Axis & Allies®

MANUEL DES RÈGLES DE JEU

Nous sommes au printemps 1942. Le monde est en guerre. Cinq puissances mondiales rivalisent pour s'assurer la suprémacie. Vous et vos adversaires contrôlez la destinée militaire et économique de l'un ou plusieurs de ces pays. L'Allemagne et le Japon représente les puissances de l'Axe. L'expansionisme de ces puissances est contrecarré par les puissances Alliées, à savoir le Royaume-Uni, l'URSS et les États-Unis. Vous devez agir en collaboration avec vos alliés. Nous recommandons aux partenaires de se consulter. Dans ce jeu, vous découvrirez que la coopération et la négociation sont aussi importantes que les manoeuvres stratégiques.

Avis aux joueurs de Gamemaster

Axis & Allies est un jeu fascinant aux multiples péripéties. Le temps que vous passerez à lire ce manuel d'instructions vous permettra d'apprécier pleinement ce jeu... et vous découvrirez que Axis & Allies est un jeu qui en vaut la peine.

La section 1 décrit le tour d'un joueur et les 6 actions composant ce tour. La section 2 porte sur la préparation des pièces du jeu qui ne devraient pas prendre plus de 10 minutes. Dès que vous aurez lu ces sections, vous saurez comment jouer durant votre tour – et vous en comprendrez le concept vital!

Les sections 3 à 8 sont sans aucun doute les plus importantes de ce manuel. Ces douze pages explicatives et très détaillées vous indiqueront comment les unités se déplacent, comment mener une bataille, et comment mener la guerre. Une lecture attentive de ces sections est indispensable à la compréhension du jeu.

Règles de la 2e Édition

Voir page 3 pour les détails sur ce manuel mis à jour

Note: ceci ne constitue pas une traduction officielle ou autorisée.
Il n'existe à ma connaissance aucune version officielle en français des règles de la 2ème édition.
En cas de dispute, la version originale anglaise prévaut
Traduit par SilexMT
www.angelfire.com/games/silex/fr
groups.yahoo.com/group/silexmt

La stratégie générale

Au début du jeu, les puissances de l'Axe sont puissantes sur le plan militaire mais leur économie est inférieure à celle des Alliés. L'Axe possède beaucoup de forces de combat sur le plateau mais un pouvoir d'achat limité. Les Alliés ont peu de forces de combat individuellement mais avec leurs revenus combinés sont plus solides économiquement que l'Axe.

Dans ces conditions, les nations de l'Axe devraient attaquer tôt avant que les alliés aient la chance d'accumuler leurs forces terrestres et maritimes. L'URSS devra subir les assauts allemands. Les États-Unis devront combattre sur deux fronts: harceler le Japon dans le Pacifique; et en Europe, tenter d'obtenir une tête de pont sur le continent afin d'attaquer l'Allemagne. Le Royaume-Uni devra assaillir implacablement l'Allemagne autant que possible pour empêcher les Allemands d'organiser une attaque concentrée sur la Russie.

Le grand défi

À mesure que vous jouez, vous découvrirez que vous vous devez d'être un *stratège militaire* et un *prudent économiste* afin de l'emporter. Menez des batailles avec succès pour conquérir des territoires. Chaque territoire que vous capturez ajoute à vos revenus et augmente votre capacité d'acheter plus d'unités de combat vous permettant de continuer à remporter des batailles et à gagner des territoires. Au fur et à mesure que le jeu progresse, vos décisions quand frapper, où frapper et avec quelle intensité seront déterminées par combien de revenus dont vous disposez et combien d'unités de combat vous pouvez acheter et placer stratégiquement.

Pour voir l'équilibre crucial entre la victoire militaire et le gain économique, prenez le tableau de production nationale (National Production Chart). C'est celui avec les nombres de 1 à 45. Chaque pays se voit assigné un montant de départ – ce montant est la somme désignée des revenus, ou *certificats de production industrielle (Industrial Production Certificates) que le pays que vous contrôlez possède au départ. Lorsque vous gagnez un territoire, vos revenus augmentent; lorsque vous perdez un territoire, vos revenus diminuent. Votre nombre fluctuant sur le tableau, appelé niveau national de production (National Production Level), indique exactement combien de certificats de production industrielle vous encaissez à chaque tour. Tous les revenus des joueurs sur le tableau sont indiqués avec des cocardes représentant leur pays respectif.

*Appelés C.P.I. dans tout le manuel

L'objectif

Pour gagner la guerre: *Si vous contrôlez les puissances Alliées*, votre équipe doit capturer *les deux* capitales de l'Axe pour remporter la partie. Les États-Unis, l'URSS et le Royaume-Uni sont victorieux lorsque les territoires de l'Allemagne et du Japon sont conquis!

Si vous contrôlez les puissances de l'Axe, votre équipe peut gagner de deux manières différentes:
(1) Une victoire militaire – l'Allemagne et le Japon sont victorieux si elles capturent deux de ces trois capitales Alliées: les territoires des É-U de l'Est, de la Russie et du Royaume-Uni.
(2) Ou une victoire économique – l'Allemagne et le Japon sont victorieux s'ils ont un niveau *combiné* de production nationale de 84 certificats de production industrielle à la fin d'un tour complet de jeu (c'est-à-dire chaque joueur a joué un tour). Jetez un coup d'oeil au tableau national de production. Au début de la partie, le niveau national de la production du Japon est de 25 et celui de l'Allemagne est de 32.... pour un total de 57 C.P.I.. Vingt-sept certificats durement gagnés sont nécessaires pour la victoire!

Pièces de jeu

- 1 plateau de jeu
- 299 unités en plastique
- certificats de production
- 7 tableaux
- cocardes
- 12 dés
- 6 cabarets de rangement
- jetons de plastiques
- livret d'instructions

Pièces additionnelles

Vous pouvez acheter des ensembles supplémentaires d'unités militaires en plastique pour $10 chacun. L'ensemble inclut 299 unités. Il n'inclut pas: les dés, jetons, cabarets de rangement, composants de papier ou de carton, ou manuel. Commandez à la même adresse que pour les manuels (à la page 3). Spécifiez le nombre. Chèque ou mandat seulement. Accordez 4 à 6 semaines pour la livraison.

Mises à jour

Ce qu'il y a de nouveau... Qu'est-ce qui a changé dans la 2e Édition?

Les révisions suivantes au manuel de jeu de première édition ont été faites. Toutes sont récapitulées ci-dessous et expliquées en détail dans votre manuel. De plus, l'annexe IV – Règles optionnelles offre quelques variations intéressantes de règles.

- les règles de Commandant-en-Chef ont été supprimées.
- les règles des cargos ont changé.
- les règles d'assauts amphibies ont changé.
- les règles de forces multiples ont changé – ces forces ne peuvent plus attaquer ensemble
- les règles au sujet des complexes industriels nouvellement construits et capturés ont changé – dorénavant leur production est limitée.
- les règles de capture des capitales ennemies ont été clarifiées.
- les règles au sujet du placement initial des unités ont été clarifiées.
- des règles au sujet des zones du plateau de jeu ont été clarifiées et changées. La zone maritime entourant Panama consiste maintenant en deux espaces.
- les règles au sujet de l'action 5 "placement de nouvelles unités sur le plateau de jeu" ont été clarifiées – spécifiquement concernant les chasseurs, les complexes industriels et les unités navales.
- les règles de retraite ont été clarifiées – les unités doivent retraiter vers UN des territoires adjacents duquel l'attaque a été lancée.

Manuels supplémentaires

Le manuel de la deuxième édition est la version la plus récente. Pour acheter des copies additionnelles à $2,00 chacunes, écrivez à:

Gamemaster Consumer Sales
Milton Bradley Company
443 Shaker Road
East Longmeadow, MA 01028

Avis: Indiquez le nombre de manuels commandés. Accordez 4 à 6 semaines pour la livraison. Chèque ou mandat seulement.

TABLES DES MATIÈRES

1 LA PHASE D'ACTION EN 6 PHASES
Ce que vous faites durant votre tour 4

2 **Installation du jeu** 6

3 PHASE D'ACTION 1
Développement d'armes/achat des unités . . .10

4 PHASE D'ACTION 2
Mouvement de combat 12

5 PHASE D'ACTION 3
Combat 18

6 PHASE D'ACTION 4
Mouvement de non-combat 21

7 PHASE D'ACTION 5
Placement des nouvelles unités 21

8 PHASE D'ACTION 6
Collecte des revenus/comment gagner 22

ANNEXE I
Mouvements du Japon UNE SÉQUENCE D'ACTION ILLUSTRÉE . .23

ANNEXE II
Plusieurs mouvements illustrés 27

ANNEXE IIII
Un regard approfondi sur les unités 31

ANNEXE IV
Règles optionnelles 31

Index 32

LA SÉQUENCE D'ACTION EN 6 PHASES

I Ce que vous faites durant votre tour

Durant votre tour, vous accomplissez une série d'actions en 6 étapes. Quand vous finissez la 6ème action, votre tour est terminé. Le jeu se poursuit alors que le joueur suivant accomplit à son tour la même série d'actions. Quand chaque joueur a accompli ses actions, un tour complet est terminé. Beaucoup de tours de jeu peuvent être nécessaires pour déterminer un vainqueur.
IMPORTANT: Durant votre tour, vous pouvez décider de faire seulement une partie des actions. Ceci est acceptable. Naturellement, si vous achetez des unités (action 1), vous devez également placer ces unités sur le plateau de jeu (action 5); et si vous vous engagez au combat (action 2), vous devez résoudre le combat (action 3). La seule partie de la séquence que vous êtes obligé de faire à chaque tour est d'encaisser vos revenus (action 6).

La séquence des actions

1. Développement des armes et/ou achat d'unités
2. mouvement de combat
3. Combat
4. Mouvement de non-combat
5. Placement des nouvelles unités militaires sur le plateau de jeu
6. Collecte des revenus

Chacune des actions ci-dessus est expliquée brièvement plus bas et en détail dans les pages 10 à 22. Chacune des actions ci-dessous est également accompagnée d'un exemple d'un assaut allemand contre un territoire occupé britannique.

ACTION 1: DÉVELOPPEMENT DES ARMES ET/OU ACHAT DES UNITÉS

Dans cette phase, vous achetez des unités en vue de vos futures attaques. Les unités qui peuvent être achetées sont: infanterie, blindés (chars), avions, navires, complexes industriels (usines) et canons antiaérien. Pour sélectionner quoi acheter, considérez qui vous voulez attaquer et quand vous voulez attaquer.

Dans cette phase, vous pouvez également choisir de développer des armes spéciales comme des fusées, des chasseurs à réactions et autres. Le développement d'armes est coûteux mais il peut vous conférer de puissantes capacités défensives et offensives.

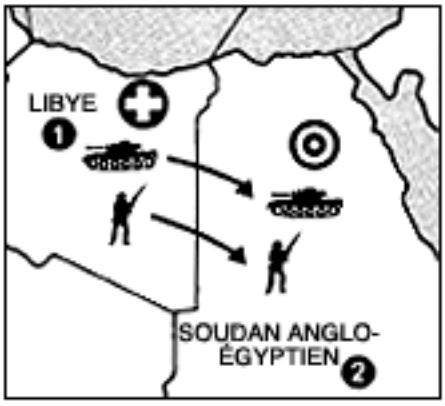
EXEMPLE DE L'ACTION 1: L'Allemagne choisit de ne pas développer des armes. L'Allemagne possède 28 C.P.I. à ce stade de la partie et décide d'acheter 2 cargos et 2 blindés pour un assaut amphibie sur le Caucase via la Mer Noire. Cette attaque ne se produira pas avant le prochain tour de l'Allemagne mais la cible a été choisie et les armes nécessaires pour lancer l'attaque seront achetés maintenant (naturellement, l'Allemagne garde ce plan secret). Consultez le tableau de référence de l'Allemagne: les 2 blindés et 2 cargos coûteront 26 C.P.I.. L'Allemagne achète les articles, ne les place pas sur le plateau de jeu avant la fin de son tour, et 2 C.P.I. resteront après la transaction.

ACTION 2: MOUVEMENT DE COMBAT

Dans cette phase, déplacez vos unités dans des territoires ou des zones maritimes occupées par vos ennemis afin d'engager le combat.

Chaque unité est définie par le nombre de territoires ou de zones maritimes qu'elle peut parcourir (une portée de 1 à 6 espaces) et ses forces au combat (les capacités d'attaque et de défense qui sont comparées aux nombre sur les dés). La capacité de déplacement d'une unité et ses capacités d'attaque et de défense, alors, déterminent si elles seront envoyées dans la mêlée.
TRÈS IMPORTANT: vous pouvez engager autant de batailles que vous souhaitez, navales ou terrestres... toutes dans cette même phase. En outre, en entrant au combat, vous pouvez envoyer des unités de plusieurs espaces adjacents à l'attaque du territoire ennemi. Vous devriez toujours attaquer avec autant d'appui que vous pouvez, du moment que toutes les unités peuvent s'y déplacer légalement!

