

ÂGE 12+
2 à 5 JOUEURS

Axis & Allies

LIVRET DE RÈGLES

— 1941 —

NOTES DU CONCEPTEUR

Ce n'est pas le premier jeu de la série **Axis & Allies**® édité (il vous faudrait revenir quelques décennies en arrière pour retrouver ce dernier). Ce n'est pas non plus la plus grosse version ni la plus compliquée d'**Axis & Allies**. Il vous faudrait pour cela jouer à **Axis & Allies** : Europe et Pacifique 1940. Mais en fin de compte, cette version pourrait bien devenir la plus jouée jamais éditée.

Si vous êtes un vétéran du jeu, cette version particulière vous ravira grâce à sa collection très spéciale d'unités en plastique. Vous remarquerez aussi sa simplicité : elle a été réduite à l'essentiel pour obtenir une version épurée et efficace. Vous constaterez à quel point ce jeu est idéal pour initier les nouveaux joueurs à la série des **Axis & Allies**. Il se pourrait aussi que vous soyez surpris par la vitesse à laquelle la Seconde Guerre mondiale peut être gagnée ou perdue.

Si c'est la première fois que vous jouez à **Axis & Allies**, vous vous apprêtez à

☆ diriger une des grandes puissances de la Seconde Guerre mondiale. Vous pouvez décider de faire l'expérience de la guerre du point de vue de l'Axe en contrôlant le Japon ou l'Allemagne. Si vous désirez jouer de cette façon, vous devrez vous préparer à capturer autant de territoires et à contrôler autant de ressources stratégiques que possible. Le temps ne joue pas en votre faveur. Échouer à faire basculer l'équilibre des forces avant que les Alliés (le Royaume-Uni, l'Union soviétique et les États-unis) ne combinent leurs forces et n'amènent leur production industrielle massive vous mènera à une reddition totale et sans conditions.

Quelle que soit votre expérience à ce jeu vous serez confronté à un bon nombre de challenges économiques et stratégiques auxquels les leaders de l'époque ont eu à faire face. Victoire ou défaite, vous repartirez avec une bien meilleure compréhension de ce qu'a été la Seconde Guerre mondiale.

—Larry Harris



TABLE DES MATIÈRES

Contenu de la boîte	4
Comment gagner la guerre	6
Les combattants	6
Mise en place	6
Ordre de jeu	10
Phase 1 : Achat d'unités	10
Phase 2 : Mouvement offensif	11
Mouvement offensif spécial	13
Phase 3 : Résolution des combats	14
Assauts amphibies	14
Combat général	15
Phase 4 : Mouvement de réserve	19
Phase 5 : Mobilisation des nouvelles unités	20
Phase 6 : Collecte des Revenus	21
Profils des unités	22

CRÉDITS

Conception du jeu : Larry Harris

Développement du jeu : Larry Harris, Kevin Chapman et Rich Baker

Édition : Jennifer Clark-Wilkes

Direction artistique : Ryan Sansaver

Illustration de couverture : Jim Butcher

Conception graphique : Leon Cortez

Direction de la marque : Brian Hart

Direction de la production : Godot Gutierre

Direction de projet : Neil Shinkle

Gestion Prépresse : Jefferson Dunlap

Testeurs : Bruce Baylen, Michael Lassins, Nate Saveriano, Courtenay Moore

Merci à tous les membres de l'équipe de notre projet et à tous ceux trop nombreux à citer qui ont contribué à ce produit.

Traduction française (V 1.0, 11/2012) : BananeDC (ph.avril@laposte.net) ; Mise en page : Gwénaëlle Berthelo
Merci à Christophe Joseph pour la relecture.

CONTENU DE LA BOÎTE

Plateaux de jeu :

- 1 plateau de jeu
(avec tableaux de production nationale et zone de mobilisation)
- 1 réglette de bataille
- 1 réglette des pertes

Livret de règles

(comprenant 5 tableaux de mise en place nationaux)

Jetons et marqueurs prédécoupés : 84 au total

- 34 jetons d'unités empilables (22 gris, 8 verts et 4 rouges)
- 50 marqueurs de contrôle nationaux (10 par joueur)

Figurines en plastique :

160 au total (32 pour chaque puissance)

- 40 unités d'infanterie
- 25 chars
- 20 chasseurs
- 10 bombardiers
- 15 sous-marins
- 10 cuirassés
- 10 destroyers
- 20 transports de troupes
- 10 porte-avions

Dés : 4 au total





A board game map of the Pacific theater, showing various military units and ships placed on it. The map includes a grid of hexagonal cells and is surrounded by various game components like dice and tokens.

A 'Casualty Zone' board with various military units and ships placed on it. The board is divided into sections for different types of units and ships, with the text 'Casualty Zone' repeated on the board.

COMMENT GAGNER LA GUERRE

Axis & Allies® se joue jusqu'à cinq joueurs. Chaque joueur contrôle une ou plusieurs puissances mondiales. Quand vient votre tour, vous construisez, déployez, manœuvrez, et commandez des divisions, des flottes aériennes ou navales afin de faire perdre le contrôle de leurs territoires à vos ennemis. Lors du tour de vos adversaires, ils lanceront leurs forces contre vous. Plus vous aurez de territoires, plus vous pourrez construire d'armes, et plus ces armes pourront être puissantes.

Sur la carte se trouvent cinq capitales nationales : Washington DC, Londres, Moscou, Berlin et Tokyo. Les Alliés commencent la partie avec le contrôle de Washington, Londres et Moscou. L'Axe commence la partie avec le contrôle de Berlin et Tokyo.

Capturez deux capitales ennemies : si les Alliés contrôlent Berlin et Tokyo à la fin du tour du joueur japonais, ils gagnent la guerre. Si l'Axe contrôle deux capitales Alliées (n'importe lesquelles) à la fin du tour du joueur américain, il remporte la guerre.

Règles optionnelles pour une partie plus courte

Capturez une capitale ennemie : si les Alliés contrôlent Berlin ou Tokyo à la fin du tour du joueur japonais, ils gagnent la guerre. Si l'Axe contrôle Washington ou Londres à la fin du tour du joueur américain, il remporte la guerre.



LES COMBATTANTS

Un ou plusieurs joueurs prennent le camp de l'Axe (Allemagne ou Japon), et un ou plusieurs joueurs prennent le camp des Alliés (Union soviétique, Royaume-Uni et États-Unis).

Dans une partie à cinq joueurs, chaque joueur contrôle une puissance mondiale. S'il y a moins de joueurs, certains contrôleront plus d'une puissance. Si un joueur contrôle plus d'une puissance, ces puissances doivent appartenir au même camp (Axe ou Alliés).

Si vous contrôlez plus d'une puissance, gardez bien les revenus et les unités de ces puissances séparés. Vous ne pouvez mener des opérations qu'avec une puissance à la fois.

Mise en place

Une fois que vous aurez décidé qui jouera quelle(s) puissance(s), préparez le jeu. Le contenu est le suivant.

Forces de combat

Prenez les figurines en plastique qui représentent les unités de combat de votre puissance. Chaque puissance possède un code couleur comme indiqué dans le tableau ci-dessous, qui indique également le revenu de départ de la puissance et la trésorerie en Crédits de Production Industrielle (CPI).

	Puissance	CPI de départ	Couleur
	Union Soviétique	7	Marron
	Allemagne	12	Gris
	Royaume-Uni	12	Ocre
	Japon	9	Orange
	États-Unis	15	Vert

Marqueurs de contrôle nationaux

Les marqueurs de contrôle nationaux indiquent la situation dans le jeu. Ils marquent les territoires conquis et indiquent les niveaux de production nationale. Prenez tous les marqueurs de contrôle appartenant à votre puissance (imprimés avec leur emblème).

Tableaux de production nationale

Ce tableau conserve la trace du niveau de production nationale (le revenu) pendant la partie. Il est situé le long du bord du haut du plateau de jeu. Ce niveau est basé sur le total des Crédits de Production Industrielle (CPI) de chaque territoire qu'une puissance contrôle. Placez un de vos marqueurs de contrôle sur le chiffre du tableau qui correspond au revenu de départ de votre puissance (dans le tableau ci-dessus). C'est le niveau de production nationale de départ de la puissance. Chaque joueur doit conserver la trace du niveau de production de sa puissance séparément.

Zone de mobilisation

La zone de mobilisation, située sur le plateau de jeu, comprend un tableau qui indique le coût de chaque unité en CPI, ainsi que ses valeurs de déplacement, d'attaque et de défense. Les unités qui viennent d'être achetées sont placées là en attendant d'être mobilisées.

Crédits de production industrielle

C'est la monnaie du jeu, qui représente la capacité de production militaire. Chaque puissance possède un niveau de production nationale de départ, indiqué en tant que revenu de départ dans le tableau p. 6. Chaque puissance commence également la partie avec autant de CPI qu'indiqué à dépenser lors de son premier tour. Désignez un joueur pour jouer la banque et conserver la trace du total des CPI de chaque puissance, ou utilisez un autre moyen en vous mettant d'accord avec les autres membres de votre groupe.

Tableaux de mise en place

Au dos de ce livret figurent les tableaux de mise en place pour chaque puissance. Chaque tableau indique le nom de la puissance, ses CPI de départ, la couleur de ses unités, et son emblème. Elle indique aussi les numéros des régions de départ de vos unités sur le plateau de jeu. Placez toutes les unités sur le plateau de jeu comme indiqué sur les tableaux de mise en place.

Les unités navales sont indiquées avec le numéro des zones maritimes dans lesquelles elles se trouvent. Placez-les dans les zones correspondantes.

 Union Soviétique : mise en place	7 CPI
Russie (Russia) 3 unités d'infanterie, 1 char, 1 chasseur	
Arkhangelsk (Archangel) 3 unités d'infanterie	
Carélie (Karelia) 3 unités d'infanterie	
Caucase (Caucasus) 3 unités d'infanterie, 1 char	
Sibérie (Siberia) 3 unités d'infanterie	
Zone maritime 4 1 sous-marin	

Jetons d'unités empilables

Utilisez ces jetons en carton pour économiser de la place dans les territoires et zones maritimes surchargés. Les jetons gris représentent chacun une unité de combat, les jetons verts en représentent 3 et les jetons rouges chacun cinq. Si vous désiriez par exemple placer dix unités d'infanterie dans une région, vous empileriez un jeton rouge, un jeton vert, un jeton gris et une figurine d'infanterie au-dessus (si vous n'avez pas assez de figurines à mettre au-dessus de vos piles, identifiez-les de la façon que vous voulez). Le nombre de piles n'est pas limitée par le nombre de jetons disponibles.

Réglette de bataille, réglette des pertes, et dés

La réglette de bataille est une réglette en carton avec des colonnes qui indiquent les unités en attaque et en défense ainsi que leurs valeurs de combat. Lorsqu'un combat a lieu, les joueurs impliqués placent leurs unités des deux côtés de la réglette de bataille. Le combat est résolu en lançant les dés. Les unités choisies en tant que pertes (c'est à dire détruites en combat) sont déplacées derrière la réglette des pertes.



Plateau de jeu

Le plateau de jeu représente une carte de monde aux environs de 1941. Elle est divisée en régions : soit des territoires, soit des zones maritimes, séparées par des frontières.



Régions sur le plateau de jeu

Les couleurs des frontières des territoires sur le plateau de jeu indiquent quelles puissances les contrôlent au début de la partie. Chaque puissance possède sa propre couleur et emblème (le « contrôleur d'origine » d'un territoire est la puissance dont l'emblème est imprimé sur ce territoire). Toutes les autres régions sont neutres et ne sont alignées avec aucune puissance.

La plupart des territoires ont un revenu qui va de 1 à 6. C'est le nombre de CPI qu'ils peuvent produire chaque tour pour celui qui les contrôle. Un petit nombre de territoires, comme Gibraltar, n'ont pas de revenu.

Les unités peuvent se déplacer entre les territoires adjacents (ceux qui ont une frontière en commun). Le plateau de jeu « s'enroule » horizontalement. Les territoires et les zones maritimes situés sur le bord droit du plateau sont adjacents à ceux du bord gauche. Les bords haut et bas ne « s'enroulent » pas.

