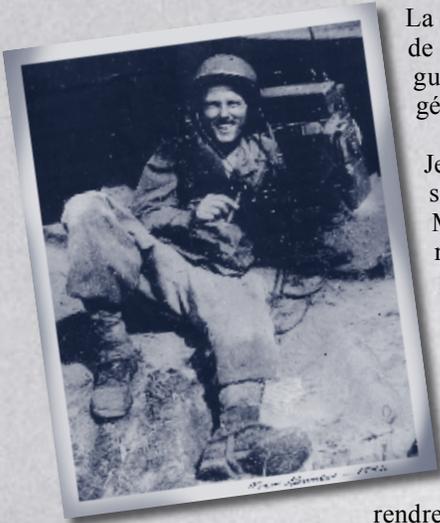




DÉDICACE DE L'AUTEUR



La Deuxième guerre mondiale a toujours été pour moi une période fascinante de l'histoire, qui a eu un impact non négligeable sur l'enfant de l'après-guerre que j'ai été. Mais encore aujourd'hui, elle continue de passionner les générations plus récentes.

Je me rappelle ces innombrables heures passées à jouer avec mes petits soldats.

Mon jardin était le lieu des batailles les plus épiques. Mes premières lectures racontaient la Deuxième guerre mondiale, et mes conversations les plus mémorables avec mon père concernaient ses souvenirs de combat. J'ai encore la chance aujourd'hui de pouvoir écouter ses récits quand nous nous retrouvons.

Mon père servait dans l'infanterie, dans le Pacifique Sud, et il s'est battu aux Îles Salomon, en Nouvelle-Guinée et aux Philippines. Il appartient à ce qu'on appelle aujourd'hui aux États-Unis la « Greatest Generation ».

Mon père et bien d'autres hommes et femmes ont changé le monde pour le rendre meilleur. Ils étaient nés durant les jours sombres de la Grande dépression.

Ils sont partis à la guerre, à peine adultes, et ils ont vaincu le fascisme. Ils sont rentrés chez eux et ont forgé la plus puissante économie de l'histoire. Ce n'est qu'après avoir envoyé un homme sur la Lune et avoir lutté contre le communisme qu'ils ont décidé de prendre leur retraite. Je suis sûr que les gens parleront de la Deuxième guerre mondiale et de cette génération de héros tant que l'histoire existera.

Avec une telle fascination, il était tout naturel que je finisse par créer un jeu comme *Axis & Allies*. De tous les jeux que j'ai conçu durant toutes ces années, la franchise *Axis & Allies* est ce dont je suis le plus fier. C'est pour moi beaucoup plus qu'un jeu — c'est un excellent moyen de découvrir la Deuxième guerre mondiale de manière plus approfondie. J'espère qu'il en sera de même pour vous, et que ce jeu vous procurera des heures de défis et de réflexion.

À mesure que la partie évolue, vous ne pourrez pas manquer de vous rendre compte de l'ampleur et de l'intensité du conflit. Vous devrez résoudre des problèmes et des questions géopolitiques auxquels les dirigeants mondiaux de l'époque ont été confrontés. Vous devrez concentrer et partager votre production entre différents fronts nécessitant des ressources constantes. Vous devrez prendre d'importantes décisions. En bref, vous pouvez changer l'histoire. J'espère qu'en jouant à *Axis & Allies* vous apprendrez des choses sur la guerre, et que vous continuerez à découvrir cette période fascinante. Ce jeu n'est, après tout, que la simulation simpliste d'un drame humain excessivement compliqué.

Je vous invite aussi à découvrir quelle est votre propre connexion à épisode charnière de l'histoire. Questionnez vos amis et votre famille. Que faisait votre père, votre oncle, votre grand-père ou même votre arrière-grand-père pendant la guerre ? Votre mère ou votre grand-mère travaillait-elle à l'usine ou dans un hôpital ? Quels sont vos liens avec cette époque ? Montrez votre jeu de *Axis & Allies* à votre famille et expliquez-lui votre intérêt pour son sujet — vous pouvez être sûr qu'elle sera fière. Reprenez d'anciennes discussions ou ouvrez un nouveau dialogue. Et surtout, faites savoir aux membres de votre famille à quel point vous êtes fier de ce qu'ils ont fait. Avec chaque année qui passe, cela devient de plus en plus difficile, alors n'attendez pas qu'il soit trop tard. On ne peut jamais trop exprimer notre fierté et notre gratitude.

Je dédicace mon jeu *Axis & Allies* à mon père.
À qui dédiez-vous le vôtre ?



cet

Larry Harris
Conception, *Axis & Allies*

TABLE DES MATIÈRES

VOTRE MONDE EN GUERRE	4	TANKS	25
COMMENT GAGNER LA GUERRE	4	CANONS ANTIAÉRIENS	25
LES COMBATTANTS	4	COMPLEXES INDUSTRIELS	26
MISE EN PLACE	6	UNITÉS AÉRIENNES	26
ORDRE DE JEU	9	CHASSEURS	27
PHASE 1 : DÉVELOPPEMENT D'ARMES	9	BOMBARDIERS	28
PHASE 2 : ACHAT D'UNITÉS	10	UNITÉS NAVALES	28
PHASE 3 : DÉPLACEMENT DE COMBAT	11	CUIRASSÉS	29
PHASE 4 : DIRECTION DES COMBATS	14	DESTROYERS	29
PHASE 5 : DÉPLACEMENT NEUTRE	21	PORTE-AVIONS	30
PHASE 6 : MOBILISATION DE NOUVELLES UNITÉS	22	TRANSPORTS DE TROUPES	30
PHASE 7 : COLLECTE DES REVENUS	22	SOUS-MARINS	32
FIN DE VOTRE TOUR	22	APPENDICE 2 : EXEMPLE DE TOUR	33
VERIFICATION DE VICTOIRE	23	APPENDICE 3 : REGLES OPTIONNELLES	35
APPENDICE 1 : PROFILS DES UNITES	24	AVANTAGES NATIONAUX DE L'UNION SOVIÉTIQUE	35
UNITÉS TERRESTRES	24	AVANTAGES NATIONAUX DE L'ALLEMAGNE	36
INFANTERIE	24	AVANTAGES NATIONAUX DU ROYAUME-UNI	36
ARTILLERIE	24	AVANTAGES NATIONAUX DU JAPON	37
		AVANTAGES NATIONAUX DES ÉTATS-UNIS	38

GÉNÉRIQUE

CONCEPTION DU JEU ORIGINAL ET DE LA REVISION

LARRY HARRIS

DEVELOPPEMENT DE LA REVISION

MIKE SELINKER, AVEC DES CONTRIBUTIONS DE RICHARD BAKER, STEPHEN BAKER, ROB DAVIAU ET MIKE GRAY

REDACTION

JENNIFER CLARKE WILKES

TRADUCTION

BRUNO BILLION

DIRECTION ARTISTIQUE

RYAN SANSAVER
ET PETER WHITLEY

CARTOGAPHE

BRIAN DUMAS, ABIGAIL FEIN, ET LISA HANSON

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

TOMMY LEE EDWARDS

PHOTOS INTERIEURES

REMERCIEMENTS AUX ARCHIVES NATIONALES
ET À L'ADMINISTRATION DES ARCHIVES AMÉRICAINES

TESTEURS

WILLIAM JOCKUSCH ET WARREN WYMAN (DIRECTION), AUSTRALASKAN GAMBIT, A BRIDGE TOO MANY, CINCYGAMERS, LA EASTERN PENNSYLVANIA GAME SOCIETY, HASBRO GAMES GROUP, LES HIGH ROLLERS, HOUSTON GAMERS, LES 13 JOUEURS DE PAUSE DÉJEUNER, LES MCKINNEY GAMERS, LES O-FENDERS, LES PENNA VOLUNTEERS, RPI GAMING, LES SOUTH COAST AREA BOARDGAMERS, LES STAGGERING STRATEGISTS, LES THREE-TWOS, LES WESTBANK GAMERS ET WIZARDS AT WAR.

REMERCIEMENTS À AARON ALBERG, MARY-ELIZABETH ALLEN, PAUL BAZAKAS, KAY BEAN, CLARE BRODIE, MARTIN DURHAM, EVON FUERST, BRIAN HART, MATT HYRA, KURT ISENSEE, MARY KIRCHOFF, ROB LAZZARETTI, TERESA NEWBY, DAVID NOONAN, TRAVIS PETKOVITS, FAITH PRICE, KATE ROSS, PATRICK ROSS, LIZ SCHUH, BRIAN TINSMAN, ANTHONY VALTERRA, CHRIS WILKES, ET AUX MILLIERS DE FANS DE *AXIS & ALLIES* QUI ONT ENVOYÉ DU COURRIER ET DES E-MAILS PENDANT TOUTES CES ANNÉES. NOTRE GUERRE A POUR ENJEU LE MONDE.



ZONE MARITIME 25 - 13 DECEMBRE 1939
BATAILLE DU RIO DE LA PLATA
DES CROISEURS LÉGERS BRITANNIQUES ATTAQUENT LE CUIRASSÉ ALLEMAND GRAF SPEE, QUI FINIT PAR SE SABORDER PLUS TARD DANS LE RIO DE LA PLATA, EN URUGUAY.





VOTRE MONDE EN GUERRE

EUROPE OCCIDENTALE - 22 JUIN 1940
PARIS CAPITULE
APRÈS LA CAPITULATION ENTRAÎNANT LA CRÉATION DU GOUVERNEMENT DE VICHY, LE GÉNÉRAL DE GAULLE DÉCLARE LA FORMATION D'UN GOUVERNEMENT FRANÇAIS LIBRE EN EXIL.

Printemps 1942 : La flotte à Pearl Harbor se reconstruit lentement. Le regard des Britanniques se porte sur la France occupée, de l'autre côté de la Manche. À l'ouest de Moscou, les troupes soviétiques sortent d'un hiver brutal sur le front russe. De jeunes soldats américains quittent leur famille pour la première fois. Ils ne savent pas s'ils reviendront un jour au bercail. Ils affrontent un monde en guerre.

Leur destin est entre vos mains. Avec les autres dirigeants du monde, vous contrôlez la destinée de millions de soldats. D'un côté, vous avez l'Axe : l'Allemagne et le Japon. Luttant contre leur volonté expansionniste, vous trouvez les Alliés : l'Union soviétique (U.R.S.S.), le Royaume-uni (R.U.) et les États-unis (U.S.A.). Au sein de votre alliance, vous devez travailler en équipe, coordonnant et négociant pour atteindre vos objectifs. Vous recréez la guerre la plus importante jamais connue par le monde. Un camp en sortira victorieux, et l'histoire sera changée pour toujours.

COMMENT GAGNER LA GUERRE

Axis & Allies peut être joué par un maximum de cinq joueurs. Chacun d'eux contrôle au moins une puissance mondiale. Chacun votre tour, vous construisez, vous déployez, vous déplacez et vous commandez vos divisions

armées, vos forces aériennes et vos flottes navales, afin de libérer des territoires du contrôle de l'ennemi. Vos adversaires opposent leurs forces aux vôtres. Plus vous contrôlez de territoires, plus vous pouvez construire d'armes — et plus elles peuvent être puissantes.

Au début de la partie, décidez si vous voulez jouer pour une victoire mineure, une victoire majeure, ou une victoire totale (selon le temps que vous désirez consacrer à la partie). Sur la carte, vous trouverez 12 capitales pour lesquelles une victoire est cruciale pour l'effort de guerre. Au début de la partie, chaque camp contrôle six de ces capitales. Les Alliés possèdent Washington, Londres, Leningrad, Moscou, Calcutta et Los Angeles. Les puissances de l'Axe contrôlent Berlin, Paris, Rome, Shanghai, Manille et Tokyo. Quand, à la fin de votre tour, votre camp contrôle le nombre préétabli de capitales de victoire, vous gagnez la guerre.

Capitales de victoire contrôlées **Conditions de victoire**

8	Mineure
10	Majeure
12	Totale

QUELLE CONDITION DE VICTOIRE CHOISIR ?

TOUT DÉPEND DE LA LONGUEUR DE VOTRE PARTIE. LA PLUPART DU TEMPS, IL FAUT UNE HEURE OU DEUX POUR OBTENIR UNE VICTOIRE MINEURE. JOUER POUR UNE VICTOIRE TOTALE PEUT VOUS OCCUPER PENDANT ASSEZ LONGTEMPS. DÉCIDEZ EN GROUPE DE LA DURÉE DE VOTRE PARTIE, PUIS DÉTERMINEZ LA CONDITION DE VICTOIRE EN FONCTION.

LES COMBATTANTS

Il faut au minimum un joueur pour représenter l'Axe et un autre pour représenter les Alliés. Dans une partie à cinq joueurs, chacun contrôle une puissance mondiale. S'il y a moins de joueurs, certains doivent contrôler plus d'un pays.

Si vous contrôlez plus d'une puissance, souvenez-vous de bien séparer les revenus et les unités de ces pays. Vous pouvez uniquement mener les opérations d'une puissance à la fois.

Partie à deux joueurs

Joueur 1 : Union soviétique
Royaume-uni
États-unis
Joueur 2 : Allemagne
Japon

Partie à trois joueurs

Joueur 1 : Union soviétique
Royaume-uni
États-unis
Joueur 2 : Allemagne
Joueur 3 : Japon

Partie à quatre joueurs

Joueur 1 : Union soviétique
États-unis
Joueur 2 : Royaume-uni
Joueur 3 : Allemagne
Joueur 4 : Japon

Partie à cinq joueurs

Joueur 1 : Union soviétique
Joueur 2 : Allemagne
Joueur 3 : Royaume-uni
Joueur 4 : Japon
Joueur 5 : États-unis

VOTRE MONDE EN GUERRE

QUEL PAYS DOIS-JE CHOISIR ?

TOUT DÉPEND DE VOTRE STYLE DE JEU. CHAQUE PUISSANCE MONDIALE A DIFFÉRENTES FORCES ET FAIBLESSES.

L'UNION SOVIÉTIQUE	A UNE ÉCONOMIE FAIBLE ET ELLE EST DIRECTEMENT MENACÉE. CEPENDANT, ELLE JOUIT D'UNE FORTE POSITION DE DÉPART ET ELLE PEUT OBTENIR DES GAINS RAPIDES, TÔT DANS LA PARTIE. SI VOUS ÊTES INTÉRESSÉ PAR UNE IMPORTANTE GUERRE TERRESTRE, L'UNION SOVIÉTIQUE POURRAIT VOUS CONVENIR.	
ALLEMAGNE	A UNE ÉCONOMIE FORTE, MAIS ELLE EST ENCLERÉE. ELLE COMMENCE À PROXIMITÉ DES CAPITALES DE VICTOIRE CLÉS ET PEUT RAPIDEMENT REMPORTE LA VICTOIRE SI ELLE N'EST PAS IMMÉDIATEMENT CONTRÉE. SI VOUS VOULEZ ÊTRE LE CENTRE D'ATTENTION, L'ALLEMAGNE EST PROBABLEMENT LE MEILLEUR CHOIX À FAIRE.	
LE ROYAUME-UNI	POSSÈDE LE PLUS DE TERRITOIRES DANS LE MONDE, MAIS IL EST TROP ÉTENDU. IL EST À MÊME DE SUBIR DES ATTAQUES TERRESTRES, AÉRIENNES ET NAVALES, MAIS IL PEUT FACILEMENT RENDRE LA PAREILLE À L'ENNEMI. SI VOUS PRÉFÉREZ UNE FORCE ÉQUILIBRÉE, CHOISISSEZ LE ROYAUME-UNI.	
JAPON	CONTRÔLE LA MAJEURE PARTIE DU PACIFIQUE EN DÉBUT DE JEU, AVEC UNE EMPRISE SUR LE CONTINENT ASIATIQUE. SON IMPORTANTE FLOTTE PEUT FRAPPER LES TROIS ALLIÉS, MAIS IL DOIT FAIRE ATTENTION À NE PAS TROP ÉPARPILLER SES FORCES. SI VOUS VOULEZ JOUER UNE GRANDE CAMPAGNE NAVALE ET AÉRIENNE, ESSAYEZ LE JAPON.	
LES ÉTATS-UNIS	ONT LA PLUS FORTE ÉCONOMIE, MAIS ILS SONT LOIN DE L'ACTION. ILS DOIVENT MOBILISER LEURS TROUPES RAPIDEMENT S'ILS NE VEULENT PAS ÊTRE COINCÉS DANS LEUR HÉMISPHERE. SI LA PATIENCE ET LA FORCE SONT VOS ATOUTS DE JEU PRÉFÉRÉS, SONGEZ À JOUER LES ÉTATS-UNIS	

EN RÈGLE GÉNÉRALE, LES PUISSANCES DE L'AXE COMMENCENT AVEC UNE FORCE MILITAIRE SUPÉRIEURE ET UNE FORCE ÉCONOMIQUE INFÉRIEURE À CELLES DES ALLIÉS. ELLES ONT BEAUCOUP DE FORCES DE COMBAT EN JEU, MAIS PEU DE POUVOIR D'ACHAT. LES ALLIÉS, PRIS SÉPARÉMENT, ONT MOINS DE FORCES DE COMBAT, MAIS LEURS REVENUS COMBINÉS LEUR DONNENT PLUS DE RESSOURCES QUE L'AXE.

DANS CES CONDITIONS, L'AXE DEVRAIT PASSER RAPIDEMENT À L'ATTAQUE, AVANT QUE LES ALLIÉS NE PUISSENT CONSTRUIRE LEURS FORCES TERRESTRES, NAVALES ET AÉRIENNES. L'UNION SOVIÉTIQUE DOIT REPOUSSER LES ASSAULTS ALLEMANDS. LE ROYAUME-UNI DOIT CONSERVER LONDRES, TOUT EN SE BATTANT POUR GARDER SES TERRITOIRES DANS LE MONDE. LES ÉTATS-UNIS SONT CONTRAINTS DE SE BATTRE SUR DEUX FRONTS : DANS LE PACIFIQUE, CONTRE LE JAPON, ET EN EUROPE, POUR TENTER D'ÉTABLIR UNE TÊTE DE PONT SUR LE CONTINENT POUR ATTAQUER L'ALLEMAGNE.



ROYAUME-UNI - 10 JUILLET 1940
BATAILLE D'ANGLETERRE

LA LUFTWAFFE ENTAME SES ATTAQUES CONTRE LA ROYAL AIR FORCE ET LONDRES. LA RÉSISTANCE ET LA DÉTERMINATION DE LA RAF CONDUISENT À LA FIN DES ASSAULTS ALLEMANDS EN MAI 1941.



MISE EN PLACE

ZONE MARITIME 8 - 27 MAI 1941
TORPILLAGE DU BISMARCK
APRÈS AVOIR ÉTÉ POURSUIVI DANS L'ATLANTIQUE NORD PAR DES VAISSEAUX BRITANNIQUES, LE CUIRASSÉ ALLEMAND BISMARCK EST COULÉ AU LARGE DE L'EUROPE OCCIDENTALE.

Une fois les rôles répartis, préparez le jeu pour la partie. Il contient les éléments suivants :

Plateau de jeu

Le plateau de jeu est une carte du monde en 1942. Il est divisé en cases, représentant des territoires (sur terre) ou des zones maritimes, séparées par des lignes de frontière. Placez le plateau au centre de la table. Les joueurs représentant les Alliés doivent s'installer au nord (en haut) de la carte, et les joueurs de l'Axe, au sud (en bas).

Plateau de combat et dés

Le plateau de combat est une grande carte avec des colonnes, listant les unités offensives et défensives, ainsi que leur puissance de combat. Lors d'un combat, les joueurs impliqués placent leurs unités sur le plateau de combat. Le combat se résout par des jets de dés. Placez le plateau de combat près du plateau de jeu, et les dés, à côté du plateau de combat.

Marqueurs de contrôle

Les marqueurs de contrôle indiquent l'évolution de la partie. Ils marquent les territoires conquis et indiquent d'autres détails sur les différents diagrammes.

Détachez de leur support les marqueurs de contrôle appartenant à votre pays, selon les symboles figurant à la page précédente.

Diagramme des capitales de victoire

Ce tableau indique quelles capitales sont sous le contrôle de chaque puissance. Pour chaque

pays que vous jouez, placez l'un de vos marqueurs de contrôle sur chaque cercle correspondant. Ce tableau peut changer en cours de partie.

Diagramme de production nationale

Ce tableau indique les revenus de production industrielle de chaque pays pendant la partie. Placez-le à côté du plateau de jeu. Pour chaque pays que vous jouez, placez l'un de vos marqueurs de contrôle sur la case correspondante du diagramme. C'est le niveau de production nationale de départ de la puissance. (Il est égal au total des nombres inscrits sur chaque territoire sous votre contrôle.) Choisissez un joueur, qui sera chargé d'indiquer les changements intervenant dans la production nationale pendant la partie.

Certificats de production industrielle

C'est l'argent du jeu, représentant la capacité de production militaire. Triez les certificats de production industrielle (CPI) par dénomination (1, 5 et 10) et distribuez le nombre de CPI de départ indiqué pour chaque pays. (Ce nombre est égal au niveau de production national de départ de chaque pays.) Choisissez un joueur pour être banquier, et donnez-lui tous les CPI restants.

Puissance	CP
Union soviétique	24
Allemagne	40
Royaume-uni	30
Japon	30
États-unis	42

Diagramme de développement d'armes

Ce tableau indique les avances technologiques de chaque puissance en matière d'armement. À chaque fois que vous développez de nouvelles armes, placez un marqueur de contrôle sur le tableau, à côté du type d'arme approprié.