EXEMPLE DE L'ACTION 2: Le seul conflit dans lequel l'Allemagne souhaite s'engager est une escarmouche mineure en Afrique du Nord. Dans la phase de déplacement de combat, L'Allemagne déploie 1 blindé et 1 infanterie de son territoire de la Libye vers le Soudan Anglo-Égyptien occupé par le Royaume-Uni. Celui-ci défend le territoire avec 1 blindé et 1 infanterie. Un conflit s'ensuit!

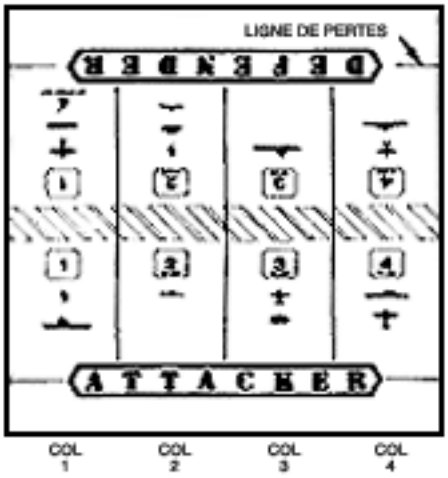


IMPORTANT: Toutes les silhouettes des unités militaires sont identifiées dans l'annexe III à la page 31. Référez-vous à elles souvent.

ACTION 3: COMBAT

Ceci est la phase de combat durant laquelle toutes les batailles doivent être disputées et tous les conflits résolus. Voici comment résoudre le combat:

TABLEAU DE BATAILLE



A. Placez toutes les unités sur le tableau de bataille (battle board) sur leurs formes assorties respectives: unités attaquantes d'un côté, unités défendantes de l'autre. Le nombre au-dessus de l'unité identifie la capacité maximale d'attaque ou de défense de l'unité... ce qui signifie

que si vous jetez ce nombre *ou moins* sur le dé, vous marquez un coup contre votre adversaire: celui-ci perd une unité. Le joueur encaissant le coup choisit l'unité qu'il souhaite perdre!
UN CONCEPT CRUCIAL: Ce facteur de défense et d'attaque est le résultat sur le jet de dé dont une unité a besoin pour marquer un coup contre une autre unité. Dans tout le manuel, ces facteurs sont souvent énoncés comme: une unité attaque à (un certain numéro); ou défend à (un certain numéro). Ces facteurs d'attaque et de défense sont basés sur la réalité. Par exemple, dans une situation de combat, une division d'infanterie aurait un avantage dans la bataille si elle étaient déjà retranchée dans un secteur – c'est pourquoi l'infanterie se défend à un jet de dé de "1 ou de 2" et attaque seulement à un jet de "1."
B. L'attaquant jete d'abord un dé pour chaque unité dans sa colonne numéro 1, et fait la même chose pour les trois prochaines colonnes. Après chaque coup marqué, le défenseur déplace un de ses unités derrière la ligne de pertes (casualty line). Les coups manqués sont ignorés.
C. Le défenseur roule maintenant pour une contre-attaque, tout comme a fait l'attaquant. *Les pertes d'un défenseur font également feu dans une contre-attaque parce que les combats sont considérés comme étant simultanés*. Après chaque coup marqué, l'attaquant enlève l'unité de son choix du tableau. Dans la contre-attaque, tous les coups marqués contre l'attaquant sont définitifs – les unités attaquantes choisies comme pertes sont immédiatement retirées hors du jeu. Une fois que la contre-attaque est terminée, le défenseur retire ses pertes du tableau de bataille.
D. Le premier tour de la bataille a été disputé. Si des unités sont toujours sur le tableau, continuez de rouler comme ci-dessus jusqu'à ce que l'un des événements suivants se produise:
(1) l'attaquant retraite – si cela se produit le défenseur conserve le territoire!
(2) l'attaquant est détruit – si cela se produit le défenseur conserve le territoire!
(3) le défenseur est détruit – si cela se produit l'attaquant capture le territoire!
(4) le défenseur et l'attaquant sont détruits – si cela se produit le défenseur conserve le territoire!

Capture d'un territoire: Si l'attaquant capture le territoire, il place la cocarde de son pays sur ce territoire et puis ajuste les revenus sur le tableau national de production. Le niveau national de production de l'attaquant est augmenté par la valeur du territoire capturé; le niveau national de production du défenseur perdant est diminué par la valeur du territoire capturé.

EXEMPLE DE L'ACTION 3: Pour résoudre le conflit au Soudan Anglo-Égyptien, l'attaquant allemand place son infanterie et son blindé sur les colonnes appropriées du côté attaquant du tableau de bataille; le Royaume-Uni déplace son blindé et son infanterie sur les colonnes appropriées du côté défendant du tableau. L'action se déroule comme suit:

L'attaquant tire
L'Allemagne roule 1 dé pour l'infanterie et obtient un "4," un coup manqué.
L'Allemagne roule 1 dé pour l'infanterie et obtient un "2," un coup réussi. Le Royaume-Uni choisit de perdre son infanterie et le place derrière la ligne de pertes.

Le défenseur tire
Le Royaume-Uni roule 2 dés (1 pour l'infanterie – même si elle est désignée comme étant touchée, elle peut encore faire feu une fois avant d'être retirée du tableau; et 1 pour le tank)... et obtient un "4" et un "5"; les deux manquent. Le Royaume-Uni enlève maintenant son infanterie du tableau.

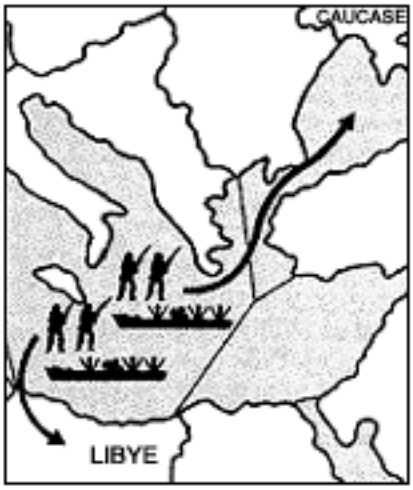
L'attaquant tire
L'Allemagne roule 1 dé pour l'infanterie et obtient un "1," un coup réussi.
Le Royaume-Uni choisit de perdre son blindé et le place derrière la ligne de pertes.
L'Allemagne n'a pas à rouler pour son blindé parce que le Royaume-Uni n'a plus aucune unité.

Le défenseur tire
Le Royaume-Uni roule 1 dé pour le char touché et obtient un "2," un coup réussi.
L'Allemagne décide de perdre son infanterie.

Le résultat du combat
La bataille est terminée. L'Allemagne a capturé le Soudan Anglo-Égyptien, un territoire valant 2 niveaux sur le tableau national de production. L'Allemagne place son blindé dans le territoire du Soudan Anglo-Égyptien, y place une cocarde pour démontrer la prise de possession, puis ajuste le tableau national de production. Le marqueur de l'Allemagne sur le tableau était à 28; il est maintenant relevé de 2 niveaux à 30. Le marqueur du Royaume-Uni sur le tableau était à 30; il est maintenant abaissé de 2 niveaux à 28.

ACTION 4: MOUVEMENT DE NON-COMBAT
Ceci est la phase de non-combat. Durant cette action, vous pouvez déplacer n'importe laquelle de vos unités sur le plateau qui ne s'était pas déplacé durant la phase de combat de votre tour. Vous ne pouvez entrer dans aucune situation de combat lors de ce mouvement!

EXEMPLE DE L'ACTION 4:
L'Allemagne a 2 cargos en Méditerranée, dans la zone maritime indiquée ci-dessous. Chaque cargo a 2 infanteries à bord. En raison d'un



futur assaut sur le Caucase via la Mer Noire qu'elle souhaite faire, l'Allemagne décide de déplacer un des cargos vers la Mer Noire; l'autre cargo accoste en Libye et débarque l'infanterie pour apporter des forces terrestres additionnelles en Afrique du Nord.

ACTION 5: PLACEMENT DES NOUVELLES UNITÉS MILITAIRES SUR LE PLATEAU
Les unités militaires que vous avez achetées dans l'action 1 de votre tour doivent maintenant être placées sur le plateau de jeu. Elles doivent être placées où vous avez possédé des complexes industriels AU DÉBUT de VOTRE TOUR. Spécifiquement:
• Placez les unités terrestres (infanterie, blindés) et les unités aériennes (bombardiers et chasseurs) dans un ou des territoires où vous (non vos alliés) possédiez un complexe industriel au début de votre tour.
• Placez les unités navales dans une ou des zones maritimes adjacentes à un territoire où vous (non vos alliés) possédiez un complexe industriel au début de votre tour. Ces zones maritimes ne doivent pas être occupées par des unités ennemies.
• Placez les complexes industriels nouvellement achetés dans un ou des territoires que vous possédiez au début de votre tour.

EXEMPLE DE L'ACTION 5:
Dans l'action 1, l'Allemagne a acheté 2 cargos et 2 blindés pour un futur assaut amphibie sur le Caucase via la Mer Noire. Allemagne a 2 complexes industriels: un dans le territoire de l'Allemagne et l'autre dans le territoire de l'Europe du Sud.
L'Allemagne place les deux cargos dans la zone maritime à côté du territoire de l'Europe du Sud et place les deux blindés dans le territoire de l'Europe du Sud.

ACTION 6: COLLECTE DES REVENUS
Ceci est la phase de collecte des revenus où vous réclamez vos C.P.I. de la banque pour financer de futures attaques et stratégies. Regardez le tableau national de production, voyez où se trouve votre cocarde, et réclamez ce nombre de C.P.I. de la banque. *Votre tour est terminé!*

EXEMPLE DE L'ACTION 6: La cocarde de l'Allemagne est à 30 sur le tableau national de production. L'Allemagne réclame 30 C.P.I. de la banque. *Le tour de l'Allemagne est maintenant terminé.*

Qu'est ce qui suit? La section 2, installation du jeu, suit immédiatement. Ensuite viennent les sections 3 à 8 qui expliquent chacune des séquences d'action – une par section.

2 Installation du jeu

Quelle puissance voulez-vous représenter?

Deux à cinq joueurs peuvent jouer à Axis & Alliés. Dans une partie à 5, chaque joueur contrôle 1 puissance; si moins de 5 personnes jouent, quelques joueurs contrôleront plus de 1 puissance. Ci-dessous se trouve la répartition des pays par joueur:

2 JOUEURS
Joueur 1: URSS
Royaume-Uni
États-Unis
Joueur 2: Allemagne
Japon

3 JOUEURS
Joueur 1: URSS
Royaume-Uni
États-Unis
Joueur 2: Allemagne
Joueur 3: Japon

4 JOUEURS
Joueur 1: URSS
États-Unis
Joueur 2: Royaume-Uni
Joueur 3: Allemagne
Joueur 4: Japon

5 JOUEURS
Joueur 1: URSS
Joueur 2: Allemagne
Joueur 3: Royaume-Uni
Joueur 4: Japon
Joueur 5: États-Unis

IMPORTANT: si vous contrôlez plus d'une puissance, rappelez-vous de jouer chacune séparément, sans mélanger les pertes, les gains ou les revenus individuels.

L'ordre de jeu

L'URSS joue en premier
L'Allemagne joue en second
Le Royaume-Uni joue troisième
Le Japon joue quatrième
Les États-Unis jouent cinquième

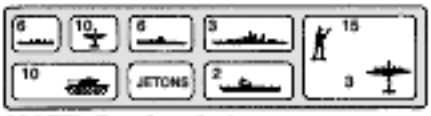
Préparation des cabarets

Six cabarets contiennent toutes les pièces du jeu pendant la partie – et les stockent après la fin de la partie! Séparez les. Donnez à chaque joueur un des cabarets à 8 cases; le cabaret à 4 cases est utilisé par tous les joueurs. Voici ce qui va dans les cabarets!

LES FORCES DE COMBAT: La plupart des unités militaires sont de couleur assortie au pays auxquelles elles appartiennent:
L'URSS contrôle les pièces brun foncé.

L'Allemagne contrôle les pièces grises.
Le Royaume-Uni contrôle les pièces beiges.
Le Japon contrôle les pièces jaunes.
Les États-Unis contrôlent les pièces vertes.

Prenez les unités qui vous appartiennent et détachez-les soigneusement. Mettez-les dans votre cabaret tel qu'indiqué ci-dessous. Chaque joueur fait de même.