Territoires adjacents

Canada occidental (Western Canada), Canada oriental (Eastern Canada)

États-Unis côte Ouest (Western United States), États-Unis côte Est (Eastern United States)

Mexique (Mexico), Mexique côte Est (East Mexico)

Zones maritimes adjacentes

35, 21

36, 20

41, 19

Tous les territoires existent en trois états :

Ami : contrôlé par vous ou contrôlé par une puissance amie (dans votre camp)

Hostile : contrôlé par une puissance ennemie (dans le camp adverse)

Neutre : contrôlé par aucune puissance. Le contrôle des territoires neutres ne change jamais.

Les zones maritimes sont soit amies soit hostiles.

Amie : ne contient pas de navires de guerre de surface ennemis (les navires de guerre de surface ne comprennent pas les sous-marins et les transports de troupes).

Hostile : contient des navires de guerre de surface ennemis.

Territoires neutres

Les territoires neutres comme la Turquie (Turkey), la Mongolie (Mongolia) ou le Sahara n'ont aucun emblème imprimé dessus. Ils représentent des régions 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 ne reçoivent aucun revenu.

Détroits turcs (Turkish straits) : afin de maintenir sa neutralité, la Turquie avait fermé l'étroit passage qui relie la mer Noire à la mer Méditerranée, interdisant le passage à toute nation belligérante des deux camps. Aucune unité navale ne peut entrer ou sortir de la zone maritime 18, cependant les unités aériennes peuvent traverser librement cette zone.



Canaux

Il y a deux canaux sur le plateau de jeu : ce sont des voies navigables reliant deux étendues d'eau plus importantes. Le canal de Panama, situé en Amérique centrale, relie l'Océan Pacifique (zone maritime 19) à l'Océan Atlantique (zone maritime 12), alors que le canal de Suez relie la mer Méditerranée (zone maritime 17) à l'Océan Indien (zone maritime 28). Un canal n'est pas considéré comme une région, il ne bloque donc pas le déplacement terrestre : les unités terrestres peuvent librement se déplacer entre le Moyen-Orient (Middle-East) et le Soudan Anglo-Égyptien (Anglo-Egypt Sudan). L'Amérique centrale, divisée par le canal de Panama, forme un seul territoire et aucun point de déplacement terrestre supplémentaire n'est requis pour traverser le canal.

Si vous désirez traverser un canal avec des unités navales, votre camp (mais pas nécessairement votre puissance) doit le contrôler au début de votre tour (c'est à dire que vous ne pouvez pas l'utiliser le tour où vous le capturez). Le camp qui contrôle l'Amérique centrale contrôle le canal de Panama. Le camp qui contrôle à la fois le Soudan Anglo-Égyptien et le Moyen-Orient contrôle le canal de Suez. Si un camp contrôle le Soudan Anglo-Égyptien et que l'autre contrôle le Moyen-Orient, le canal de Suez est fermé aux unités navales.

Le déplacement des unités aériennes n'est pas du tout affecté par les canaux, qu'elles survolent la terre ou la mer. Elles peuvent passer entre les zones maritimes reliées par le canal sans se soucier de qui le contrôle.

Îles

Une île ou un groupe d'îles est un territoire entièrement situé à l'intérieur d'une zone maritime. Une zone maritime peut contenir plus d'une île ou groupe d'îles, mais chaque île ou groupe d'îles est considéré comme un seul territoire avec son propre nom et emblème. Vous ne pouvez pas séparer des unités terrestres basées là pour les répartir sur les différentes îles d'un même groupe.



ORDRE DE JEU

Axis & Allies : 1941 se joue en rounds. Lors d'un round chaque joueur joue son tour, dans l'ordre. A la fin de chaque round on vérifie si un camp ou l'autre a gagné la partie.

Ordre de jeu

1. Union Soviétique
2. Allemagne
3. Royaume-Uni
4. Japon
5. États-Unis

Le tour de votre puissance est constitué de six phases d'une séquence fixe. Vous devez recevoir un revenu si vous pouvez, mais toutes les autres phases du tour sont volontaires. Quand vous terminez la phase de collecte des revenus, votre tour est fini. C'est ensuite à une autre puissance de jouer, dans l'ordre de jeu.

Quand toutes les puissances ont joué un tour, le round se termine. Si aucun camp n'a gagné, un nouveau round de jeu commence.

Séquence de tour

1. Achat d'unités (p. 10)
2. Mouvement offensif (p. 11)
3. Résolution des combats (p. 14)
4. Mouvement de réserve (p. 19)
5. Mobilisation des nouvelles unités (p. 20)
6. Collecte des revenus (p. 21)

Phase 1 : Achat d'unités

Lors de cette phase, vous pouvez dépenser des CPI pour utiliser des unités supplémentaires dans les prochains tours. La Zone de mobilisation imprimée sur le plateau de jeu indique les unités disponibles et leur coût. Vous pouvez aussi vous reporter à « Profil des unités », p. 22.

Séquence d'achat d'unités

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

Étape 1 : Choisissez des unités

Vous pouvez acheter autant d'unités que vous en avez les moyens, mais vous devez le faire pendant cette phase. Vous n'êtes pas obligé de dépenser la totalité de vos CPI.

Étape 2 : Payez les unités

Payez à la banque un nombre de CPI égal au coût total des unités (en faisant ajuster par la banque le total de CPI de votre trésorerie).

Étape 3 : Placez les unités dans la zone de mobilisation

Placez les unités dans la zone de mobilisation du plateau de jeu. Vous ne pouvez pas utiliser ces unités tout de suite, mais vous les déployez plus tard dans le tour (lors de la Phase de mobilisation des nouvelles unités).

MOBILIZATION ZONE				
UNIT STATS	Cost	Move	Attack	Defense
Land Units				
Infantry	3	1	1	2
Tank	6	2	3	3
Air Units				
Fighter	10	4	3	4
Bomber	12	6	4	1
Sea Units				
Submarine	6	2	2	1
Transport	7	2	—	—
Destroyer	8	2	2	2
Aircraft Carrier	12	2	1	2
Battleship	16	2	4	4

ORDRE DE JEU

Phase 2 : Mouvement offensif

Le jeu *Axis & Allies : 1941* comprend deux phases de Mouvement distinctes : offensive et de réserve. Pendant la phase de Mouvement offensif, tous les déplacements devront se terminer par un combat, avec quelques exceptions. Les déplacements des unités qui ne se terminent pas par un combat ont lieu lors de la phase de Mouvement de réserve (phase 4).

Une puissance Alliée ne peut jamais attaquer une autre puissance Alliée, de même qu'une puissance de l'Axe ne peut jamais attaquer une autre puissance de l'Axe.

Lors de cette phase, vous pouvez déplacer le nombre d'unités que vous désirez dans autant de territoires et de zones maritimes hostiles que vous voulez. Chaque unité se déplace d'un nombre de régions maximum équivalent à sa caractéristique de déplacement. Les unités peuvent se déplacer dans une unique région hostile depuis différentes régions, du moment que chaque unité qui se déplace puisse atteindre cette région avec un déplacement autorisé.

La plupart des unités doivent s'arrêter lorsqu'elles entrent dans une région hostile. Une unité avec 2 en déplacement peut ainsi se déplacer dans une zone amie puis dans une zone hostile, ou bien juste dans une zone hostile.

Les unités en route vers des régions hostiles peuvent se déplacer librement à travers des régions amies. Les unités ne peuvent cependant pas terminer leur déplacement dans des régions amies lors du Mouvement offensif excepté dans quatre cas :

- Les chars qui ont réalisé une guerre-éclair à travers des régions hostiles inoccupées (voir « Chars et Guerre-éclair », p. 13)
- Les unités navales sur le point de participer à un assaut amphibie depuis une zone non contestée (voir « Assauts amphibies », p. 12)
- Les unités navales qui se déplacent depuis une zone maritime hostile pour échapper au combat en tant que Mouvement offensif (voir « Unités navales commençant dans des zones hostiles », p. 12)
- Les unités navales qui se déplacent dans une zone maritime qui contient uniquement des sous-marins ennemis et/ou des transports de troupes dans le but d'attaquer ces unités (rappelez-vous qu'une telle zone n'est pas considérée hostile)

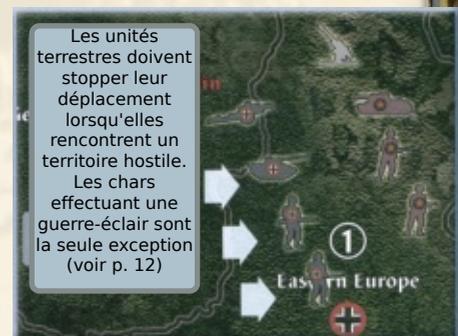
Le déplacement dans un territoire hostile compte comme un Mouvement offensif, que ce territoire soit occupé ou non. Rappelez-vous que les unités ne peuvent pas se déplacer dans les territoires neutres.

Si vous déplacez la totalité de vos unités hors d'une région que vous contrôlez, vous conservez le contrôle de cette région jusqu'à ce que l'ennemi y entre et la contrôle (la région reste sous le contrôle de la puissance qui la contrôlait au début du tour).



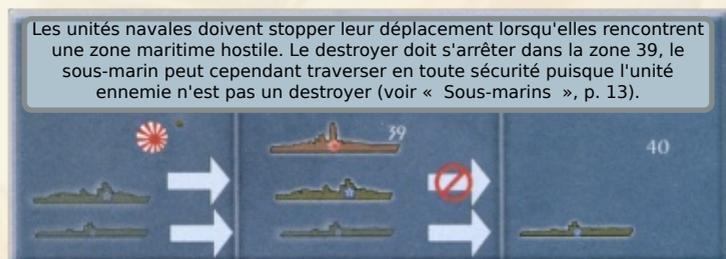
Les unités d'un même camp peuvent librement se trouver sur les territoires, zones maritimes et emplacements sur les porte-avions et les transports de troupes de leurs alliés si les deux puissances sont d'accord.

On considère que tout Mouvement offensif a lieu en même temps : ainsi, vous ne pouvez pas déplacer une unité, résoudre le combat, puis déplacer de nouveau cette unité pendant cette phase. La seule exception est un assaut amphibie précédé par une bataille navale (voir « Assauts amphibies », p. 12), puisque les unités terrestres transportées doivent débarquer après que la bataille navale ait été remportée. Vous ne pouvez pas déplacer d'unités supplémentaires dans une région où une bataille a lieu une fois qu'une attaque a déjà commencé.



Les sous-marins et/ou transports de troupes ennemis ne bloquent pas le déplacement de vos unités et n'empêchent pas non plus le débarquement ou l'embarquement dans cette zone maritime (avec une exception : voir « Mouvement offensif spécial :

Transports de troupes », p. 13). En tant que joueur qui se déplace, vous pouvez choisir d'attaquer ou non un sous-marin ennemi ou un transport de troupes qui se trouve dans la même zone maritime que vous. Si un navire de guerre choisit cependant de détruire un transport de troupes sans escorte, ce navire de guerre doit terminer son déplacement dans cette zone maritime. Certaines unités peuvent s'arrêter pour attaquer tandis que les autres continuent de se déplacer à travers la zone maritime.



ORDRE DE JEU

Unités navales commençant dans des zones hostiles

Au début de la phase de Mouvement offensif, il se peut que vous ayez des unités navales (et/ou des chasseurs sur des porte-avions) dans des régions contenant des unités ennemies qui étaient présentes au début de votre tour. Un ennemi peut par exemple avoir mobilisé de nouveaux navires de guerre de surface dans une zone maritime où vous possédez des unités navales. Lorsque votre tour arrive à nouveau, vous partagez une zone maritime avec des forces ennemies.