Diagrammes de référence

Prenez le diagramme de référence de votre puissance. Chacun d'eux indique le nom de la puissance concernée, son alliance (Axe ou Alliés), sa couleur, son emblème et son ordre de jeu. Il indique aussi toutes ses unités disponibles, leurs statistiques, leur nombre de départ et leur localisation dans le jeu.

Forces de combat

Prenez les pions en plastique représentant les unités de combat de votre puissance. Chaque pays a un code couleur, indiqué ci-dessous :

Puissance	Couleur
Union soviétique	Rouge
Allemagne	Gris
Royaume-uni	Ocre
Japon	Orange
États-unis	Vert

Deux types d'unité n'ont pas de code couleur : les canons antiaériens et les complexes industriels sont gris clair. Ils peuvent changer de main pendant la partie.

Votre diagramme de référence indique le nombre et le type d'unités à placer sur vos territoires et vos zones maritimes. Consultez par exemple le diagramme de référence de l'Allemagne. Il y a trois unités d'infanterie sur le



MISE EN PLACE

territoire d'Allemagne. Placez toutes les unités terrestres ainsi indiquées. La barre ombrée avec les mots SEA UNITS (UNITÉS NAVALES) liste les zones maritimes numérotées. Placez les unités navales indiquées sous ces numéros sur les zones maritimes correspondantes.

Voir Appendice 1 : Profils des unités, à la page 24, pour plus de détails sur les déplacements, les attaques, les défenses et les interactions de chaque unité de combat.

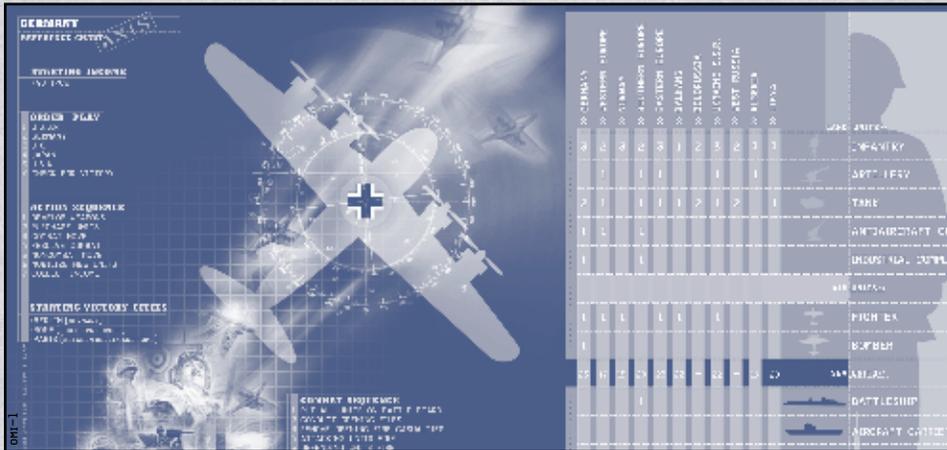


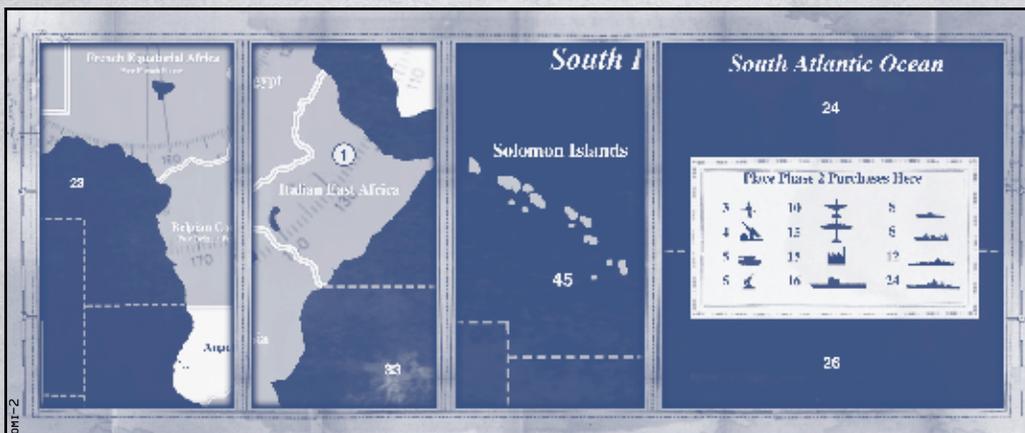
DIAGRAMME DE MISE EN PLACE

Jetons en plastique

Utilisez-les pour gagner de la place sur les territoires et les zones maritimes surpeuplées. Les jetons blancs représentent chacun une unité de combat et les rouges, cinq unités chacun. Par exemple, si vous voulez placer sept unités d'infanterie sur une case, vous empilez un jeton rouge, un jeton blanc, et une unité d'infanterie pour indiquer le type d'unité. (Si vous n'avez pas assez de pions pour finir les piles, utilisez un marqueur, par exemple un morceau de papier avec le nom du type d'unité. Le nombre de piles ne doit pas être limité par la disponibilité de pions d'unité.)

Cercles et cartes de rassemblement

Détachez les dix cartes de rassemblement numérotées et placez-les en pile, à côté du plateau de jeu. Détachez les cercles portant les numéros correspondants et placez-les à côté. Quand vous désirez placer plus d'unités sur une case déjà remplie, utilisez à la place un cercle de rassemblement. Placez ensuite votre excès d'unités sur la carte de rassemblement. Ces unités sont considérées comme étant sur la case où est placé le cercle correspondant.



ZONE MARITIME (23)

TERRITOIRE TERRESTRE

ARCHIPEL

ZONE DE MOBILISATION



BIELORUSSIE - 22 JUIN 1941

OPERATION BARBAROSSA

TROIS MILLIONS DE SOLDATS ALLEMANDS ET TROIS MILLE CHARS TRAVERSENT LA FRONTIÈRE RUSSE.





MISE EN PLACE

ZONE MARITIME 52 - 7 DECEMBRE 1941
PEARL HARBOR
UN ÉVÈNEMENT MARQUANT PAR SON INFAMIE.

CASES SUR LE PLATEAU DE JEU

Les couleurs des territoires sur le plateau de jeu indiquent quelle puissance les contrôle en début de partie. Chaque puissance a sa propre couleur.

Puissance	Couleur
Union soviétique	Rouge
Allemagne	Gris
Royaume-uni	Ocre
Japon	Orange
États-unis	Vert

Toutes les autres cases sont **neutres**, non affiliées à un pays.

La plupart des territoires ont une **valeur de revenu** allant de 1 à 12. C'est le nombre de CPI qu'ils produisent pour leur contrôleur à chaque tour. Quelques territoires, comme Gibraltar, n'ont aucune valeur de revenu.

Les unités peuvent se déplacer entre cases adjacentes (celles qui partagent une frontière commune). Le plateau de jeu « se déroule » horizontalement. Les territoires et les zones maritimes situés sur le bord droit du plateau sont adjacents aux territoires et aux zones maritimes situés sur son bord gauche et indiqués par les mêmes lettres (A se connecte à

A, B à B, ...). Les bords supérieurs et inférieurs du plateau ne se rejoignent pas.

Tous les territoires obéissent à l'une des trois conditions suivantes :

Ami : Contrôlé par vous ou par une puissance alliée (dans votre camp).

Hostile : Contrôlé par une puissance ennemie (du camp adverse).

Neutre : Contrôlé par personne. Le contrôle des territoires neutres ne change jamais.

Les zones maritimes sont amies (contenant des unités alliées) ou hostiles (contenant des unités ennemies). Elles ne sont jamais neutres. Une zone maritime inoccupée est amie de tous.

Territoires neutres : Les territoires neutres (comme la Turquie, la Mongolie ou le Sahara) sont de couleur pâle. Ils représentent des secteurs qui sont infranchissables pour des raisons politiques ou géographiques. Vous ne pouvez pas attaquer les territoires neutres, les traverser ou les survoler avec vos unités aériennes.

Les territoires neutres n'ont aucune valeur de revenu.

Îles : Les îles sont des territoires situés dans des zones maritimes. Une zone maritime peut contenir au plus un archipel, considéré comme un seul territoire. Il n'est pas possible de partager des unités terrestres pour les placer sur les différentes îles d'un même archipel.

Canaux

Sur le plateau de jeu, il y a deux canaux (des voies fluviales artificielles qui relient deux grandes étendues d'eau). Le Canal de Panama relie l'Océan Pacifique (zone maritime 20) à l'Océan Atlantique (zone maritime 19), et le Canal de Suez relie la Mer de Méditerranée (zone maritime 15) à l'Océan Indien (zone maritime 34). Un canal n'est jamais considéré comme une case ; il ne compte pas dans le nombre de cases de déplacement d'une unité. Un canal ne bloque pas le déplacement sur le terrain : les unités terrestres peuvent se déplacer librement entre la Transjordanie et l'Égypte anglaise.

Si vous voulez déplacer des unités navales sur un canal, votre camp (pas nécessairement votre pays) doit le contrôler au début de votre tour (autrement dit, vous ne pouvez pas l'utiliser au tour où vous le capturez). Le Canal de Panama est contrôlé par le camp qui contrôle Panama. Le Canal de Suez est contrôlé par le camp qui contrôle à la fois l'Égypte anglaise et la Transjordanie. Si un camp contrôle l'Égypte anglaise et l'autre, la Transjordanie, le Canal de Suez est fermé à toute unité navale.

ORDRE DE JEU

Axis & Allies se joue en **rounds**. Un **round** se compose du tour de chaque puissance, puis de la vérification d'une victoire possible par l'un des camps.

Ordre de jeu

1. Union soviétique
2. Allemagne
3. Royaume-uni
4. Japon
5. États-unis
6. Vérification de victoire

Le tour de votre puissance est composé de sept **phases**, qui se déroulent selon une séquence précise. Vous devez collecter vos revenus dans la mesure du possible, mais toutes les autres phases du tour sont volontaires. Une fois que vous avez joué la phase de collecte des revenus, votre tour est terminé. C'est alors au tour de la puissance suivante. Quand toutes les puissances ont terminé leur tour, si aucun camp n'a gagné, un nouveau round commence.

Séquence du tour

1. Développement d'armes
2. Achat d'unités
3. Déplacement de combat
4. Direction des combats
5. Déplacement neutre
6. Mobilisation de nouvelles unités
7. Collecte des revenus

PHASE 1 : DEVELOPPEMENT D'ARMES

Pendant cette phase, vous pouvez développer des armes sophistiquées à utiliser pendant ce tour et le restant de la partie. Pour ce faire, vous achetez des **dés de recherches** qui vous donnent une chance de faire une découverte scientifique. Chaque dé de recherches lancé vous donne une chance supplémentaire de

développer de nouvelles armes. Toutes les puissances peuvent développer les mêmes armes, mais elles ne peuvent pas partager leur technologie. Chaque dé de recherches acheté vous coûte 5 CPI.

Séquence du développement d'armes

1. Choisissez un développement
2. Achetez des dés de recherches
3. Lancez les dés de recherches
4. Notez les développements

Étape 1 : Choisissez un développement

Consultez le Diagramme de développement d'armes et décidez quel armement vous voulez développer pendant ce tour (par exemple, les Super sous-marins).

Vous ne pouvez jouer qu'un développement à chaque tour.

Étape 2 : Achetez des dés de recherches

Chaque dé coûte 5 CPI. Achetez-en autant que vous le voulez. Les dés de recherches ne sont utilisables que pendant le tour où vous les achetez.

Étape 3 : Lancez les dés de recherches

Lancez tous vos dés pour ce tour (en même temps), puis consultez le Diagramme de développement d'armes. Si vous avez obtenu le chiffre voulu pour le développement choisi sur l'un de vos dés, vous obtenez l'avance technologique. (Par exemple, si vous voulez développer des super sous-marins, vous avez besoin d'un 3.) Si vous n'obtenez pas le chiffre approprié, vos recherches ont échoué, et vous devez attendre le prochain tour pour réessayer.

Étape 4 : Notez les développements

Si vos recherches réussissent, placez votre marqueur de contrôle sur le Diagramme de développement d'armes, dans la colonne du développement concerné. Dès à présent (y compris pendant ce tour), toutes vos unités en jeu seront affectées par ces développements, si applicable.

Développement d'armes

- 1 Chasseurs à réaction**
Vos chasseurs sont équipés d'un moteur à réaction. Leur défense augmente à 5.
- 2 Fusées**
Vos canons antiaériens deviennent des rampes lance-fusées. En plus de leur fonction de combat normale, les fusées peuvent réduire la production industrielle ennemie. Voir Attaques spéciales dans la section Phase 4 : Direction des combats, pour plus de détails.
- 3 Super sous-marins**
Vos sous-marins sont à présent des super sous-marins. Leur attaque augmente à 3.
- 4 Avions long courrier**
Vos chasseurs et vos bombardiers sont à présent des avions long courrier. La portée de vos chasseurs passe à 6. La portée de vos bombardiers passe à 8.
- 5 Bombardement combiné**
Comme les cuirassés, vos destroyers peuvent à présent lancer un bombardement pendant un assaut amphibie. (Leur attaque est de 3.)
- 6 Bombardiers lourds**
Vos bombardiers deviennent des bombardiers lourds. Ils lancent deux dés chacun lors des attaques ou des raids de bombardement stratégique (voir Attaques spéciales dans la section Phase 4 : direction des combats), mais seulement un dé en défense.



LES PHILIPPINES - 9 AVRIL 1942
BATAAN
REDDITION DE 78 000 SOLDATS AMÉRICAINS ET PHILIPPINS À BATAAN, EN DÉPIT DES ORDRES DU GÉNÉRAL MACARTHUR.





ALASKA - 3 JUIN 1942
DUTCH HARBOR
DES AVIONS JAPONAIS ATTAQUENT DUTCH HARBOR, ANNONÇANT UNE ANNÉE DE COMBAT DANS LES ÎLES ALÉOUTIENNES.

DES AVIONS JAPONAIS ATTAQUENT DUTCH HARBOR, ANNONÇANT UNE ANNÉE DE COMBAT DANS LES ÎLES ALÉOUTIENNES.

ORDRE DE JEU

DOIS-JE DÉPENSER DES CPI POUR DÉVELOPPER DES ARMES ?

DÉVELOPPER DES ARMES EST TOUJOURS RISQUÉ. VOUS POURRIEZ DÉPENSER TROP DE CPI ET NE PLUS EN AVOIR ASSEZ POUR ACHETER LES UNITÉS DE COMBAT NÉCESSAIRES POUR LES COMBATS À VENIR. PLUS IMPORTANT, UN INVESTISSEMENT DANS LA RECHERCHE NE GARANTIT PAS DE RÉSULTATS. L'ARGENT NE SERT QU'À FINANCER LES RECHERCHES. VOUS DEVEZ ENSUITE OBTENIR AUX DÉS UN NOMBRE SPÉCIFIQUE POUR DÉVELOPPER LES ARMES. CEPENDANT, UNE FOIS EN VOTRE POSSESSION, CET ARMEMENT POURRAIT FAIRE TOURNER LE VENT DE LA GUERRE EN VOTRE FAVEUR.

LA DÉCISION VOUS APPARTIENT : PRENEZ UN RISQUE ET DÉPENSEZ UNE PART DE VOS REVENUS POUR ALIMENTER LES RECHERCHES, OU ABANDONNEZ TOUTE IDÉE DE DÉVELOPPEMENT EN MATIÈRE D'ARMEMENT ET UTILISEZ TOUS VOS CPI POUR ACHETER DES UNITÉS SUPPLÉMENTAIRES.



DIAGRAMME DE DÉVELOPPEMENT D'ARMES

PHASE 2 : ACHAT D'UNITÉS

Pendant cette phase, vous pouvez dépenser des CPI pour acheter des unités supplémentaires en prévision des tours à venir. Toutes les unités figurant sur le diagramme de référence de votre puissance sont disponibles à l'achat. Le prix d'une unité en CPI est indiqué dans la colonne de coût (Cost), à côté du nom de l'unité.

Voir l'Appendice 1 : Profils des unités, à la page 24, pour des informations détaillées sur les unités et leurs capacités.

Séquence d'achat d'unités

1. Commandez des unités
2. Payez les unités
3. Placez les unités dans la zone de mobilisation

Étape 1 : Commandez des unités

Sélectionnez toutes les unités que vous désirez acheter. Vous pouvez acheter le nombre et le type d'unités que vous désirez, dans la limite de vos moyens, quelles que soient les unités avec lesquelles vous avez commencé la partie.

Étape 2 : Payez les unités

Donnez à la banque une quantité de CPI égale au coût total des unités. Vous n'êtes pas contraint de dépenser tous vos CPI.

Étape 3 : Placez les unités dans la zone de mobilisation

Placez les unités achetées dans la zone de mobilisation du plateau de jeu (dans l'Océan Atlantique Sud). Vous ne pouvez pas utiliser ces unités tout de suite, mais vous pourrez les déployer plus tard pendant ce tour.

QUELS TYPES D'UNITÉS DEVRAIS-JE ACHETER ?

L'ACHAT D'UNITÉS EST L'UNE DES DIFFICULTÉS D'*AXIS & ALLIES*, PARCE QUE VOUS DEVEZ VOUS ARMER TOUT DE SUITE POUR DES ASSAULTS FUTURS. VOUS DEVEZ SAVOIR QUELLE PUISSANCE VOUS ALLEZ ATTAQUER ET QUAND. ESSAYEZ D'ANTICIPER LES PROCHAINES MANŒUVRES DE VOS ENNEMIS ET ACHETEZ DES UNITÉS QUI VOUS AIDERONT À REPOUSSER LEURS ATTAQUES. L'APPENDICE 1 : PROFILS DES UNITÉS, À LA PAGE 24, VOUS DONNE DES INFORMATIONS COMPLÈTES SUR CHAQUE TYPE D'UNITÉ.

UNITÉS TERRESTRES : LES UNITÉS D'INFANTERIE SONT TOUJOURS UN BON INVESTISSEMENT POUR MAINTENIR UNE POSITION DÉFENSIVE. CHACUNE D'ELLE NE COÛTE QUE 3 CPI ET ELLE TOUCHE AVEC AU MAXIMUM UN 2 AU DÉ EN DÉFENSE (EN TERMES DE JEU, ELLE « DÉFEND À 2 »). LES TANKS COÛTENT PLUS CHERS QUE L'INFANTERIE (5 CPI) MAIS ILS ATTAQUENT ET DÉFENDENT À 3. ILS PEUVENT AUSSI SE DÉPLACER PLUS LOIN QUE LES AUTRES UNITÉS TERRESTRES. L'ARTILLERIE, AVEC 4 CPI, EST UN JUSTE MILIEU, ATTAQUANT ET DÉFENDANT À 2. L'ARTILLERIE SOUTIENT LES UNITÉS D'INFANTERIE OFFENSIVES, AMÉLIORANT LEUR ATTAQUE À 2. LES CANONS ANTIAÉRIENS, QUI COÛTENT 5 CPI, ONT DES DÉFENSES SPÉCIALES CONTRE LES CHASSEURS ET LES BOMBARDIERS OFFENSIFS.

LES COMPLEXES INDUSTRIELS, QUI COÛTENT 15 CPI, SONT DES UNITÉS QUI N'INTERVIENNENT PAS AU COMBAT. ILS NE PEUVENT NI ATTAQUER, NI SE DÉPLACER, MAIS CE SONT LES PORTAILS QUI VOUS PERMETTENT DE PLACER DE NOUVELLES UNITÉS SUR LE PLATEAU DE JEU. CHAQUE COMPLEXE INDUSTRIEL VOUS PERMET DE MOBILISER UN NOMBRE DE NOUVELLES UNITÉS ÉGAL À LA VALEUR DES REVENUS DE SON TERRITOIRE.

UNITÉS AÉRIENNES : LES CHASSEURS, À 10 CPI, SONT FORTS EN ATTAQUE ET EN DÉFENSE, MAIS ILS SONT UNE PORTÉE DE VOL LIMITÉE À 4 CASES. LES BOMBARDIERS PEUVENT VOLER PLUS LONGTEMPS (JUSQU'À 6 CASES) ET PEUVENT EFFECTUER DES RAIDS DE BOMBARDERMENT STRATÉGIQUE POUR NUIRE À LA PRODUCTION ENNEMIE, MAIS ILS COÛTENT 15 CPI ET SONT BEAUCOUP PLUS FAIBLES EN DÉFENSE QUE LES CHASSEURS.

UNITÉS NAVALES : LES CUIRASSÉS SONT PUISSANTS ; ILS ATTAQUENT ET DÉFENDENT À 4, ET IL FAUT LES TOUCHER 2 FOIS POUR LES COULER. MAIS ILS COÛTENT CHACUN 24 CPI ! LES DESTROYERS SONT MOITIÉ MOINS CHER À 12 CPI, ILS ATTAQUENT ET DÉFENDENT À 3 ET LIMITENT LES CAPACITÉS DES SOUS-MARINS ENNEMIS. PEU ONÉREUX, LES SOUS-MARINS (8 CPI), ATTAQUENT ET DÉFENDENT À 2, MAIS ILS ONT L'AVANTAGE D'ÊTRE LES PREMIERS À TIRER ET ILS PEUVENT SE DÉPLACER DANS LES ZONES MARITIMES HOSTILES. LES PORTE-AVIONS, QUI COÛTENT 16 CPI, ONT D'IMPORTANTES CAPACITÉS DÉFENSIVES ET ILS PERMETTENT À VOS CHASSEURS DE NE PAS DEVOIR REGAGNER LA CÔTE POUR ATERRIR. LES TRANSPORTS DE TROUPES, À 8 CPI, TRANSPORTENT DES UNITÉS TERRESTRES VERS DES TERRITOIRES OÙ RAGE LA BATAILLE, MAIS ILS SONT SANS DÉFENSE FACE AUX ATTAQUES ENNEMIES.

