Usines = 3
-----------------	------------------	------------

• Portugal (POR)	Volonté Nat.= 4	Usines = 1
------------------	-----------------	------------

• Roumanie (ROM)	Volonté Nat.= 6	Usines = 2
------------------	-----------------	------------

• Espagne (SPA)	Volonté Nat.= 8	Usines = 4
-----------------	-----------------	------------

Métropole : Spain

Outre-mer : Majorque et Maroc espagnol

• Suède (SWE)	Volonté Nat.= 4	Usines = 2
---------------	-----------------	------------

• Syrie*(SYR)	Volonté Nat.= 2	Usines = 1
---------------	-----------------	------------

* Créée si la France est conquise et que la politique du pacte nazi-soviétique s'applique. Sa capitale est Damas.

• Turquie (TUR)	Volonté Nat.= 8	Usines = 3
-----------------	-----------------	------------

• Royaume-Uni (UK)	Volonté Nat.= 20	Usines = 9
--------------------	------------------	------------

Métropole : Grande Bretagne et Irlande du nord

Outre-mer : Chypre, Egypte, Gibraltar, Koweït, Malte, Palestine et Transjordanie.

• Etats-Unis d'Amérique (USA)	Volonté Nat.= 10*	
-------------------------------	-------------------	--

Métropole : Case de l'est de l'Amérique du nord

* La volonté nationale est très basse, mais il n'y a pas de ville USA à perdre. Donc ne laissez pas toutes ses armées se faire détruire.

• Union des Républiques Socialistes Soviétiques (USSR)		
--	--	--

Volonté Nat.= 85* Factories = 9

Métropole : URSS et la case de Russie centrale

* Si la politique d'apaisement s'applique, la volonté nationale URSS est réduite de 40.

• Vichy* (VIC)	Volonté Nat.= 6	Factories = 2
----------------	-----------------	---------------

Métropole : France continentale, entourée par la frontière de la région disputée autour de Vichy.

Outre-mer : Corse

* Créée si la France est conquise et que la politique du pact nazi-soviétique s'applique. Sa capitale est Vichy.

• Yougoslavie (YUG)	Volonté Nat.= 6	Factories = 2
---------------------	-----------------	---------------

17.0 Liste des régions disputées

• Alsace-Lorraine (France). Peut être cédée à l'Allemagne.

• Bessarabie (Roumanie). Peut être cédée à l'URSS.

• Est de la Pologne (Pologne). Peut être cédée à l'URSS.

• Estonie (pays entier). Peut être cédée à l'URSS.

• Karelle (plusieurs parties de la Finlande). Peut être cédée à l'URSS.

• Lettonie (pays entier). Peut être cédée à l'URSS.

• Lituanie (pays entier). Peut être cédée à l'URSS.

• Corridor polonais (Pologne). Peut être cédée à l'Allemagne.

INDEX

Actions	16	Elimination volontaire	25
Actions aériennes	17	Enemi	6
Action de convoi	38	Entrée des USA	37, 44
Actions navale	21	Escorte aérienne	18
Action de partisan/parachutage	17	Escorte navale	22
Action de surface	40	Evacuation navale	39
Actions terrestres	19	Evénements conditionnels	33
Invasion amhibie	19	Activation d'un pays	33
Opérations d'armées	19	Crise méditerranéenne	36
Amélioration	26	Effondrement d'un pays	34
Ami	6	Entrée des USA	37
Apaisement	31	Frontière nord de l'URSS	37
Appsmt ou Pact Ends	41	Frontière sud de l'URSS	37
Artillerie lourde	38	Invasion de l'est.....	36
Attaque surprise		Invasion de l'ouest.....	37
Achat de marqueurs (Phase de mobilisation)	26	Pays conquis	35
Placement/Effets.....	40	Fac Count	41
Attrition des unités non ravitaillées	25	Fac Lost	41
Avance après combat	16	Factions	6
Bombardement	19	Fin de scénario	40
Bombed	41	Forces libres	35, 38
Capitale	3	Fort	
Ceded [région disputée]	41	Effets	42
Chars	40	Occupation.....	11
Combat		Frappe aérienne	17
Combat air/naval	13	Frappe de porte-avions	23
Combat terrestre	14	Frontière nord URSS	37
Combat stratégique.....	16	Frontière sud URSS	37
Séquence de résolution du combat	12, 13	Frontière terrestre	4
Unité escortée	14	Guerre stratégique	28
Combat air/naval	13	Hex/côté d'hex d'eau	4
Cas particuliers des DRM.....	14	Hex côtier	4
Resultats	13	Hex de terre	4
Unité escortée	14	Hex grisé	3
Combat stratégique	16	Hiver russe	43
Combat terrestre	14	Ile	4
Assaut	15	Interception aérienne	18
Attaque mobile	14	Interception navale	22
Avance après combat	16	Invasion amphibie	19
Cas particuliers des DRM.....	15	Invasion de l'est	36
Elimination d'unité.....	16	Invasion de l'ouest	37
Interdictions.....	14	Isolé	15
Retraite	15	Jets	38
Commonwealth Trade	41	Lend lease to UK	42
Comptage des tours	5	Lend lease to URSS	42
Contrôle d'une ville	6	Ligne de transport	4, 11
Control [Faction]	41	Limites de coopération	31
Crise méditerranéenne	36	Limites d'empilement	8
Declarer la guerre	29	Logistique	26
Défense nationale	30	Marqueurs	
Déplacement aérien/naval	11	Evénements	37
Diplomatie	29	Suivi	41
Echec politique	39	Symboles aides-mémoire	7
Economic reforms	41	Marqueurs d'événements	37
Economie	27	Marqueurs de production	26, 42