Si vos unités navales partagent une zone maritime avec des navires de surface ennemis (pas des sous-marins ni des transports de troupes), cette situation nécessite que vous preniez une des décisions suivantes :

- Rester dans la zone maritime et résoudre le combat.
- Quitter la zone maritime, embarquer les unités voulues et résoudre un combat ailleurs.
- Quitter la zone maritime pour embarquer des unités puis retourner dans la même zone maritime pour résoudre le combat.
- Quitter la zone maritime et ne pas résoudre de combat.

Une fois que ces unités se sont déplacées et/ou ont participé au combat, elles ne peuvent plus se déplacer ou participer à la phase de Mouvement de réserve.

Unités aériennes

Une unité aérienne qui se déplace lors de cette phase doit réserver une partie de ses points de déplacement pour la phase de Mouvement de réserve, pendant laquelle elle devra retourner à un endroit où elle pourra atterrir en toute sécurité en utilisant le reste de son déplacement. Voir p. 23 pour des exemples.

Lors d'un tour de jeu complet, le déplacement d'une unité aérienne est limité à sa capacité totale de déplacement. Par exemple, un bombardier possède une capacité de déplacement de 6, mais ne peut pas se déplacer de six régions pour terminer son déplacement dans une région hostile. Il doit conserver au moins un point de déplacement afin de pouvoir atteindre un territoire ami voisin où il peut atterrir.

Un chasseur peut utiliser la totalité de ses 4 points de déplacement pour attaquer dans une zone maritime, mais uniquement dans le cas où un porte-avions peut se trouver là pour l'accueillir à l'issue de la phase de Mobilisation de nouvelles unités.



Assauts amphibies

Si vous voulez réaliser des assauts amphibies lors de la phase de Résolution des combats, vous devez annoncer votre intention de le faire pendant cette phase. Lors de la phase de Résolution des combats, vous ne pouvez lancer que les assauts amphibies que vous avez annoncés pendant cette phase.

Un assaut amphibie a lieu lorsque vous attaquez un territoire côtier (un territoire avec une zone maritime adjacente) ou un groupe d'îles depuis une zone maritime en débarquant des unités terrestres depuis des transports de troupes dans le territoire ciblé (ou réalisez une attaque combinée avec les unités navales qui débarquent leurs troupes ainsi que d'autres unités venant d'un ou plusieurs territoires voisins). La zone maritime peut être amie ou hostile, mais si elle est hostile, elle doit être rendue amie grâce à un combat naval avant que l'assaut amphibie ne puisse commencer.

Déplacer des transports de troupes ainsi que n'importe quelles unités les accompagnant dans une zone maritime dans laquelle vous avez l'intention de réaliser un assaut amphibie compte en tant que Mouvement offensif, même si aucun navire de surface n'est présent en défense ici.

Si un assaut amphibie implique un combat naval et que des unités aériennes sont impliquées, l'attaquant doit assigner chaque unité aérienne soit à la zone maritime, soit au territoire attaqué. Lors de la phase de Résolution des combats, ces unités ne participent au combat que dans la région où elles ont été assignées.



ORDRE DE JEU

Mouvement offensif spécial

Certaines unités peuvent réaliser des déplacements spéciaux lors de cette phase. Il sont décrits en détail ci-dessous.

Porte-avions

Tous les chasseurs appartenant à un porte-avions décollent avant que le porte-avions ne se déplace, et se déplacent indépendamment de ce dernier. Ces chasseurs peuvent effectuer un Mouvement offensif depuis la zone maritime du porte-avions, ou peuvent rester dans la zone maritime jusqu'à la phase de Mouvement de réserve.

Les chasseurs appartenant à une puissance amie et qui se trouvent sur le porte-avions d'une autre puissance doivent rester à bord en tant que cargaison si le porte-avions se déplace lors de cette phase. Ils ne peuvent pas prendre part au combat et sont détruits si le porte-avions est détruit.

Qu'il se déplace lors de la phase de Mouvement offensif ou lors de la phase de Mouvement de réserve, un porte-avions autorise les chasseurs amis à atterrir dans la zone maritime où il termine son déplacement.

Sous-marins

Les sous-marins peuvent se déplacer furtivement grâce à leur capacité à plonger et ont pour cette raison des règles de déplacement spéciales. Si aucun destroyer ennemi n'est présent, un sous-marin peut traverser une zone maritime qui contient des navires de guerre ennemis sans s'arrêter. Cependant, si un sous-marin entre dans une zone maritime qui contient un destroyer ennemi lors de la phase de Mouvement offensif, son déplacement se termine immédiatement et un combat a lieu.

Chars et Guerre-éclair

Un char peut effectuer une « guerre-éclair » en se déplaçant à travers un territoire hostile inoccupé dans la première partie d'un déplacement se terminant dans un territoire ami ou hostile. Les chars qui effectuent une guerre-éclair doivent effectuer la totalité de leur déplacement pendant la phase de Mouvement offensif.

Le déplacement complet doit avoir lieu lors de la phase de Mouvement offensif. Le char prend le contrôle du premier territoire avant de se déplacer dans le second. Placez un de vos marqueurs de contrôle et ajustez les niveaux de production nationale lorsque vous effectuez une guerre-éclair. Un char qui rencontre des unités ennemies (y compris un complexe industriel) dans le premier territoire dans lequel il entre doit s'arrêter là.



Transports de troupes

Si un transport de troupes rencontre des navires de surface (pas des sous-marins et/ou des transports de troupes) **après** avoir commencé à se déplacer (en ne comptant pas la zone maritime de départ), son déplacement pour ce tour se termine, il doit s'arrêter là et résoudre le combat.

Un transport de troupes peut embarquer des unités dans n'importe quelle zone maritime amie le long de sa route, y compris sa zone maritime de départ. Si un transport de troupes embarque des unités lors de la phase de Mouvement offensif, il **doit** débarquer ces unités en tant qu'assaut amphibie pour attaquer un territoire hostile lors de la phase de Résolution des combats, ou doit battre en retraite pendant le combat naval de la séquence d'assaut amphibie.

Un transport de troupes impliqué dans un assaut amphibie doit terminer son déplacement dans une zone maritime amie depuis laquelle il peut mener l'assaut. Il peut aussi terminer son déplacement dans une zone maritime hostile qui pourrait devenir amie suite au résultat du combat naval. Un transport de troupes ne peut cependant pas ignorer les sous-marins ennemis pour débarquer ses unités terrestres lors d'un assaut amphibie à moins qu'au moins un navire de guerre appartenant à la puissance qui attaque ne soit présent dans la zone maritime à la fin de la phase de Mouvement offensif.

Toutes les unités à bord d'un transport de troupes sont considérées comme cargaison jusqu'à ce qu'elles débarquent. La cargaison ne peut pas prendre part au combat naval et est détruite si le transport de troupes est détruit.

ORDRE DE JEU

1. Forces multinationales

Les unités d'un même camp peuvent se trouver ensemble dans un territoire ou une zone maritime et constituer une force multinationale. De telles forces peuvent défendre ensemble mais pas attaquer ensemble (ce qui ne veut pas dire que les puissances peuvent se partager leurs revenus ; seule la puissance qui contrôle un territoire bénéficie des revenus de ce dernier).

Attaque : une force multinationale ne peut pas attaquer la même région ensemble, car chaque puissance se déplace et attaque avec ses propres unités uniquement lorsque c'est le tour de ce joueur. Dans une zone maritime où a lieu une bataille, toute unité (autre que la cargaison sur un navire de l'attaquant) appartenant à une puissance amie ne peut en aucun cas participer à la bataille. De telles unités ne peuvent pas être prises en tant que pertes dans un combat naval et n'ont aucun effet sur les sous-marins en défense.

Un chasseur qui attaque peut être lancé depuis un porte-avions appartenant à une puissance amie, mais ce porte-avions ne peut pas se déplacer avant le tour de son propriétaire. De la même manière, un porte-avions qui attaque peut transporter un chasseur appartenant à une puissance amie en tant que cargaison, mais ce chasseur ne peut pas participer à une attaque réalisée par ce porte-avions.

Une unité terrestre qui attaque peut prendre d'assaut un territoire côtier depuis un transport de troupes appartenant à une puissance amie, mais uniquement pendant le tour du propriétaire de l'unité terrestre.

Défense : lorsqu'une région contenant une force multinationale est attaquée, toutes les unités présentes dans cette région doivent défendre ensemble. Si les unités en défense appartiennent à des puissances contrôlées par différents joueurs, ces derniers déterminent mutuellement les pertes. S'ils ne peuvent pas se mettre d'accord, l'attaquant choisit.

Transport : les transports de troupes qui appartiennent à une puissance alliée peuvent embarquer ou débarquer vos unités terrestres. C'est un processus qui s'effectue en trois étapes :

- Vous embarquez vos unités terrestres à bord du transport de troupes ami lors de votre tour.
- Le propriétaire du transport de troupes le déplace (ou non) lors de son tour.
- Vous débarquez vos unités terrestres à votre tour suivant.

☆ Phase 3 : Résolution des combats

Lors de cette phase, vous résolvez les batailles dans toutes les régions qui contiennent vos unités ainsi que des unités ennemies.

Vous résolvez certains types de combats dans un ordre spécifique.

1. Assauts amphibies (ci-dessous)
2. Combat général (p. 15)

Certaines unités ont des règles spéciales qui modifient ou remplacent les règles de combat général de cette section. Voir « Profil des unités », p. 22, pour les règles de combat spéciales associées à chaque type d'unité.

1. Assauts amphibies

Pendant cette étape vous allez résoudre chaque assaut amphibie que vous avez annoncé lors de la phase de Mouvement offensif. Si vous n'avez pas annoncé de combat amphibie, passez au Combat général (voir p. 15).

Séquence d'assaut amphibie

1. Combat naval
2. Combat terrestre

Étape 1. Combat naval

Si des navires de guerre sont présents en défense dans la zone maritime où vous débarquez des unités depuis les transports de troupes, un combat naval doit avoir lieu. Si uniquement des sous-marins et/ou des transports de troupes sont présents en défense, vous pouvez choisir d'ignorer ces unités ou bien de mener un combat naval (détruire des transports de troupes ennemis sans défense compte comme un combat naval).

Si un combat naval a lieu, toutes les unités navales en attaque et en défense doivent participer à la bataille. Résolvez le combat naval en utilisant les règles de combat général (p.15), puis passez à l'étape 2 (combat terrestre). Si aucun combat naval n'a lieu, passez directement à l'étape 2.

Étape 2. Combat terrestre

Le combat terrestre ne peut avoir lieu que si aucune bataille navale n'a eu lieu ou que la zone maritime a été nettoyée de tous les navires de guerre ennemis en défense (exceptés les sous-marins et les transports de troupes). Si l'attaquant possède toujours des unités terrestres assignées à l'assaut du territoire côtier, déplacez toutes les unités aériennes et terrestres en attaque et en défense sur la réglette de bataille et résolvez le combat en utilisant les règles de Combat général.

Les unités attaquantes peuvent arriver depuis l'océan (par la mer), mais elles peuvent aussi arriver depuis les territoires voisins adjacents au territoire attaqué (par la terre). Un transport de troupes ne peut débarquer des unités terrestres que sur un seul et unique territoire.

Si aucune unité terrestre arrivée par la mer n'a survécu au combat, ou si les unités navales attaquantes se sont retirées du combat, alors toutes les autres unités destinées à participer à l'attaque (y compris les unités aériennes) doivent quand même mener un round de combat terrestre dans le territoire hostile ciblé avant de pouvoir battre en retraite.

S'il ne reste plus d'unités terrestres ou aériennes à l'attaquant, l'assaut amphibie est terminé.

ORDRE DE JEU

Retraites : séparez les unités attaquant par mer des unités attaquant par terre sur la réglette de bataille. Les unités attaquant par mer ne peuvent pas battre en retraite. Les unités terrestres attaquant par terre et les avions peuvent battre en retraite normalement à la fin de n'importe quel round de combat (voir « Étape 6 : continuez l'attaque ou battez en retraite », p. 17). Toutes les unités terrestres attaquant par terre doivent battre en retraite ensemble, en même temps et vers le même territoire. Elle ne peuvent battre en retraite que vers un territoire d'où provient au moins l'une d'entre elles.