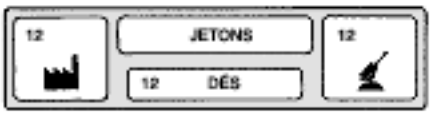
NOTE: Pendant le jeu, vous remettrez vos unités détruites dans votre cabaret.

COCARDES: Il y a 100 de ces cocardes en carton. Détachez-les de leurs feuilles et donnez 20 des marqueurs appropriés à chaque pays, tel qu'indiqué ci-dessous:

A. URSS
B. ALLEMAGNE
C. ROYAUME-UNI
D. JAPON
E. ÉTATS-UNIS

Mettez les cocardes que vous possédez dans votre cabaret, tel qu'indiqué ci-dessus. Chaque joueur fait de même. Les cocardes remplissent plusieurs fonctions: (1) quand les territoires changent de main après une bataille et quand un territoire est laissé inoccupé, elles sont utilisées en tant que marqueurs de possession pour montrer quel puissance possède quel territoire; (2) elles sont également utilisées en tant que jetons de marquage sur le tableau national de production pour indiquer le nombre de C.P.I.. d'un pays.

AUTRES UNITÉS MILITAIRES: Certaines des unités n'ont pas de couleur assortie à un pays particulier. Ce sont les canons antiaériens et les complexes industriels. Détacher ces morceaux et placez-les dans le cabaret à 4 cases, tel qu'indiqué ci-dessous.



LES DÉS: Les dés sont utilisés pour résoudre toutes les situations de combat. Les dés sont également utilisés pour le développement d'armes. Mettez les dans le cabaret à 4 cases.

JETONS EN PLASTIQUE: Les jetons sont employés en tant que substituts pour des unités de force de combat pour économiser de l'espace dans les territoires et zones maritimes surchargés. Les jetons blancs représentent 1 unité chacune; les jetons rouges, 5 unités chacune. Par exemple, si vous voulez placer 7 infanteries sur un espace, empilez 1 jeton rouge, 1 jeton blanc et complétez avec une unité en plastique d'infanterie pour obtenir 7 infanteries. Des piles de jetons doivent toujours être couronnées par la pièce identifiant l'unité de combat. *NOTE*: En raison de cette action de "couronnement", le nombre de piles est limité par le nombre d'unités dans le jeu. Par exemple, aucun joueur ne pourrait avoir plus de deux piles de porte-avions parce qu'il n'y a que deux unités par joueur dans le jeu.

DISTRIBUTION DE L'ARGENT: Séparez les certificats de production industrielle (C.P.I.) par dénominations de 1, 5 et 10 et distribuez le total de départ à chaque pays: l'URSS obtient 24, L'Allemagne 32, le Royaume-Uni 30, Le Japon 25, et les États-Unis 36. Donnez tous les certificats restants à un joueur qui sera le *banquier.*

Préparation des tableaux

Il y a 7 tableaux. Vous avez déjà vu le tableau de bataille et le tableau national de production. Voici comment préparer tous les tableaux pour le jeu!

1 TABLEAU NATIONAL DE PRODUCTION (National Production Chart): Vous savez déjà que ce tableau tient le compte du revenu de chaque joueur en déplaçant la cocarde identifiant le joueur sur les chiffres du tableau. Pour préparer ce tableau pour le jeu, nommez un joueur comme compteur. Donnez-lui le tableau et placez une cocarde pour chaque pays sur son total de départ. Ce tableau sert également de tableau de développement d'armes.

5 TABLEAUX DE RÉFÉRENCE (Reference Charts): Détachez ces derniers et donnez à chaque joueur le tableau concordant au pays qu'il contrôle. Placez votre tableau près de votre cabaret et référez-vous à lui souvent pendant la partie. Il contient des informations importantes telles que: la disposition des forces de combat, l'ordre de jeu, les capacités d'attaque et de défense de chaque unité, les capacités de déplacement de chaque unité et plus. Vous utiliserez ce tableau dans quelques minutes lorsque vous serez instruits de placer vos forces sur le plateau.

1 TABLEAU DE BATAILLE (Battle Board): Pendant la phase de combat de votre tour, tout pièce impliquée dans la bataille est placée sur le tableau pour résoudre le conflit par le roulement de dés.

Le plateau de jeu

Le plateau est une carte du monde. Ouvrez-le et étudiez-le. Pour le préparer au jeu, des unités militaires représentant les 5 pays sont placées dans des espaces spécifiques dessus. Ce placement représente la situation militaire et politique au printemps de 1942.

• La carte est divisée en espaces de jeu qui sont soit des territoires ou des zones maritimes. Les lignes noires autour des territoires et des zones maritimes les identifient en tant qu'espaces séparés de jeu. Des unités sont déplacées d'un espace adjacent à l'autre. Quelques unités peuvent se déplacer d'un seul espace adjacent; d'autres unités peuvent se déplacer jusqu'à 6 espaces adjacents. Toutes les capacités de déplacement des pièces sont montrées sur votre tableau de référence et sont étudiées en détail dans la section 4 sous le "mouvement de combat." Avant que le déplacement puisse être étudié, vous devez savoir ce qui rend un espace adjacent! Tout simplement, les espaces adjacents sont ceux qui partagent une frontière commune. Notez que les territoires de l'Ukraine et du Caucase sont adjacents, mais le territoire de Caucase n'est pas adjacent au territoire d'Europe de l'Est. I*MPORTANT:* les lignes noires autour des territoires et des zones

sont vos guides pour déterminer si de tels espaces sont adjacents ou non – rappellez-vous qu'ils doivent partager une frontière commune pour être adjacents. Par exemple, les lignes de frontière X et Y déterminent la zone maritime près du Gibraltar. L'Algérie est adjacente à cette zone maritime, la Libye ne l'est pas – même si la ligne X de frontière touche la Libye. La raison est que naturellement, la Libye ne partage pas une frontière commune avec cette zone maritime!

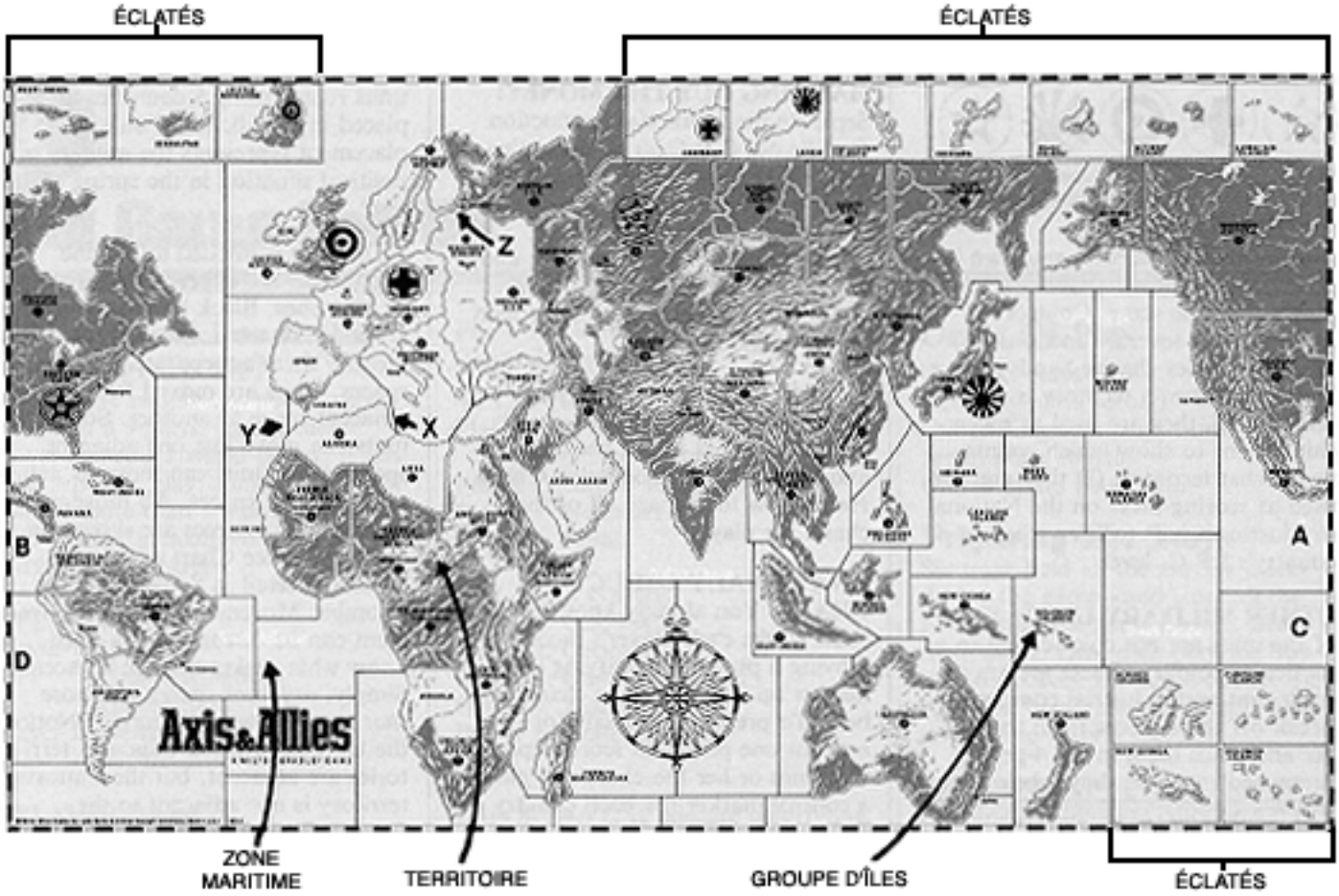
Considérez en outre le plateau de jeu comme étant sphérique... c'est-à-dire, les territoires et les zones maritimes qui aboutent le côté droit du plateau sont adjacents à des territoires et des zones maritimes spécifiques qui aboutent le côté gauche du plateau. Par exemple, le Canada de l'Ouest est adjacent au Canada de l'Est; les États-Unis de l'Ouest sont adjacents aux États-Unis de l'Est; le Mexique est adjacent au territoire du Panama; la zone maritime A est adjacente à la zone maritime B; la zone maritime C est adjacente à la zone maritime D. Le haut et le bas du plateau ne communiquent pas. Les territoires et les zones maritimes au bord supérieur ne sont pas adjacents à ceux au bord inférieur et vice versa.

• Tous les territoires terrestres sont assorties aux couleurs au pays qui les contrôlent – ils sont de la même couleur que leurs forces de combat! La plupart des territoires ont une valeur de 1 à 12. C'est le nombre de C.P.I. qu'ils rapportent à leur propriétaire. Quelques territoires, tels que Gibraltar ou les îles Salomon n'ont aucune valeur de revenu.

Les territoires *neutres* comme la Turquie, la Mongolie et autres sont de couleur beige clair. Aucun pays ne possède un territoire neutre au début du jeu. Les territoires neutres n'ont pas de valeur de revenu.

• les îles sont des territoires situés à l'intérieur de zones maritimes. Un groupe d'îles est considéré un seul territoire. Il n'est pas possible de diviser les unités militaires terrestres sur différentes îles à l'intérieur d'un même groupe.

ÉCLATÉS: Pendant le jeu, vous pourriez avoir à distinguer lesquelles de vos unités est sur le rivage ou en mer dans un territoire insulaire. Ce genre de détermination se fait plus facilement si vous placez vos unités de "rivage" dans la boîte agrandie de votre île, située le long du bord supérieur et au bas de la carte, plutôt que sur son emplacement réel sur la carte; les unités "en mer" sont laissées dans l'espace réel de jeu. *IMPORTANT:* il y a des éclatés pour des territoires autres que des îles. Employez-les quand leurs emplace-



ments réels d'espace de jeu sur la carte deviennent trop encombrés avec des unités.

• Panama est divisé en deux sections pour indiquer le canal reliant les océans Pacifiques et Atlantiques. Ces deux sections sont considérées comme étant un seul territoire. Le canal relie deux zones maritimes séparées. Vos unités navales ne peuvent se déplacer ni ne peuvent attaquer d'une zone maritime à l'autre à moins que vous ou vos alliés contrôle le territoire du Panama au début de votre tour.

• Le canal de Suez relie une zone maritime de la Méditerranée à une zone maritime de l'Océan Indien. Si vous ou votre alliance contrôle *les deux* pays encadrant le canal (Soudan Anglo-Égyptien et Syrie-Irak), vos unités navales peuvent se déplacer et attaquer d'une zone à l'autre. *IMPORTANT:* Le Soudan Anglo-Égyptien et la Syrie-Irak sont considérés adjacents l'un à l'autre par voie de terre; ainsi les unités terrestres et aériennes peuvent traverser le canal pour se déplacer ou attaquer d'un territoire à l'autre *d'un seul* mouvement. Aucun déplacement par navire n'est nécessaire pour se déplacer d'un territoire à l'autre.