PHASE 3 : DÉPLACEMENT DE COMBAT

Pendant cette phase, vous pouvez déplacer autant de vos unités que vous le désirez dans le nombre de territoires et de zones maritimes hostiles de votre choix. Pour ce faire, déplacez vos unités offensives sur les cases désirées du plateau de jeu ; ces cases peuvent être occupées (contenant des unités ennemies) ou contrôlées par l'ennemi, mais inoccupées. Vous devez faire un déplacement de combat pour arriver sur une case hostile inoccupée. Les unités offensives peuvent venir de cases différentes pour attaquer une case hostile spécifique, tant qu'elles peuvent les atteindre par déplacement légal.

Une unité peut se déplacer d'un nombre de cases équivalent au maximum à sa valeur de déplacement (ou « déplacement »). La plupart des unités doivent s'arrêter quand elles arrivent sur une case hostile. Ainsi, une unité avec un déplacement de 2 peut se déplacer sur une case amie, puis une case hostile, ou uniquement sur une case hostile.

Pendant cette phase, vous pouvez déplacer des unités sur des cases amies si elles se rendent sur des cases hostiles, mais elles peuvent terminer leur déplacement sur des cases amies uniquement pendant la phase de déplacement neutre. Rappelez-vous : des unités ne peuvent jamais traverser (ou se déplacer sur) des territoires neutres. Une puissance alliée ne peut jamais attaquer une autre puissance alliée, et une puissance de l'Axe ne peut pas attaquer une autre puissance de l'Axe. Les unités du même camp peuvent cependant partager des cases.

Exception : Pendant cette phase, vous pouvez déplacer n'importe quelle unité vous appartenant depuis une case contenant des unités ennemies qui y étaient présentes au début de votre tour. (Cette exception concerne généralement les zones maritimes.) Agir ainsi vous permet de terminer le déplacement de combat de l'unité dans une case ne contenant pas d'unité ennemie. Les unités qui restent sur des cases contenant des unités ennemies engagent le combat dans la phase suivante.

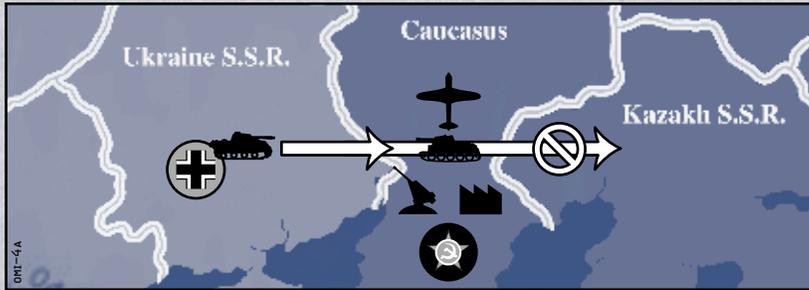
En règle générale, toute unité offensive peut être impliquée dans un seul combat par tour. (Il existe quelques exceptions à cette règle, comme une unité aérienne qui essuie les tirs de canons antiaériens pendant son déplacement.) Tout déplacement de combat se déroule en un seul temps. Vous ne pouvez pas déplacer une unité, diriger un combat, puis déplacer à nouveau cette unité pendant cette même phase. Pour cette même raison, vous ne pouvez pas mener un assaut amphibie (voir les Combats spéciaux à la page 19) avec le même transport de troupes dans deux territoires ennemis différents. Vous ne pouvez pas déplacer des unités supplémentaires sur une case de combat une fois que l'offensive a commencé.



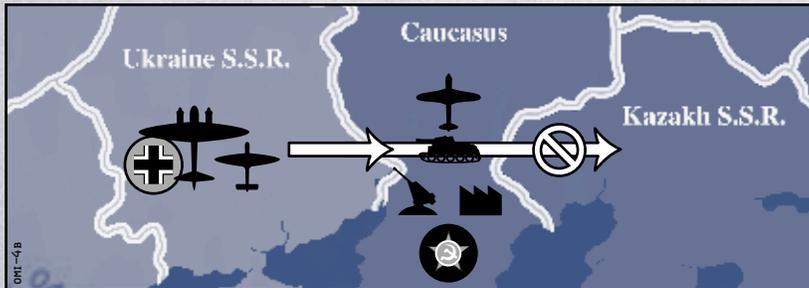


ORDRE DE JEU

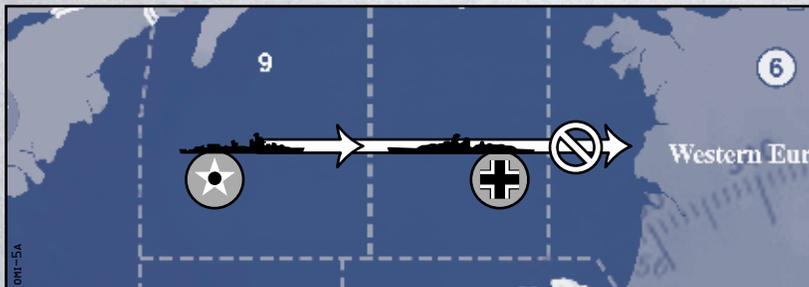
Egypte Anglaise - 21 Juin 1942
TOBROUK
L'AFRIKA KORPS DE ROMMEL CAPTURE LA VILLE PORTUAIRE ISOLÉE EN DEUX JOURS, ET MENACE DE PRENDRE LE CONTRÔLE DU CAIRE.



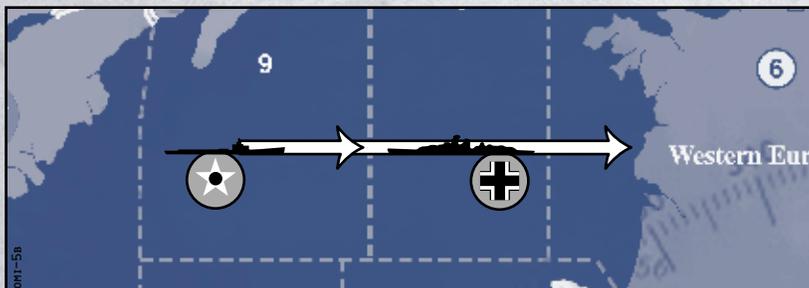
LES UNITÉS TERRESTRES DOIVENT TERMINER LEUR DÉPLACEMENT QUAND ELLES RENCONTRENT DES UNITÉS ENNEMIES, Y COMPRIS LES CANONS ANTI-AÉRIENS ET LES COMPLEXES INDUSTRIELS.



LES UNITÉS AÉRIENNES PEUVENT SE DÉPLACER AU-DESSUS DE CASES HOSTILES COMME SI ELLES ÉTAIENT AMIES. CEPENDANT, ELLES ESSUIENT LE FEU DES CANONS ANTI-AÉRIENS À CHAQUE FOIS QU'ELLES ENTRENT SUR UN TERRITOIRE HOSTILE CONTENANT UN CANON ANTI-AÉRIEN.



LES UNITÉS NAVALES AUTRES QUE LES SOUS-MARINS DOIVENT TERMINER LEUR DÉPLACEMENT QUAND ELLES RENCONTRENT DES UNITÉS ENNEMIES, CEPENDANT, ELLES PEUVENT TRAVERSER UNE ZONE SI LES UNITÉS ENNEMIES SE LIMITENT À DES SOUS-MARINS EN PLONGÉE. LES DESTROYERS RÉVÈLENT IMMÉDIATEMENT LA PRÉSENCE DE SOUS-MARINS EN PLONGÉE, CE QUI TERMINE LEUR DÉPLACEMENT.



LES SOUS-MARINS PEUVENT SE DÉPLACER SUR DES CASES HOSTILES COMME SI ELLES ÉTAIENT AMIES. CEPENDANT, LA PRÉSENCE DE DESTROYERS ENNEMIS TERMINE IMMÉDIATEMENT LE DÉPLACEMENT DES SOUS-MARINS.

DOIS-JE ATTAQUER ?

EN RÈGLE GÉNÉRALE, VOUS DEVRIEZ ATTAQUER QUAND VOUS PENSEZ POUVOIR GAGNER ET AVOIR SUFFISAMMENT D'UNITÉS SURVIVANTES POUR GARDER LE CONTRÔLE DE CE QUE VOUS AVEZ CAPTURÉ. SI VOUS POUVEZ SUBMERGER LES DÉFENSES TERRESTRES D'UN ADVERSAIRE ET GARDER LE CONTRÔLE DU TERRITOIRE, VOUS GAGNEZ PLUS DE CPI À LA FIN DE VOTRE TOUR.

PARFOIS, ATTAQUER EST UNE BONNE IDÉE, MAIS S'IL Y A PEU DE CHANCES QUE VOUS L'EMPORTIEZ. ÉCHANGER DES UNITÉS PEUT AVOIR UN IMPACT SUR LA STRATÉGIE DE VOTRE ADVERSAIRE. SI VOUS BATTEZ EN RETRAITE APRÈS AVOIR INFLIGÉ PLUS DE PERTES QUE VOUS N'EN AVEZ SUBIES, L'ATTAQUE EN VALAIT PROBABLEMENT LA PEINE.

QUAND VOUS LE POUVEZ, EFFECTUEZ DES RAIDS DE BOMBARDÈMENT STRATÉGIQUE OU DES ATTAQUES DE FUSÉES (VOIR LES COMBATS SPÉCIAUX À LA PAGE 19) CONTRE LES COMPLEXES INDUSTRIELS DE VOTRE ADVERSAIRE. LA PERTE DE CPI BLOQUERA VOTRE ADVERSAIRE QUAND CE SERA SON TOUR

Déplacements de combat spéciaux

Un certain nombre d'unités de combat peuvent effectuer des déplacements spéciaux (et des attaques spéciales) pendant cette phase. Ceux-ci sont décrits en détails ci-dessous. (Pour des détails sur les capacités de chaque unité de combat, consultez l'Appendice 1 : Profils des unités.)

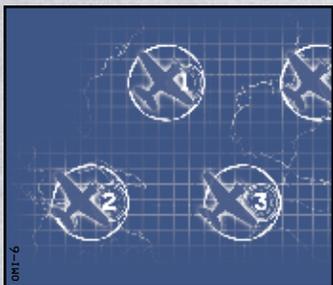
Unités aériennes

Les unités aériennes (chasseurs et bombardiers) peuvent survoler les cases hostiles comme si elles étaient amies, mais elles obéissent aux règles spéciales suivantes.

Canons anti-aériens : Les canons anti-aériens ne peuvent jamais se déplacer pendant cette phase ; ils ne peuvent faire que des déplacements neutres. Cependant, ils peuvent faire une

CORRIDRE DE JEU

attaque spéciale, uniquement pendant cette phase. À chaque fois qu'une unité aérienne se déplace dans un territoire hostile contenant un canon antiaérien, le canon a une chance de l'abattre. Le contrôleur de l'unité aérienne calcule sa trajectoire à l'aide de marqueurs numérotés pour signaler chaque case dans laquelle un combat peut se dérouler (la



première porte le numéro 1, la deuxième, le 2, et ainsi de suite). À chaque fois qu'une unité aérienne rencontre des canons antiaériens ennemis, vous devez résoudre le combat séparément pour chaque case de sa trajectoire, en commençant par la première.

À chaque fois qu'un canon antiaérien est survolé par des unités aériennes, il tire une fois pour chaque unité aérienne entrant dans sa case. (Cependant, un seul canon antiaérien par territoire peut ouvrir le feu.) Si le canon manque sa cible, l'unité aérienne peut continuer son déplacement.

Vous devez résoudre tous les combats concernant une unité aérienne (ou un groupe d'unités aériennes) avant de passer à la suivante.

Porte-avions

Les porte-avions peuvent se déplacer pendant cette phase, mais ils doivent d'abord « lancer » les chasseurs qui vont engager le combat pendant ce tour. (Vous n'êtes pas contraint de lancer tous les chasseurs du porte-avions.) Les chasseurs peuvent ensuite effectuer un déplacement de

combat depuis la zone maritime du porte-avions. Les chasseurs que vous ne lancez pas avant de déplacer le porte-avions font partie de son chargement (généralement, ce sont des chasseurs qui appartiennent à une puissance amie). Le chargement ne peut pas prendre part aux combats et il est détruit si le porte-avions est détruit.

Qu'il bouge pendant la phase de déplacement de combat ou de déplacement neutre, le porte-avions permet à tous les chasseurs amis d'atterrir sur la zone maritime où il termine son déplacement.

Sous-marins

Les sous-marins peuvent traverser les zones maritimes hostiles comme si elles étaient amies, et ils ne sont pas contraints à engager le combat contre les unités navales ennemies situées dans ces zones. Cependant, un sous-marin qui termine son déplacement de combat dans une zone maritime hostile doit aller au combat. De plus, la présence d'un destroyer dans la même zone maritime met fin au déplacement du sous-marin.

Tanks et guerre-éclair

Un tank peut se déplacer sur deux territoires hostiles adjacents (c'est la « guerre-éclair »), mais seulement si le premier territoire est inoccupé. Il prend le contrôle du premier territoire (placez-y l'un de vos marqueurs de contrôle) avant de passer au suivant. Souvenez-vous d'ajuster les niveaux de production nationale quand vous menez une guerre-éclair. Un tank qui rencontre des

unités ennemies sur le premier territoire doit s'arrêter, même si l'unité en question est un canon antiaérien ou un complexe industriel.

Transports de troupes

Un transport de troupes peut embarquer ou débarquer des unités terrestres à n'importe quel moment pendant la phase de déplacement de combat. Cependant, dès qu'un transport de troupes rencontre des unités navales hostiles ou qu'il débarque ses troupes, il doit terminer son déplacement. Un transport de troupes qui débarque ses unités sur un territoire hostile effectue un assaut amphibie (voir les Combats spéciaux à la page 19).

Un transport de troupes peut terminer son déplacement avec à son bord des unités terrestres, mais celles-ci sont considérées comme chargement jusqu'à leur débarquement. Le chargement ne peut pas prendre part aux combats et il est détruit si le transport de troupes est détruit. Un transport de troupes ne peut pas embarquer ou débarquer ses unités sur un territoire adjacent à une zone maritime hostile, sauf si les unités ennemies qui s'y trouvent sont des sous-marins en plongée (voir les règles de plongée des sous-marins dans la section Phase 4 : Direction des combats).



EGYPTE ANGLAISE - 4 NOVEMBRE 1942
EL ALAMEIN

POUR ÉVITER L'ENCERCLEMENT PAR LA 8ÈME ARMÉE BRITANNIQUE, ROMMEL BAT EN RETRAITE EN DIRECTION DE LA LIBYE, PERDANT AINSI LA MOITIÉ DE SES FORCES.



ORDRE DE JEU

ALGERIE - 8 NOVEMBRE 1942
OPERATION TORCHE
LES TROUPES D'EISENHOWER DÉBARQUENT À CASABLANCA, ORAN ET ALGER, ET OUVERT UN DEUXIÈME FRONT DANS LA GUERRE EN AFRIQUE DU NORD.



VOUS POUVEZ PRATIQUER LA GUERRE-ÉCLAIR AVEC UN TANK SUR DEUX TERRITOIRES SI LE PREMIER EST UN TERRITOIRE AMI.



VOUS POUVEZ PRATIQUER LA GUERRE-ÉCLAIR AVEC UN TANK SUR DEUX TERRITOIRES SI LE PREMIER EST UN TERRITOIRE HOSTILE, MAIS INOCCUPÉ. PLACEZ VOTRE MARQUEUR DE CONTRÔLE SUR LE TERRITOIRE HOSTILE QUAND VOUS LE CAPTUREZ.



VOUS POUVEZ PRATIQUER LA GUERRE-ÉCLAIR AVEC UN TANK SUR UN TERRITOIRE QUI EST HOSTILE, MAIS INOCCUPÉ, EN PRENDRE LE CONTRÔLE (EN Y PLAÇANT VOTRE MARQUEUR DE CONTRÔLE), PUIS RENVOYER LE TANK SUR LE TERRITOIRE D'OU IL VIEN.



VOUS DEVEZ TERMINER LE DÉPLACEMENT DU TANK QUAND IL RENCONTRE DES UNITÉS ENNEMIES. SI CES UNITÉS SE LIMITENT À DES CANONS ANTIAÉRIENS ET/OU DES COMPLEXES INDUSTRIELS, VOUS PRENEZ LE CONTRÔLE DU TERRITOIRE ET VOUS DEVEZ LE NOUVEAU PROPRIÉTAIRE DE CES UNITÉS, MAIS VOUS DEVEZ QUAND MÊME INTERROMPRE LE DÉPLACEMENT DU TANK.

PHASE 4 : DIRECTION DES COMBATS

Pendant cette phase, vous devez résoudre les combats dans chaque case qui contient des unités des deux camps opposés. Effectuez tous les déplacements de combat avant de résoudre les combats. (Il n'y a qu'une exception, l'assaut amphibie, durant laquelle le combat naval est joué avant le combat terrestre. Consultez les Combats spéciaux à la page 19.)

La résolution des combats se fait en jetant les dés (en termes de jeu, en tirant) selon une séquence standard. Tous les combats ont lieu en même temps, mais chaque territoire/zone maritime affecté(e) est résolu séparément. L'assaillant décide de l'ordre. Aucune unité supplémentaire ne peut intervenir en renfort une fois le combat commencé.

On considère que les unités offensives et défensives tirent en même temps, mais pour des facilités de jeu, vous lancez les dés selon la séquence suivante : assaillant en premier, défenseur en second. Certaines unités disposent d'attaques spéciales « première salve » qui peuvent détruire les unités ennemies avant qu'elles ne puissent riposter.

Quand une unité tire, vous lancez un dé. Une unité offensive touche si vous obtenez au maximum sa valeur d'attaque. Une unité défensive touche si vous obtenez au maximum sa valeur de défense. Par exemple, une unité défensive avec une défense de 2 touche en faisant 1 ou 2 au dé. Elle « défend à deux ».

Quand l'une de vos unités touche, le joueur adverse décide à quelle unité ennemie l'attaque s'applique. La plupart des unités sont détruites en une fois. Elles deviennent alors des victimes. Le joueur adverse peut désigner les victimes dans l'ordre de son choix.



ORDRE DE JEU

DANS QUEL ORDRE DOIS-JE DIRIGER LES COMBATS ?

EN RÈGLE GÉNÉRALE, VOUS DEVEZ RÉSOUDRE LES COMBATS QUI VOUS PARAISSENT LES PLUS IMPORTANTS EN PREMIER. SI VOUS N'ÊTES PAS EN BONNE POSTURE DANS UN CONFLIT CLÉ, IL VAUT MIEUX LE SAVOIR AVANT DE DÉCIDER SI VOUS POUVEZ POUSSER VOS AUTRES FORCES UN PEU PLUS DUR OU NON.

VOUS DEVEZ RÉSOUDRE TOUT COMBAT IMPLIQUANT DES UNITÉS AÉRIENNES PAR « ORDRE DE TRAJECTOIRE DE VOL ». (VOUS INDIQUEZ LA TRAJECTOIRE DES UNITÉS AÉRIENNES À L'AIDE DE MARQUEURS NUMÉROTÉS, COMME DÉCRIT DANS LA SECTION PHASE 3 : DÉPLACEMENT DE COMBAT.) PAR EXEMPLE, SI UNE ESCADRILLE DE BOMBARDIERS RENCONTRE UN CANON ANTIAÉRIEN, PUIS EFFECTUE UN RAID DE BOMBARDÉMENT STRATÉGIQUE SUR UN COMPLEXE INDUSTRIEL, VOUS DEVEZ RÉSOUDRE CES DEUX COMBATS DANS CET ORDRE AVANT DE POUVOIR PASSER AU COMBAT SUIVANT.

LORS D'UN ASSAUT AMPHIBIE (VOIR LES COMBATS SPÉCIAUX À LA PAGE 19), VOUS DEVEZ RÉSOUDRE LE COMBAT NAVAL AVANT QUE LE TRANSPORT DE TROUPES IMPLIQUÉ DANS CE COMBAT PUISSE FAIRE DÉBARQUER SES UNITÉS TERRESTRES..

Séquence du combat

1. Placez les unités sur le plateau de combat
2. Dirigez la première salve
3. Retirez du jeu les victimes de la première salve
4. Tir des unités offensives
5. Tir des unités défensives
6. Retirez du jeu les victimes
7. Continuez l'attaque ou battez en retraite
8. Capturez le territoire

Étape 1 : Placez les unités sur le plateau de combat

Le plateau de combat a deux côtés, « Assaillant » (Attacker) et « Défenseur » (Defender). Placez toutes les unités offensives et

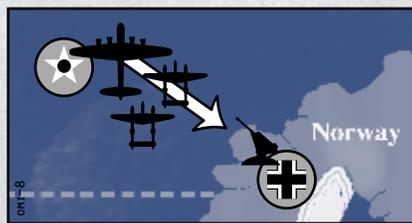
défensives d'une case sur leur côté respectif, dans les colonnes numérotées contenant leur nom et leur silhouette. Le numéro figurant dans la colonne d'une unité indique sa valeur d'attaque ou de défense.