Les unités aériennes attaquantes, qu'elles soient impliquées dans le combat ou l'attaque du territoire, peuvent battre en retraite de manière normale. Les unités aériennes et les unités attaquant par la terre (s'il y en a) doivent battre en retraite en même temps. Cependant, les unités aériennes n'atterrissent pas avant la phase de Mouvement de réserve.

Unités aériennes : chaque unité aérienne peut soit participer à la bataille navale soit à l'attaque sur le territoire côtier, elles ne peuvent pas faire les deux. Le joueur attaquant doit déclarer quelles unités aériennes sont impliquées dans chaque partie de l'attaque et ne peut pas changer la manière dont elles ont été assignées ensuite. A la fin de l'assaut amphibie, tous les avions restent à leur place, ils atterriront lors de la phase de Mouvement de réserve.

Les unités aériennes en défense dans un territoire ne peuvent combattre que dans ce territoire. Elles ne peuvent pas participer au combat naval.

Combat Général

Pendant cette étape, vous résolvez les combats dans chaque territoire où se trouvent vos unités ainsi que des unités ennemies. Le combat suit la séquence de Combat général décrite ci-dessous. Le combat a lieu en même temps dans chaque territoire mais vous résolvez le combat dans chaque territoire ou zone maritime affectée séparément et complètement avant de résoudre le combat dans le territoire contesté suivant. L'attaquant décide de l'ordre des territoires/zones maritimes dans lesquels a lieu chaque combat. Aucune nouvelle unité ne peut entrer en tant que renfort une fois que le combat a commencé.

Si vous avez déplacé des unités terrestres dans des territoires hostiles qui sont inoccupés ou qui ne contiennent que des complexes industriels, vous ne résolvez pas le combat. Passez simplement à l'étape 7 (Terminez le combat) pour chacun de ces territoires.

En attaque ou en défense, les unités de chaque territoire/zone maritime sont considérées comme tirant en même temps, mais pour faciliter le jeu vous lancez les dés dans l'ordre suivant : attaquant en premier, défenseur ensuite.

Séquence de Combat général

1. Placez les unités le long de la réglette de bataille
2. Attaque surprise des sous-marins ou Plongée (batailles navales uniquement)
3. Tir des unités attaquantes
4. Tir des unités en défense
5. Retirez les pertes du défenseur
6. Continuez l'attaque ou battez en retraite
7. Terminez le combat



ORDRE DE JEU

Étape 1. Placez les unités le long de la réglette de bataille

La réglette de bataille possède deux côtés, appelés « attaquant » (attacker) et « défenseur » (defender). Placez toutes les unités en attaque et en défense sur leur côté respectif, à l'intérieur des colonnes numérotées contenant les noms de ces unités. Le chiffre dans la colonne d'une unité indique sa valeur en attaque ou en défense (les complexes industriels ne participent pas au combat). Une unité en attaque ou en défense doit obtenir au dé un chiffre inférieur ou égal à la valeur d'attaque ou de défense indiqué sur sa colonne pour obtenir une touche.

Lors d'une bataille navale qui implique des transports de troupes ou des porte-avions, placez toute cargaison (que ce soit la vôtre ou celle d'une puissance amie) à côté de l'unité navale qui la transporte. Une cargaison ne peut ni lancer de dés ni être touchée. Elle est perdue avec le navire qui la transporte si celui-ci est détruit.

Si vous attaquez une zone maritime qui contient des unités amies, les unités de votre allié ne sont pas déplacées sur la réglette de bataille et restent hors-jeu pour cette séquence de combat.

Étape 2. Attaque surprise des sous-marins ou Plongée (batailles navales uniquement)

Cette étape est spécifique aux sous-marins en attaque ou en défense.

Avant que le Combat général naval n'ait lieu (étapes 3 à 5), les sous-marins en attaque ou en défense peuvent choisir de jeter les dés pour une Attaque surprise ou bien plonger. Cependant, si votre adversaire possède un destroyer dans la bataille, vos sous-marins en attaque ou en défense ne peuvent ni plonger ni faire une Attaque surprise. Le combat se déroule normalement, et vos sous-marins tirent avec les autres unités pendant les phases 3 ou 4.

Plongée : les sous-marins en attaque ou en défense qui choisissent de plonger sont retirés de la réglette de bataille et placés sur le plateau de jeu dans la zone contestée, ce qui les retire de la suite de cette bataille navale.

Les joueurs des deux camps doivent décider si les sous-marins en attaque et en défense vont tirer ou plonger avant de lancer les dés. Le joueur attaquant décide en premier.

Attaque surprise : chaque sous-marin en attaque qui réalise une Attaque surprise, jette un dé, réalisant une touche sur « 2 » ou moins. Après que le joueur attaquant ait jeté les dés pour tous les sous-marins attaquant, le défenseur choisit une unité navale pour chaque touche réalisée et la déplace derrière la réglette des pertes (les sous-marins ne peuvent pas toucher les unités aériennes). Puis chaque sous-marin en défense qui réalise une Attaque surprise jette un dé, réalisant une touche sur « 1 ». Après que le joueur défenseur ait jeté les dés pour tous ses sous-marins en défense, l'attaquant choisit une unité navale pour chaque touche réalisée et la retire du jeu.

Une fois toutes les attaques surprise effectuées, retirez les pertes du défenseur. Cette étape est terminée pour ce round de combat. Répétez cette étape à chaque round de combat tant qu'il reste des sous-marins en attaque ou en défense et aucun destroyer adverse. Les touches réalisées pendant cette étape qui ne détruisent pas d'unités (comme les cuirassés) restent effectives jusqu'à la fin du combat.

Note : dans les deux cas, en attaque comme en défense, les transports de troupes ne peuvent être choisis en tant que pertes que s'il n'y a pas d'autre cible possible. Les sous-marins en plongée ne peuvent pas être choisis en tant que pertes puisqu'ils ont été retirés de la bataille.

Étape 3. Tir des unités attaquantes

Cette étape a lieu lors des batailles terrestres et lors des batailles navales.

Le joueur attaquant lance un dé pour chaque unité attaquante qui possède une valeur d'attaque et qui n'a pas tiré ou plongé pendant l'étape 2. Lancez les dés en même temps pour toutes les unités ayant la même valeur d'attaque. Lancez par exemple les dés pour toutes les unités ayant une valeur d'attaque de « 3 » en même temps. Une unité attaquante réalise une touche si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à sa valeur d'attaque. Une fois que le joueur attaquant a lancé les dés pour toutes ses unités en attaque, le défenseur choisit une unité pour chaque touche réalisée et la déplace derrière la réglette des pertes (toutes les unités derrière la réglette des pertes pourront riposter lors de l'étape 4).

Le joueur défenseur doit assigner le plus de touches possible. Par exemple, si un destroyer et deux sous-marins attaquent un destroyer et un porte-avions avec un chasseur et obtiennent 3 touches, le défenseur doit assigner la touche au destroyer attaquant sur le chasseur et la touche du sous-marin aux navires. Le défenseur ne peut pas assigner la touche du destroyer à un navire car les sous-marins ne peuvent pas toucher les unités aériennes, une touche du sous-marin serait donc perdue.

ORDRE DE JEU

Étape 4. Tir des unités en défense

Cette étape a lieu lors des batailles terrestres et lors des batailles navales.

Comme pour les unités en attaque, les unités en défense lancent un dé pour chaque unité qui n'a pas tiré lors de l'étape 2. Cela comprend aussi les unités qui ont été déplacées derrière la réglette des pertes. Lancez les dés en même temps pour toutes les unités ayant la même valeur en défense. Une unité en défense réalise une touche si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à sa valeur de défense.

Une fois que le joueur défenseur a lancé les dés pour toutes ses unités en défense ayant une valeur de défense, l'attaquant choisit une unité pour chaque touche réalisée et la retire du jeu. Comme pour l'étape 3, l'attaquant doit assigner le plus de touches possibles.

Spécifique aux batailles navales : dans chacune des étapes 3 et 4, les sous-marins qui ont tiré lors de l'étape 2 ne peuvent pas tirer de nouveau lors du même round de combat. Si un destroyer ennemi est présent dans la bataille, les sous-marins tirent lors de l'étape 3 ou 4 plutôt que pendant l'étape 2. Rappelez-vous que pendant les batailles navales, les touches venant des unités aériennes ne peuvent pas être assignées aux sous-marins à moins qu'un destroyer ami avec les unités aériennes de la bataille ne soit présent, et que les touches ne peuvent être assignées aux transports de troupes que s'il n'y a pas d'autres unités éligibles.

Étape 5. Retirez les pertes du défenseur

Cette étape a lieu lors des batailles terrestres et lors des batailles navales.

Retirez du jeu les unités du défenseur qui se trouvent derrière la réglette des pertes.

Après que les pertes aient été retirées, il se peut qu'il soit nécessaire de réévaluer les capacités de certaines unités qui dépendent de la présence ou de l'absence d'autres unités. Il se peut, par exemple, que les capacités des sous-marins ne soient plus annulées par des destroyers ennemis qui auraient été détruits. De tels changements prendront effet au round de combat suivant.

Étape 6. Continuez l'attaque ou battez en retraite

Continuez les rounds de combat (étapes 2 à 5) jusqu'à ce qu'une des deux conditions suivantes soit remplie (dans cet ordre) :

Condition A : l'attaquant et/ou le défenseur perd toutes ses unités

Une fois que toutes les unités qui peuvent tirer ou battre en retraite des deux côtés ont été détruites, le combat se termine.

S'il reste des unités de combat à un joueur le long de la réglette de bataille, ce joueur remporte le combat.

Lors d'une bataille navale, s'il ne reste aux deux joueurs que des transports de troupes, les transports de troupes de l'attaquant peuvent rester dans la région contestée ou battre en retraite, si possible (voir condition B ci-dessous).

Condition B : l'attaquant bat en retraite

L'attaquant (jamais le défenseur) peut battre en retraite lors de cette étape.

Unités terrestres et navales : déplacez toutes les unités navales et terrestres de ce combat depuis la réglette de bataille vers une unique région adjacente amie depuis laquelle vient au moins une des unités attaquantes. Dans le cas d'unités navales, cette région devait être amie au début du tour. Toutes les unités dans ce cas de figure doivent battre en retraite ensemble vers la même région, peu importe d'où elles sont venues.

Unités aériennes : les unités aériennes qui battent en retraite restent temporairement dans la région contestée. Elles terminent leur mouvement de retraite pendant la phase de Mouvement de réserve en utilisant les mêmes règles qu'une unité aérienne impliquée dans une bataille victorieuse.

Transports de troupes sans défense

Lors d'une bataille navale, s'il ne reste que des transports de troupes au défenseur et que l'attaquant dispose encore d'unités pouvant attaquer, tous les transports de troupes en défense sont détruits avec leur cargaison. Vous n'avez pas besoin de continuer à lancer les dés jusqu'à ce que tous les transports de troupes reçoivent des touches, (cela accélérera les combats). Même chose si les seules unités de combat restantes ne peuvent pas s'infliger de touches. Par exemple s'il ne reste au défenseur que des transports de troupes ou des sous-marins en plongée, et qu'il ne reste que des unités aériennes à l'attaquant, les unités aériennes et les sous-marins ne peuvent pas s'infliger de touches les uns les autres, les transports de troupes sont donc sans défense. A ce moment tous les transports de troupes sont détruits ainsi que leur cargaison. Les transports de troupes attaquants ne sont en général pas considérés sans défense puisqu'ils ont la plupart du temps l'option de battre en retraite. S'ils ne peuvent pas battre en retraite, ils sont considérés comme des transports de troupes sans défense.

ORDRE DE JEU

Étape 7. Terminez le combat

Reprenez toutes les unités restantes le long de la réglette de bataille et remettez-les dans la région contestée sur le plateau de jeu.

Si vous remportez un combat en tant qu'attaquant et qu'il vous reste au moins une unité terrestre dans le territoire, vous en prenez le contrôle (vous le capturez), sinon il reste sous le contrôle du défenseur (si toutes les unités des deux camps ont été détruites, le territoire reste sous le contrôle du défenseur).