• Léningrad (voir la lettre Z sur l'illustration de la carte à la page 8) se situe sur la mer Baltique. Pour cette raison, le joueur contrôlant l'URSS peut lancer des unités navales de Karélie de deux endroits (à condition qu'aucune unité ennemie n'y s'y trouve): la zone maritime de Baltique et la zone maritime au nord de la Karélie.

• La Finlande-Norvège n'est pas adjacente par voie de terre à l'Europe de l'Est (le déplacement par navire ou avion est nécessaire pour se déplacer d'un territoire à l'autre).

• Le déplacement terrestre entre Gibraltar et l'Algérie n'est pas permis; ni entre l'Europe de l'Est et la Turquie.

• La zone maritime directement au sud de l'Australie constitue une seule zone maritime.

Placement des unités

Regardez votre tableau de référence sous placement des forces de combat. Cette partie de votre tableau vous indique le nombre et le type d'unités à placer dans vos territoires. Voyez l'exemple de placement des forces de combat de l'Allemagne, ci-dessous, pour comprendre comment lire le tableau. Placez alors les unités indiquées dans vos territoires. Autant que possible, utilisez les jetons comme substituts de pièces pour ménager de l'espace!

Tous les joueurs placent leurs unités maintenant.

Conseil: Regardez d'abord la colonne "type d'unité", puis le nombre et finalement où les placer. Par exemple, un coup d'oeil à la ligne "infanterie" vous indique de placer 4 infanteries en Allemagne, 3 en Europe de l'Est, 3 en Ukraine, etc...

Notez bien s.v.p.: les termes "char" et "blindé" sont utilisés l'un pour l'autre dans tout le manuel.

Quatre situations de placement se doivent d'être clarifiées:

• L'Allemagne place le sous-marin "d'Europe de l'Ouest" dans la zone maritime marquée "Atlantique" à l'ouest de l'Espagne.

• Les États-Unis placent les unités navales "É-U de l'Ouest." dans l'Océan Pacifique directement à l'ouest de la Californie, non dans le Golfe du Mexique.

• Le Royaume-Uni place le sous-marin "Syrie-Irak" dans la zone maritime de la Méditerranée Orientale au sud de la Turquie, pas en mer Rouge.

• L'URSS place les unités navales "R.S.S. de Karélie" dans la zone maritime au nord de la R.S.S. de Karélie, non dans la zone maritime de Baltique.

À mesure que vous placez les unités, il convient de noter que toutes les unités navales sont placées dans des zones maritimes et sont considérées comme se trouvant toujours "en mer" et jamais "dans le port" pour le combat... même si les cargos peuvent charger et décharger des unités sur terre.

Le plateau est maintenant prêt pour le jeu. Tous les joueurs devraient avoir leurs cabarets et tableaux devant eux. L'URSS joue d'abord, puis l'Allemagne, le Royaume-Uni, le Japon et finalement les États-Unis. Le jeu continue dans cet ordre. Ce qui suit dans les 6 prochaines sections est une explication détaillée de ce que chaque joueur doit faire pour compléter un tour – la séquence d'action en 6 phases.

Disposition des forces

Allemagne

TABLEAU DE RÉFÉRENCE

ALLEMAGNE	EUROPE DE L'EST	R.S.S. D'UKRAINE	EUROPE DU SUD	EUROPE DE L'OUEST	FINLANDE/NORVÈGE	ALGÉRIE	LIBYE	Type d'unité	Coût	Mouvement	Facteur d'attaque	Facteur de défense
4	3	3	2	2	3	1	1	INFANTERIE	3	1	1	2
2	1	2	1	2	1		1	CHAR	5	2	3	2
1	1	1		1	1			CHASSEUR	12	4	3	4
1								BOMBARDIER	15	6	4	1
1			1	1				ANTIAÉRIEN	5	1	–	1
			1					CUIRASSÉ	24	2	4	4
								PORTE-AVIONS	18	2	1	3
1			1					CARGO	8	2	–	1
1				1				SOUS-MARIN	8	2	2	2
1			1					COMPLEXE INDUSTRIEL	15	–	–	–

EXEMPLE DE LA FORCE DE COMBAT DE L'ALLEMAGNE

3 PHASE D'ACTION 1
Développement d'armes/ Achat d'unités

Considérez cette partie de la séquence comme l'étape de réarmement dans laquelle vous faites une de ces actions:
• Dépenser vos C.P.I. pour développer des armements sophistiqués qui pourront être utilisés dès ce même tour et pour le reste de la partie.
• Dépenser vos C.P.I. pour des unités militaires supplémentaires qui pourront être utlisées à partir du tour suivant.
• Dépenser vos C.P.I. pour faire les deux actions qui précèdent.

QUE FAITES-VOUS? Le choix de développer des armes est risqué. Il pourrait vous coûter tellement de C.P.I. que vous pourriez ne plus avoir assez de revenus pour acheter les unités militaires nécessaires à vos assauts ultérieurs. De plus, un tel investissement ne vous garantit même pas les armes; les C.P.I. déboursés sont des frais de recherches. Vous devez également rouler un certain nombre sur le dé pour développer les armes. Une fois acquis cependant, de tels armements peuvent faire tourner le cours de la guerre en votre faveur. La décision vous appartient! Prenez un risque et dépensez tout votre revenu sur les développements d'armes; ou prenez une partie de votre revenu pour la recherche et employez le reste pour acheter des unités; ou abandonnez les développements d'armes et employez tous vos C.P.I. pour acheter plus d'unités. *Si vous souhaitez prendre un risque et développer des armes, vous devez le faire avant d'acheter des unités!*

COMMENT DÉVELOPPER DES ARMES: Procédez comme suit afin d'investir dans la recherche et le développement:

1. Achetez les dés que vous voulez rouler. Chaque dé coûte 5 C.P.I.. Achetez-en autant que vous voulez.

2. Roulez les dés. Si vous roulez un "6" sur n'importe quelle dé, vous avez fait une percée technologique. Consultez le tableau national de production. Le côté gauche du tableau est consacré au DÉVELOPPEMENT D'ARMES. Si vous ne réussissez pas à obtenir un "6," votre recherche a échoué et vous devrez attendre jusqu'à votre prochain tour pour tenter d'autres développements d'armes.

3. Roulez maintenant un dé pour chaque "6" que vous avez obtenus. Le ou les nombres que vous obtenez déterminent quel développement est à vous. Par exemple, si vous roulez un "3," vous obtenez les SUPER SOUS-MARINS. N.B.: si vous obtenez un

UN REGARD PLUS APPROFONDI AUX 6 ARMES QUE VOUS POUVEZ DÉVELOPPER

Dé	L'arme	Sa force
1	**RÉACTÉS**	Chacun de vos chasseurs se défend maintenant à 5 ce qui signifie que les capacitités de défense de cette unité ont augmenté de 4 à 5.
2	**FUSÉES**	Une attaque gratuite de fusée par tour! Choisissez un de vos canons antiaériens (il doit se trouver à 3 espaces adjacents ou moins de la cible) pour lancer des fusées sur un complexe industriel ennemi en roulant un dé. Le nombre jeté sur le dé détermine combien de C.P.I. le joueur possédant le complexe industriel doit rendre à la banque.
3	**SUPER SOUS-MARINS**	Chacun de vos sous-marins attaque maintenant à 3 au lieu de 2.
4	**AVIONS À LONGUE PORTÉE**	Les capacités de déplacement de vos avions sont augmentées. Chacun de vos chasseurs peut maintenant se déplacer jusqu'à 6 espaces adjacents au lieu de 4 par tour; chacun de vos bombardiers peut maintenant se déplacer jusqu'à 8 espaces adjacents au lieu de 6 par tour.
5	**TECHNOLOGIE INDUSTRIELLE**	Relance économique! Le coût de base de n'importe quelle unité est réduit de 1 I.P.C. Notez que le coût de base de chaque unité est indiqué sur votre tableau de référence.
6	**BOMBARDIERS LOURDS**	Dans une situation régulière de combat avec des unités militaires comme cibles, rouler 3 dés pour chaque bombardier lourd attaquant au lieu de 1 dé par bombardier – chaque bombardier pourrait marquer ainsi jusqu'à trois coups; dans une bombardement stratégique où un complexe industriel est votre cible, jetez 3 dés pour chaque bombardier qui survit à la défense antiaérienne. Ajoutez les totaux. La somme est le nombre de C.P.I. que l'adversaire qui possède le complexe doit rendre à la banque – un désastre économique pour votre ennemi!

IMPORTANT: le développement d'armes est un avantage individuel. Vous ne pouvez pas le partager avec un autre membre de votre alliance.

développement que vous possédez déjà, roulez de nouveau pour un autre. Il est légal pour n'importe quel autre pays de posséder le même développement d'armes que vous.

4. Marquez le développement que vous avez obtenu avec une de vos cocardes sur le tableau. *IMPORTANT:* ces nouvelles armes sont effectives immédiatement – elles peuvent être utilisées dès ce tour et pour le reste de la partie.

COMMENT ACHETER LES UNITÉS MILITAIRES: L'achat des unités militaires est un des grands défis d'*Axis & Allies* parce cette opération requière que vous réarmiez *maintenant* en vue d'assauts *futurs*. Pour déterminer quoi acheter, tenez compte de qui vous voulez frapper et quand vous voulez frapper. Essayez en outre de prévoir les prochains mouvements de vos ennemis et d'acheter les unités qui vous aideront à parer leurs attaques.

Toutes les unités sur votre tableau de référence sont disponibles pour l'achat. Leur coût en C.P.I. est indiqué sur le tableau sous COÛT.

Quelques considérations d'achat: avant que vous puissiez acheter ce dont vous avez besoin, vous devez avoir un profil détaillé de chaque unité militaire – comment elle se déplace, comment elle attaque, comment elle se défend et comment elle interagit avec les autres pièces du jeu. Ce profil est trouvé dans la section 4, "Séquence d'action 2 – mouvement de combat" à la page 12. Voici quelques conseils généraux...

Combat terrestre – L'infanterie constitue un bon achat pour une position de défense parce que chacune coûte seulement 3 C.P.I. et ils se défendent à un jet de dé de 2 ou moins. Les blindés coûtent plus cher que l'infanterie et se défendent au même jet de dé, donc à l'évidence en tant qu'unité défensive terrestre, le char est le choix le plus faible. Par contre les blindés en tant qu'unités d'attaque sont certainement plus puissants que l'infanterie. D'abord, ils sont plus mobiles; et en second lieu, ils attaquent à un jet de dé de 3 au lieu des faibles capacités d'attaque de 1 de l'infanterie.

Combat naval – Les cuirassés sont puissants – ils attaquent et défendent à un jet de dé de 4 ou à moins. Ils coûtent cher: 24 C.P.I. chacun! Les sous-marins sont meilleur marché (8 C.P.I. pièce) mais ils attaquent et se défendent seulement à 2. Leur avantage est une mortelle attaque de premier tir et une option de retrait. Autres considérations: les coûteux porte-avions ont de fortes capacités de défense et offrent des possibilités d'atterrissage et de décollage pour vos chasseurs; et les fiables cargos peuvent convoyer des blindés et de l'infanterie aux front mais n'ont aucune capacité d'attaque et des capacités très faibles à la défense!

Combat aérien – Les chasseurs sont forts défensivement et dans des situations d'attaque. Ils ont une portée limitée de vol de 4 espaces. Les bombardiers peuvent voler à des distances plus lointaines et peuvent accomplir des raids de bombardement stratégique, mais ils coûtent plus que les chasseurs!

Autres unités disponibles – Les complexes industriels sont importants du fait qu'ils servent de point d'entrée au placement des unités nouvellement achetées sur le plateau de jeu. Il y a deux types de complexes industriels: ceux avec lesquels vous avez débuté la partie, appelés *complexes industriels originaux*; et ceux que vous avez acheté et placé, ou capturé durant la partie, appelés *nouveaux complexes industriels*. Des nouveaux complexes peuvent seulement être placés dans des territoires que vous contrôliez au début de votre tour. Voici comment utiliser l'un ou l'autre:

Les COMPLEXES ORIGINAUX offrent une production illimitée – vous pouvez y placer autant de nouvelles unités que vous souhaitez.

Les NOUVEAUX COMPLEXES offrent une production limitée – la valeur de revenu du territoire où vous avez placé le complexe détermine le nombre d'unités que vous pouvez y placer chaque tour. Par exemple, en tant que joueur des États-Unis, si vous possédez un complexe dans le territoire de Sinkiang en Asie, vous pouvez y placer deux nouvelles unités parce que la valeur de revenu du Sinkiang est de 2.