Étape 2 : Dirigez la première salve

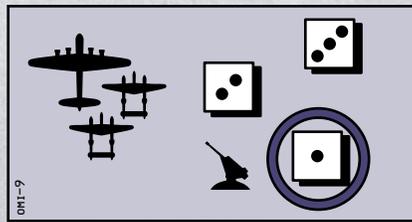
Certaines unités peuvent tirer avant les autres. Seules ces unités spécifiques peuvent tirer pendant cette étape. Il n'y a aucune riposte pendant cette étape.

Canons antiaériens

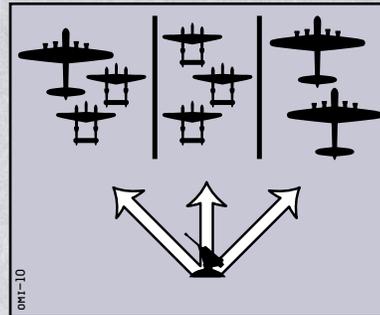
Si le défenseur a un canon antiaérien et que l'assaillant a des unités aériennes dans l'attaque, le canon antiaérien ouvre le feu pendant cette étape. Le défenseur lance un dé (un seul canon antiaérien tire) pour chaque unité aérienne offensive. Pour chaque 1, une unité aérienne offensive est détruite : son contrôleur la déplace dans la zone des victimes du plateau de combat. S'il n'y a pas d'avion, ignorez cette étape.



PENDANT L'ÉTAPE DE PREMIÈRE SALVE, LE DÉFENSEUR LANCE UN DÉ POUR CHAQUE AVION. SI VOUS FAITES 1, IL EST DÉTRUIT.



DEUX CHASSEURS ET UN BOMBARDIER AMÉRICAINS SURVOLENT UN TERRITOIRE ALLEMAND CONTENANT UN CANON ANTIAÉRIEN. PLACEZ LES UNITÉS SUR LE PLATEAU DE COMBAT



UN SEUL CANON ANTIAÉRIEN PEUT TIRER SUR UN AVION ET/OU UNE ESCADRILLE. LANCEZ UN DÉ POUR CHAQUE AVION. LE CANON TIRE SUR TOUTES LES UNITÉS À CHAQUE FOIS QU'IL EST SURVOLÉ. UN SEUL CANON ANTIAÉRIEN PEUT TIRER SUR UN TERRITOIRE DONNÉ.

Vous pouvez aussi attaquer la production ennemie avec vos canons antiaériens pendant cette étape, si vous avez le développement Fusées. (Consultez Attaques de fusées à la page 20 pour plus de détails.)

Bombardement de cuirassé

Lors d'un assaut amphibie (voir les Combats spéciaux à la page 19), vos cuirassés se trouvant dans la même zone maritime que le transport de troupes débarquant peuvent bombarder la côte. Pendant cette étape, chaque cuirassé tire une fois sur les unités terrestres ennemies situées sur le territoire attaqué. S'il n'y a pas d'unités ennemies présentes, ignorez cette étape et laissez les cuirassés sur le plateau de jeu.

(Cette étape n'existe que pendant la portion de combat terrestre d'un assaut amphibie. Un cuirassé impliqué dans la portion de combat naval d'un assaut amphibie ne peut pas tirer pendant cette étape.)

Si vous avez le développement Bombardement combiné, vos destroyers peuvent aussi tirer pendant cette étape, en suivant les règles des cuirassés.

Sous-marins

Les sous-marins offensifs et défensifs tirent pendant cette étape. S'il y a des sous-marins dans les deux camps,



ZONE MARITIME 3 - 31 DÉCEMBRE 1942
BATAILLE DE LA MER DE BARENTS
NON LOIN DE LA NORVÈGE, QUATRE DESTROYERS BRITANNIQUES QUI ESCORTENT UN CONVOI TIENNENT TÊTE AUX FORCES SUPÉRIEURES ALLEMANDES JUSQU'À L'ARRIVÉE DES RENFORTS. FURIEUX, HITLER ORDONNE LE DÉSARMEMENT TOTAL DE LA FLOTTE ALLEMANDE.





ORDRE DE JEU

CAUCASE - 22 JUILLET 1942
ROSTOV
LA 17ÈME ARMÉE ALLEMANDE TRAVERSE LE DON. LES DIVISIONS ALLEMANDES APPROCHENT DE STALINGRAD ET DES CHAMPS PÉTROLIFÈRES DU CAUCASE.

on considère qu'ils tirent simultanément. Lancez les dés pour les sous-marins offensifs avant les sous-marins défensifs. Les sous-marins peuvent uniquement tirer sur des unités navales.

Étape 3 : Retirez du jeu les victimes de la première salve

Videz les deux zones des victimes. Toutes les unités s'y trouvant sont détruites. (Renvoyez-les dans les inventaires de leurs propriétaires.) Renvoyez tous les canons antiaériens sur le plateau de jeu, ainsi que les cuirassés qui ont participé à un bombardement côtier. Ne retirez pas les sous-marins du plateau de combat.

Victimes des destroyers et des sous-marins

Si un destroyer est présent lors d'un combat impliquant des sous-marins ennemis, le joueur du destroyer passe cette étape. Les victimes du sous-marin peuvent riposter normalement dans la séquence de combat. (Les destroyers leur donnent suffisamment de temps pour réagir.)

Étape 4 : Tir des unités offensives

Toutes les unités de l'assaillant tirent pendant cette étape. Lancez un dé pour chaque unité offensive. Lancez en même temps les dés pour toutes les unités impliquées dans une même attaque. Pour chaque tir réussi, le défenseur doit choisir l'une de ses unités et la placer dans la zone des victimes. Ces unités ne sont pas encore hors jeu. Elles peuvent encore contre-attaquer.

Étape 5 : Tir des unités défensives

Toutes les unités du côté du défenseur tirent pendant cette étape. Lancez un dé pour chaque unité défensive (y compris les victimes). Lancez en même temps les dés pour toutes les unités impliquées dans une même défense. Pour chaque réussite, l'assaillant place l'une de ses unités dans sa zone des victimes.

Étape 6 : Retirez du jeu les victimes

Videz les deux zones de victimes. Toutes les unités s'y trouvant sont détruites. (Renvoyez-les dans les inventaires de leurs propriétaires.)

QUELLES UNITÉS DOIS-JE CHOISIR POUR VICTIMES ?

NORMALEMENT, VOUS RETIREZ LES PIONS AYANT LES VALEURS DE COMBAT LES PLUS FAIBLES EN PREMIER, ET VOUS GARDEZ LES PLUS PUISSANTES POUR LA FIN : L'INFANTERIE AVANT L'ARTILLERIE, L'ARTILLERIE AVANT LES TANKS, LES SOUS-MARINS AVANT LES DESTROYERS, LES DESTROYERS AVANT LES CUIRASSÉS, ET LES CHASSEURS AVANT LES BOMBARDIERS.

CEPENDANT, CE N'EST PAS UNE RÈGLE D'OR. VOUS POUVEZ DÉCIDER DE SACRIFIER UN BOMBARDIER À LA PLACE D'UNE UNITÉ D'INFANTERIE SI VOUS EN AVEZ BESOIN POUR CAPTURER UN TERRITOIRE. VOUS POURRIEZ PRÉFÉRER COULER UN DESTROYER À LA PLACE D'UN TRANSPORT DE TROUPES REMPLI D'UNITÉS DONT VOUS AVEZ BESOIN POUR UN ASSAUT AMPHIBIE. VOUS POUVEZ SACRIFIER DES BOMBARDIERS POUR SAUVER VOS PUISSANTS CHASSEURS À RÉACTION. CELA DÉPEND DES CAS.

RAPPELEZ-VOUS AUSSI QU'IL FAUT TOUCHER UN CUIRASSÉ 2 FOIS POUR LE COULER. AINSI, DANS UN COMBAT AVEC UN CUIRASSÉ, VOUS DEVRIEZ PEUT-ÊTRE LE CHOISIR UNE PREMIÈRE FOIS. (MAIS RÉFLÉCHISSEZ BIEN AVANT DE LE LAISSER ÊTRE TOUCHÉ UNE DEUXIÈME FOIS.)

Étape 7 : Continuez l'attaque ou battez en retraite

Le combat continue automatiquement à moins que l'une des conditions suivantes apparaisse :

- a) L'assaillant bat en retraite ;
- b) l'assaillant perd toutes ses unités ;
- c) le défenseur perd toutes ses unités ; ou
- d) les deux côtés perdent toutes leurs unités.

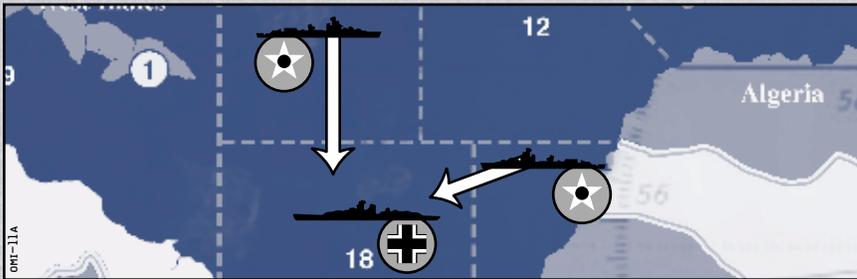
Tant que le combat continue, répétez les étapes 2-6. (Les unités qui ont été renvoyées sur le plateau de jeu ne peuvent pas revenir au combat.) Chaque **séquence** d'étapes constitue un cycle de combat.

L'assaillant bat en retraite

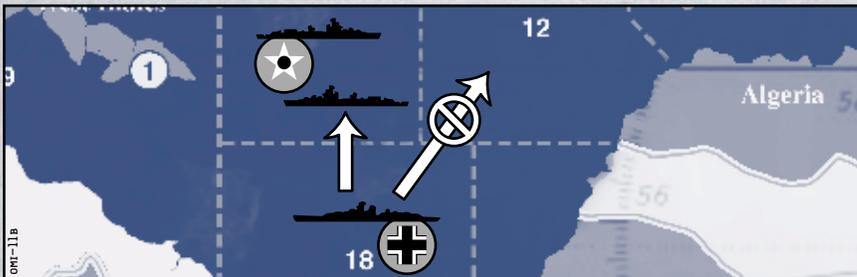
L'assaillant (jamais le défenseur) peut battre en retraite pendant cette étape. Déplacez toutes les unités terrestres et navales offensives de ce combat sur la même case amie adjacente (l'une de celles d'où provient au moins l'une des unités offensives). Toutes ces unités doivent battre en retraite ensemble sur le même territoire, quel que soit le lieu d'où elles provenaient.

Unités aériennes : Les unités aériennes peuvent battre en retraite sur n'importe quel territoire ami à portée de déplacement. Un chasseur peut battre en retraite sur un porte-avion ou une zone maritime amie, tant qu'un porte-avions se déplace pendant la phase de déplacement

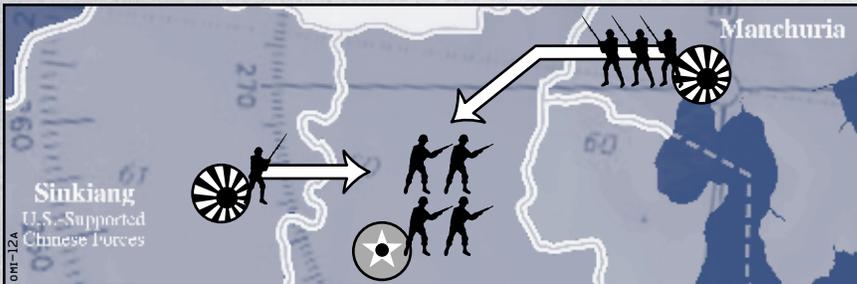
ORDRE DE JEU



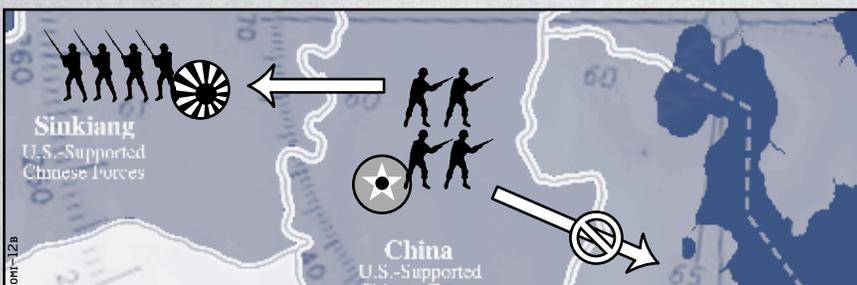
RETRAITES NAVALES
LES DESTROYERS AMÉRICAINS ATTAQUENT LE CUIRASSÉ ALLEMAND.
ILS ENTRENT SUR SA ZONE MARITIME DEPUIS DEUX ZONES DIFFÉRENTES.



APRÈS UN ROUND DE COMBAT DURANT LEQUEL AUCUNE UNITÉ N'A ÉTÉ DÉTRUITE, LE JOUEUR AMÉRICAIN DÉCIDE DE BATTRE EN RETRAITE. TOUTES LES UNITÉS OFFENSIVES DOIVENT BATTRE EN RETRAITE SUR LA MÊME ZONE MARITIME ADJACENTE, QUI DOIT DE PLUS ÊTRE LA ZONE D'ORIGINE D'AU MOINS UNE DES UNITÉS OFFENSIVES.



RETRAITES TERRESTRES
LES UNITÉS JAPONAISES ATTAQUENT LA CHINE EN TENAILLE.



APRÈS UN ROUND DE COMBAT DURANT LEQUEL AUCUNE UNITÉ N'A ÉTÉ DÉTRUITE, LE JOUEUR JAPONAIS DÉCIDE DE BATTRE EN RETRAITE. TOUTES LES UNITÉS OFFENSIVES DOIVENT BATTRE EN RETRAITE SUR LE MÊME TERRITOIRE ADJACENT, QUI DOIT DE PLUS ÊTRE LE TERRITOIRE D'ORIGINE D'AU MOINS UNE DES UNITÉS OFFENSIVES. (REMARQUEZ QUE LE JAPON A PU DÉPLACER ENSEMBLE TOUTES SES UNITÉS DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA CHINE, CE QUI POURRAIT AVOIR ÉTÉ SON INTENTION DEPUIS LE DÉPART.)

neutre pour le récupérer (vous devez déclarer dès lors votre intention de déplacer un porte-avions). Les unités aériennes battant en retraite peuvent essayer les tirs des canons antiaériens ennemis des territoires qu'elles survolent.

Assauts amphibies : Seules les unités aériennes peuvent battre en retraite de la portion de combat terrestre d'un assaut amphibie. Toutes les unités terrestres doivent continuer le combat.

Sous-marins : Les sous-marins de chaque camp peuvent battre en retraite pendant cette étape en plongeant. Renvoyez le sous-marin sur le plateau de jeu et couchez-le sur le flanc pour indiquer qu'il est en

plongée. Il reste ainsi jusqu'à la fin de la phase de déplacement neutre. (Les sous-marins en plongée n'empêchent pas les unités navales ennemies de traverser leur zone maritime.)

L'assaillant ou le défenseur perd toutes ses unités

Une fois que toutes les unités d'un camp ou des deux ont été détruites, le combat se termine. Si l'un des joueurs a encore des unités, il gagne le combat. S'il reste des unités au défenseur, renvoyez-les sur la case appropriée sur le plateau de jeu.

Étape 8 : Capturez le territoire

Si vous gagnez un combat comme assaillant sur un territoire et que vous y avez au moins une unité terrestre survivante, vous en prenez le contrôle. Si toutes les unités des deux camps ont été détruites, il n'y a pas de vainqueur et le territoire ne change pas de contrôle. Les unités navales ne peuvent pas prendre le contrôle d'un territoire ; elles doivent rester sur l'océan.

Les unités aériennes ne peuvent jamais capturer un territoire. Si votre force offensive n'a plus que des unités aériennes, vous ne pouvez pas occuper le territoire que vous venez d'attaquer, même s'il n'y reste plus d'unités ennemies. Elles doivent retourner en territoire ami. Si des unités aériennes traversent des cases contenant des canons antiaériens sur leur voyage de retour, utilisez les marqueurs numérotés, comme durant la phase de déplacement de combat, et jouez les éventuels



NOUVELLE-GUINÉE - 2 JANVIER 1943
BATAILLE DE BUNA
 LES FORCES AUSTRALIENNES ET LES FORCES AMÉRICAINES DE MACARTHUR ARRIVENT SUR LA CÔTE NORD DE LA NOUVELLE-GUINÉE. 700 000 SOLDATS JAPONAIS SERONT PIÉGÉS DANS LES JUNGLES DU PACIFIQUE SUD.





ORDRE DE JEU

combats par ordre numérique. Les chasseurs peuvent se déplacer sur un porte-avions ou une zone maritime amie, à condition qu'un porte-avions ami puisse s'y déplacer pendant la phase de déplacement neutre. (Vous devez tout de suite déclarer que le bâtiment se rendra sur cette zone pendant la phase de déplacement neutre.)

Retirez les unités terrestres survivantes du plateau de combat et placez-les sur le territoire fraîchement conquis. Placez-y aussi votre marqueur de contrôle, et ajustez les marqueurs de contrôle sur le diagramme de production nationale. Votre production nationale augmente de la valeur du territoire capturé ; celle du vaincu diminue de la même quantité. Tout canon antiaérien ou complexe industriel situé sur le territoire capturé reste en place, mais vous appartient. (Si vous capturez un complexe industriel, vous ne pouvez pas l'utiliser pour mobiliser de nouvelles unités avant votre prochain tour.)

Terminer le déplacement des unités aériennes

Une unité aérienne peut terminer son déplacement (« atterrir ») uniquement sur une case qui était amie au début de votre tour. Les unités aériennes ne peuvent pas atterrir en territoire hostile ou sur un territoire que vous venez juste de capturer. Un chasseur peut atterrir sur un porte-avions ami ou sur une zone maritime amie, tant qu'un porte-avions s'y déplace pendant la phase de déplacement neutre. Si un chasseur n'a pas de porte-avions à disposition à la fin de la phase de déplacement neutre, il est détruit.

Vous devez envoyer un porte-avions récupérer un chasseur qui terminerait autrement son déplacement de combat dans une zone maritime. Vous ne pouvez pas déplacer délibérément un chasseur sur une zone maritime qui se trouve hors de portée de votre porte-avions (une attaque kamikaze). Vous devez tout de suite déclarer que le porte-avions se rendra sur cette zone pendant sa phase de déplacement neutre, et vous êtes tenu de le faire, à moins que le chasseur ou le porte-avions ne soit détruit.

Libérer un territoire

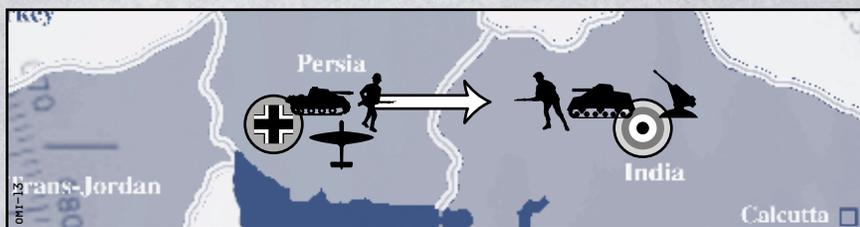
Si vous capturez un territoire qui était à l'origine contrôlé par un autre membre de votre camp, vous « libérez » ce territoire. Vous n'en prenez pas le contrôle ; c'est le contrôleur d'origine qui récupère son territoire et son revenu.

Si la capitale du contrôleur est entre les mains de l'ennemi quand vous libérez le territoire, vous collectez les revenus du territoire fraîchement capturé et vous pouvez utiliser son complexe industriel jusqu'à ce que la capitale du contrôleur d'origine soit libérée.

Capter et libérer des capitales

Si vous capturez un territoire contenant une capitale ennemie (Washington, Moscou, Londres, Berlin ou Tokyo), suivez la même procédure que pour une capture de territoire. Ajoutez la valeur de revenu du territoire capturé à votre production nationale. De plus, vous récupérez tous les CPI inutilisés de l'ancien propriétaire de la capitale. Par exemple, si l'Allemagne capture Moscou alors que le joueur de l'Union soviétique a encore 18 CPI, ceux-ci sont immédiatement transférés au joueur de l'Allemagne.

L'ancien propriétaire de la capitale capturée est toujours dans la partie, mais il ne peut pas collecter les revenus des territoires qu'il contrôle encore et il ne peut pas acheter de nouvelles unités tant que la capitale n'est pas libérée. Ce joueur ne peut jouer que les phases de déplacement de combat, de direction des combats et de déplacement neutre. Si cette puissance, ou une autre du même camp, libère la capitale, le propriétaire peut à nouveau percevoir des revenus des territoires qu'il contrôle et des territoires qui lui appartenaient à l'origine, mais qui sont à présent occupés par des unités amies (voir Libérer un territoire, ci-dessus). Mais ce joueur ne peut toujours pas acheter de nouvelles unités. Perdre une capitale est une terrible épreuve.



Capter une capitale de victoire

Quand vous capturez un territoire contenant une capitale de victoire ennemie, remplacez le marqueur de contrôle de cette puissance par le vôtre sur le diagramme des capitales de victoire. Si, à la fin du round, votre camp contrôle suffisamment de capitales de victoire pour atteindre la condition de victoire établie au début de la partie, vous l'emportez.

DOIS-JE UTILISER LE PLATEAU DE COMBAT ?