Les unités navales ne peuvent pas prendre le contrôle d'un territoire, elles doivent rester en mer.

Les unités aériennes ne peuvent pas prendre le contrôle d'un territoire. S'il ne reste plus que des unités aériennes dans votre force d'attaque, vous ne pouvez pas occuper le territoire que vous avez attaqué, même s'il ne reste aucune unité ennemie. Les unités aériennes doivent retourner dans un territoire ou sur un porte-avions ami lors de la phase de Mouvement de réserve. En attendant elles restent dans la région où elles viennent de combattre.

Placez votre marqueur de contrôle sur le territoire et ajustez les niveaux de production nationale. Votre production nationale augmente de la valeur du nouveau territoire capturé. La production du vaincu diminue de la même valeur.

Un complexe industriel situé dans le territoire capturé reste sur place mais appartient désormais à votre camp (voir « Libérer un territoire », ci-dessous). Si vous capturez un complexe industriel, vous ne pouvez pas mobiliser de nouvelles unités dans ce territoire avant votre prochain tour.

Libérer un territoire

Si vous capturez un territoire qui appartenait à l'origine à un autre membre de votre camp, vous « libérez » ce territoire. Vous n'en prenez pas le contrôle : au lieu de cela, son contrôleur d'origine regagne le territoire et le niveau de production nationale de cette puissance est ajusté en conséquence.

Si la capitale du propriétaire d'origine se trouve aux mains de l'ennemi à la fin du tour dans lequel vous auriez libéré un territoire, au lieu de cela vous le capturez. Vous ajustez votre niveau de production nationale au lieu de celui de cette puissance, et vous pouvez utiliser tout complexe industriel présent jusqu'à ce que la capitale du propriétaire d'origine du territoire soit libérée.

Capter et libérer des capitales

Si vous capturez un territoire contenant une capitale ennemie (Washington, Moscou, Londres, Berlin ou Tokyo), suivez les mêmes règles que pour les territoires capturés. Ajoutez la valeur du territoire capturé à votre niveau de production nationale.

Vous récupérez en plus tous les CPI de la trésorerie du propriétaire d'origine de la capitale capturée. Par exemple si l'Allemagne conquiert Moscou alors que le joueur de l'Union Soviétique possède encore 6 CPI, ces CPI sont immédiatement transférés au joueur de l'Allemagne. Vous récupérez ces CPI même si votre propre capitale est aux mains de l'ennemi.

Le propriétaire d'origine de la capitale capturée est toujours en jeu mais ne peut recevoir aucun revenu des territoires qu'il contrôle toujours et ne peut pas acheter de nouvelles unités. Ce joueur passe toutes les phases exceptées celles de Mouvement offensif, Résolution des combats et Mouvement de réserve jusqu'à ce que sa capitale soit libérée. Si cette puissance ou une puissance de son camp libère la capitale, son propriétaire d'origine peut de nouveau recevoir les revenus des territoires qu'il contrôle, y compris les territoires qui reviennent sous son contrôle.

Si une capitale est libérée, le complexe industriel de ce territoire avec capitale revient sous le contrôle du propriétaire d'origine de la capitale. Les autres territoires et complexes industriels qui étaient à l'origine contrôlés par le propriétaire de la capitale tout juste libérée qui sont entre les mains de puissances amies reviennent aussi sous le contrôle de leur propriétaire.

Vous ne recevez pas de CPI de la puissance qui contrôle la capitale lorsque vous libérez celle-ci. Si par exemple le joueur du Royaume-Uni prend Moscou à l'Allemagne, le joueur de l'Allemagne ne rend aucun CPI.

ORDRE DE JEU

Phase 4 : Mouvement de réserve

Lors de cette phase, vous pouvez déplacer n'importe lesquelles de vos unités qui ne se sont pas déplacées lors de la phase de Mouvement offensif ou qui n'ont pas participé à un combat pendant votre tour. Vous devez aussi faire atterrir vos avions qui ont participé et survécu à la phase de Résolution des combats. C'est le bon moment pour regrouper vos unités, soit pour renforcer des territoires vulnérables soit pour renforcer les unités sur le front.

De la même façon que pendant la phase de Mouvement offensif, chacune de vos unités terrestres et navales peuvent se déplacer d'un nombre de régions maximum égal à leur capacité de déplacement. Vos unités aériennes peuvent se déplacer d'un nombre de régions maximum égal à la capacité de leur déplacement, moins le nombre de régions parcourues lors de leur Mouvement offensif. Les unités aériennes qui ne se sont pas déplacées lors de la phase de Mouvement offensif peuvent utiliser la totalité de leur capacité de déplacement pendant cette phase. Cependant, les chasseurs basés sur un porte-avions qui a été détruit en combat (voir « Atterrissages sur porte-avions », plus bas) doivent essayer d'atterrir avant n'importe quel autre de vos Mouvements de réserve.

Où les unités peuvent-elles se déplacer ?

Certaines restrictions s'appliquent à propos de l'endroit où certains types d'unités peuvent se déplacer lors de cette phase. En général, les unités ne peuvent pas se déplacer à travers ou dans des régions hostiles lors de la phase de Mouvements de réserve. Les unités aériennes et les sous-marins peuvent cependant se déplacer à travers des régions hostiles pendant cette phase.

Unités terrestres

Une unité terrestre peut se déplacer dans n'importe quel territoire ami, y compris ceux que vous avez capturés lors de ce tour. Elle ne peut pas se déplacer dans des territoires hostiles ou les traverser (même pas dans un territoire qui ne contiendrait aucune unité de combat mais qui est contrôlé par l'ennemi).

Unités aériennes

Une unité aérienne peut terminer son déplacement en sécurité dans une zone d'atterrissage éligible. Les bombardiers et les chasseurs peuvent atterrir dans n'importe quel territoire qui était ami au début de votre tour (un territoire que vous venez de capturer n'est pas un territoire éligible pour un atterrissage). Les avions qui ne peuvent pas se déplacer jusqu'à une zone d'atterrissage éligible à la fin de la phase de Mouvement de réserve sont détruits. Cela inclut les chasseurs basés sur un porte-avions qui a été détruit en combat (voir ci-dessous).

Atterrissages sur porte-avions

Seuls les chasseurs peuvent atterrir dans une zone maritime où se trouve un porte-avions ami. Le porte-avions doit disposer d'un emplacement d'atterrissage disponible afin que le chasseur puisse se poser. Les bombardiers ne peuvent jamais se poser sur les porte-avions. Quelques autres règles s'appliquent à cette situation.

- Un chasseur peut atterrir dans une zone maritime adjacente à un complexe industriel que vous contrôlez si vous mobilisez ensuite ici un porte-avions que vous avez acheté dans cette zone durant la phase de Mobilisation des nouvelles unités.
- Pour pouvoir faire atterrir un chasseur sur un porte-avions, les deux unités doivent terminer leur déplacement dans la même zone maritime.
- Vous devez déplacer, laisser sur place ou placer un porte-avions (pour les nouveaux porte-avions) pour récupérer un chasseur qui terminerait son Mouvement de réserve dans une zone maritime. Vous ne pouvez pas déplacer délibérément une unité aérienne hors de portée d'une région potentielle où elle pourrait atterrir en sécurité.

Chasseurs basés sur un porte-avions qui a été détruit : les chasseurs basés sur un porte-avions qui a été détruit doivent aussi atterrir lors de cette phase. Ils sont autorisés à se déplacer d'une région afin de trouver un territoire ou un porte-avions ami sur lequel se poser. Si aucune région ou porte-avions n'est disponible, ils sont retirés de la partie. Ce déplacement a lieu avant que le joueur actif n'effectue ses autres Mouvements de réserve.

ORDRE DE JEU

Unités navales

Une unité navale peut traverser toute zone maritime amie. Elle ne peut pas entrer dans une zone maritime hostile lors de cette phase.

Sous-marins : contrairement aux autres unités, les sous-marins peuvent traverser et même entrer dans des zones maritimes hostiles pendant cette phase. Un sous-marin doit cependant stopper son déplacement quand il entre dans une zone maritime qui contient un ou plusieurs destroyers ennemis.

Transports de troupes : les transports de troupes peuvent se déplacer à côté de territoires côtiers amis afin d'embarquer ou de débarquer leurs cargaisons. Cependant, ils ne peuvent pas le faire s'ils ont déjà embarqué, débarqué, se sont déplacés ou ont été impliqués dans un combat pendant le Mouvement offensif ou la Résolution des combats.

Porte-avions : les porte-avions peuvent se déplacer dans des zones maritimes afin de permettre à des chasseurs alliés d'atterrir. Ils doivent se déplacer là, dans la limite de leur capacité de déplacement, s'ils ne se sont pas déjà déplacés lors de la phase de Mouvement offensif et si la zone maritime amie est la seule zone possible pour les chasseurs afin d'atterrir en sécurité sur le porte-avions.

Phase 5 : Mobilisation des nouvelles unités

Lors de cette phase, vous déplacez les unités que vous avez achetées depuis la zone de mobilisation du plateau de jeu dans les régions éligibles.

Un complexe industriel éligible est un complexe industriel que vous contrôlez depuis le début de votre tour. Vous ne pouvez pas utiliser les complexes industriels que vous avez capturés ce tour-ci. Vous ne pouvez jamais utiliser un complexe industriel contrôlé par une puissance amie.

Chaque complexe industriel éligible peut mobiliser un nombre d'unités égal au maximum à la valeur de revenu du territoire dans lequel se trouve le complexe industriel. Cette limite comprend les unités mobilisées dans les zones maritimes adjacentes au complexe industriel. Le complexe industriel situé en Allemagne peut par exemple mobiliser jusqu'à 4 unités, que ce soit dans ce territoire ou dans la zone maritime 5.

Restrictions de placement

Placez les nouvelles unités terrestres et les bombardiers uniquement sur des territoires éligibles contenant des complexes industriels. Les unités terrestres ne peuvent pas entrer en jeu sur des transports de troupes.

Placez les unités navales uniquement sur les zones maritimes adjacentes à des territoires avec des complexes industriels éligibles. Ces nouvelles unités navales peuvent même entrer en jeu sur une zone ennemie. Il n'y a pas de combat parce que la phase de Résolution des combats est déjà terminée.

Placez les chasseurs sur des territoires qui contiennent un complexe industriel éligible ou vos porte-avions dans des zones maritimes (même hostiles) adjacentes à de tels territoires. Vous pouvez même placer de nouveaux chasseurs sur un porte-avions qui est mobilisé ce tour-ci. Cependant, vous ne pouvez pas placer un nouveau chasseur sur un porte-avions qui appartient à une puissance amie.

Si vous avez déclaré votre intention de mobiliser un nouveau porte-avions dans une zone maritime spécifique afin de fournir un endroit où un chasseur pourrait atterrir en toute sécurité, vous devez le faire à moins que le chasseur n'ait atterri en sécurité ailleurs ou qu'il ait été détruit.

Dans l'éventualité où vous auriez acheté plus d'unités que vous ne pouvez en fait en mobiliser à cause des limites de production, vous devez remettre le surplus d'unités dans la boîte. Le coût des unités rendues vous est remboursé.

ORDRE DE JEU

Phase 6 : Collecte des revenus

Lors de cette phase, vous gagnez des revenus de production qui vous permettent de financer vos prochaines attaques et vos futures stratégies. Consultez votre niveau de production nationale (indiqué par votre marqueur de contrôle) sur le tableau de production nationale, et recevez ce nombre de CPI de la banque. Le banquier doit mettre à jour le total de CPI de votre trésorerie.

Si votre capitale est contrôlée par une puissance ennemie, vous ne pouvez pas recevoir de revenus. Une puissance ne peut pas prêter ou donner des CPI à une autre puissance, même si elles appartiennent au même camp.