La règle la plus importante à se rappeler au sujet des complexes industriels est que vous pouvez seulement placer les nouvelles unités dans les territoires où vous possédiez un complexe industriel au début de votre tour.

Les canons antiaériens ont des capacités défensives spéciales contre les avions. Ces canons sont essentiels si vous souhaitez vous défendre contre des bombardements stratégiques.

Incapacité à placer des unités nouvellement achetées

Il est possible que vous ne pouviez pas placer les unités que vous avez acheté. Si cela se produit, vous perdez les unités et devez les renvoyer à votre cabaret. Voici deux exemples:

• Vous achetez un canon antiaérien. Tous vos territoires avec des complexes industriels ont déjà des canons. Vous ne pouvez pas placer le nouveau canon parce que vous pouvez seulement avoir un canon antiaérien par territoire. Vous perdez le nouveau canon!

• Vous achetez un cuirassé même si l'ennemi contrôle toutes les zones maritimes adjacentes à vos complexes industriels. Vous attaquez l'ennemi mais ne réussissez pas à éliminer la flotte ennemie d'une zone pour placer votre nouveau navire. Vous perdez le cuirassé!

Maintenant que vous en savez plus au sujet des avantages et des inconvénients d'acheter les unités, voici les règles d'achat...

3 étapes rapides pour l'achat d'unités militaires

1. Sélectionnez les unités que vous souhaitez acheter dans votre cabaret.
2. Faites le total de leur coût. Donnez au banquier le montant approprié de C.P.I. pour les acheter.
3. Mettez toutes les nouvelles unités sur le symbole aux couleurs de votre pays sur votre tableau de référence. Elles y resteront jusqu'à la fin de votre tour lorsque vous les placerez sur le plateau.

4 PHASE D'ACTION 2
Mouvement de combat

Dans cette phase de la séquence, vous déplacez vos unités vers des territoires ou zones maritimes occupés par des unités ennemies afin de s'engager au combat. Pour ce faire, prenez vos unités attaquantes et placez les dans un ou des territoires et zones maritimes adjacents *occupés par l'ennemi* sur le plateau.
N.B.: dans tout le manuel, des territoires sont désignés également sous le terme *allié*. Les territoires alliés sont ceux contrôlés ou occupés par vous ou un membre de votre alliance.

Qu'est-ce qui détermine un espace hostile? Toute zone maritime où se trouvent des unités ennemies est considérée occupée. Les territoires occupés cependant se définissent comme n'importe quel de ce qui suit:

- les territoires à l'origine contrôlés par vous ou des membres de votre alliance maintenant occupés par les forces ennemies.
- les territoires à l'origine contrôlés et occupés par les forces ennemies.
- les territoires neutres maintenant occupés par les forces ennemies.

La différence entre les territoires occupés et contrôlés: Les territoires où se trouvent des unités sont occupés; les territoires contrôlés sont inoccupés mais sont soit identifiés aux couleurs du propriétaire ou soit il s'y trouve une cocarde dénotant la propriété. L'entrée dans un territoire contrôlé par l'ennemi est un mouvement de combat; l'entrée dans un territoire contrôlé ou occupé par un allié est un mouvement de non-combat. Voyez la page 21 pour plus de renseignements au sujet des mouvements de non-combat!

Dans combien de situations de combat pouvez-vous vous engager? Vous engagez autant de situations de combat que vous le désirez *durant un même tour!* Par exemple, le Japon pourrait s'engager dans des batailles terrestres avec l'URSS et des batailles navales dans le Pacifique avec les États-Unis, toutes pendant la même phase de mouvement de combat. Voir l'annexe I aux pages 23 à 26 pour un exemple graphique.

Combien d'unités sont envoyées dans le combat? Les unités sélectionnées pour attaquer peuvent être envoyées dans les territoires disputés à partir de plusieurs territoires et zones maritimes que vous contrôlez. Tenez compte des capacités de mouvement de ces unités et assurez-vous qu'elles entrent dans le territoire disputé par des espaces adjacents. Le point clé est de toujours attaquer avec tout l'appui que vous pouvez. Par exemple, si vous attaquez un territoire côtier, envoyez des avions d'un territoire, des unités terrestres d'un autre et l'appui d'un assaut amphibie d'un cargo chargé avec des unités terrestres et d'un cuirassé en mer! *IMPORTANT!: Chaque unité attaquante peut être impliquée dans une seule bataille par tour.*

Renforts – vous ne pourrez pas envoyer des unités additionnelles dans la bataille une fois celle-ci commencée. Seules les unités attaquantes qui sont entrées dans la bataille pendant la phase de mouvement de combat peuvent combattre. Par exemple, durant son premier tour, si l'Allemagne attaque le Soudan Anglo-Égyptien sous contrôle britannique avec le char en Libye et laisse l'infanterie derrière, celle-ci ne pourra pas être envoyée au combat au Soudan Anglo-Égyptien durant ce tour une fois le combat commencé.

Attaque de territoires contrôlés par l'ennemi – un mouvement de combat sans bataille! Durant la phase de mouvement de combat de votre tour, vous pouvez envoyer vos unités dans des territoires adjacents contrôlés par l'ennemi et le capturer sans s'engager dans le combat. Ces territoires contrôlés ne sont pas occupés par des unités ennemies et soit il s'y trouve une cocarde ennemie, ou soit ils sont à ses couleurs. Par exemple, l'Allemagne peut entrer en Afrique Française Occidentale sous contrôle britannique à son premier tour dans la phase de mouvement de combat sans engager le combat. Un tel mouvement est un MOUVEMENT DE COMBAT, et non un MOUVEMENT DE NON-COMBAT. Quand vous entrez dans un territoire contrôlé par l'ennemi avec des unités terrestres, vous le capturez ou le libérez sans engager le combat. Voir la page 20 sous "Résultats de combat terrestre et naval" pour les détails.

Pour savoir quelles unités envoyer, vous devez connaître les capacités de mouvement de chaque unité, son facteur d'attaque et comment elle interagit avec d'autres unités. Tout ceci est expliqué en détail ci-dessous et dans les 5 prochaines pages.

Unités terrestres

INFANTERIE: L'infanterie peut attaquer et se défendre seulement sur terre. Cependant elle peut être convoyée aux territoires disputés via des zones maritimes par des cargos.

Comment elle se déplace
Sur terre – 1 territoire adjacent. Voir l'annexe II, à la page 27 pour un exemple graphique du mouvement terrestre d'infanterie.
En mer – 1 ou 2 infanteries montent à bord d'un navire cargo et sont convoyées jusqu'à 2 zones maritimes pour attaquer un territoire côtier ou une île occupé par l'ennemi pour un assaut amphibie. Dans ce genre d'attaque, l'embarquement et le débarquement de l'infanterie font tout deux partie du mouvement légal. Il serait illégal pour l'infanterie de parcourir 1 territoire, avant ou après avoir embarqué et débarqué. Voir la page 27 de l'annexe II pour un exemple graphique d'un assaut amphibie.
En voyageant par mer, l'infanterie peut également être convoyée vers des territoires côtiers ou îles alliés pour renforcer les territoires vulnérables ou pour assister des troupes déjà présentes. Ce mouvement est le mouvement de non-combat et est discuté dans la section 6, séquence d'action 4, à la page 21. En voyageant par mer lors du mouvement de non-combat, l'infanterie se déplace comme ci-dessus dans un assaut amphibie ou peut rester en mer à bord de son navire et être déplacée vers la terre lors d'un autre tour.

Comment elle combat
L'infanterie peut uniquement combattre sur terre. Elle peut combattre contre l'infanterie, les blindés, les chasseurs et les bombardiers ennemis. En attaque, elle frappe à "1"; en défense, elle frappe à "2" ou moins. Si à bord d'un cargo et impli-

quée dans une bataille navale, elle ne peut ni attaquer ni se défendre. Elle est considérée comme cargaison!

CHARS: Les chars peuvent attaquer et se défendre uniquement sur terre. Ils peuvent être cependant convoyés vers des territoires disputés via les zones maritimes à bord de cargos.

Comment ils se déplacent
Sur terre – 1 ou 2 territoires adjacents. S'il se déplace de 2 territoires, le premier territoire traversé par votre blindé doit être contrôlé par vous ou un de vos alliés, à moins qu'il effectue un "blitz"
Blitz – un mouvement de combat: sur un déplacement de 2 territoires, si le premier territoire que votre blindé traverse est contrôlé mais non occupé par l'ennemi, vous pouvez effectuer un blitz... c'est-à-dire, y placer votre cocarde en tant que propriétaire, ajuster le tableau national de production pour indiquer votre gain, et entrer dans le deuxième territoire. Ce territoire peut être un territoire occupé ou contrôlé par l'ennemi, ou un territoire allié, ou un territoire neutre. Voir la page 27 pour un exemple graphique de blitz.
Quand vous ne pouvez pas effectuer de blitz: si le premier territoire que vous voulez traverser est occupé par l'ennemi ou est un territoire neutre, votre blindé a entrepris une MOUVEMENT DE COMBAT régulier et doit demeurer dans ce territoire et y disputer la bataille – si vous la remportez, votre blindé n'effectue pas de blitz par ce territoire et ne peut aller dans un autre territoire pour disputer la bataille durant le même tour. Votre blindé ne peut entrer non plus dans un deuxième territoire allié après une telle bataille durant ce tour.

Si le premier territoire que vous traversez est contrôlé par vous ou votre alliance, votre blindé peut être déplacé à un deuxième territoire adjacent occupé par l'ennemi pour s'engager dans la bataille. Ceci est considéré comme un MOUVEMENT DE COMBAT régulier et non une tactique de blitz.
En mer – 1 blindé peut monter à bord de 1 cargo et être convoyé jusqu'à 2 zones maritimes pour attaquer un territoire côtier ou une île occupé par l'ennemi pour un *assaut amphibie*. Dans ce genre d'attaque, l'embarquement et le débarquement des blindés constituent tous deux la partie légale du déplacement. Comme pour l'infanterie, il serait illégal qu'un blindé parcoure un territoire avant ou après l'embarquement et le débarquement (même si normalement les blindés peuvent parcourir 2 territoires adjacents, l'embarquement et le débarquement compte pour le déplacement complet d'un blindé!).

En voyageant par mer, des blindés (tout comme l'infanterie) peuvent également être convoyés aux territoires côtiers ou aux îles alliés lors du mouvement de non-combat. En voyageant par mer dans leur mouvement de non-combat, les blindés se déplacent comme ci-dessus dans un assaut amphibie ou ils peuvent rester à bord de leur navire et être débarqués lors d'un autre tour!

Comment ils combattent
Les blindés combattent seulement sur terre. Ils peuvent combattre des blindés, de l'infanterie, des chasseurs et des bombardiers ennemis. En attaque, ils frappent à "3" ou moins; en défense, ils frappent à "2" ou moins. Si à bord d'un cargo et impliqués dans une bataille navale, ils ne peuvent ni attaquer ni se défendre. Ils sont considérés comme cargaison!

CANONS ANTIAÉRIENS: Les canons AA sont des unités terrestres spéciales. Ils ne peuvent pas attaquer comme l'infanterie et les blindés, mais sont des armes défensives spéciales contre les attaques aériennes ennemies pendant la phase de mouvement de combat. Ils combattent seulement les avions. Ils sont toujours placés sur terre, un par territoire. Ils peuvent être envoyés aux territoires alliés mais jamais aux territoires occupés par l'ennemi comme unité attaquante. Tout comme l'infanterie et les blindés, ils peuvent être convoyés aux territoires côtiers ou aux îles alliés à bord de cargos.

Comment ils se déplacent
Sur terre – 1 territoire adjacent.
En mer – 1 canon AA peut embarquer à bord de 1 cargo et parcourir 2 zones maritimes pour débarquer sur un territoire côtier ou une île allié; ou rester en mer à bord du navire et être débarqué à un autre tour. Quand il est convoyé par mer, l'embarquement et le débarquement d'un canon AA font tous deux partie du mouvement légal. Il est illégal pour un canon AA de franchir 1 territoire avant ou après l'embarquement et le débarquement.

Comment ils combattent
Les capacités de défense antiaérienne sont la force du canon AA. Durant la phase de mouvement de combat, si des avions ennemis survolent un de vos territoires sur lequel se trouve un canon AA, roulez 1 dé pour chaque avion dans l'incursion. Pour chaque "1" obtenu, un avion est abattu et éliminé du jeu, sans possibilité de contre-attaque. Une fois qu'il a tiré, le canon AA n'est plus impliqué dans le combat. Voir la page 18, section 5, séquence d'action 3 – Combat, pour les détails.