LA SÉQUENCE DE COMBAT DÉCRITE PRÉCÉDEMMENT CONSIDÈRE QUE VOUS UTILISEZ LE PLATEAU DE COMBAT POUR TOUS LES COMBATS. CEPENDANT, LES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS DIRIGENT SOUVENT LES COMBATS PLUS SIMPLES SANS L'UTILISER. S'IL EST FACILE DE RÉSOUDRE LE COMBAT SANS RETIRER LES UNITÉS DU PLATEAU DE JEU, N'HÉSITÉS PAS À LE FAIRE. CEPENDANT, SI UN JOUEUR PRÉFÈRE UTILISER LE PLATEAU DE COMBAT, IL EST CONSEILLÉ DE LE FAIRE.

VOUS POUVEZ AUSSI VOUS PASSER DU PLATEAU DE JEU POUR LES ÉTAPES DE COMBAT QUI SE DÉROULENT L'UNE APRÈS L'AUTRE, SANS ACTIVITÉ. PAR EXEMPLE, LES UNITÉS AÉRIENNES TOUCHÉES PAR LES CANONS ANTIAÉRIENS SE DÉPLACENT EN ZONE DES VICTIMES AVANT D'ÊTRE RETIRÉES DU JEU. MAIS COMME LES UNITÉS AÉRIENNES NE PEUVENT PAS RIPOSTER, VOUS POUVEZ IGNORER CETTE ÉTAPE ET LES RETIRER TOUT SIMPLEMENT DU JEU.

Exemple de combat

L'Allemagne attaque le Royaume-uni en Inde, où se trouve la capitale de victoire de Calcutta.

Étape 1 : Placez les unités sur le plateau de combat. L'Allemagne est l'assaillant. Son infanterie, son tank et son chasseur sont placés dans les colonnes appropriées, du côté de l'assaillant, sur le plateau de combat (1, 3 et 3, respectivement). Le tank, l'infanterie et le canon antiaérien du Royaume-uni sont placés dans les colonnes appropriées, du côté du défenseur (3, 2 et 1, respectivement).

Étape 2 : Dirigez la première salve. Le canon antiaérien du Royaume-uni tire sur le chasseur allemand. Le joueur du Royaume-uni obtient 1 au dé — il touche ! Le joueur de l'Allemagne déplace son chasseur sur la zone des victimes de l'assaillant, et le joueur du Royaume-uni renvoie son canon antiaérien sur le plateau de jeu.

Étape 3 : Retirez du jeu les victimes de la première salve. Le chasseur allemand est détruit et retiré du plateau de combat.

Étape 4 : Tir des unités offensives. L'Allemagne lance un dé pour l'infanterie et fait un 4, un échec. Mais en lançant le dé pour le tank, elle obtient un 2 : elle touche. Le Royaume-uni choisit l'infanterie pour victime et la déplace sur la zone des victimes du défenseur.

Étape 5 : Tir des unités défensives. Le Royaume-uni lance un dé pour le tank, qui a une défense de 3, et un autre pour l'infanterie, qui défend à 2 (même si elle se trouve dans la zone des victimes). Il obtient un 4 et un 5, deux échecs.

Étape 6 : Retirez du jeu les victimes. L'infanterie du Royaume-uni est détruite.

Étape 7 : Continuez l'attaque ou battez en retraite. L'Allemagne ne veut pas battre en retraite. Un nouveau cycle de combat commence à partir de l'étape 2. Cependant, il n'y a pas d'activité dans les étapes 2 et 3, puisqu'il n'y a plus d'unités capables d'ouvrir le feu.

(Deuxième) Étape 4 : Tir des unités offensives. Le joueur de l'Allemagne lance un dé pour l'infanterie et obtient un 1 : il touche. Le dernier pion du Royaume-uni, le tank, doit devenir une victime. L'Allemagne ne lance pas le dé pour son tank, puisque le défenseur n'a plus d'unités en place.

(Deuxième) Étape 5 : Tir des unités défensives. Le Royaume-uni lance pour le tank (une victime) et fait 2 : il touche. L'Allemagne choisit son infanterie pour victime.

(Deuxième) Étape 6 : Retirez du jeu les victimes. Le tank du Royaume-uni et l'infanterie allemande sont détruits.

(Deuxième) Étape 7 : Continuez l'attaque ou battez en retraite. Le Royaume-uni a perdu toutes ses unités. L'Allemagne l'emporte, et le combat est terminé.

Étape 8 : Capturez le territoire. L'Allemagne a capturé l'Inde, un territoire avec une valeur de revenu de 3. Le joueur positionne son tank survivant sur le territoire, près du canon antiaérien capturé, et place un marqueur de contrôle allemand. Le marqueur allemand du diagramme de production nationale augmente de 3 ; celui du Royaume-uni, lui, diminue de 3. L'Allemagne a aussi capturé la capitale de victoire de Calcutta. Le joueur retire le marqueur de contrôle du Royaume-uni situé à côté de Calcutta sur le diagramme des capitales de victoire. L'Axe approche de la victoire.

Combats spéciaux

Certaines actions et situations spécifiques se déroulent pendant cette phase. Celles-ci sont décrites en détails ci-dessous.

Assauts amphibies

Dans un assaut amphibie, les unités terrestres débarquent de transports de troupes et attaquent un territoire côtier ennemi (un territoire frontalier d'une zone maritime) ou un archipel. L'assaillant doit déclarer la cible d'un assaut amphibie pendant la phase de déplacement de combat. Pendant la phase de direction des combats, ce joueur peut annuler le débarquement, mais ne peut pas rediriger l'attaque sur un autre territoire.

Combat naval : S'il y a des unités navales ennemies dans la zone maritime où le transport de troupes organise son débarquement, vous devez d'abord mener un combat naval. Il se déroule comme tout autre combat, excepté que seules les unités navales et aériennes peuvent y participer. Toutes vos unités navales





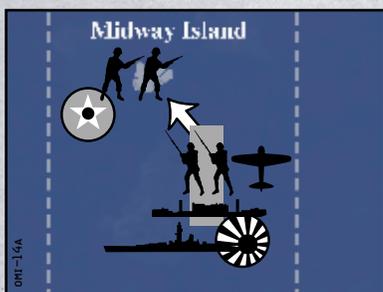
ORDRE DE JEU

LIBYE - 12 MAI 1943
TUNIS

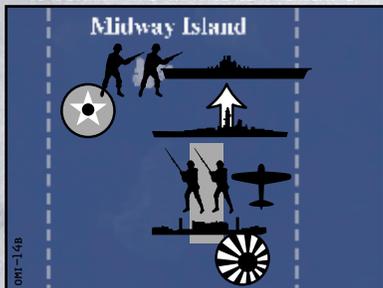
LES TROUPES ALLEMANDES ET ITALIENNES CAPITULENT FACE AUX ALLIÉS EN AFRIQUE DU NORD.

(y compris vos transports) attaquent toutes les unités navales et tous les chasseurs ennemis situés dans cette zone maritime. Si vous réussissez à libérer la zone maritime de toutes les unités ennemies, vos transports survivants peuvent débarquer leurs unités terrestres offensives. La partie combat terrestre de l'assaut amphibie peut alors commencer.

S'il y a combat naval, vos cuirassés tirent en même temps que vos autres unités offensives, pas pendant l'étape de première salve. Ils ne peuvent pas soutenir les unités terrestres offensives (voir ci-dessous).



DANS CET ASSAUT AMPHIBIE, LE CUIRASSÉ JAPONAIS PEUT EFFECTUER UN BOMBARDEMENT PENDANT L'ÉTAPE DE PREMIÈRE SALVE, CAR IL N'Y A PAS D'UNITÉ NAVALE ENNEMIE À COMBATTRE. EN FAISANT 4 AU MAXIMUM AU DÉ, IL DÉTRUIT UNE INFANTRIE AMÉRICAINE.



MAIS DANS CELUI-CI, TOUTES LES UNITÉS NAVALES JAPONAISES DOIVENT D'ABORD COMBATTRE LE PORTE-AVIONS AMÉRICAIN. LE CUIRASSÉ NE PEUT DONC PAS BOMBARDER PENDANT L'ÉTAPE DE PREMIÈRE SALVE. LES UNITÉS TERRESTRES OFFENSIVES NE PEUVENT PAS BATTRE EN RETRAITE, MAIS LE CHASSEUR LE PEUT.

Combat terrestre : Le combat terrestre se déroule comme tout autre combat, excepté que les unités terrestres offensives ne peuvent pas battre en retraite (pas même si elles viennent de territoires adjacents ou si elles se sont déplacées par voie de terre). S'il n'y a pas de combat naval, les cuirassés peuvent soutenir un assaut amphibie

en effectuant un bombardement côtier (voir précédemment Direction de la première salve). Chaque cuirassé tire une fois pendant l'étape de première salve, avec pour cible les unités terrestres ennemies situées dans le territoire attaqué.

Unités aériennes : Une unité aérienne peut participer à la portion combat naval ou combat terrestre d'un assaut amphibie ; elle ne peut pas faire les deux. Le joueur assaillant doit déclarer quelles unités aériennes sont impliquées dans le combat naval ou le combat terrestre. Il ne peut plus changer d'avis. Les unités aériennes offensives, qu'elles soient impliquées dans le combat naval ou terrestre, peuvent battre en retraite selon les règles habituelles. Les chasseurs défensifs, sur les porte-avions, ne peuvent défendre que pendant le combat naval. Les unités aériennes défensives, sur un territoire, ne peuvent défendre que pendant le combat terrestre.

Artillerie de soutien pour l'infanterie

Quand une infanterie attaque en même temps qu'une artillerie, l'attaque de l'infanterie passe à 2. Chaque unité d'infanterie doit être liée à une unité d'artillerie de soutien : si votre infanterie est plus nombreuse que votre artillerie, les unités supplémentaires n'auront que leur attaque de 1.

Dégâts des cuirassés

À la différence des autres unités de combat, il faut toucher un cuirassé 2 fois pour le détruire. Si un cuirassé est touché, couchez-le sur le flanc pour indiquer qu'il est endommagé, mais ne le déplacez pas sur la zone des victimes à moins qu'il ne soit touché une deuxième fois pendant le même combat. Si un cuirassé survit un combat après avoir été touché une fois, redressez-le pour le combat suivant. Ses dégâts sont « réparés », et il est intact au début du combat suivant.

Forces multinationles

Les unités du même camp peuvent partager un territoire ou une zone maritime, constituant ainsi une force multinationale. Elle peut défendre en groupe, mais elle ne peut pas attaquer en groupe.

Défense multinationale : Quand une case contenant une force multinationale est attaquée, toutes ses unités défendent en groupe. L'assaillant ouvre le feu en premier, comme d'habitude. S'il touche, les défenseurs déterminent ensemble la victime ; s'ils ne parviennent pas à se décider, c'est à l'assaillant de choisir. Chaque défenseur lance les dés séparément pour ses unités.

Attaque multinationale : Une force multinationale ne peut pas attaquer la même case en groupe. Chaque puissance offensive se déplace et tire avec ses propres unités à son tour. Un chasseur peut être lancé depuis un porte-avions appartenant à une puissance amie, mais le porte-avions ne peut pas se déplacer avant le tour de son contrôleur. De même, un porte-avions peut transporter un chasseur ami dans son chargement, mais l'avion ne peut pas participer à une attaque impliquant ce porte-avions. Une unité terrestre peut lancer l'assaut d'un territoire côtier depuis un transport de troupe ami, mais elle est débarquée pendant le tour de son propriétaire.

Transporter des forces multinationales

Les transports de troupes appartenant à une puissance amie peuvent embarquer et débarquer vos unités terrestres. C'est un processus en trois étapes.

1. Vous embarquez vos unités terrestres à bord du transport de troupes ami pendant votre tour.
2. Le contrôleur du transport de troupes le déplace (ou non) pendant son tour.
3. Vous débarquez vos unités terrestres pendant votre tour suivant.

Attaques de fusées

Si vous avez le développement Fusées, vos canons antiaériens peuvent servir de lance-fusées. Vous pouvez mener une attaque économique contre un complexe industriel ennemi pour



« détruire » des CPI. Pendant la phase de direction des combats, déclarez quels canons antiaériens deviennent des lance-fusées. Il n'y a aucune défense contre cette attaque. Choisissez un complexe industriel à une distance maximale de 3 cases et lancez un dé pour chaque canon. Un canon ne peut pas infliger des pertes de CPI supérieures à la valeur de revenu du territoire. L'adversaire doit donner le nombre de CPI approprié à la banque (ou ceux qu'il possède, selon la quantité la plus importante).

Raids de bombardement stratégique

Un raid de bombardement stratégique est une attaque économique contre un complexe industriel ennemi pour « détruire » des CPI. Seuls les bombardiers peuvent effectuer des raids de bombardement stratégique.

Pour résoudre un raid de bombardement stratégique, procédez comme pour un combat régulier. Mais il n'implique que des bombardiers offensifs et des canons antiaériens défensifs. Vous pouvez cependant diriger une autre attaque (conventionnelle) sur le même territoire ce tour-ci. Les bombardiers impliqués dans un raid de bombardement stratégique ne peuvent par mener une autre attaque sur le même territoire pendant le même tour.

Pendant la phase de première salve, un canon antiaérien ouvre le feu sur chaque bombardier offensif. Tout bombardier survivant peut attaquer le complexe industriel. Lancez un dé pour chacun d'eux. Un bombardier ne peut pas infliger des pertes de CPI supérieures à la valeur de revenu du territoire. L'adversaire doit donner le nombre de CPI approprié à la banque (ou ceux qu'il possède, selon la quantité la plus importante).

Le raid de bombardement stratégique se termine. Retirez plateau de combat tous les bombardiers impliqués dans l'attaque. Ils ne peuvent pas participer à d'autres combats dans ce territoire et retournent en territoire ami.

PHASE 5 : DEPLACEMENT NEUTRE

Pendant cette phase, vous pouvez déplacer les unités de votre choix qui n'ont pas bougé pendant la phase de déplacement de combat ou qui n'ont pas participé au combat pendant votre tour. C'est le moment idéal pour rassembler vos unités, renforcer vos unités sur les territoires vulnérables ou au front. Vous ne pouvez pas vous déplacer sur des territoires hostiles pendant cette phase.

Où puis-je déplacer des unités ?

Unités terrestres : Les unités terrestres peuvent se déplacer sur n'importe quel territoire ami. Elles ne peuvent jamais se rendre sur des territoires hostiles (pas même ceux qui sont vides, mais qui sont contrôlés par l'ennemi).

Unités aériennes : Les unités aériennes peuvent atterrir sur n'importe quel territoire ami. Elles ne peuvent pas terminer leur déplacement sur des territoires hostiles ou un territoire que vous avez capturé pendant ce tour. Les chasseurs peuvent se poser sur des porte-avions amis, même si ceux-ci se déplacent pendant cette phase (mais pas pendant le déplacement du porte-avions ; voir ci-dessous).

Unités navales : Les unités navales peuvent se déplacer sur toutes les zones maritimes amies. Elles ne peuvent pas traverser les zones hostiles, excepté si les forces ennemies sont uniquement des sous-marins en plongée. Les transports de troupes peuvent se déplacer sur des territoires côtiers, débarquer et embarquer leur chargement, sauf s'ils ont bougé pendant la phase de déplacement de combat. Les transports de troupes qui ont été au combat peuvent embarquer ou débarquer (mais pas les deux) pendant cette phase, sauf s'ils ont battu en retraite ce tour.

Les porte-avions peuvent se déplacer sur des zones maritimes qui contiennent des chasseurs amis pour leur permettre de se poser. **Rappelez-vous qu'il est obligatoire de déclarer votre intention pendant la phase de déplacement de combat si un chasseur termine son déplacement de combat sur une zone maritime.** Un porte-avions doit terminer son déplacement quand le chasseur atterrit.

Les sous-marins ne peuvent pas terminer leur déplacement neutre sur une zone maritime hostile. À la fin de cette phase, tous les sous-marins en plongée font surface. Ceci ne déclenche pas de combat, même s'il y a des unités ennemies dans cette zone — la phase de direction des combats de ce tour est terminée. Cependant, un joueur qui commence une phase de combat avec des unités sur une zone maritime contenant des sous-marins ennemis peut choisir d'attaquer les sous-marins au lieu de se déplacer.

OÙ DOIS-JE DÉPLACER MES UNITÉS ?

C'EST LE MOMENT OÙ VOUS DEVEZ VOUS PRÉPARER POUR LA SUITE DES ÉVÉNEMENTS. DÉPLACEZ VOS UNITÉS POUR DÉFENDRE VOS TERRITOIRES ET VOS ZONES MARITIMES IMPORTANTES, PRINCIPALEMENT LES CAPITALES ET LES CAPITALES DE VICTOIRES DE VOTRE CAMP. PLACEZ DES UNITÉS SUR LA ROUTE DES FORCES ENNEMIES POUR LES RALENTIR. RENFORCEZ LES UNITÉS VICTORIEUSES QUI ONT CONQUIS DES TERRITOIRES. DÉPLACEZ VOS TRANSPORTS DE TROUPES ET VOS PORTE-AVIONS LÀ OÙ ILS PEUVENT EMBARQUER ET DÉPLACER DES UNITÉS AMIES SUR DES SECTEURS CRITIQUES. METTEZ À L'ABRI VOS UNITÉS AYANT UNE DÉFENSE FAIBLE, COMME LES BOMBARDIERS. RASSEMBLEZ VOS TROUPES AUTOUR DES COMPLEXES INDUSTRIELS CAPTURÉS OU BIENTÔT CONSTRUITS. ET PAR-DESSUS TOUT, NE LAISSEZ AUCUNE UNITÉ LÀ OÙ ELLE NE VOUS EST PAS UTILE.



ORDRE DE JEU

ALLEMAGNE - 27 JUILLET 1943
BOMBARDEMENT DE HAMBURG
HAMBURG DEVIENT UN VÉRITABLE BRASIER LORS DE LA CAMPAGNE DE BOMBARDEMENT STRATÉGIQUE DES VILLES ALLEMANDES PAR LES BRITANNIQUES ET LES AMÉRICAINS.

PHASE 6 : MOBILISATION DE NOUVELLES UNITÉS

Pendant cette phase, vous déployez toutes les unités récupérées pendant votre phase d'achat d'unités. Déplacez ces nouvelles unités depuis la zone de mobilisation sur le plateau de jeu, sur des territoires avec des complexes industriels sous votre contrôle depuis le début de votre tour. (Vous ne pouvez pas encore utiliser les complexes industriels capturés ce tour-ci.)

Restrictions de placement

Vous pouvez uniquement mobiliser un nombre d'unités au maximum égal à la valeur de revenu du territoire avec le complexe industriel. Vous ne pouvez pas placer vos nouvelles unités près d'un complexe industriel appartenant à une puissance amie, à moins que sa capitale soit aux mains de l'ennemi (voir Libérer un territoire à la page 18).

Placez les unités terrestres et les bombardiers uniquement sur des territoires avec des complexes industriels. Ils ne peuvent pas entrer en jeu sur des transports de troupes ou des porte-avions. Cependant, les chasseurs peuvent être placés sur un nouveau porte-avions.

Placez les unités navales sur les zones maritimes adjacentes à des territoires avec des complexes industriels appropriés. Ces nouvelles unités navales peuvent même entrer en jeu sur une zone hostile. (Il n'y a pas de combat parce que la phase de direction des combats est terminée.) Les nouveaux porte-avions peuvent entrer en jeu avec à leur bord des chasseurs, qu'ils aient été construits ce tour ou qu'ils proviennent du territoire avec le complexe industriel. Placez les nouveaux complexes industriels sur les territoires que vous contrôlez depuis le début de votre tour, et qui ont au moins une valeur de revenu de 1. **Vous ne pouvez jamais avoir plus d'un complexe industriel par territoire.**

PHASE 7 : COLLECTE DES REVENUS

Pendant cette phase, vous gagnez des revenus de production qui vous permettent de financer vos prochaines attaques et vos futures stratégies. Consultez le niveau de production nationale de votre puissance (indiqué par

votre marqueur de contrôle) sur le diagramme de production nationale, et collectez ce nombre de CPI à la banque. Vérifiez vos revenus en calculant la valeur des territoires que vous contrôlez.

Si votre capitale est contrôlée par une puissance ennemie, vous ne pouvez pas collecter vos revenus. (Voir Capturer et libérer des capitales à la page 18.) Une puissance ne peut pas prêter ou donner des CPI à une autre puissance, même si elles appartiennent au même camp.

Fin de votre tour

Une fois que vous avez terminé votre phase de collecte des revenus, c'est le tour du joueur suivant qui commence. Quand toutes les puissances ont joué leur tour, vérifiez s'il y a victoire.

VÉRIFICATION DE VICTOIRE

À la fin du round, quand les cinq puissances ont joué leur tour, vérifiez si l'un des camps a rempli les conditions de victoire établies en début de partie : victoire mineure (contrôle de 8 capitales de victoire), victoire majeure (10 capitales de victoire) ou victoire totale (12 capitales de victoire). Si votre camp contrôle suffisamment de capitales de victoire pour remplir la condition de victoire prédéterminée, vous gagnez la guerre.

Sinon, commencez un nouveau tour et continuez le conflit.

Vainqueur individuel

Axis & Allies est un jeu d'équipe, mais il est possible de déclarer un vainqueur individuel. (Ce n'est qu'une option, bon nombre de joueurs préférant le jeu d'équipe à la gloire personnelle.) Soustrayez le niveau de production nationale de départ de chaque membre du camp vainqueur (indiqué sur le diagramme de production nationale) à son niveau de production nationale final. Le joueur pour qui il a le plus augmenté est le vainqueur individuel.