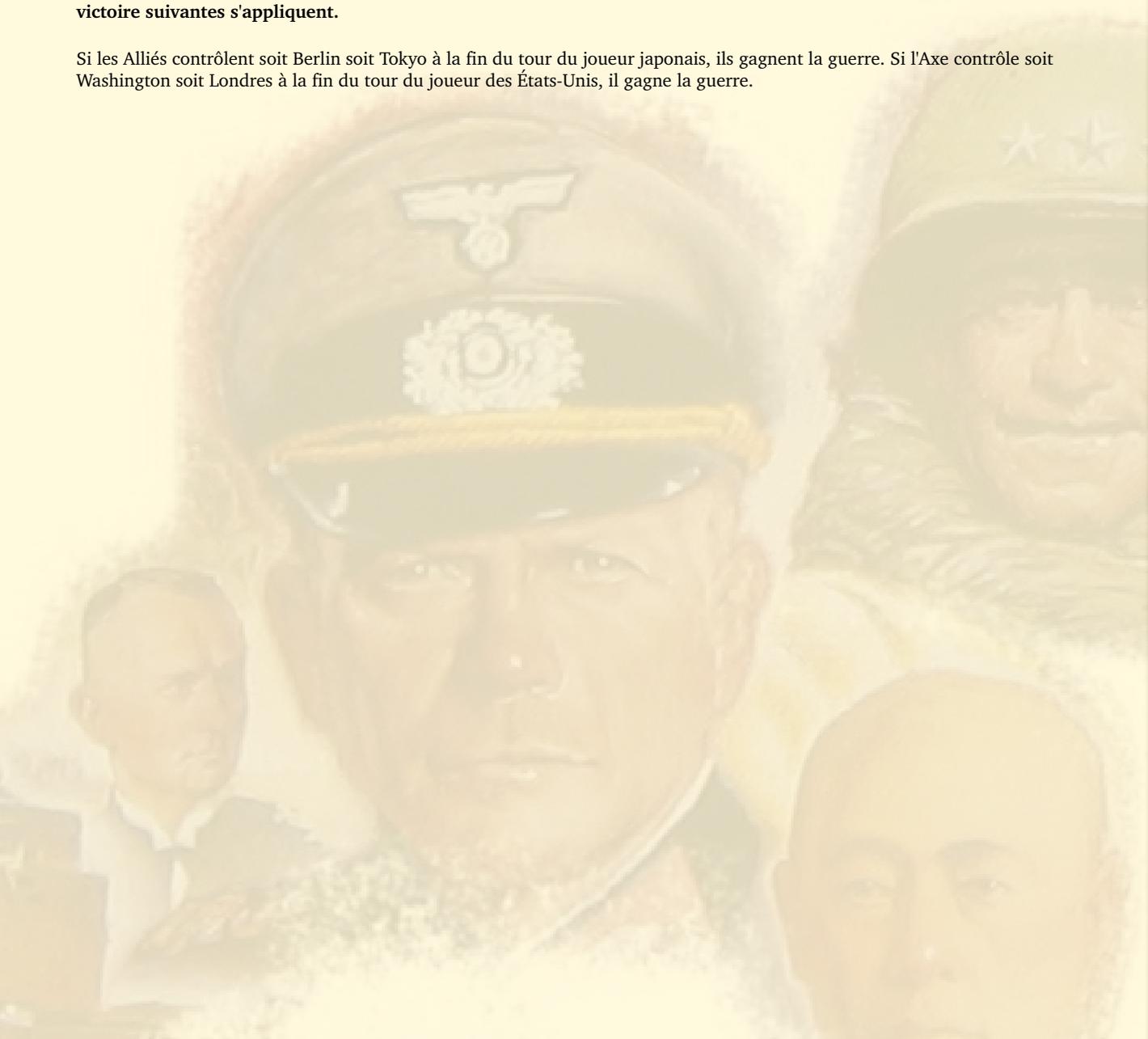
GAGNER LA PARTIE

Si l'Axe contrôle deux des trois capitales Alliées (Londres, Moscou ou Washington) à la fin du tour du joueur des États-Unis, il gagne la guerre.

Si les Alliés contrôlent Berlin et Tokyo à la fin du tour du joueur japonais, ils gagnent la guerre.

Si tous les joueurs se mettent d'accord pour utiliser les règles optionnelles pour une partie plus courte, les conditions de victoire suivantes s'appliquent.

Si les Alliés contrôlent soit Berlin soit Tokyo à la fin du tour du joueur japonais, ils gagnent la guerre. Si l'Axe contrôle soit Washington soit Londres à la fin du tour du joueur des États-Unis, il gagne la guerre.



PROFIL DES UNITÉS

Cette section fournit des renseignements détaillés pour chaque unité du jeu. Chacune comprend le nom de l'unité, sa silhouette, une brève description et une référence rapide des statistiques de l'unité : son coût en CPI, ses valeurs d'attaque et de défense ainsi que sa capacité de déplacement. Chaque type d'unité possède aussi des caractéristiques d'unité qui sont résumées sous ses statistiques.

Unités terrestres

L'infanterie, l'artillerie, les chars et les complexes industriels sont des unités terrestres.

L'infanterie et les chars ne peuvent attaquer et défendre que dans des territoires. L'infanterie et les chars peuvent capturer des territoires hostiles.



Infanterie

Coût : 3

Attaque : 1

Défense : 2

Déplacement : 1

Caractéristiques de l'unité

Une unité terrestre de base bon marché. L'infanterie est particulièrement efficace en défense.



Chars

Coût : 6

Attaque : 3

Défense : 3

Déplacement : 2

Caractéristiques de l'unité

Guerre-éclair : les chars peuvent réaliser une « Guerre-éclair » en se déplaçant à travers un territoire hostile inoccupé (première partie de de leur déplacement), pour finir dans un territoire ami ou hostile. La totalité de ce déplacement doit se dérouler dans la phase de Mouvement offensif. En réalisant une guerre-éclair, le char prend le contrôle du premier territoire avant de se déplacer dans le second. Le second territoire peut être ami ou hostile, ou peut même être le territoire d'où le char est venu. Un char ne peut pas effectuer de guerre-éclair à travers un territoire qui contient une unité ennemie, même si cette unité est un complexe industriel.

Complexes industriels (silhouette imprimée sur la carte)

Coût : –

Attaque : –

Défense : –

Déplacement : –

Caractéristiques de l'unité

Ne peut pas attaquer, défendre ou se déplacer : un complexe industriel ne peut pas attaquer, défendre ou se déplacer.

Peut être capturé : si un territoire est conquis, le complexe industriel qui s'y trouve l'est aussi. Le joueur qui le capture peut l'utiliser au tour suivant.

PROFIL DES UNITÉS

Unités aériennes

Les chasseurs et les bombardiers sont des unités aériennes. Elles peuvent toutes les deux attaquer et défendre dans des territoires, et toutes les deux peuvent attaquer dans les zones maritimes. Les chasseurs stationnés sur des porte-avions peuvent défendre dans les zones maritimes.

Les unités aériennes peuvent se déplacer à travers les territoires hostiles et les zones maritimes comme si ils étaient amis.

Les unités aériennes ne peuvent atterrir que dans des territoires amis ou (dans le cas des chasseurs) sur des porte-avions amis. Vos unités aériennes ne peuvent pas atterrir sur les territoires que vous venez de capturer, qu'elles aient combattu ou non.

Les unités aériennes peuvent toucher les sous-marins si un destroyer ami participe au combat.

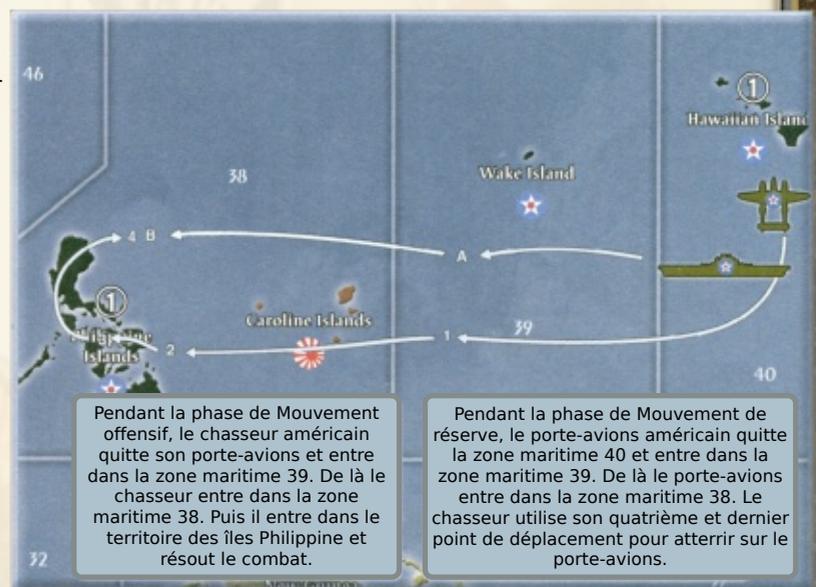
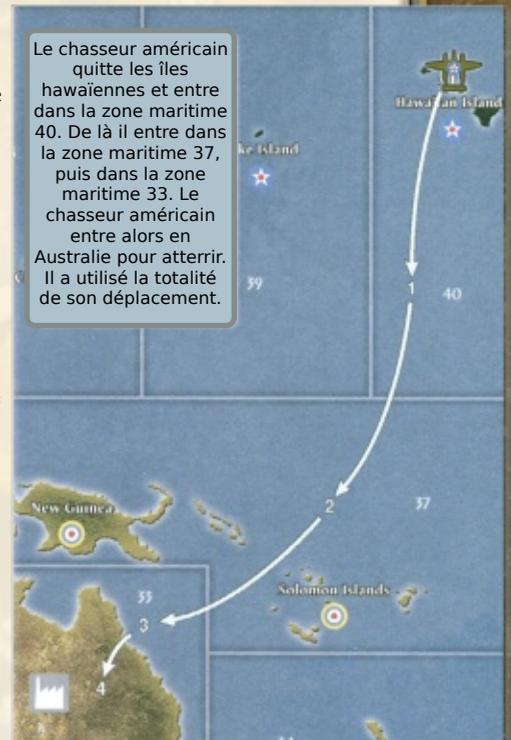
Les unités aériennes peuvent se déplacer pendant les phases de Mouvement offensif et Mouvement de réserve, d'un total combiné égal à leur valeur de déplacement.

Rayon d'action de vol : pour déterminer son rayon d'action, comptez les zones traversées par votre unité aérienne « après décollage ». En vous déplaçant dans une zone maritime depuis un territoire côtier ou un archipel, comptez la première zone maritime survolée comme une zone. Quand vous volez vers un archipel, comptez la zone maritime environnante et l'archipel comme une zone chacun (une île est considérée comme un territoire à l'intérieur d'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 zone : votre chasseur s'y trouve déjà. En d'autres termes, à chaque fois qu'une unité aérienne traverse la frontière entre deux régions, que ce soit des territoires ou des zones maritimes, il utilise un point de déplacement. Pour participer au combat, un chasseur doit décoller de son porte-avions avant le déplacement de celui-ci. Sinon, il est considéré comme cargaison.

Vous ne pouvez pas délibérément déplacer des unités aériennes dans des situations de combat qui les placeraient hors d'atteinte d'un endroit où atterrir en sécurité. Lors de la phase de Mouvement offensif, avant de résoudre tout combat, vous devez déclarer un moyen (même longuement calculé à l'avance) pour toutes vos unités aériennes attaquantes d'atterrir en sécurité ce tour-ci. Cela peut impliquer une combinaison de Mouvements offensifs. Cela peut aussi impliquer des Mouvements de réserve d'un porte-avions ou la mobilisation d'un nouveau porte-avions (si cela n'implique pas le Mouvement de réserve d'un porte-avions, alors le porte-avions ne peut pas se déplacer pendant la phase de Mouvement offensif).