Comment ils sont capturés
Si après le combat, votre territoire est capturé par l'ennemi, votre canon AA est également capturé. Il peut être utilisé par l'ennemi lors de batailles futures. Les canons AA ne sont jamais détruits!

COMPLEXES INDUSTRIELS: Ce sont des unités terrestres spéciales qui n'attaquent pas, ne se défendent pas et ne se déplacent pas. Ils servent de point d'entrée pour introduire de nouvelles unités militaires sur le plateau.

Trois règles importantes au sujet des complexes industriels ont été déjà énoncées: (1) les unités achetées au début de votre tour durant l'action 1 peuvent seulement être placées dans des territoires avec un complexe industriel que vous possédiez au début de votre tour; (2) vos nouveaux complexes industriels peuvent seulement être placés dans des territoires que vous possédiez au début de votre tour; (3) les complexes industriels originaux (ceux que vous aviez au début de la partie) offrent une production illimitée – c'est-à-dire que vous pouvez placer un nombre illimité de nouvelles unités sur un territoire où se trouve un complexe original; et les nouveaux complexes (ceux que vous avez acheté et placé

ou avez capturé pendant la partie) ont une production limitée par tour – c'est-à-dire que le nombre maximum de nouvelles unités qui peuvent être placées dans un territoire avec un nouveau complexe est ÉGAL à la valeur de revenu de ce territoire. *NOTE:* Les nouveaux complexes sur des territoires sans valeur de revenu tel Gibraltar ou les îles Salomon, ou sur des territoires neutres permettent l'introduction d'une nouvelle unité par tour.

D'autres règles au sujet des complexes industriels suivent:

- seulement 1 complexe industriel peut être placé par territoire.
- les complexes industriels ne peuvent être détruits ou déplacés.
- votre complexe industriel peut être capturé si le territoire dans lequel il se trouve est capturé par l'ennemi. À partir du tour suivant la capture, il peut être utilisé par le nouveau propriétaire pour introduire de nouvelles unités sur le plateau.
- les complexes industriels que vous possédez ne peuvent être utilisés par aucun autre membre de votre alliance. Même si vous libérez (capturez un territoire originalement contrôlé par un allié) un territoire avec un complexe industriel dessus, vous NE POUVEZ PAS employer le complexe mais votre allié (qui est de nouveau propriétaire du territoire libéré) pourra l'utiliser à son prochain tour. EXCEPTION: si la capitale de votre allié a été capturée et vous libérez un complexe appartenant à cet allié dans un autre territoire, votre allié ne peut pas utiliser le complexe – vous pouvez l'utiliser vous-même jusqu'à ce que la capitale de votre allié soit libérée!

Les complexes industriels peuvent être la cible de bombardiers ennemis. Voir bombardement stratégique sous "bombardiers" dans cette section pour plus de détails.

Unités aériennes

Chasseurs: Les chasseurs peuvent attaquer et se défendre dans les territoires et dans les zones maritimes. Ils décollent à l'attaque dans l'action 2, la phase de mouvement de combat de votre séquence d'action; ils doivent atterrir dans l'action 4, la phase de mouvement de non-combat. Ils peuvent seulement atterrir sur les territoires alliés (naturellement, ceci inclut des groupes d'îles) ou sur un porte-avions que vous ou un membre de votre alliance possède! *Seulement 2 chasseurs par porte-avions!* *IMPORTANT:* vos chasseurs ne peuvent pas atterrir dans les territoires que vous venez de capturer, qu'ils aient été impliqués dans le combat ou non.

Comment ils se déplacent

Les chasseurs ont une portée de vol de 4 territoires ou zones maritimes adjacents. Lors de leur vol vers un territoire ou zone maritime occupé par l'ennemi, les chasseurs peuvent également survoler d'autres territoires ou zones maritimes ennemies ou neutres dans leur itinéraire. Ils doivent cependant, subir le tir de tous les canons AA qui pourraient se trouver sur ces territoires (voyez "comment ils combattent" à la page 13 sous les canons antiaériens).

La portée de vol de 4 espaces inclut le vol vers le territoire ou la zone maritime occupé par l'ennemi pendant la phase de mouvement de combat *et* le retour à un territoire ou à un porte-avions allié pendant la phase de mouvement de non-combat. Par exemple, pendant une attaque si vous voulez que votre chasseur décolle et atterrisse au même endroit, alors vous pouvez voler 2 espaces à l'attaque et revenir 2 espaces pour atterrir. Vous NE POUVEZ PAS voler quatre espaces et attaquer et revenir quatre autres espaces! En outre, il n'y a aucune attaque de "kamikaze" permise; ainsi il est illégal d'engager votre chasseur dans une attaque à moins qu'il y ait un point d'atterrissage allié à portée.

Voici comment déterminer une portée de vol: comptez chaque territoire ou zone maritime que votre chasseur traverse APRÈS le décollage en tant que 1 espace chacun. Les règles pour décoller et atterrir sur des îles, des territoires côtiers et des porte-avions suivent:

- Une île est considérée comme un territoire dans une zone maritime. En volant vers une île, comptez la zone maritime autour de l'île et l'île elle-même en tant que 1 chacun pour un total de 2 espaces. Par exemple, il n'est pas possible de faire voler un chasseur des îles Hawaïennes à Midway puis revenir, parce ce vol totaliserait 6 espaces!
- En décollant d'un territoire côtier ou d'une île pour voler au-dessus de l'eau, comptez la première zone maritime entrée comme 1 espace.
- En décollant d'un porte-avions, ne comptez pas la zone maritime où le porte-avions se trouve comme 1 espace, parce que votre chasseur est considéré se trouver DANS cette zone maritime. Par exemple, un chasseur sur un porte-avions dans la zone maritime Hawaïenne pourrait voler jusqu'à Midway et revenir au porte-avions, parce que ce vol totaliserait 4 espaces!
- Si un chasseur sur un porte-avions décolle pour attaquer, il doit décoller d'où le porte-avions est placé au début de son tour. Par exemple, vous NE POUVEZ PAS déplacer un porte-avions avec des chasseurs 1 ou 2 zones maritimes puis faire décoller les chasseurs d'où le porte-avions termine son parcours.

Comment ils combattent

Les chasseurs peuvent attaquer et se défendre sur terre; les chasseurs peuvent également attaquer et se défendre en mer (ils se défendent dans une zone maritime seulement sur un porte-avions). *IMPORTANT*: les chasseurs sur une île ne peuvent pas défendre la zone maritime disputée qui l'entoure. Par exemple, au premier tour, si les unités aériennes de l'Allemagne attaquent le cuirassé et le cargo du Royaume-Uni dans la zone maritime entourant le territoire du R-U, les deux chasseurs sur ce territoire ne peuvent pas défendre les unités navales au combat.

Dans des territoires ou des groupes d'île, les chasseurs peuvent combattre de l'infanterie, des blindés, des chasseurs et des bombardiers ennemis; dans des zones maritimes, ils peuvent combattre des cuirassés, des sous-marins, des cargos, des porte-avions, des chasseurs et des bombardiers ennemis.

En attaque, les chasseur frappent à "3" ou moins; en défense ils frappent

à "4" ou moins. *IMPORTANT:* pendant le combat, si un chasseur est stationné sur un porte-avions et celui-ci est attaqué et détruit dans la bataille, le chasseur n'est pas immédiatement détruit: il est considéré se défendant dans les airs (il se défend à "4"). S'il survit , il doit tenter d'atterrir dans la même zone maritime où la bataille a eu lieu – sur une île ou un autre porte-avions – sinon il est considéré perdu et éliminé du jeu!

Voir les pages 28 et 29 pour des exemples graphiques de la façon dont les chasseurs volent, attaquent et atterrissent.

BOMBARDIERS: Les bombardiers sont des unités aériennes tout comme les chasseurs. *IMPORTANT:* Comme les chasseurs, ils ne peuvent pas atterrir sur des territoires que vous venez de capturer, qu'ils aient été impliqués ou non dans le combat.

Voir la section Chasseurs ci-dessus pour la façon dont les bombardiers volent et combattent.

Les seules différences sont comme suit:

- Les bombardiers ne peuvent pas atterrir sur des porte-avions.
- Les bombardiers attaquent à "4" ou moins et se défendent à "1".
- Les bombardiers ont une portée de vol de 6 territoires ou zones maritimes – ainsi si vous voulez que votre bombardier décolle et atterrisse sur le même espace, alors vous pouvez seulement voler 3 espaces pour aller à l'attaque et revenir en arrière 3 espaces pour atterrir.
- Les bombardiers peuvent effectuer une attaque aérienne spéciale non disponible aux chasseurs. Cela s'appelle un *raid de bombardement stratégique* et est effectué contre une cible spécifique – un complexe industriel dans un territoire ennemi. En combat, un bombardier effectue soit un raid de bombardement stratégique, soit une attaque normale contre des unités; il ne peut faire les deux à la fois.

Comment effectuer un raid de bombardement stratégique

1. Déplacez un ou plusieurs bombardiers vers le territoire ennemi où se trouve le complexe industriel.
2. Si votre ennemi y a un canon AA, il fait feu maintenant en roulant 1 dé pour chaque bombardier dans l'attaque. Pour chaque "1" obtenu, un bombardier est abattu et éliminé du jeu sans possibilité de contre-attaque.
3. Maintenant jetez une dé pour chaque bombardier qui a survécu à l'attaque du AA. Additionnez les totaux sur les dés.
4. Le total des dés est le nombre de C.P.I. que votre ennemi doit rendre à la banque. C'est la pénalité encourue quand un bombardier frappe un complexe industriel – souvenez-vous, les complexes industriels ne sont jamais détruits ou enlevés du plateau! Si le propriétaire du complexe industriel bombardé n'a pas assez de C.P.I. pour couvrir la pénalité, il rends ce qu'il possède à la banque!

Voir la page 29 pour un exemple graphique d'une incursion de bombardement stratégique.

Unités navales

Voir la page 30 pour un exemple graphique d'un mouvement d'unité navale.

CUIRASSÉS: Les cuirassés attaquent et se défendent en mer. Ils ne peuvent jamais être déplacés à l'intérieur des terres. Ils peuvent cependant être utilisés pour attaquer des territoires côtiers ou des îles occupés par l'ennemi lors d'un assaut amphibie. Ils ne peuvent jamais être utilisés pour convoyer des unités terrestres ou aériennes!

Comment ils se déplacent

Les cuirassés se déplacent de 1 ou 2 zones maritimes adjacentes. Lors d'un mouvement de 2 zones, la première zone que votre cuirassé traverse doit être inoccupée, occupée par vos unités ou occupée par des unités de votre alliance – si elle est occupée par des unités ennemies, votre cuirassé doit y rester pour y combattre et ne peut se déplacer vers une autre zone.

Comment ils combattent

Les cuirassés sont des rois de la mer. Ils attaquent et se défendent à un jet de dé de "4" ou moins. Ils peuvent combattre des cuirassés, des sous-marins, des porte-avions, des chasseurs, des bombardiers et des cargos ennemis.

ASSAUTS AMPHIBIES

Un assaut amphibie est une attaque sur un territoire côtier ou île ennemi par des unités terrestres convoyées par des cargos.

Un cuirassé peut devenir un membre efficace de la force d'assaut amphibie, bien qu'il ne soit pas nécessaire pour chaque assaut amphibie d'inclure un cuirassé attaquant.

Si un cuirassé accompagne un cargo dans un assaut amphibie, le cuirassé possède un privilège spécial de tir appelé *attaque de soutien d'un coup* – c'est-à-dire, chaque cuirassé tire une fois sur la force ennemie défendant le territoire côtier. Une unité ennemie défendante est touchée sur un jet de 4 ou moins et est considérée comme perte – pouvant encore contre-attaquer durant le tir du défenseur. Les cuirassés et les cargos impliqués dans l'assaut amphibie cependant ne sont pas des cibles potentielles de la contre-attaque – ils sont immunisés contre le tir du défenseur. Voir la section 5, séquence d'action 3 – Combat, pages 18 et 19 pour plus de détails. Voir également "cargos" à la page 16 et annexe II à la page 30 pour les assauts amphibies.