R.S.S. D'UKRAINE - 5 NOVEMBRE 1943
KIEV

LA CAPITALE DE L'UKRAINE EST LIBÉRÉE PAR LES TROUPES RUSSES.



APPENDICE I : PROFILS DES UNITÉS

Ce chapitre décrit en détails toutes les unités. Chacune dispose d'une courte description, comprenant son identification nationale, son coût en CPI, ses valeurs d'attaque et de défense, et le nombre de territoires ou de zones maritimes qu'elle peut traverser. Chaque type d'unité a aussi des capacités spéciales, résumées après ces statistiques.

UNITES TERRESTRES

L'infanterie, l'artillerie, les tanks et les canons antiaériens peuvent uniquement attaquer et défendre des territoires. Seuls l'infanterie, l'artillerie et les tanks peuvent capturer des territoires hostiles. Les unités terrestres peuvent être embarquées sur des transports de troupes, à l'exception des complexes industriels. Ceux-ci sont situés sur des territoires, mais ils ne peuvent pas se déplacer, attaquer, défendre ou être transportés.

Infanterie

Description : Les soldats qui sont la base de toute force terrestre.



U.R.S.S. :
Armée rouge
soviétique



Allemagne :
Armée allemande



Royaume-uni :
Armée nationale
britannique



Japon :
Armée impériale
japonaise



États-unis :
Armée
américaine

Coût : 3

Attaque : 1 (2 avec le soutien de l'artillerie)

Défense : 2

Déplacement : 1

Capacités spéciales

Soutien de l'artillerie : Quand une infanterie attaque en même temps qu'une artillerie, l'attaque de l'infanterie augmente à 2. Chaque unité d'infanterie doit être liée à une unité d'artillerie de soutien : si votre infanterie est plus nombreuse que votre artillerie, les unités supplémentaires attaqueront à 1. Par exemple, si vous attaquez avec deux artilleries et cinq infanteries, deux de vos infanteries ont une attaque de 2, et les autres, de 1. L'infanterie ne bénéficie pas du soutien de l'artillerie en défense.

Artillerie

Description : Des batteries d'artillerie lourde qui peuvent soutenir les attaques de l'infanterie.



Alliés :
Howitzer 105 mm



Allemagne :
88 mm



Japon :
Howitzer Modèle
92 (1932) 70 mm

Coût : 4

Attaque : 2

Défense : 2

Déplacement : 1

Capacités spéciales

Soutien d'infanterie : Quand une infanterie attaque en même temps qu'une artillerie, l'attaque de l'infanterie passe à 2. Chaque infanterie doit être liée à une unité d'artillerie de soutien. L'artillerie ne soutient pas l'infanterie en défense.

LES TROUPES AMÉRICAINES ET BRITANNIQUES ÉTABLISSENT UNE TÊTE DE PONT SUR LA CÔTE ITALIENNE, OCCUPÉE PAR LES ALLEMANDS. APRÈS PLUSIEURS MOIS DE COMBATS ACHARNÉS, LES ALLIÉS CONTRÔLENT LA MAJEURE PARTIE DE L'ITALIE.

APPENDICE I : PROFILS DES UNITÉS

Tanks

Description : Des unités blindées qui ne manquent pas de force.



U.R.S.S. :
T-34



Allemagne :
Panther



**Royaume-uni,
États-unis :**
Sherman



Japon :
Char léger Type 95
Kyugo

Coût : 5

Attaque : 3

Défense : 3

Déplacement : 2

Capacités spéciales

Guerre-éclair : Un tank peut se déplacer sur deux territoires hostiles adjacents (c'est la « guerre-éclair »), mais seulement si le premier territoire est inoccupé. Il prend le contrôle du premier territoire avant de passer au suivant. C'est ce qu'on appelle la « guerre-éclair ». Le deuxième territoire peut être ami ou hostile, ou peut être aussi le territoire d'origine du tank. Un char qui rencontre des unités ennemies sur le premier territoire doit s'arrêter, même si l'unité est un canon antiaérien ou un complexe industriel.

Canons antiaériens

Description : Des batteries d'artillerie qui tirent sur les unités aériennes des envahisseurs.



Coût : 5

Attaque : — (1 dé de perte CPI avec les Fusées)

Défense : 1 (première salve uniquement)

Déplacement : 1 (neutre uniquement)

Capacités spéciales

Ne peut pas attaquer : Un canon antiaérien ne peut jamais se déplacer pendant la phase de déplacement de combat (sauf s'il est sur un transport de troupes). Il ne peut pas attaquer, sauf s'il lance une attaque de fusées (voir Attaques de fusées à la page 20).

Abattre les unités aériennes : Les canons antiaériens peuvent abattre les unités aériennes offensives. À chaque fois qu'une unité aérienne survole un territoire défendu par un canon antiaérien, celui-ci tire pendant l'étape de première salve du combat. Lancez un dé pour chaque unité aérienne offensive (mais un seul canon antiaérien par territoire peut ouvrir le feu, même dans le cas de canons contrôlés par des puissances différentes). Pour chaque 1, une unité aérienne offensive est détruite.

Utilisables par les envahisseurs : Si un territoire est capturé, les canons antiaériens qui s'y trouvent le sont aussi. Ils peuvent être utilisés par l'envahisseur. Les canons antiaériens ne sont jamais détruits, sauf s'il est à bord d'un transport de troupes qui est coulé. Si vous déplacez un canon antiaérien en territoire ami, placez l'un de vos marqueurs de contrôle sous le pion. Si vous libérez un territoire contenant un canon antiaérien capturé, son contrôle revient à son propriétaire d'origine.

Développement d'armes — Fusées : Si vous avez le développement Fusées, vos canons antiaériens peuvent servir de lance-fusées. Vous pouvez attaquer la production ennemie pendant l'étape de première salve de combat. C'est la seule situation dans laquelle un canon antiaérien peut attaquer. Choisissez un complexe industriel situé à un maximum de 3 cases et lancez un dé par lance-fusées (chaque fusée peut infliger au maximum l'équivalent de la valeur de revenu du territoire). L'adversaire doit rendre ce nombre de CPI à la banque.





APPENDICE I : PROFILS DES UNITÉS

Complexes industriels

Description : Les usines qui produisent de nouvelles unités.



Coût : 15

Attaque : —

Défense : —

Déplacement : —

Capacités spéciales

Ne peut pas attaquer, défendre ou se déplacer : Un complexe industriel ne peut jamais attaquer, défendre ou se déplacer. Il ne peut pas être transporté. Il n'est jamais mis sur le plateau de combat. Quand il est touché par des fusées ou un raid de bombardement stratégique, il n'est pas détruit ; son contrôleur doit rendre des CPI.

Sites de mobilisation : Vous ne pouvez mobiliser des unités que sur les territoires avec des complexes industriels que vous contrôlez depuis le début de votre tour. Vous ne pouvez mobiliser qu'un nombre d'unités égal au maximum à la valeur de revenu du territoire contenant le complexe industriel (par exemple, un complexe industriel situé dans l'Est du Canada peut mobiliser jusqu'à trois unités par tour). Vous pouvez placer les nouveaux complexes industriels sur les territoires que vous contrôlez depuis le début de votre tour, et qui ont au moins une valeur de revenu de 1. Vous ne pouvez jamais avoir plus d'un complexe industriel par territoire.

Utilisables par les envahisseurs : Si un territoire est capturé, le complexe industriel qui s'y trouve l'est aussi. Il peut être utilisé par l'envahisseur au tour suivant celui de sa capture. Les complexes industriels ne sont jamais détruits. Vous ne pouvez pas placer vos nouvelles unités près d'un complexe industriel appartenant à une puissance amie, à moins que sa capitale soit aux mains d'un ennemi (voir Libérer un territoire à la page 18). Même si vous libérez un territoire avec un complexe industriel, vous ne pouvez pas l'utiliser ; le propriétaire d'origine pourra le faire dès son tour suivant.

UNITES AERIENNES

Les chasseurs et les bombardiers peuvent attaquer et défendre à la fois les territoires et les zones maritimes. Ils ne peuvent atterrir que sur les territoires ou (dans le cas des chasseurs) sur les porte-avions amis. Vos unités aériennes ne peuvent pas se poser sur des territoires que vous venez de capturer, qu'elles aient été au combat ou non. Elles peuvent se déplacer au-dessus de territoires et de zones maritimes hostiles. Cependant, elles essuient le feu des canons antiaériens à chaque fois qu'elles traversent un territoire hostile contenant un canon antiaérien.

Pour déterminer leur portée de vol, comptez les cases traversées par votre unité aérienne « après décollage ». En vous déplaçant en zone maritime depuis un territoire côtier ou un archipel, comptez la première zone maritime survolée comme 1 case. Quand vous volez vers un archipel, comptez la zone maritime environnante et l'archipel comme 1 case chacun. (Une île est considérée comme un territoire dans une zone maritime ; les unités aériennes basées sur une île ne peuvent pas défendre la zone maritime environnante.) Quand un chasseur décolle d'un porte-avions, la zone maritime du porte-avions ne compte pas comme première case — votre chasseur s'y trouve. Pour combattre, un chasseur doit décoller du porte-avions avant le déplacement de celui-ci. Sinon, il est considéré comme chargement.

Vous ne pouvez pas envoyer d'unités aériennes en « mission suicide » en les envoyant au combat sans prévoir d'endroit où atterrir. Vous ne pouvez pas déplacer délibérément un chasseur sur une zone maritime qui se trouve hors de portée d'un porte-avions (une attaque kamikaze). Vous devez envoyer un porte-avions récupérer un chasseur qui terminerait autrement son déplacement de combat dans une zone maritime. Vous devez immédiatement déclarer que le porte-avions se rend sur cette zone pendant sa phase de déplacement neutre, et vous devez ensuite le faire, à moins que le chasseur ou le porte-avions ne soit détruit.

APPENDICE I : PROFILS DES UNITÉS

Chasseurs

Description : De petits avions rapides qui peuvent menacer toute cible sur mer ou sur terre.



U.R.S.S. :
Yak



Allemagne :
Ju-87 Stuka



Royaume-uni :
Spitfire



Japon:
A6M2 Zero-Sen
« Zéro »



États-unis :
P-38
Lightning

Coût : 10

Attaque : 3

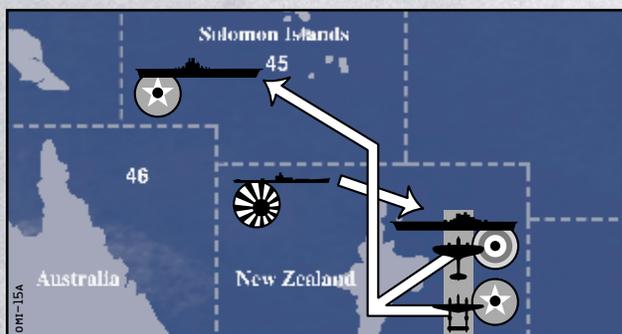
Défense : 4 (5 pour les chasseurs à réaction)

Déplacement : 4 (6 pour les avions long courrier)

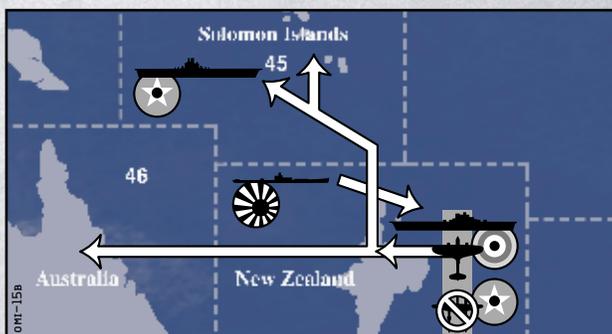
Capacités spéciales

Atterrissage sur un porte-avions : Les chasseurs peuvent être transportés par des porte-avions. Deux chasseurs au maximum peuvent être en même temps sur un porte-avions ami. Un chasseur doit être lancé de la position initiale du porte-avions pour participer au combat. Cependant, il peut atterrir sur un porte-avions après le combat (même s'il bat en retraite) ou à la fin d'un déplacement neutre. (Cependant, un chasseur ne peut pas se poser sur un porte-avions pendant le déplacement de ce dernier.) Votre porte-avions peut se déplacer sur une zone où l'un de vos chasseurs termine son déplacement (il doit en fait le faire), mais il ne peut pas se déplacer plus loin ce tour-ci.

Un chasseur basé sur un porte-avions défensif qui est détruit au combat doit essayer d'atterrir. Il doit se déplacer d'une case sur un territoire ou un porte-avions ami ou il est détruit. Cependant, un chasseur basé sur un porte-avions offensif peut décoller avant le combat et battre en retraite sur un territoire ou un porte-avions ami à portée s'il survit. S'il n'a pas de lieu d'atterrissage à la fin du déplacement neutre, il est détruit.



LA DESTRUCTION D'UN PORTE-AVIONS DÉFENSIF :
LE SOUS-MARIN OFFENSIF JAPONAIS COULE LE PORTE-AVIONS BRITANNIQUE, PUIS PLONGE APRÈS LE TIR DES DÉFENSEURS. LES CHASSEURS AMÉRICAINS ET BRITANNIQUES PEUVENT VOLER D'UNE CASE POUR SE METTRE À L'ABRI. ILS ONT LE CHOIX D'ATTERRIR EN NOUVELLE ZÉLANDE (UN TERRITOIRE AMI) OU SUR LE PORTE-AVIONS AMÉRICAIN (UN PORTE-AVIONS AMI). AUTREMENT, ILS SONT DÉTRUITS.



LA DESTRUCTION D'UN PORTE-AVIONS OFFENSIF :
LE PORTE-AVIONS BRITANNIQUE EST DÉTRUIT PAR LE SOUS-MARIN JAPONAIS, QUI PLONGE ENSUITE. LE CHASSEUR AMÉRICAIN EST CONSIDÉRÉ COMME CHARGEMENT ET IL EST DÉTRUIT AVEC LE PORTE-AVIONS. MAIS LE JOUEUR DU ROYAUME-UNI PEUT FAIRE DÉCOLLER SON CHASSEUR AVANT L'ATTAQUE. IL PEUT DONC VOLER DE 4 CASES. IL A LE CHOIX D'ATTERRIR EN NOUVELLE ZÉLANDE, EN AUSTRALIE, DANS LES ÎLES SALOMON OU SUR LE PORTE-AVIONS AMÉRICAIN. IL NE PEUT PAS RESTER DANS SA ZONE MARITIME : IL SERA DÉTRUIT AVANT QUE LE PORTE-AVIONS AMÉRICAIN PUISSE LE RÉCUPÉRER (PENDANT LE PROCHAIN TOUR AMÉRICAIN).

Développement d'armes — chasseurs à réaction : Si vous avez le développement Chasseurs à réaction, vous vos chasseurs défendent à 5, et pas à 4.

Développement d'armes — Avions long courrier : Si vous avez le développement Avions long courrier, tous vos chasseurs peuvent se déplacer de 6 cases au lieu de 4.





APPENDICE I : PROFILS DES UNITÉS

Bombardiers

Description : D'énormes avions longue portée qui lâchent des bombes sur leurs cibles.



U.R.S.S. :
Petlayakov PE 8



Allemagne :
Ju-88



Royaume-uni :
Halifax



Japon :
G4M2E Model 24J
« Betty »



États-unis :
B-17

Coût : 15

Attaque : 4 (Lancez deux fois pour les bombardiers lourds)

Défense : 1

Déplacement : 6 (8 pour les avions long courrier)

Capacités spéciales

Raids de bombardement stratégique : Un bombardier peut effectuer une attaque économique contre un complexe industriel ennemi. Pendant l'étape de première salve du combat, les bombardiers qui survivent aux tirs des canons antiaériens peuvent attaquer le complexe industriel. Lancez un dé pour chaque bombardier (Le maximum qu'un bombardier puisse infliger est égal à la valeur de revenu du territoire). L'adversaire doit rendre ce nombre de CPI à la banque.

Développement d'armes — Bombardiers lourds : Si vous avez le développement Bombardiers lourds, tous vos bombardiers lancent deux dés d'attaque à la place d'un seul. Ce qui signifie que chaque bombardier peut toucher deux fois lors d'une attaque normale ou infliger deux dés de pertes de CPI lors d'un raid de bombardement stratégique. (Il ne peut cependant toujours pas infliger des pertes supérieures à la valeur de revenu du territoire.)

Développement d'armes — Avions long courrier : Si vous avez le développement Avions long courrier, tous vos bombardiers peuvent se déplacer de 8 cases au lieu de 6.

UNITES NAVALES

Les cuirassés, les destroyers, les porte-avions, les transports de troupes et les sous-marins attaquent et défendent les zones maritimes. Ils ne peuvent jamais se déplacer sur des territoires.

Toutes les unités navales peuvent se déplacer sur 2 zones maritimes amies au maximum. Elles ne peuvent pas traverser les zones maritimes hostiles, excepté quand les forces ennemies sont uniquement des sous-marins en plongée (voir Sous-marins, ci-après). Si une zone maritime est occupée par des unités ennemies autres que des sous-marins en plongée, vos unités navales terminent leur déplacement et engagent le combat. Les sous-marins sont une exception à la règle : ils peuvent traverser une zone hostile, à moins qu'un destroyer soit présent (voir Destroyers, ci-après).

Certaines unités navales peuvent transporter d'autres unités. Les transports de troupes ne peuvent transporter que des unités terrestres. Les porte-avions ne peuvent transporter que des chasseurs.

APPENDICE I : PROFILS DES UNITÉS

Cuirassés

Description : Les puissants monarques des mers, quasi indestructibles.



**U.R.S.S.,
Royaume-uni :**
Classe Royal Oak



Allemagne :
Classe Bismarck



Japon :
Classe Yamato



États-unis :
Classe Iowa

Coût : 24

Attaque : 4

Défense : 4

Déplacement : 2

Capacités spéciales

Toucher deux fois pour le couler : Il faut toucher un cuirassé 2 fois pour le détruire. Si un cuirassé est touché, couchez-le sur le flanc pour indiquer qu'il est endommagé, mais ne le placez pas sur la zone des victimes à moins qu'il ne soit touché une deuxième fois pendant le même combat. Si un cuirassé survit un combat après avoir été touché une fois, redressez-le pour le combat suivant.

Bombardement côtier : Lors d'un assaut amphibie, vos cuirassés se trouvant dans la même zone maritime que le transport débarquant ses troupes peuvent bombarder la côte. Chaque cuirassé tire une fois pendant l'étape de première salve, avec pour cible les unités terrestres ennemies situées sur le territoire attaqué (les unités ennemies ne ripostent pas). Un cuirassé ne peut pas effectuer de bombardement côtier s'il est impliqué dans un combat naval avant l'assaut amphibie.

Destroyers

Description : De petits vaisseaux de guerre rapides qui chassent les sous-marins.



Alliés :
Classe Johnston



Allemagne :
Classe Friedrich
Eckholt



Japon :
Classe Fubuki

Coût : 12

Attaque : 3

Défense : 3

Déplacement : 2

Capacités spéciales

Interception de sous-marins : Un destroyer contre les capacités spéciales des sous-marins (voir Sous-marins, ci-après). Les sous-marins ennemis ne peuvent pas traverser librement une zone maritime contenant un destroyer. Si vous avez un destroyer au combat, les victimes des sous-marins ennemis peuvent riposter. De plus, les sous-marins ennemis ne peuvent pas plonger en présence d'un destroyer.

Développement d'armes — Bombardement combiné : Si vous avez le développement Bombardement combiné, vos destroyers situés dans la même zone que le transport débarquant les troupes peuvent effectuer un bombardement côtier pendant un assaut amphibie, en suivant les règles des cuirassés. Chaque destroyer tire une fois pendant l'étape de première salve (avec son attaque à 3), avec pour cible les unités terrestres ennemies situées dans le territoire attaqué (les unités ennemies ne ripostent pas). Un destroyer ne peut pas effectuer de bombardement côtier s'il est impliqué dans un combat naval avant l'assaut amphibie.



EUROPE DE L'EST - 1 AOÛT 1944
INSURRECTION DE VARSOVIE
L'ARMÉE DE L'INTÉRIEUR POLONAISE ATTAQUE LA GARNISON ALLEMANDE BASÉE À VARSOVIE. LES SOVIÉTIQUES PRENNENT LA VILLE DÉVASTÉE EN JANVIER 1945.



APPENDICE I : PROFILS DES UNITÉS

Porte-avions

Description : D'immenses plate-formes navales permettant aux chasseurs de décoller et d'atterrir.



**U.R.S.S.,
 Royaume-uni :**
 Classe Illustrious



Allemagne :
 Classe Graf Zeppelin



Japon :
 Classe Shinano



États-unis :
 Classe Wasp

Coût : 16

Attaque : 1

Défense : 3

Déplacement : 2

Capacités spéciales

Transport de chasseurs : Un porte-avions peut transporter un maximum de deux chasseurs, y compris ceux appartenant à des puissances amies. Les chasseurs des puissances amies peuvent décoller et atterrir depuis vos porte-avions, mais seulement pendant leur tour. Un chasseur doit être lancé de la position initiale du porte-avions pour pouvoir participer au combat. Si le porte-avions se déplace le premier, les chasseurs à son bord sont considérés comme chargement. Les chasseurs appartenant à des puissances amies à bord de porte-avions offensifs sont toujours considérés comme chargement : ce n'est pas leur tour. Votre porte-avions peut se déplacer sur une zone maritime où l'un de vos chasseurs termine son déplacement (il doit en fait le faire) mais il ne peut pas se déplacer plus loin pendant ce tour.