Pour apporter la preuve de cette démonstration, vous pouvez supposer que tous vos jets d'attaque seront des touches, et que tous les jets en défense seront ratés. En revanche, vous **ne pouvez pas** planifier de retraite de chasseur sur un porte-avions pour prouver que vous bénéficiez d'une zone d'atterrissage sûre. Une fois démontrés les possibles endroits où atterrir en sécurité, rien ne vous force à garantir qu'ils existeront encore après que le combat ait commencé. Par exemple, des porte-avions peuvent librement battre en retraite ou être choisis en tant que pertes, même si le faire implique que des chasseurs n'auront plus d'endroit où atterrir après le combat (ces chasseurs seront détruits à la fin de la phase de Mouvement de réserve). Cependant, lors des phases de Mouvement de réserve et de Mobilisation des nouvelles unités, vous devez assurer des zones d'atterrissage pour autant d'unités aériennes survivantes que possible.

Si vous avez déclaré qu'un porte-avions se déplacera pendant la phase de Mouvement de réserve afin de fournir une zone d'atterrissage à un chasseur qui s'est déplacé pendant la phase de Mouvement offensif, vous **devez** le faire et déplacer le porte-avions dans le lieu prévu lors de la phase de Mouvement de réserve. Les seules exceptions sont : si le chasseur a atterri ailleurs, s'il a été détruit avant, ou si un combat requis afin de nettoyer une zone maritime impliquée a échoué. De la même façon, si vous avez déclaré qu'un nouveau porte-avions sera mobilisé afin de fournir un endroit où atterrir en sécurité pour un chasseur, il doit être mobilisé dans cette zone maritime à moins que le chasseur ait atterri en sécurité ailleurs ou ait été détruit.



PROFIL DES UNITÉS

Chasseurs

Coût : 10

Attaque : 3

Défense : 4

Déplacement : 4



Caractéristiques de l'unité

Atterrissage sur un porte-avions : les chasseurs peuvent être transportés par des porte-avions. Deux chasseurs au maximum peuvent se retrouver en même temps sur un porte-avions ami. Un chasseur doit décoller 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 Mouvement de réserve. 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 si c'est possible) mais cela met fin à son déplacement.

Un chasseur basé sur un porte-avions en défense doit si possible atterrir sur le même porte-avions. Si ce porte-avions est détruit en combat, le chasseur doit essayer d'atterrir ailleurs. Il doit atterrir sur un porte-avions ami différent dans la même zone maritime, se déplacer de 1 zone jusqu'à un territoire, une île ou un porte-avions ami, ou être détruit. Ce déplacement a lieu lors de la phase de Mouvement de réserve, avant que le joueur actif n'effectue tout Mouvement de réserve. Les chasseurs basés sur des porte-avions sont toujours considérés comme étant en défense en l'air, même si seuls des sous-marins attaquent.

Chacun de vos chasseurs basés sur votre porte-avions attaquant décolle avant le combat (même s'ils ne participent pas au combat) et peuvent battre en retraite sur un territoire, île ou un porte-avions ami à portée s'ils survivent au combat. Si un chasseur ne se trouve dans aucune zone d'atterrissage éligible à la fin de la phase de Mouvement de réserve, il est détruit (une zone d'atterrissage sûre peut comprendre une zone maritime dans laquelle un nouveau porte-avions sera placé lors de la phase de Mobilisation des nouvelles unités, du moment qu'il y ait une place disponible dessus).

Bombardiers

Coût : 12

Attaque : 4

Défense : 1

Déplacement : 6



Caractéristiques de l'unité

Les bombardiers sont de puissantes unités à long rayon d'action avec une faible capacité de défense.

PROFIL DES UNITÉS

Unités navales

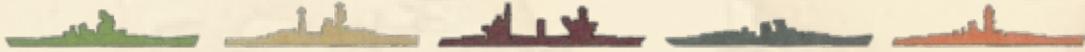
Les cuirassés, les porte-avions, les destroyers, les sous-marins et les transports de troupes sont tous des unités navales. Ils ne peuvent jamais se déplacer sur des territoires.

Dans le cadre de ces règles, les navires de guerre suivants sont appelés bâtiments de surface : cuirassés, porte-avions, et destroyers. Les sous-marins sont des navires de guerre, mais ne sont pas des bâtiments de surface. Les transports de troupes ne sont pas des navires de guerre.

Toutes les unités navales peuvent se déplacer de 2 zones maritimes amies au maximum. Elles ne peuvent pas traverser les zones maritimes ennemies : dès qu'elles entrent dans une zone maritime hostile, elles doivent terminer leur déplacement et résoudre le combat. Les sous-marins sont une exception à la règle : ils peuvent traverser une zone maritime hostile, à moins qu'un destroyer ennemi ne soit présent (voir p. 26).

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.

Cuirassés



Coût : 16

Attaque : 4

Défense : 4

Déplacement : 2

Caractéristiques de l'unité

Toucher deux fois pour le couler : il faut toucher un cuirassé (en attaque ou en défense) deux fois pour le détruire. Si un cuirassé est touché une fois, même par une Attaque surprise de sous-marin, couchez-le sur le flanc pour indiquer qu'il est endommagé. Dans le cas d'un cuirassé en défense, ne le déplacez pas derrière la réglette des pertes à moins qu'il ne prenne une seconde touche dans le même combat. Si un cuirassé survit à un combat après avoir été touché une fois, redressez-le sur le plateau de jeu.

PROFIL DES UNITÉS

Porte-avions



Coût : 12

Attaque : 1

Défense : 2

Déplacement : 2

Caractéristiques de l'unité

Transport de chasseurs : un porte-avions peut transporter un maximum de deux chasseurs, y compris ceux appartenant à des puissances amies. Les chasseurs appartenant à des puissances amies à bord de porte-avions en attaque sont toujours considérés comme cargaison puisque ce n'est pas leur tour (les chasseurs des puissances amies peuvent décoller et atterrir depuis vos porte-avions, mais seulement pendant leur tour).

Les chasseurs appartenant au propriétaire du porte-avions se déplacent indépendamment de celui-ci. Ces chasseurs peuvent effectuer un Mouvement offensif depuis la zone maritime d'origine du porte-avions, ou peuvent rester dans la zone maritime d'origine jusqu'à la phase de Mouvement de réserve. Votre porte-avions peut se déplacer vers une zone maritime où l'un de vos chasseurs terminera son Mouvement de réserve ou rester dans celle-ci (il doit en fait le faire si c'est possible).

Défense aérienne : quand un porte-avions est attaqué, ses chasseurs (même s'ils appartiennent à une puissance amie), sont considérés comme étant en défense en vol et combattent normalement, même si uniquement des sous-marins attaquent (cependant, un chasseur ne peut pas être choisi comme perte suite à une touche de sous-marin, car les sous-marins peuvent uniquement attaquer les unités navales).

Destroyers



Coût : 8

Attaque : 2

Défense : 2

Déplacement : 2

Caractéristiques de l'unité

Navire anti-sous-marin : les destroyers sont spécialement conçus pour la lutte anti-sous-marine. En conséquence, un destroyer annule un bon nombre des caractéristiques d'unité des sous-marins ennemis.

Un destroyer annule la caractéristique d'unité *Considérez les zones maritimes hostiles comme amies* de tout sous-marin ennemi qui entre dans la zone maritime où se trouve le destroyer. Le sous-marin doit immédiatement terminer son déplacement, que ce soit un Mouvement offensif ou un Mouvement de réserve, s'il entre dans la zone maritime. Si un sous-marin termine son Mouvement offensif dans une zone maritime contenant un destroyer ennemi, un combat aura lieu.

Si un destroyer est présent lors d'une bataille, il annule les caractéristiques d'unité suivantes de tous les sous-marins ennemis présents dans cette bataille : *Attaque surprise*, *Plongée*, et *Ne peut pas être touché par les unités aériennes*. Cependant, les destroyers qui appartiennent à une puissance amie avec l'attaquant qui se trouvent dans la même zone maritime ne participent pas à la bataille. Par conséquent, ils n'annulent aucune de ces caractéristiques pour les sous-marins en défense.

PROFIL DES UNITÉS

Sous-marins



Coût : 6

Attaque : 2

Défense : 1

Déplacement : 2

Caractéristiques de l'unité

La plupart des caractéristiques d'unité des sous-marins sont annulées par la présence d'un destroyer ennemi.

Attaque surprise : les sous-marins en attaque ou en défense peuvent réaliser une Attaque surprise en tirant avant toute autre unité lors d'une bataille navale. Comme décrit dans l'étape 2 de la séquence de Combat général (p. 16), les sous-marins jettent leurs dés avant toutes les autres unités, à moins qu'un destroyer ennemi ne soit présent. Si aucun des deux camps n'est éligible pour une Attaque surprise, il n'y a pas d'étape 2. Les joueurs passent directement à la phase 3 de la séquence de Combat général.

Plongée : un sous-marin possède l'option de plonger au lieu de participer à un combat. Il peut le faire à tout moment où il devrait autrement effectuer une Attaque surprise. Comme détaillé dans l'étape 2 de la séquence de Combat général (p. 16), la décision est prise avant tout jet de dés par n'importe quel camp (l'attaquant décide en premier) et prend effet immédiatement. Lorsqu'un sous-marin plonge, il est immédiatement retiré de la réglette de bataille et replacé sur la zone maritime contestée. Cependant, un sous-marin ne peut pas plonger si un destroyer ennemi est présent dans la bataille.

Considérez les zones maritimes hostiles comme amies : un sous-marin peut traverser une zone maritime qui contient des unités ennemies, qu'il se déplace pendant le Mouvement offensif ou pendant le Mouvement de réserve. Cependant, si un sous-marin entre dans une zone maritime qui contient un destroyer ennemi, il doit terminer son déplacement là. S'il termine son déplacement dans une zone maritime hostile, un combat aura lieu.

Ne bloque pas le déplacement ennemi : toute zone maritime qui contient des sous-marins ennemis ne met pas fin au déplacement d'une unité navale. Les unités navales qui terminent leur Mouvement offensif dans une zone maritime contenant uniquement des sous-marins peuvent choisir de les attaquer ou pas. Les unités navales peuvent aussi terminer leur Mouvement de réserve dans une zone maritime qui ne contient que des sous-marins ennemis.

Ne peut pas toucher les unités aériennes : lorsqu'ils attaquent ou défendent, les sous-marins ne peuvent pas toucher les unités aériennes.

Ne peuvent pas être touchés par des unités aériennes : les touches réalisées par des unités aériennes ne peuvent pas être assignées à des sous-marins en attaque ou en défense, à moins qu'un destroyer ami avec les unités aériennes ne soit présent dans la bataille.

PROFIL DES UNITÉS

Transports de troupes

Coût : 7

Attaque : 0

Défense : 0

Déplacement : 2

Caractéristiques de l'unité

Pas de valeur de combat : un transport de troupes peut attaquer ou défendre en combat, seul ou avec d'autres unités, mais il a des valeurs d'attaque et de défense de 0. Cela signifie qu'il ne peut pas faire feu lors des étapes de tir d'attaque ou de défense des unités. Les transports de troupes ne peuvent pas attaquer à moins d'être accompagnés par au moins une unité avec une valeur d'attaque. La seule exception a lieu lorsqu'ils mènent un assaut amphibie depuis une zone maritime amie où ne se trouve aucun sous-marin ennemi.

Ne bloque pas les déplacements ennemis : une zone maritime qui ne contient que des transports de troupes ennemis ne met pas fin au déplacement d'une unité navale. Les unités aériennes ou navales autres que des transports de troupes qui terminent leur Mouvement offensif dans une zone maritime qui ne contient que des transports de troupes ennemis détruisent automatiquement ces derniers (détruire des transports de troupes ennemis compte comme un combat naval pour ces unités). Les unités navales peuvent aussi terminer leur Mouvement de réserve dans une zone maritime qui ne contient que des transports de troupes ennemis.

Choisi en dernier : les transports de troupes ne peuvent être choisis en tant que pertes que s'il n'y a pas d'autres cibles possibles. Normalement cela ne se produit que lorsqu'il ne reste que des transports de troupes, mais cela peut aussi arriver dans d'autres circonstances. Par exemple, si des chasseurs attaquent un groupe qui ne contient que des transports de troupes et des sous-marins, les touches doivent être assignées aux transports de troupes car les sous-marins ne peuvent être touchés sans qu'un destroyer ami avec l'attaquant ne soit présent.