Marqueurs de suivi	41	Ravitaillement	23
Marqueurs de volonté	6, 44	Effet ravitaillement faible/aucun ravitaillement	23
Marqueur Factory	42	Etat du ravitaillement	23
Météo	32	Ligne de ravitaillement	24
Effets mauvaise/sévère	33	Phase de non-ravitaillement	25
Marqueur	44	Source de ravitaillement limité/illimité	24
Mobilisation	26	Unités ravitaillées/non ravitaillées	23
Mouvement	8	Vérification du ravitaillement	23
Opérationnel	9	Ravitaillement faible	23, 43
Stratégique.....	8	Rebasement aérien	17
Tracé du chemin de mouvement.....	9	Rebasement naval	22
Mouvement aérien	9	Région continentale	5
Interdictions.....	9	Région disputée	6
Mouvement naval	11	Liste des régions disputées	44
Interdictions.....	12	Régions outre-mer	5
Mouvement naval en canal	12	Région prise	37
Mouvement naval en détroit	12	Remplacements	26
Mouvement stratégique	8	Retraite	15
Mouvement terrestre	10	Interdictions.....	16
Déplacement aérien/naval	11	Retraite impossible	16
Interdictions.....	10	Rockets	39
Ligne de transport.....	11	Séquence de jeu	
Mouvement et attaque	10	Liste	2
Occupation de forts	11	règle	3
Restrictions de ZDCE.....	10	SNAFU	39
Mulberry	42	Succès politique	39
No EZOC	42	Sorties	5, 43
Nombre d'usines	27	Sous-marins	40
Non-Violation neutre	31	Soutien aérien	18
Nuclear strike	42	Soutien terrestre	38
Opérations	3	Strict neutrality	43
Opérations d'armée	19	Tracé du chemin de mouvement	9
Pacte nazi-soviétique	31	Traité de Moscou	32, 42
Parachutage	17, 37	Transport naval	23
Partisans	17, 36, 37, 39	ULTRA	41
Pas de ravitaillement	23, 43	Unités	
Pas d'événement	38	Activation d'unité aérienne	17
Pays	5	Activation d'unité navale	21
Actif/Inactif	6	Activation d'unité terrestre.....	19
Activation	33	Amélioration.....	26
Conquête.....	35	Définition.....	7
Détermination de la faction	33	Mobilisation	26
Effondrement.....	34	Ravitailé/non ravitaillé	23
Liste des pays	44	Remplacements	26
Mise en place.....	33	Urals Fac	43
Phase d'économie	27	Variable arrival	44
Phase de fin de tour	33	Variable entry	44
Points de production	27	Ville	3
Transfert des points de production	27	Volonté nationale	6
Phase de vérification de la victoire	33	Will Commit / Will not Commit	44
Policy evaluation	42	ZDCE	5
Politique	29	Résumé des effets.....	5
Politiques	30	Zone de Contrôle (ZDC) (voir aussi 'ZDCE dans l'Index)	5
Port	3	Zone hors carte	4
Portée	4	Mouvement naval	11
Pro-[Faction]	42	Zone maritime	4
Rapatriement	32	Zones météo	4