Défense chasseur : Quand un porte-avions est attaqué (même s'il appartient à une puissance amie) ses chasseurs (même s'ils appartiennent à une puissance amie) sont considérés comme défenseurs aériens et peuvent être choisis pour victimes à la place du porte-avions. (Cependant, un chasseur ne peut pas être la victime d'un sous-marin, ceux-ci peuvent seulement attaquer les unités navales. Voir Sous-marins, à la page 32.)

Transports de troupes

Description : Des vaisseaux qui transportent des unités terrestres au combat.



Alliés :
 Vaisseau liberté



Allemagne :
 Classe Danzig



Japon :
 Classe Hakusan Maru

Coût : 8

Attaque : 0

Défense : 1

Déplacement : 2

Capacités spéciales

Aucun tir d'attaque : Un transport de troupes a une valeur d'attaque de 0. Il ne peut jamais tirer pendant l'étape de tir des unités offensives. Cependant, il peut faire partie d'une force offensive. Si c'est la seule unité offensive restante, il doit survivre à l'étape de tir des unités défensives avant de pouvoir battre en retraite. Si un transport de troupes est détruit, son chargement l'est aussi.

Transport d'unités terrestres : Un transport de troupes peut transporter vos unités terrestres ou celles des puissances amies. Il peut transporter une unité terrestre, plus une infanterie supplémentaire. Ainsi, un transport de troupes peut transporter un tank et une infanterie, une artillerie et une infanterie, un canon antiaérien et une infanterie ou deux infanteries. Un transport de troupes ne peut jamais transporter un complexe industriel. Les unités terrestres à bord du transport de troupes sont considérées comme chargement ; elles ne peuvent ni attaquer ni défendre en pleine mer. Elles sont détruites si leur transport est détruit.



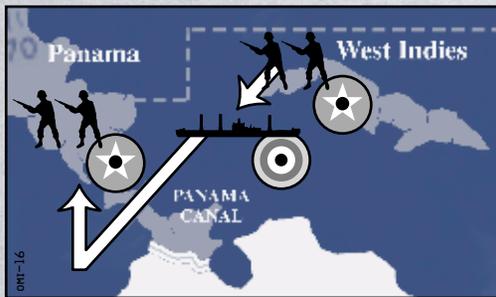
CAPACITÉ DE TRANSPORT :
 UN TRANSPORT DE TROUPES PEUT TRANSPORTER UNE UNITÉ TERRESTRE DE VOTRE CHOIX, PLUS UNE INFANTERIE.
 CES UNITÉS PEUVENT APPARTENIR À N'IMPORTE QUELLE NATION DE VOTRE CAMP.

APPENDICE I : PROFILS DES UNITÉS

Les unités terrestres des puissances amies doivent embarquer pendant le tour de leur contrôleur, être transportées pendant votre tour, et débarquer pendant le tour suivant de leur contrôleur.

Se déplacer à bord d'un transport de troupes compte comme déplacement intégral pour l'unité terrestre ; elle ne peut pas se déplacer avant l'embarquement ou après le débarquement. Placez les unités terrestres près du transport de troupes sur la zone maritime.

Embarquement et débarquement : Un transport de troupes peut embarquer son chargement avant, pendant et après son déplacement. Il peut récupérer un chargement, se déplacer sur une zone maritime, récupérer un autre chargement, se déplacer d'une autre zone, et débarquer son chargement à la fin de son déplacement. Il peut aussi rester en mer avec son chargement à bord. Un transport de troupes peut uniquement débarquer son chargement sur un territoire hostile pendant un assaut amphibie (voir ci-après).



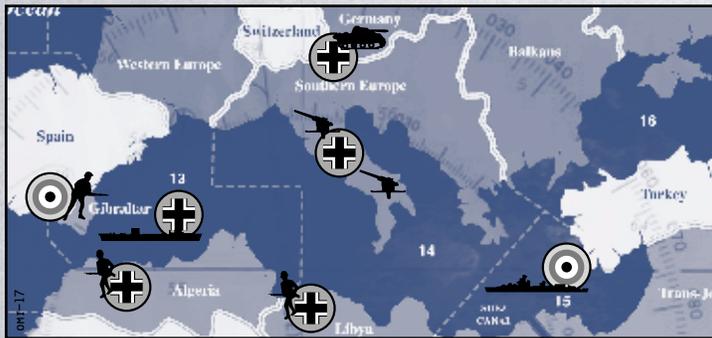
TRANSPORT D'UNITÉS AMIES :

TRANSPORTER UNE INFANTRIE AMÉRICAINE DES ANTILLES À PANAMA SUR UN TRANSPORT DE TROUPES BRITANNIQUE EST UN PROCESSUS EN TROIS ÉTAPES.

1. AU TOUR DES ÉTATS-UNIS, L'INFANTRIE AMÉRICAINE EST EMBARQUÉE À BORD DU TRANSPORT DE TROUPES BRITANNIQUE.
2. AU TOUR DU ROYAUME-UNI, LE TRANSPORT DE TROUPES SE DÉPLACE JUSQU'À PANAMA.
3. AU TOUR SUIVANT DES ÉTATS-UNIS, L'INFANTRIE AMÉRICAINE EST DÉBARQUÉE À PANAMA.

À chaque fois qu'un transport débarque ses troupes, il ne peut plus se déplacer pendant ce tour (sauf pour battre en retraite). Un transport de troupes ne peut jamais débarquer son chargement sur deux territoires pendant le même tour, et il ne peut pas non plus le transférer sur un autre transport. Un transport qui a été au combat peut embarquer ou débarquer son chargement après le combat, mais jamais les deux. Si une zone maritime contient des unités hostiles, le transport de troupes ne peut ni embarquer ni débarquer son chargement sur cette zone maritime.

Pont flottant : Un transport peut embarquer et débarquer des unités sans se déplacer de la zone maritime où il se trouve. C'est ce qu'on appelle un « pont flottant ». Chaque transport de troupes a toujours une capacité de chargement limitée. Il ne peut débarquer que sur un territoire, et une fois terminé, il ne peut plus se déplacer ou embarquer de nouveau chargement avant le prochain round. Un transport ne peut pas servir de pont flottant sur une zone maritime qui contient des unités hostiles.



TRANSPORT DE VOS UNITÉS :

CE TRANSPORT DE TROUPES ALLEMAND A PLUSIEURS CHOIX. IL PEUT

- EMBARQUER L'INFANTRIE EN ALGÉRIE, SE DÉPLACER ET EMBARQUER UNE ARTILLERIE EN EUROPE DU SUD ;
- EMBARQUER L'INFANTRIE EN ALGÉRIE, SE DÉPLACER ET EMBARQUER L'INFANTRIE EN LIBYE ;
- SE DÉPLACER ET EMBARQUER UNE ARTILLERIE EN EUROPE DU SUD ET CELLE DE LIBYE ; OU
- EMBARQUER N'IMPORTE LAQUELLE DE CES UNITÉS.

IL PEUT ENSUITE :

- GARDER SON CHARGEMENT ET RESTER EN MER (NEUTRE) ;
- DÉBARQUER AU MOINS UNE DE SES UNITÉS EN EUROPE OCCIDENTALE, EN EUROPE DU SUD, EN ALGÉRIE, EN LIBYE OU DANS LES BALKANS (NEUTRE) ;
- EFFECTUER UN ASSAUT AMPHIBIE SUR GIBRALTAR (COMBAT) ; OU
- ENGAGER LE DESTROYER BRITANNIQUE SUR LA ZONE MARITIME 15 (COMBAT).

CEPENDANT, IL NE PEUT PAS :

- EMBARQUER LE TANK EN ALLEMAGNE SI CELUI-CI VIENT DE S'Y DÉPLACER (IL NE PEUT PAS SE DÉPLACER AVANT L'EMBARQUEMENT) ;
- EMBARQUER LES DEUX ARTILLERIES EN EUROPE DU SUD (CELA DÉPASSERAIT SA CAPACITÉ DE CHARGEMENT) ;
- DÉBARQUER SUR DEUX TERRITOIRES (IL NE PEUT DÉBARQUER SES UNITÉS QUE SUR UN TERRITOIRE ; IL DOIT ENSUITE S'ARRÊTER) ;
- DÉBARQUER SUR UN TERRITOIRE ADJACENT À LA ZONE MARITIME 15 (LE DESTROYER EMPÊCHE L'EMBARQUEMENT ET LE DÉBARQUEMENT DE TROUPES) ;
- EFFECTUER UN ASSAUT AMPHIBIE SUR L'ÉGYPTE ANGLAISE (À CAUSE DU DESTROYER ENNEMI) ;
- DÉBARQUER EN ESPAGNE OU EN TURQUIE (TERRITOIRES NEUTRES) ;
- TRANSFÉRER SON CHARGEMENT SUR UN AUTRE TRANSPORT (CE N'EST PAS PERMIS PAR LES RÈGLES) ;
- DÉPLACER SON CHARGEMENT APRÈS DÉBARQUEMENT (LE DÉPLACEMENT EST TERMINÉ) ; OU
- FAIRE BATTRE EN RETRAITE SON CHARGEMENT APRÈS UN ASSAUT AMPHIBIE (IL NE PEUT PAS BATTRE EN RETRAITE).

Assauts amphibies : Un transport peut débarquer ses troupes sur un territoire hostile pendant la phase de déplacement de combat, lors d'un assaut amphibie. Si des unités navales ennemies sont présentes sur la zone maritime dans laquelle le transport doit débarquer ses unités, il faut d'abord mener un combat naval. Si le transport survit au combat, une fois toutes les unités navales défensives détruites, il peut débarquer ses unités sur le territoire hostile. (Voir Assaut amphibie à la page 19.)



ROYAUME-UNI - 8 SEPTEMBRE 1944
DES FUSEES DANS LE CIEL DE LONDRES
LA PREMIÈRE FUSÉE V2 À LONGUE PORTÉE DE VON BRAUN ATTAQUE LONDRES.



APPENDICE I : PROFILS DES UNITÉS

Sous-marins

Description : Des prédateurs qui attaquent des profondeurs.



Alliés :
Classe Ray



Allemagne :
U-Boot Type VII



Japon :
Classe I

Coût : 8

Attaque : 2 (étape de première salve)

Défense : 2

Déplacement : 2

Capacités spéciales

Considérer les zones hostiles comme amies : Un sous-marin peut se déplacer sur une zone maritime qui contient des unités ennemies. Cependant, s'il termine son déplacement de combat sur une zone hostile, un combat s'ensuit. Un sous-marin ne peut pas terminer un déplacement neutre sur une zone maritime hostile. La présence d'un destroyer ennemi dans la même zone force le sous-marin à interrompre son déplacement.

Attaque surprise : Les sous-marins tirent toujours pendant l'étape de première salve, qu'ils soient offensifs ou défensifs. Ils peuvent uniquement tirer sur des unités navales. Les victimes de cette attaque sont détruites avant de pouvoir riposter, à moins qu'un destroyer ennemi soit présent. (Toute unité navale ou aérienne peut toucher un sous-marin.)

Plongée : Un sous-marin peut plonger au combat après les tirs de l'assaillant et du défenseur, quoi que fassent les autres unités. Il retourne sur le plateau de jeu et reste en plongée jusqu'à la fin de la phase de déplacement neutre. Le sous-marin fait ensuite surface, même s'il est entouré d'unités ennemies ; cette situation ne déclenche pas de combat. Les unités navales ennemies peuvent se déplacer librement sur une zone contenant un sous-marin en plongée, et les transports de troupes ennemis peuvent débarquer et embarquer leur chargement.

La présence d'un destroyer ennemi au combat empêche un sous-marin de plonger.

ZONE MARITIME 49 - 20 JUIN 1944
BATAILLE DU GOLFE DE LEYTE
APRÈS L'INVASION DES PHILIPPINES PAR LES AMÉRICAINS, UNE CONTRE-ATTAQUE NAVALE JAPONAISE EST REPOUSSÉE. LES ÉTATS-UNIS CONTRÔLENT LE PACIFIQUE.

APPENDICE 2 : EXEMPLE DE TOUR

Katarina, qui joue l'Union soviétique, commence son premier tour, qui est aussi le premier de la partie. Elle commence avec 24 CPI et toutes les unités indiquées sur son diagramme de référence. Elle est déjà menacée par l'Allemagne à l'ouest. Les illustrations ci-dessous ne montrent que les unités importantes.

Phase 1 : Développement d'armes

Katarina décide d'entamer des recherches sur le développement Fusées. Elle dépense 5 CPI pour acheter un dé de recherches. Elle lance et, quelle chance, elle fait 2 ! Ses canons antiaériens sont maintenant capables de tirer sur les complexes industriels ennemis.

Phase 2 : Achat d'unités

Il reste 19 CPI à Katarina. Elle pense qu'elle aura besoin de tanks supplémentaires pour faire face à la menace allemande. Elle achète trois tanks et une artillerie, et les place sur la zone de mobilisation.

Phase 3 : Déplacement de combat

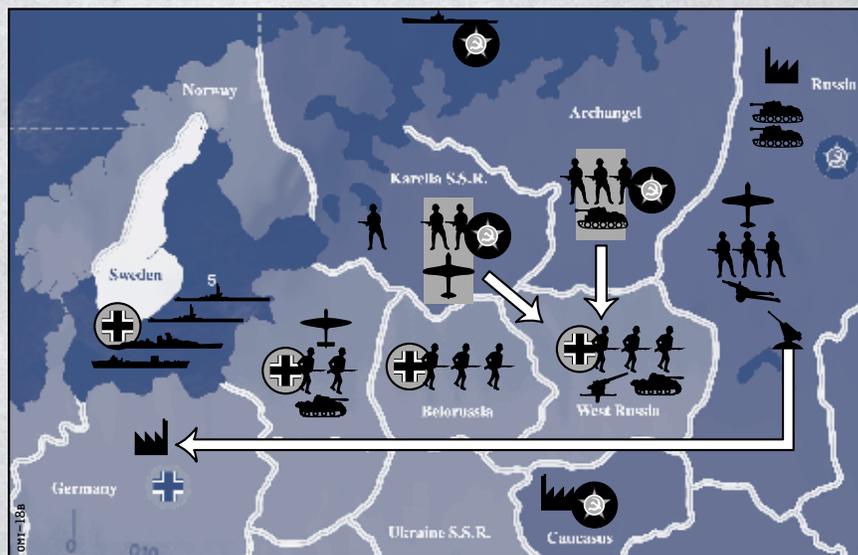
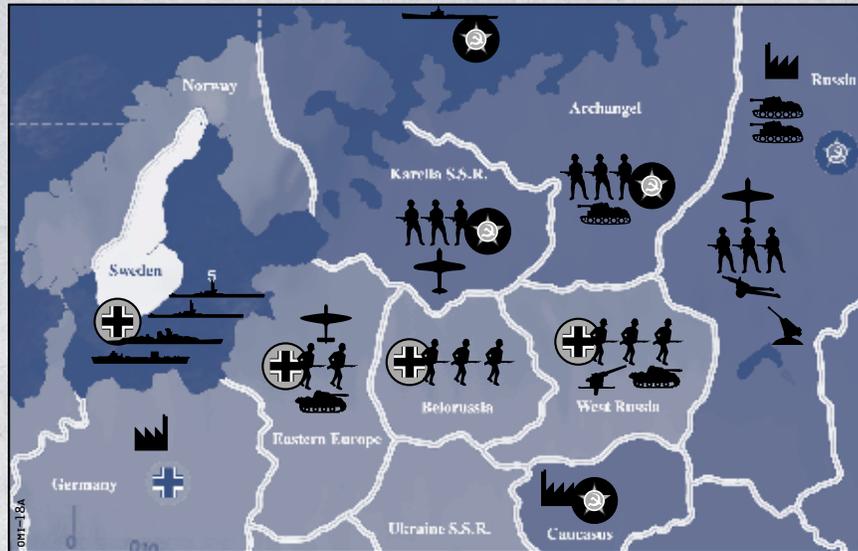
Katarina préfère ne pas attendre que l'Allemagne renforce ses troupes, qui sont déjà pratiquement aux portes de Moscou. Elle attaque les forces allemandes en Russie Occidentale. Trois infanteries et un tank attaquent depuis Archangelsk, et deux infanteries et un chasseur rejoignent le combat depuis la R.S.S. de Karélie. Dans une attaque séparée, elle utilise son canon antiaérien en Russie pour attaquer le complexe industriel d'Allemagne.

Phase 4 : Direction des combats

D'abord, Katarina résout l'attaque de fusées. L'Allemagne n'a aucune défense, aussi Katarina lance un dé pendant l'étape de première salve, et obtient un 3. Franz, qui joue l'Allemagne, donne 3 CPI à la banque.

Puis Katarina résout son attaque contre la Russie Occidentale. Elle place ses cinq infanteries dans la colonne 1 du côté assaillant du plateau de combat, et son tank et son chasseur dans la colonne 3. Franz place son artillerie et son infanterie dans la colonne 2, et son tank dans la colonne 3 du côté défenseur.

Aucune unité de ce combat n'a de capacité de première salve. Katarina (l'assaillant) lance les dés pour ses unités. Elle s'occupe d'abord de l'infanterie, et fait deux 1 sur les cinq dés lancés. Elle touche deux fois. Elle



JAPON - 29 NOVEMBRE 1944
L'U.S.S. ARCHERFISH TORPILLE LE PLUS GRAND PORTE-AVIONS AU MONDE AVANT QU'IL SOIT ENVOYÉ AU COMBAT.
L'OFFENSIVE PAR SOUS-MARINS ISOLE LE JAPON DE SES CONQUÊTES D'OUTRE-MER.



APPENDICE 2 : EXEMPLE DE TOUR

EUROPE OCCIDENTALE - 16 DECEMBRE 1944
BATAILLE DES ARDENNES
L'ALLEMAGNE LANCE UNE CONTRE-ATTAQUE DANS LA FORÊT DES ARDENNES, EN BELGIQUE. CE SERA SA DERNIÈRE OFFENSIVE SUR LE FRONT OCCIDENTAL.

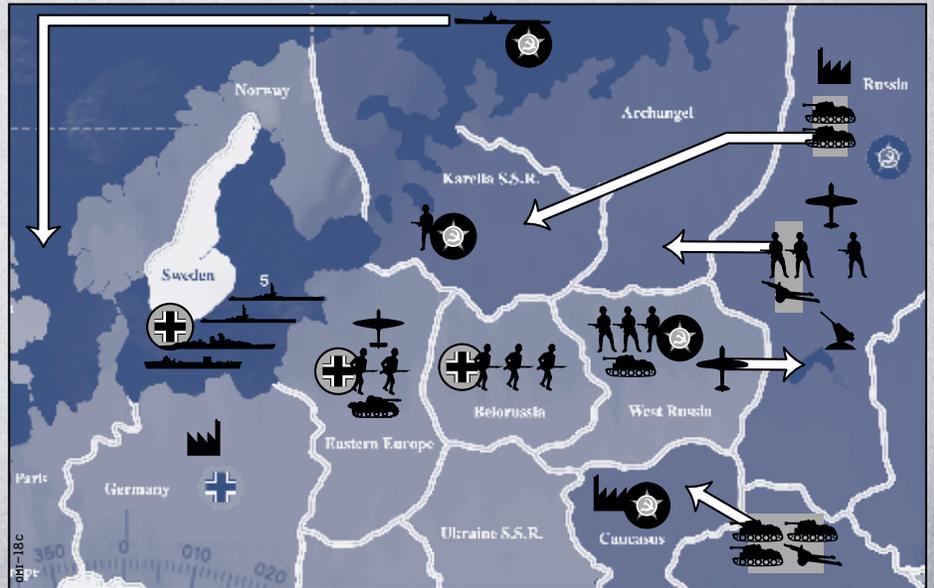
lance ensuite le dé pour le chasseur et le tank. Elle obtient un 2 et un 4. Elle touche une fois. L'Allemagne a trois victimes ; Franz déplace un tank et les deux infanteries sur la zone des victimes du défenseur.

C'est maintenant à son tour (étant le défenseur) de lancer les dés. Il lance trois dés pour l'infanterie (même si toutes deux sont des victimes) et un pour l'artillerie. Il lui faut un 2 pour chaque dé pour toucher. Il obtient un 1. Il lance un dé pour le tank, mais rate avec 5. Katarina déplace une infanterie sur la zone des victimes de l'assaillant. Puis les deux joueurs retirent leurs victimes de la partie.

Comme elle attaque, Katarina peut battre en retraite, mais elle sent la victoire et continue l'assaut. Elle lance quatre dés pour son infanterie et fait trois 1 : une vraie boucherie ! Franz déplace ses unités restantes sur sa zone des victimes. Il riposte et touche avec un 2 pour son artillerie, mais il rate avec un 6 pour son tank, qui n'a décidément pas de chance. Katarina déplace une infanterie sur sa zone des victimes. Une fois que les deux joueurs ont retiré leurs victimes de la partie, Katarina place toutes ses unités offensives survivantes en Russie Occidentale (excepté le chasseur, qui atterrit en Russie). Elle prend le contrôle de la Russie Occidentale, plaçant l'un de ses marqueurs de contrôle sur le territoire. Son marqueur de contrôle monte de 2 cases sur le diagramme de production nationale, indiquant une nouvelle production de 26, et le marqueur de l'Allemagne descend de 2 cases jusqu'à 38.