Transport d'unités terrestres : un transport de troupes peut transporter des unités terrestres vous appartenant ou appartenant à des puissances amies. Il peut transporter une unité terrestre, plus une unité d'infanterie supplémentaire. Ainsi un transport de troupes peut transporter un char et une unité d'infanterie, ou deux unités d'infanterie. Les unités terrestres à bord du transport de troupes sont considérées comme cargaison, elles ne peuvent ni attaquer ni défendre en pleine mer et sont détruites si leur transport de troupes est détruit.

Embarquer et débarquer : un transport de troupes peut embarquer depuis un ou deux territoires une cargaison se trouvant à l'intérieur ou adjacente à des zones maritimes amies qu'il occupe, avant, pendant ou après son déplacement, puis débarquer sa cargaison à la fin de son déplacement. Par exemple, il pourrait embarquer une unité terrestre, se déplacer d'une zone maritime, embarquer une autre unité terrestre, se déplacer d'une zone maritime supplémentaire, puis débarquer les deux unités terrestres. Un transport de troupes peut aussi rester en mer avec sa cargaison toujours à bord. Dans ce cas, la cargaison restant à bord doit avoir été embarquée lors d'un tour précédent, avoir été embarquée ce tour-ci lors de la phase de Mouvement de réserve, ou avoir été embarquée ce tour-ci pour un assaut amphibie où le transport de troupes a battu en retraite.

Embarquer sur un transport de troupes ou débarquer de celui-ci compte pour la totalité du déplacement d'une unité terrestre. Elle ne peut pas se déplacer avant d'embarquer et ne peut plus se déplacer après avoir débarqué. Placez les unités terrestres à côté du transport de troupes dans la zone maritime. Si le transport de troupes se déplace lors de la phase de Mouvement de réserve, vous pouvez débarquer autant d'unités que vous le désirez dans un seul territoire ami.

PROFIL DES UNITÉS

Les unités terrestres qui appartiennent à des puissances amies doivent embarquer au tour du joueur qui les contrôle, être transportées lors de votre tour, et débarquer lors d'un tour ultérieur du joueur qui les contrôle. Cela reste vrai même si le transport de troupes reste dans la même zone maritime.

Une fois qu'un transport a débarqué ses troupes, il ne peut plus se déplacer pendant ce tour. Si un transport de troupes bat en retraite, il ne peut pas débarquer ce tour-ci. Un transport de troupes ne peut ni débarquer sa cargaison dans deux territoires différents pendant un seul et même tour, ni débarquer sa cargaison sur un autre transport de troupes. Un transport de troupes ne peut pas embarquer ou débarquer de cargaison lorsqu'il se trouve dans une zone maritime hostile (rappelez-vous que les sous-marins et les transports de troupes sont ignorés lorsque l'on détermine si une zone maritime est hostile).

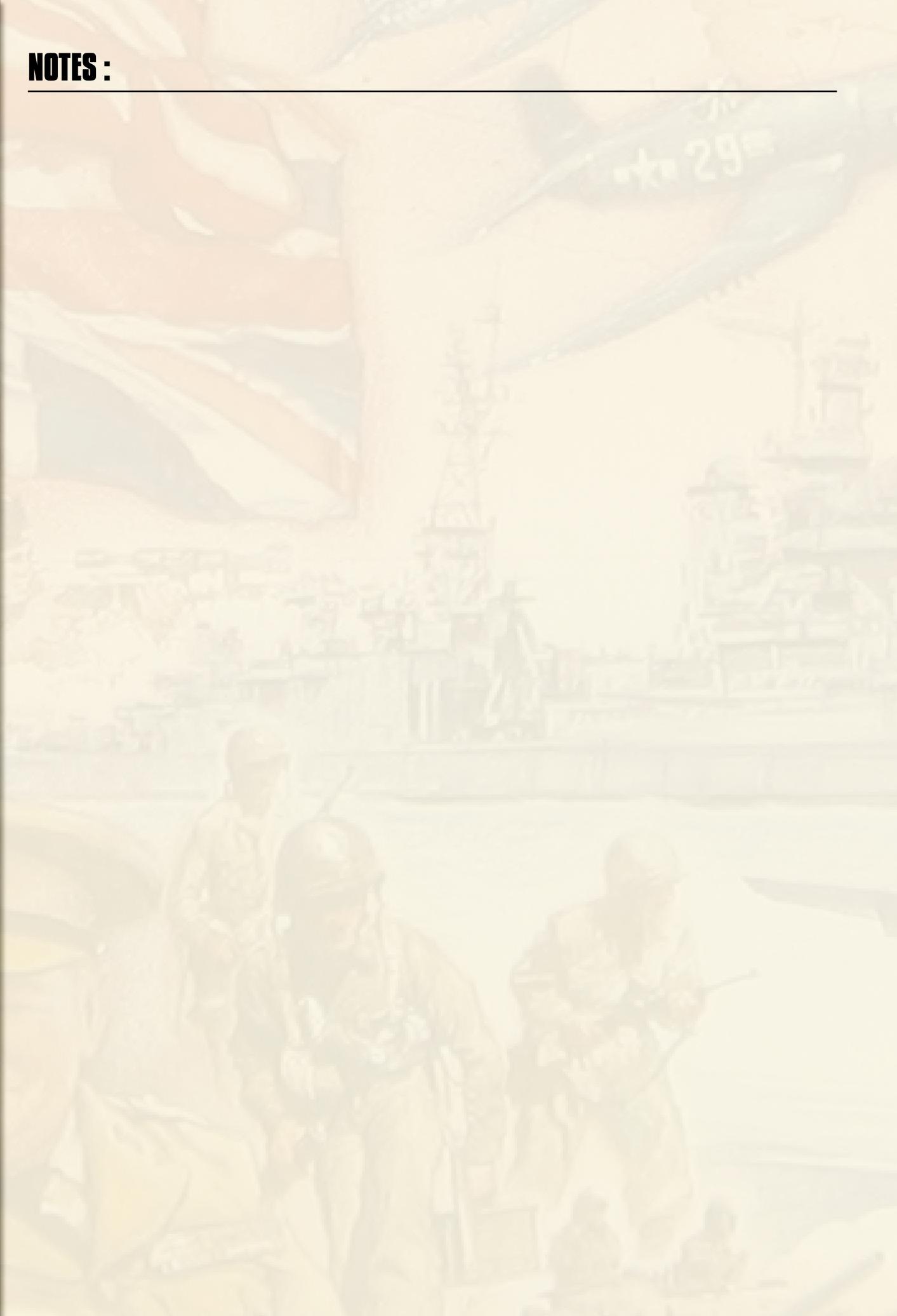
Un transport de troupes peut embarquer et débarquer des unités dans la zone maritime où il se trouve (c'est ce qu'on appelle un « pont flottant »). Chaque transport de troupes a toujours une capacité de chargement limitée. Il ne peut débarquer ses unités que sur une zone, et une fois qu'il les a débarquées, il ne peut plus se déplacer, en embarquer ou en débarquer pendant ce tour.

Assauts amphibies : un transport de troupes peut prendre part à un assaut amphibie lors de la phase de Résolution des combats. C'est la seule fois où un transport de troupes peut débarquer des troupes dans un territoire hostile.

Pendant un assaut amphibie, un transport de troupes doit soit débarquer toutes ses unités embarquées lors de la phase de Mouvement offensif, soit battre en retraite pendant le combat naval. Il peut aussi débarquer n'importe quel nombre d'unités appartenant à la puissance qui possède le transport de troupes et qui étaient déjà à bord au début du tour.



NOTES :



Questions?

U.S., Canada, Asia Pacific, & Latin America

www.wizards.com/customerservice

Wizards of the Coast LLC

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

U.S.A.

Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S.)

1-425-204-8069 (outside the U.S.)

U.K., Eire, & South Africa

wizards@hasbro.co.uk

Wizards of the Coast LLC, c/o Hasbro UK Ltd.

P.O. Box 43, Newport NP19 4YH

UK

Tel: + (0) 84 57 125 599

All Other European Countries

custserv@hasbro.be

Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium NV/SA

Industrialaan 1

1702 Groot-Bijgaarden

BELGIUM

Tel: +(0)32 70 233 277

Please retain these addresses for future reference.



Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A. Manufactured by: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delémont, CH. Represented by: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK. Wizards of the Coast and its logo are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. ©2012 Hasbro, Inc. Hasbro, Avalon Hill, Axis & Allies, and their respective logos are trademarks of Hasbro, Inc., and are used with permission. All rights reserved. MADE IN CHINA.

30039687000001 EN



Axis & Allies®



Union Soviétique : mise en place 7 CPI

Russie (Russia)	3 unités d'infanterie, 1 char, 1 chasseur
Arkhangelsk (Archangel)	3 unités d'infanterie
Carélie (Karelia)	3 unités d'infanterie
Caucase (Caucasus)	3 unités d'infanterie, 1 char
Sibérie (Siberia)	3 unités d'infanterie
Zone maritime 4	1 sous-marin



Allemagne : mise en place 12 CPI

Allemagne (Germany)	3 unités d'infanterie, 1 chasseur, 1 bombardier
Europe de l'Ouest (Western Europe)	2 unités d'infanterie, 1 char, 1 chasseur
Europe du Sud (Southern Europe)	2 unités d'infanterie, 1 chasseur
Europe de l'Est (Eastern Europe)	4 unités d'infanterie, 2 chars
Norvège/Finlande (Norway/Finland)	2 unités d'infanterie
Ukraine (Ukraine)	3 unités d'infanterie, 2 chars
Russie de l'Ouest (West Russia)	3 unités d'infanterie
Afrique du Nord (North Africa)	1 char
Zone maritime 5	1 cuirassé, 1 sous-marin
Zone maritime 9	1 sous-marin
Zone maritime 16	1 destroyer, 1 sous-marin, 1 transport de troupes



Royaume-Uni : mise en place 12 CPI

Royaume-Uni (United Kingdom)	1 unité d'infanterie, 1 chasseur, 1 bombardier
Soudan anglo-égyptien (Anglo-Egypt Sudan)	2 unités d'infanterie, 1 char
Inde (India)	2 unités d'infanterie, 1 chasseur
Australie (Australia)	1 unité d'infanterie
Canada oriental (Eastern Canada)	1 char
Union d'Afrique du Sud (Union of South Africa)	1 unité d'infanterie
Zone maritime 8	1 cuirassé, 1 sous-marin
Zone maritime 10	1 destroyer, 1 transport de troupes
Zone maritime 14	1 chasseur, 1 porte-avions
Zone maritime 29	1 destroyer, 1 transport de troupes
Zone maritime 33	1 sous-marin, 1 transport de troupes



Japon : mise en place 9 CPI

Japon (Japan)	4 unités d'infanterie 1 char, 1 chasseur, 1 bombardier
Mandchourie (Manchuria)	2 unités d'infanterie
Chine côtière (Costal China)	2 unités d'infanterie
Asie du Sud-Est (Southeast Asia)	2 unités d'infanterie
Zone maritime 31	1 destroyer, 1 sous-marin
Zone maritime 45	2 chasseurs, 1 cuirassé, 1 porte-avions, 1 transport de troupes
Zone maritime 46	1 chasseur, 1 porte-avions, 1 destroyer, 1 transport de troupes



États-Unis : mise en place 15 CPI

États-Unis côte Est (Eastern United States)	2 unités d'infanterie, 1 char, 1 chasseur, 1 bombardier
États-Unis côte Ouest (Western United States)	2 unités d'infanterie, 1 char
Îles hawaïennes (Hawaiian islands)	1 unité d'infanterie
Philippines (Philippine Islands)	1 unité d'infanterie
Sichuan (Szechwan)	2 unités d'infanterie
Zone maritime 11	1 transport de troupes
Zone maritime 40	1 cuirassé
Zone maritime 42	1 porte-avions (transportant 2 chasseurs), 1 sous-marin, 1 transport de troupes