IMPORTANT: Lors d'un assaut amphibie, s'il y a des unités navales ennemies dans la zone maritime à côté du territoire côtier ciblé, toutes vos unités navales (tout cuirassé ainsi que tout cargo l'accompagnant) doivent attaquer et vaincre toutes les unités navales ennemies dans la zone avant que les cargos puisse s'y déplacer pour décharger les unités terrestres d'assaut. Les cargos chargés ou déchargés peuvent être touchés. Une fois que la zone maritime est dégagée, les cargos peuvent être déchargés. et la bataille terrestre peut alors commencer. *NOTE*: si une bataille navale se produit avant la bataille terrestre, les cuirassés ne peuvent pas exercer leur attaque spéciale de soutien. En outre, un chasseur impliqué dans la bataille navale NE PEUT attaquer lors de la bataille terrestre au même tour. La bataille terrestre est effectuée comme toute

autre bataille, sauf que toutes les unités terrestres attaquantes de l'assaut amphibie perdent leur option de retraite. Plus de détails au sujet de la retraite se trouvent dans la section 5, séquence d'action 3 – Combat, pages 18 et 19.

PORTE-AVIONS: Les porte-avions attaquent et se défendent en mer. Ils ne peuvent jamais se déplacer sur terre. Ils ne peuvent jamais convoyer d'unités terrestres; ils peuvent cependant porter jusqu'à deux chasseurs. Les chasseurs de votre alliance peuvent décoller et atterrir de vos porte-avions! Voir la page 29 pour un exemple graphique d'un chasseur décollant d'un porte-avions pour une attaque et retournant au porte-avions après l'attaque.

Comment ils se déplacent
Les porte-avions se déplacent 1 ou 2 zones maritimes adjacentes. Dans un déplacement de 2 zones, la première que votre porte-avions traverse doit être inoccupée, occupée par vos unités ou occupée par des unités de votre alliance – si elle est occupée par des unités ennemies, votre porte-avions doit y rester pour combattre et ne peut aller vers une autre zone.

Comment ils combattent
Les porte-avions attaquent seulement à "1"; mais ils se défendent à "3" ou moins. Quand un porte-avions est attaqué, ses chasseurs sont considérés comme se défendant dans les airs; ainsi si un coup est marqué, le propriétaire du porte-avions peut choisir d'éliminer un de ses avions plutôt que le porte-avions. *Exception:* dans une attaque de sous-marin, si le porte-avions est touché, il est perdu – les chasseurs doivent effectuer leur propre attaque, puisque les sous-marins ne peuvent pas tirer sur les avions! Voir "sous-marins" dans cette section pour plus de détails.

CARGOS: Les cargos sont des unités navales spéciales qui peuvent convoyer des unités terrestres d'un territoire côtier ou une île à un autre. Les cargos ne peuvent pas attaquer comme les cuirassés, les porte-avions ou les sous-marins. Ils peuvent cependant convoyer des unités terrestres impliquées dans un assaut amphibie. Ils sont également plus sacrifiables comme pertes dans une bataille navale, puisqu'un cargo coûte 8 C.P.I. par rapport au coût d'un cuirassé de 24 C.P.I.. Les cargos n'ont aucun facteur d'attaque, mais ils se défendent à "1". Aucune unité terrestre à bord d'un cargo attaqué ne peut faire feu et si le cargo est frappé, les unités à bord sont également perdues!

Comment ils se déplacent
Les cargos se déplacent de 1 ou 2 zones maritimes adjacentes. Dans un déplacement de 2 zones, la première zone que votre cargo traverse doit être inoccupée, occupée par vos unités ou occupée par des unités de votre alliance – si elle est occupée par des unités ennemies, votre cargo doit y rester pour combattre et ne peut aller vers une autre zone.

Un cargo peut convoyer n'importe quelle cargaison suivante (pendant le jeu, placez ces unités avec votre cargo dans la zone maritime):
• 1 ou 2 infanteries • ou 1 canon AA
• ou 1 blindé

Un cargo peut prendre la cargaison, se déplacer de 1 ou 2 zones maritimes, et débarquer toute sa cargaison durant le même mouvement. LA CARGAISON PEUT ÊTRE PRISE AVANT, PENDANT OU APRÈS QUE LE CARGO SE DÉPLACE. Par exemple, un cargo pourrait prendre 1 infanterie, se déplacer de 1 zone et prendre une autre infanterie, entrer dans une autre zone et débarquer les deux infanteries durant le même mouvement. La cargaison n'a pas à être débarquée non plus – un cargo pourrait se déplacer jusqu'à 2 zones maritimes et rester en mer avec sa cargaison à bord. UNE FOIS UN CARGO DÉCHARGÉ CEPENDANT, SON MOUVEMENT EST TERMINÉ!

Jeter un pont: Un cargo peut même embarquer et débarquer des unités sans se déplacer de la zone maritime où il se trouve en "jetant un pont". Par exemple, si un cargo se trouve dans la zone maritime entourant le Japon, il peut porter des unités terrestres du Japon à la Mandchourie sans quitter cette zone; ou si un cargo se trouve dans la zone maritime entourant le Royaume-Uni, il peut porter 1 infanterie à la Finlande/Norvège et 1 infanterie en Europe de l'Ouest (si le R-U contrôle ces territoires) sans quitter la zone. En jetant un pont, assurez-vous que chaque cargo ne porte que sa capacité de cargaison.

Comment ils combattent
Les cargos n'ont aucun facteur d'attaque mais ils peuvent quand même participer au combat. Lors de combats navaux réguliers et dans des assauts amphibies, ils peuvent être employés en tant que "chair à canon" pour prendre des coups et être choisis comme pertes afin de sauver des unités navales plus coûteuses et plus valables. Si un cargo chargé est touché, toute cargaison à bord est également perdue!

Voici quelques règles importantes sur les cargos:
• Voir "assauts amphibies" sous "cuirassés" à la page 15. Si vous lancez une telle attaque et la zone maritime adjacente à la zone côtière visée est occupée par l'ennemi, alors votre force navale comprenant vos cargos chargés doit s'engager dans le combat avant que l'assaut amphibie puisse s'effectuer. Ce qui peut se produire:
  – Si la zone est dégagée et les cargos survivent, ils peuvent débarquer les unités terrestres d'assaut. Les cargos ne font cependant pas partie de cette bataille et ne subissent pas le feu de l'ennemi défendant. Une fois débarquées, les unités assaillantes NE PEUVENT JAMAIS retraiter!
  – Si la zone N'EST PAS dégagée, vous ne pouvez pas poursuivre l'assaut et devez retraiter tous les cargos survivants.

Le point clé à se rappeler dans un assaut amphibie est qu'une bataille navale et une bataille terrestre peuvent se produire au même tour!
• Vos cargos peuvent porter des unités terrestres de votre alliance. Ces unités doivent embarquer durant le tour de votre allié, se déplacer durant votre tour, et être déchargées au prochain tour de votre allié.
• Si vous envoyez un cargo seul dans la bataille, il ne peut pas attaquer et

doit supporter une ronde de tir de l'ennemi défendant avant de pouvoir retraiter. Voir plus de détails au sujet des "retraites" dans la section Combat, pages 18 et 19.

- Lorsqu'un cargo porte de la cargaison, les unités terrestres sont placées à côté de l'unité de cargo. Si le cargo chargé est dans une zone maritime où se trouve une île – l'on ne peut pas aisément savoir si la cargaison est sur le cargo ou débarquée à terre. Pour éviter une telle confusion, placez les unités débarquées dans l'éclaté de l'île au bord du plateau.

SOUS-MARINS: Les sous-marins attaquent et se défendent en mer. Ils ne peuvent jamais se déplacer sur terre. Ils ne peuvent jamais être utilisés pour convoyer des unités terrestres ou aériennes. Les sous-marins ont des facultés spéciales d'attaque que ne possède aucune autre unité navale – ils peuvent effectuer une *attaque mortelle de premier tir* et peuvent se retirer d'une bataille après TOUTE ronde de combat.

Comment ils se déplacent

Les sous-marins se déplacent de 1 ou 2 zones maritimes adjacentes. Dans un mouvement de 2 zones, la première que votre sous-marin traverse doit être inoccupée ou occupée par vos unités ou celles de votre alliance – si elle est occupée par des unités ennemies, votre sous-marin doit y rester pour y combattre et ne peut aller vers une autre zone.

Comment ils combattent

Les sous-marins attaquent et se défendent à un jet de dé relativement faible de "2" ou moins. Ils peuvent cependant effectuer une attaque furtive mortelle, tirer sur les navires ennemis sans devoir subir la contre-attaque des navires touchés: ceci s'appelle une *attaque de premier tir*. Cette attaque n'est disponible qu'aux sous-marins attaquants. Pour effectuer cette attaque, déplacez votre sous-marin vers une zone maritime occupée par l'ennemi. Jetez 1 dé pour chaque sous-marin attaquant. Pour chaque "2" ou moins obtenu, un navire ennemi est détruit et enlevé du jeu, sans possibilité de réplique. Naturellement, les autres navires et avions défendants peuvent contre-attaquer.

Capacité spéciale de retraite: Au combat, après une ronde de feu, les sous-marins attaquants et défendants bénéficient de l'option de retraiter. Voici comment:

Quand: dès que le défenseur a contre-attaqué et enlevé ses pertes, les sous-marins peuvent se retirer.

Qui: les sous-marins attaquants peuvent se retirer d'abord; les sous-marins défendants ensuite.

Où: les sous-marins attaquants doivent se retirer EN ARRIÈRE vers UNE zone maritime adjacente de laquelle eux ou toute autre unité navale attaquante les accompagnant furent envoyés au combat; les sous-marins défendants doivent se retirer à N'IMPORTE QUELLE zone maritime adjacente alliée ou inoccupée – si aucune n'est présente, les sous-marins défendants ne peuvent pas se retirer. Par exemple, au premier tour, si le sous-marin allemand en mer Baltique est attaqué par des unités aériennes de l'URSS, il ne peut pas se retirer parce que la zone maritime adjacente de la Manche est occupée par des unités navales britanniques.

IMPORTANT: le retrait submersible est différent de l'option de retraite offerte à TOUTE unité ATTAQUANTE pour les raisons suivantes:

- le retrait submersible est également offert aux sous-marins défendants – l'option de retraite n'est pas offerte aux unités navales défendantes.
- les sous-marins attaquants se retirent avant toute autre unité et ils n'ont pas à retraiter au même espace vers lequel toutes les unités retraitant doivent se retirer.

Voir les "les sous-marins peuvent se retirer" dans la séquence d'action 3 – Combat, page 19 pour plus de détails

Les sous-marins peuvent combattre des sous-marins, des cuirassés, des porte-avions et des cargos ennemis mais jamais des chasseurs ou des bombardiers. Si la force d'attaque se compose uniquement d'avions, un sous-marin ne peut pas se défendre. Après l'attaque, si le sous-marin survit, il peut se retirer. Voici un exemple d'un sous-marin attaquant un porte-avions avec un chasseur à bord. Le sous-marin roule un "2", un coup réussi. Puisque le chasseur ne peut pas être touché par un sous-marin, le porte-avions doit être choisi comme perte. Le porte-avions ne peut pas contre-attaquer parce qu'il a été détruit par une attaque de premier tir; le chasseur cependant se défend à "4." Malheureusement, le chasseur roule un "5," un coup manqué. Le sous-marin exerce son option de retraite puisqu'il ne peut pas faire feu sur un avion. La bataille est terminée, mais le chasseur doit atterrir. S'il y a une île alliée dans la même zone maritime, il peut y atterrir – sinon il s'écrase et est éliminé du jeu.

Violation de neutralité

Si l'ennemi occupe un territoire neutre et vous entrez dans ce territoire, un conflit en résulte... exactement comme si vous étiez entré dans n'importe quel territoire ou zone maritime occupé par l'ennemi.

Mais si vous êtes le PREMIER joueur à entrer des unités terrestres dans ou à faire voler des unités aériennes au-dessus d'un territoire neutre, vous le capturez automatiquement, sans bataille. Vous avez toutefois effectué un MOUVEMENT de COMBAT, et vous devez subir une pénalité pour cette *violation de neutralité.*

Voici ce qu'il faut faire lorsque vous violez la neutralité:

A. Lorsque vous faites entrer des unités terrestres dans un territoire neutre, elles doivent s'arrêter et y terminer leur déplacement; un blindé ne peut "blitzer" un territoire neutre. Quand vous faites voler des unités aériennes au-dessus d'un territoire neutre, elles ne s'y arrêtent pas, mais sont toujours considérées en violation de neutralité!

B. Vous payez alors à la banque une pénalité de 3 C.P.I. et placez une de vos cocardes sur le territoire violé. Cette pénalité n'est payée qu'une fois et seulement par le joueur qui a violé la neutralité. Des mouvements subséquents dans ou au-dessus du territoire neutre maintenant violé sont considérés comme des mouvements réguliers et ne sont pas sujet aux pénalités. IMPORTANT: Une fois qu'un territoire neutre est violé, il n'est plus considéré neutre. Tous les joueurs le traitent exactement comme ils le feraient d'autres territoires capturés.