Phase 5 : Déplacement neutre

Archangelsk est un peu vide ; Katarina y déplace deux infanteries et une artillerie depuis la Russie. Elle place les deux tanks de Russie sur la R.S.S. de Karélie. Et enfin, elle déplace son sous-marin de 2 cases sur la zone maritime 6.



Phase 6 : Mobilisation de nouvelles unités

Katarina place les trois tanks et une artillerie, achetés plus tôt, dans le Caucase près d'un de ses complexes industriels. C'est le maximum d'unités qu'elle peut mobiliser sur ce territoire, qui a une valeur de revenu de 4.

Phase 7 : Collecte des revenus

Katarina récupère 26 CPI de la banque.

C'est au tour de l'Allemagne, et Franz n'a qu'une seule idée en tête... La riposte !

APPENDICE 3 : RÈGLES OPTIONNELLES

Les joueurs expérimentés pourraient vouloir faire varier l'expérience du jeu. Les règles optionnelles suivantes établissent des avantages nationaux pour chaque puissance de la partie, simulant ses stratégies ou ses avantages historiques. Une puissance ne peut pas partager ses avantages nationaux avec ses alliés.

Certains de ces avantages s'appliquent à un territoire contrôlé par une puissance au début de la partie, et ils n'ont un effet que si ce territoire est toujours contrôlé par la même puissance. Par exemple, l'Union soviétique commence la partie avec les territoires rouges du plateau de jeu, et donc, un avantage faisant référence à un « territoire rouge » n'a un effet que s'il est toujours contrôlé par l'Union soviétique.

Si vous désirez utiliser ces règles optionnelles, décidez du nombre d'avantages nationaux dont chaque puissance bénéficiera. Chaque joueur choisit ses propres avantages. Si vous préférez, vous lancez un dé et comparez le résultat avec le numéro indiqué sur le tableau des avantages nationaux ci-dessous.

TABLEAU DES AVANTAGES NATIONAUX

JET DE DÉ	UNION SOVIÉTIQUE	ALLEMAGNE	ROYAUME-UNI	JAPON	ÉTATS-UNIS
1	HIVER RUSSE	INTERDICTION U-BOOT	RADAR	TOKYO EXPRESS	BASES DANS LES ÎLES
2	PACTE DE NON-AGRESSION	MUR DE L'ATLANTIQUE	FRAPPE CONCERTÉE	ATTAQUES DE KAMIKAZE	DIVISIONS CHINOISES
3	INDUSTRIE MOBILE	PANZERBLITZ	ENIGMA DÉCODÉ	TORPILLES KAITEN	MARINES
4	RÉCUPÉRATION	LOUPS DE MER	PÉTROLE AU MOYEN-ORIENT	ASSAULTS ÉCLAIR	INFANTRIE MÉCANISÉE
5	CONTRAT PRÊT-BAIL	BOMBARDIERS EN PIQUÉ DE LA LUFTWAFFE	RÉSISTANCE FRANÇAISE	DÉFENSEURS DE TRANCHÉE	PORTE-AVIONS RAPIDES
6	LA LIGNE TRANSSIBÉRIENNE	FORTERESSE EUROPE	GARNISON COLONIALE	ATTAQUES BANZAI	SUPER-FORTERESSES

Avantages nationaux de l'Union Soviétique

1. Hiver russe

LE MEILLEUR ALLIÉ DE LA RUSSIE ÉTAIT SON HIVER GLACIAL. L'INVASION ALLEMANDE S'ENLISA DÈS QUE LA NEIGE SE MIT À TOMBER.

Une fois pendant la partie, pendant votre phase de collecte des revenus, vous pouvez déclarer un hiver rude. Jusqu'au début de votre prochain tour, votre infanterie défend à 3.

2. Pacte de non-agression

LES JAPONAIS N'ATTAQUÈRENT PAS L'UNION SOVIÉTIQUE PENDANT LA MAJEURE PARTIE DE LA GUERRE. ILS AVAIENT DÉJÀ UN OURS QUI LES ATTAQUAIT À L'EST.

La première fois pendant la partie que les forces japonaises attaquent un territoire rouge, vous pouvez placer gratuitement quatre infanteries sur ce territoire avant la résolution du combat. Si vous attaquez le Japon avant qu'il ne vous attaque, vous perdez cet avantage.

3. Industrie mobile

EN RÉACTION À LA MENACE SUR LE FRONT RUSSE, LES SOVIÉTIQUES DÉPLACÈRENT LEURS USINES VERS L'EST. ILS PRODUISIRENT 5 000 TANKS À L'EST DE L'OURAL EN 1942.

Chacun de vos complexes industriels peut se déplacer d'1 territoire pendant la phase de déplacement neutre. Ils ne peuvent pas se déplacer pendant la phase de déplacement de combat. S'ils sont capturés par un adversaire, il ne peut pas les déplacer.

4. Récupération

APRÈS LA BATAILLE DE KURSK EN 1943, LES ALLEMANDS ABANDONNÈRENT LES CARCASSES DE LEURS TANKS. LES SOVIÉTIQUES LEUR TROUVÈRENT UNE UTILISATION INTÉRESSANTE.

Si vous gagnez un combat contre des tanks offensifs sur un territoire rouge et qu'au moins un tank offensif est détruit, vous pouvez placer un tank gratuit sur ce territoire.





APPENDICE 3 : RÈGLES OPTIONNELLES

5. Contrat Prêt-bail

AVEC LA PERTE DE L'UKRAINE ET LE DÉPLACEMENT DES USINES VERS L'EST, L'UNION SOVIÉTIQUE NE POUVAIT PLUS SE NOURRIR OU SE RECONSTRUIRE. LES ALLIÉS VINRNT À SON SECOURS.

Pendant votre phase d'achat d'unités, vous pouvez convertir les unités d'une puissance amie en unités vous appartenant si elles commencent leur tour ou se déplacent sur des territoires rouges. Retirez les unités affectées de la partie et remplacez-les avec des unités identiques de votre couleur.

6. La ligne transsibérienne

LA LIGNE DE CHEMIN DE FER TRANSIBÉRIENNE S'ÉTIRAIT SUR 10 000 KILOMÈTRES ENTRE MOSCOU ET VLADIVOSTOK. C'ÉTAIT LA LIGNE DE CHEMIN DE FER LA PLUS LONGUE AU MONDE.

Votre infanterie, vos canons antiaériens et votre artillerie peuvent se déplacer de 2 territoires par tour, uniquement sur les territoires suivants : Russie, Novosibirsk, R.S.S. de Yakutie et R.S.S. de Buryatie.

Avantages nationaux de l'Allemagne

1. Interdiction U-Boot

LES UNTERSEE BOOTE (U-BOOTE) SILLONNAIENT LES VOIES MARITIMES ALLIÉES, ET COULAIENT LES NAVIRES, MÊME S'ILS TRANSPORTAIENT DES CIVILS.

Pendant la phase de collecte des revenus du Royaume-uni et des États-unis, ces puissances doivent soustraire 1 CPI du total de leur production nationale pour chacun de vos sous-marins sur le plateau de jeu.

2. Mur de l'Atlantique

LES ALLEMANDS FORTIFIÈRENT LA CÔTE ATLANTIQUE EUROPÉENNE À L'AIDE DE GIGANTESQUES SYSTÈMES DE DÉFENSE DEPUIS LA NORVÈGE JUSQU'EN ESPAGNE.

Lors d'un assaut amphibie contre un territoire gris, toutes vos infanteries défendent à 3 pendant le premier cycle de combat.

3. Panzerblitz

LES ÉNORMES PANZERS PARCOURAIENT L'EUROPE ET L'AFRIQUE DU NORD. ILS FRANCHISSAIENT LES LIGNES ENNEMIES, PUIS FAISAIENT DEMI-TOUR POUR ATTAQUER LES DÉFENSEURS.

Si vos forces offensives détruisent toutes les unités défensives sur un territoire en un cycle de combat, vos tanks offensifs survivants peuvent se déplacer d'un territoire pendant la phase de déplacement neutre.

4. Loups de mer

LES LOUPS DES MERS, À BORD DE LEURS U-BOOTE, SILLONNAIENT L'ATLANTIQUE, ATTAQUANT EN MEUTE LES CONVOIS ALLIÉS. LA SEULE ASSURANCE, AVEC UN U-BOOT DANS LES PARAGES, C'ÉTAIT QU'IL N'ÉTAIT PAS SEUL.

Si au moins trois de vos sous-marins effectuent un déplacement de combat sur la même zone maritime, ils attaquent à 3 (4 si vous avez le développement Super sous-marins). Ils peuvent provenir de différentes zones, mais ils doivent attaquer la même zone.

5. Bombardiers en piqué

PENDANT LE BLITZ, LES LONDONIENS VINRNT À REDOUTER LE BOMBARDIER EN PIQUÉ JU-87 STUKA, UN PETIT AVION ARMÉ DE BOMBES DE PRÉCISION ET D'UNE SIRÈNE ASSOURDISSANTE.

Vos chasseurs peuvent effectuer des raids de bombardement stratégique, en suivant les règles des bombardiers. Ils sont affectés par le feu des canons antiaériens. Lancez un dé pour la perte de CPI par chasseur impliqué dans un raid de bombardement stratégique, mais divisez chaque résultat par 2, arrondi à l'unité supérieure. La perte de CPI maximum ne peut pas être supérieure à la valeur de revenu du territoire.

6. Forteresse Europe

HITLER ORDONNA QUE LA LIGNE GUSTAV, EN ITALIE, RÉSISTE À TOUT PRIX. CE PRIX FUT LA VIE DE DIZAINES DE MILLIERS D'HOMMES DANS TOUS LES CAMPS.

Votre artillerie située dans des territoires gris défend à 3.

Avantages nationaux du Royaume-uni

1. Radar

LE RADAR ALERTAIT LA GRANDE BRETAGNE DE L'ARRIVÉE D'AVIONS ALLEMANDS TRAVERSANT LA MANCHE. LE ROYAUME-UNI S'ASSURAIT AINSI QUE LA LUFTWAFFE N'ATTEIGNAIT JAMAIS LES CÔTES ANGLAISES.

Vos canons situés sur les territoires ocres touchent les unités aériennes à 2.

APPENDICE 3 : RÈGLES OPTIONNELLES

2. Frappe concertée

L'ATTAQUE LA PLUS IMPORTANTE DE LA GUERRE FUT L'ASSAUT CONCERTÉ DES FORCES ALLIÉES EN NORMANDIE. LA PLANIFICATION D'UNE TELLE OPÉRATION, UNE INVASION EN SIMULTANÉ, N'AI JAMAIS ÉTÉ ÉGALÉE DEPUIS.

Une fois, pendant la partie, vous pouvez déclarer une frappe concertée. Vous terminez votre tour normalement, mais vous passez vos phases de déplacement de combat et de direction des combats. (Vos unités peuvent se déplacer pendant votre phase de déplacement neutre.) Pendant le tour des États-Unis, le joueur peut déplacer n'importe laquelle de vos unités pendant sa phase de déplacement de combat et de direction des combats en même temps que les siennes, comme si elles lui appartenaient. Vous devez vous mettre d'accord avec le joueur des États-Unis pour choisir les victimes de l'assaillant ou c'est à l'adversaire de le faire.

3. Enigma décodé

DEPUIS UN LABORATOIRE SECRET SITUÉ À BLETCHLEY PARK, LES CRYPTOGRAPHES D'ALAN TURING DÉCOUVRIRENT LA CLÉ DU CODE DES MACHINES ENIGMA NAZIES. ILS POUVAIENT ENSUITE RENVOYER DE FAUX MESSAGES.

Une fois par partie, quand l'Allemagne termine sa phase de déplacement de combat, mais avant sa phase de direction des combats, vous pouvez faire un déplacement spécial. Vous pouvez déplacer le nombre de vos unités que vous désirez depuis une case adjacente sur une case amie attaquée par l'Allemagne. Ou vous pouvez déplacer le nombre de vos unités que vous désirez depuis une case attaquée par l'Allemagne sur une case amie adjacente, mais vous devez laisser au moins une unité en arrière. Ce déplacement spécial suit les règles d'un déplacement neutre. Si vos unités survivent, elles restent sur la case sur laquelle elles ont été déplacées.

4. Pétrole au Moyen-Orient

LA DIVISION DU MOYEN-ORIENT PAR LE ROYAUME-UNI EN 1920 PERMIT D'EXPLOITER LE POUVOIR DU DÉSERT. LES ALLEMANDS TENTÈRENT DE RÉCUPÉRER CETTE PUISSANCE POUR EUX.

Si une unité aérienne vous appartenant atterrit en Égypte anglaise, en Transjordanie ou en Perse pendant votre phase de déplacement neutre, elle peut alors se déplacer d'un nombre de cases supplémentaires égal à son déplacement normal.

5. Résistance française

LA FRANCE SUCCOMBA RAPIDEMENT AUX ALLEMANDS. DES MILLIERS DE PATRIOTES FRANÇAIS QUI SERAIENT AUTREMENT MORTS AU FRONT SE RÉVOLTÈRENT PLUS TARD CONTRE L'OCCUPANT.

Une fois par partie, si l'Europe Occidentale devient contrôlée par les Alliés, vous pouvez y placer gratuitement trois de vos infanteries.

6. Garnison coloniale

LA DEUXIÈME GUERRE MONDIALE REPRÉSENTAIT LE ZÉNITH DE L'EMPIRE COLONIAL BRITANNIQUE. VINGT ANS PLUS TARD, LE COMMONWEALTH N'ÉTAIT PLUS QUE L'OMBRE DE LA PUISSANCE MONDIALE QU'IL ÉTAIT AUTREFOIS.

Vous commencez la partie avec un complexe industriel supplémentaire sur tout territoire ocre ayant une valeur de revenu minimum de 1. (Vous ne pouvez cependant pas avoir plus d'un complexe industriel par territoire.)

Avantages nationaux du Japon

1. Tokyo Express

LE HAUT COMMANDEMENT JAPONAIS UTILISAIT DES CONVOIS DE DESTROYERS POUR TRANSPORTER SON INFANTERIE. LES MARINS ALLIÉS LES SURNOMMÈRENT LE « TOKYO EXPRESS ».

Chacun de vos destroyers peut servir de transport de troupes pour une infanterie. Ces destroyers suivent les règles d'embarquement et de débarquement des transports de troupes.

2. Attaques de kamikaze

L'UN DES TERRIFIANTS DÉVELOPPEMENTS DE LA GUERRE FUT LA VOLONTÉ DES PILOTES JAPONAIS À ENTRER EN COLLISION AVEC LES NAVIRES AMÉRICAINS AVEC LEURS AVIONS. LES JAPONAIS DÉVELOPPÈRENT MÊME DES « BOMBES VOLANTES », PILOTÉES PAR DES SOLDATS.

Vos unités aériennes peuvent faire un déplacement de combat sans devoir atterrir sur une case amie. Vous devez déclarer pendant la phase de déplacement de combat qu'une unité aérienne effectue une attaque kamikaze. Chaque unité aérienne impliquée attaque pendant l'étape de première salve du combat, et seule une unité navale ennemie peut être une victime.

Cette unité aérienne devient automatiquement une victime de première salve en plus des autres victimes déclarées pendant ce cycle de combat.

3. Torpilles Kaiten



JAPON - 6 AOUT 1945
HIROSHIMA
LA VILLE JAPONAISE EST DÉVASTÉE PAR UNE BOMBE ATOMIQUE AMÉRICAINE. NAGASAKI SERA BOMBARDÉ TROIS JOURS PLUS TARD.





APPENDICE 3 : RÈGLES OPTIONNELLES

TOUT COMME LA « BOMBE VOLANTE » YOKOSUKA MXY7 OHKA, LA TORPILLE KAITEN AVAIT À SON BORD UN PILOTE. UNE FOIS QU'IL AVAIT FERMÉ LA CLOISON, IL SAVAIT QU'IL NE L'OUVRIRAIT PLUS JAMAIS.

Quand vous avez un sous-marin défensif sur une zone maritime qui borde un territoire ou un archipel orange que vous contrôlez, vous pouvez le déclarer comme une torpille kaiten. Il défend à 3 (4 si vous avez le développement Super sous-marins). Ce sous-marin devient automatiquement une victime de première salve en plus des autres victimes déclarées pendant ce cycle de combat.

4. Assauts éclair

DURANT LES PREMIÈRES HEURES DE LA GUERRE, LE JAPON ORCHESTRA UNE SÉRIE D'INVASIONS QUI CHOQUÈRENT LE MONDE. IL CONQUIT ÎLE APRÈS ÎLE JUSQU'À CONTRÔLER PRATIQUEMENT TOUTE LA CÔTE ASIATIQUE.

Vos transports de troupes peuvent effectuer plus d'un assaut amphibie par tour : ils peuvent se déplacer, attaquer un territoire côtier, se déplacer encore et attaquer un deuxième territoire côtier. Ils doivent tout de même interrompre leur déplacement sur la première zone maritime hostile qu'ils rencontrent. La capacité de transport ne change pas ; il ne peut pas embarquer ou débarquer plus d'une unité terrestre et une infanterie par tour.

5. Défenseurs de tranchée

BON NOMBRE DE TROUPES JAPONAISES SUR LES ÎLES DU PACIFIQUE CHOISSAIENT DE MOURIR DANS LEURS BUNKERS PLUTÔT QUE SE RENDRE.

Toutes vos infanteries sur des îles défendent à 3.

6. Attaques Banzai

C'ÉTAIT LE REDOUTABLE CRI DE RALLIEMENT DE L'ARMÉE IMPÉRIALE JAPONAISE. « BANZAI ! » SIGNIFIE « PUISSEZ-VOUS VIVRE MILLE ANS. »

Quand vous commencez une attaque avec seulement des infanteries, elles attaquent toutes à 2. Ceci s'applique aussi à tout assaut amphibie où toutes vos unités terrestres offensives sont des infanteries.

Avantages nationaux des États-unis

1. Bases dans les îles

LES FORCES DE MACARTHUR CONSTRUISIRENT BON NOMBRE DE BASES SUR LES ÎLES CONQUISES. DEPUIS CES LIEUX STRATÉGIQUES, ELLES POUVAIENT LANCER DES ATTAQUES PLUS LOIN DANS LES TERRITOIRES TENUS PAR LES JAPONAIS.

Quand vous déplacez vos unités aériennes, vous pouvez traiter les archipels comme faisant partie des zones maritimes qui les contiennent. Par exemple, un chasseur (déplacement 4) peut voyager de Hawaii aux Indes en un seul tour, en supposant que votre camp contrôle les deux archipels.

2. Divisions chinoises

LES CHINOIS AVAIENT TROIS CENTS DIVISIONS EN 1942. LE PRÉSIDENT ROOSEVELT CONSACRA UNE GRANDE PARTIE DE LA GUERRE À TENTER DE CONVAINCRE CHIANG KAI-SHEK DE LES FAIRE INTERVENIR.

Pendant votre phase de mobilisation de nouvelles unités, vous pouvez placer une de vos unités gratuitement sur l'un des territoires suivants si vous le contrôlez : Chine, Sinkiang, Kwangtung ou Indochine française.

3. Marines

« ENVOYEZ LES MARINES ! » ÉTAIT UN CRI DE RALLIEMENT AMÉRICAIN POPULAIRE PENDANT LA DEUXIÈME GUERRE MONDIALE. Votre infanterie attaque à 2 durant le premier cible de la portion de combat terrestre d'un assaut amphibie.

4. Infanterie mécanisée

AVEC SES CAMIONS, L'ARMÉE AMÉRICAINE ÉTAIT LA FORCE DE SOLDATS LA PLUS MOBILE DE LA DEUXIÈME GUERRE MONDIALE. Votre infanterie a un déplacement de 2 et peut mener une guerre-éclair comme les tanks.

5. Porte-avions rapides

L'U.S.S. INDEPENDENCE ÉTAIT LE PREMIER D'UNE SÉRIE DE NEUF PORTE-AVIONS LÉGERS CONSTRUITS SUR LA COQUE DE CROISEURS DE CLASSE CLEVELAND.

Vos porte-avions ont un déplacement de 3.

6. Super-forteresses

LE B-29 SUPERFORTERESSE VOLAIT PLUS HAUT ET AVAIT PLUS DE PUISSANCE QUE TOUS LES AUTRES AVIONS DE L'ARSENAL AMÉRICAIN.

Vos bombardiers sont épargnés par le feu des canons antiaériens. Un canon antiaérien ennemi peut lancer

DES QUESTIONS ?

un dé uniquement contre un chasseur offensif. (S'il n'y a pas de chasseurs dans la force offensive, le canon antiaérien ne peut pas ouvrir le feu.)

U.S.A, Canada, Asie Pacifique & Amérique latine :

Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707, U.S.A.
1-800-324-6496 (depuis les États-Unis)
1-800-624-0933 (à l'extérieur des États-Unis)
custserv@wizards.com

Royaume-Uni, Eire & Afrique du Sud :

Wizards of the Coast, Inc.
Consumer Affairs
P.O. Box 43
Caswell Way
Newport
NP19 4YD
GREAT BRITAIN
+800 22 427276
wizards@hasbro.co.uk

Autres pays européens :

Wizards of the Coast
p/a Hasbro Belgium
't Hofveld 6D
B-1702 Groot-Bijgaarden
BELGIQUE
Tél : +32 70/233.277
custserv@hasbro.co.uk



JAPON - 2 SEPTEMBRE 1945
JOUR DE LA VICTOIRE AU JAPON
LE JAPON CAPITULE. LA GUERRE EST TERMINÉE.