5 PHASE D'ACTION 3
Combat

Dans la présente partie de la séquence, tout le combat est résolu par le roulement de dés. Il y a un ordre particulier de combat qui doit être suivi pour le combat terrestre et le combat naval. Effectuez TOUT vos mouvements AVANT de résoudre tout combat. Aucune nouvelle unité ne peut être envoyée dans la bataille comme renforts une fois le combat commencé! Chaque situation de combat individuelle dans un territoire ou zone maritime est résolue séparément!

Combat terrestre

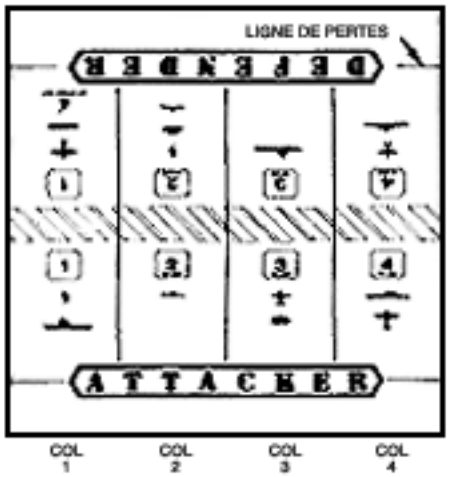
Lorsque des unités terrestres et aériennes entrent dans un territoire occupé par l'ennemi, suivez l'ordre ci-dessous.

1. *Mettez toutes les unités sur le tableau de bataille.* Unités attaquantes de leur côté; unités défendantes de l'autre. Placez les unités sur leurs formes assorties sur le tableau. Le nombre dans la colonne d'une unité identifie ses capacités d'attaque ou de défense, qui est le nombre dont l'unité a besoin de rouler sur le dé pour marquer un coup. Le nombre est le nombre maximum nécessaire – si le nombre indiqué ou moins est obtenu, alors c'est un coup réussi!

2. *Le canon AA fait feu.* Si le défenseur a un canon AA présent et l'attaquant a des avions, alors le défenseur exerce les capacités de défense aérienne du canon. Le défenseur roule un dé pour chaque avion attaquant. Pour chaque jet de "1", un avion est abattu et l'attaquant enlève immédiatement l'avion de son choix du tableau de bataille. L'avion n'a aucune chance de contre-attaquer et il est replacé dans le cabaret de stockage de son propriétaire. Une fois que le canon AA a tiré, il est enlevé du tableau de bataille et replacé sur le plateau. Si l'attaquant n'a aucun avion présent, ignorez la présente partie de l'ordre et laissez tout simplement le canon AA en place sur le plateau.

3. *L'attaquant fait feu.* L'attaquant roule 1 dé pour chacune de ses unités. Notez que le tableau de bataille est divisé en 4 colonnes. D'abord résolvez le combat dans la colonne 1, puis la colonne 2 et ainsi de suite. Par exemple, si la colonne 1 a 4 infanteries, vous roulez 4 dés. L'infanterie attaque à "1", ainsi chaque jet de "1" résulte en un coup réussi. *N.B.*: si vous avez plus d'unités que de dés, roulez d'abord 12 dés pour déterminer les coups, puis roulez de nouveau autant de dés que nécessaire pour les unités restantes dans la colonne. Chaque fois qu'un coup est marqué, le défenseur doit choisir une de ses unités comme perte et la placer sous la ligne de pertes dans la même colonne sur le tableau de bataille. Ces pertes ne sont pas encore hors du jeu. Elles pourront contre-attaquer puisque les combats dans *Axis & Allies* sont considérés simultanés.

TABLEAU DE BATAILLE



4. *Le défenseur fait feu.* Le défenseur roule 1 dé pour chaque unité défendante (pertes incluses) et résoud le combat, exactement comme l'attaquant l'a fait plus haut. Dans cette contre-attaque, toutes les unités de l'attaquant qui sont touchées sont immédiatement enlevées du tableau de bataille et replacées dans le cabaret. Elle deviennent immédiatement des pertes parce qu'elles ont déjà fait feu. Naturellement, l'attaquant choisit toujours quelles unités seront perdues!

5. *Enlevez toutes les pertes.* Après la contre-attaque du défenseur, celui-ci enlève toutes les pertes du tableau qui étaient derrière la ligne de pertes et les replace dans son cabaret. Les pertes de l'attaquant ont été enlevées à mesure qu'elles étaient touchées.

6. *Répétez les étapes ci-haut 3, 4 et 5 jusqu'à ce que...*

A. *L'attaquant retraite – l'option de retraite – le privilège spécial de l'attaquant:* l'attaquant peut retraiter en arrêtant le combat et en déplaçant TOUTES les unités attaquantes dans la bataille EN ARRIÈRE vers UN territoire adjacent allié duquel n'importe laquelle des unités attaquantes provient. L'attaquant NE PEUT PAS retraiter vers un espace au delà du territoire en combat si aucun attaquant n'a été envoyé au combat à partir de cet espace. Par exemple, sur le premier tour des unités soviétiques des territoires du Yakoutsk et de l'Extrême-Orient Soviétique qui ont attaqué la Mandchourie tenue par le Japon ne pourrait pas retraiter en Chine – elles doivent toutes se retirer au Yakoutsk ou à l'Extrême-Orient Soviétique.

La retraite est le privilège de l'attaquant seulement. Toutes les unités de l'attaquant doivent retraiter ensemble et au même territoire!

B. *L'attaquant est détruit* – si toutes les unités attaquantes sont touchées par le défenseur, la bataille est terminée.

C. *Le défenseur est détruit* – si toutes les unités défendantes sont touchées par l'attaquant, la bataille est terminée.

D. *L'attaquant et le défenseur sont détruits* – si toutes les unités sont touchées, la bataille est terminée.

Quelques situations spéciales d'attaque et de défense

• *Assauts amphibies avec des cuirassés:* pour résoudre un assaut amphibie sur le tableau de bataille, avec des cuirassés présents et aucune bataille navale préliminaire, faites ce qui suit:

(1) tout cuirassé assaillant fait d'abord feu – ceci constitue son attaque de soutien. Pour ce faire, l'attaquant jète une dé pour chaque cuirassé. Chaque jet de "4" ou moins est un coup réussi. Le défenseur choisit ses pertes et les placent sous la ligne de pertes.

(2) l'attaquant enlève ses cuirassés du tableau de bataille et les replace dans la zone maritime adjacente au territoire côtier visé.

(3) l'attaquant décharge alors les cargos assaillants dans le territoire côtier visé. Les cargos sont replacés dans la zone maritime adjacente au

territoire côtier visé.
(4) l'attaquant fait alors feu avec ses unités terrestres et aériennes et le défenseur contre-attaque. Note: toute unité défendante touchée par l'une des attaques de soutien des cuirassés peut contre-attaquer maintenant.
IMPORTANT: les navires attaquants dans un assaut amphibie ne sont pas affectés par la bataille terrestre qui s'ensuit!

• *Forces multi-joueurs:* lorsque des unités de la même alliance se trouvent dans le même territoire ou zone maritime, une force multi-joueurs est présente. De telles forces peuvent se défendre ensemble – elles NE PEUVENT PAS attaquer ensemble. Voici les détails:

Se défendant ensemble – lorsqu'une force multi-joueurs est attaquée, l'attaquant tire d'abord comme d'habitude. Si un coup est marqué, les défenseurs conviennent entre eux quelle unité choisir comme perte (s'ils ne peuvent s'entendre, l'attaquant choisit). En contre-attaque, chaque défenseur roule les dés séparément pour ses unités (pertes y compris).

Attaquant séparément – lorsque des unités de la même alliance dans le même espace souhaitent attaquer, chaque attaquant tire pour ses propres unités et le fait à son propre tour.

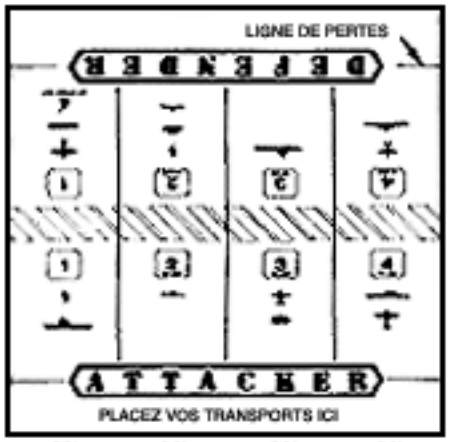
Combat naval

Lorsque des unités navales et aériennes entrent dans une zone maritime occupée par l'ennemi, suivez l'ordre ci-dessous.

1. *Mettez toutes les unités sur le tableau de bataille.* Placez-les exactement comme vous l'avez fait lors du combat terrestre. Encore une fois, les nombres sur le tableau de bataille indiquent les capacités maximum d'attaque et de défense d'une unité! Notez qu'il n'y a aucun endroit pour les cargos du côté attaquant, parce que ceux-ci n'ont aucun facteur d'attaque. Au lieu de cela, les cargos d'un attaquant sont placés sur le tableau dans la position indiquée par l'illustration du tableau de bataille dans la colonne suivante.

2. *Les sous-marins attaquants font feu.* Si l'attaquant a des sous-marins dans le conflit, ils doivent faire feu avant toutes les autres unités. Ceci s'appelle une *attaque de premier tir.* Pour effectuer une telle attaque, jetez 1 dé pour chaque sous-marin attaquant. Pour chaque "2" ou moins obtenu, le défenseur subit un coup et choisit une perte. *Note*: un avion ne peut pas être choisi comme perte parce que les sous-marins ne peuvent pas atteindre les avions.

TABLEAU DE BATAILLE



3. *Les pertes de submersibles sont enlevées.* Après l'attaque de premier tir des sous-marins, les pertes choisies par le défenseur ne sont pas placées sous la ligne de pertes. Plutôt, elles sont immédiatement enlevées du jeu et replacées dans leur cabaret parce qu'elles ne peuvent pas répliquer à l'attaque d'un sous-marin!

4. *L'attaquant tire avec ses autres unités.* L'attaquant roule 1 dé pour chacune de ses unités. Exactement comme dans la séquence de combat terrestre (page 18), résolvez tout le conflit la colonne 1, puis la colonne 2 et ainsi de suite. Chaque fois qu'un coup est marqué, le défenseur choisit une de ses unités comme perte et le place sous la ligne de pertes dans la même colonne sur le tableau de bataille. Ces pertes feront feu dans la première contre-attaque.

5. *Le défenseur fait feu avec ses unités restantes.* Le défenseur roule 1 dé pour chaque unité défendante (pertes incluses) et résoud le combat, comme l'attaquant l'a fait plus haut. Dans cette contre-attaque, toute unité de l'attaquant qui est touchée est immédiatement enlevée du tableau de bataille et replacé dans le cabaret. Elles sont des pertes immédiates parce qu'elles ont déjà fait feu. Naturellement, l'attaquant choisit toujours quelles unités il perd! *IMPORTANT:* l'attaquant peut choisir de perdre un cargo. C'est pourquoi les cargos sont placés sur le tableau de bataille même s'ils ne peuvent pas attaquer.

6. *Enlevez toutes les pertes.* Après la contre-attaque du défenseur, celui-ci enlève tous les unités qui se trouvent sous la ligne de pertes du tableau de bataille et les replace dans le cabaret. Les pertes de l'attaquant ont été enlevées à mesure qu'elles étaient touchées.

7. *Les sous-marins peuvent se retirer.* Les sous-marins attaquants et défendants peuvent maintenant exercer leurs capacités spéciales de retraite et se retirer du combat. Rappelez-vous tel qu'indiqué sous "Sous-marins – Comment ils combattent", à la page 17, les sous-marins attaquants retraitent d'abord et le font EN ARRIÈRE vers UNE zone maritime adjacente alliée de laquelle eux ou toute unité navale les accompagnant sont venus; et les sous-marins défendants retraitent alors vers N'IMPORTE QUELLE zone maritime adjacente alliée ou inoccupée.

8. *Répétez les étapes 2 à 7 ci-dessus jusqu'à ce que...*

A. *L'attaquant se setire – L'option de retraite – Le privilège spécial de l'attaquant:* l'attaquant peut retraiter en arrêtant le combat et en déplaçant TOUTES les unités attaquantes impliquées dans la bataille EN ARRIÈRE vers UNE zone maritime adjacente alliée ou inoccupée de laquelle N'IMPORTE QUELLE des unités attaquantes est venue. L'attaquant NE PEUT PAS retraiter à un espace au delà de la zone maritime disputée à moins qu'un des attaquants soit venu de cette zone.

B. *L'attaquant est détruit* – si toutes les unités attaquantes sont touchées, la bataille est terminée.

C. *Le défenseur est détruit* – si toutes les unités défendantes sont touchées, la bataille est terminée.

D. *L'attaquant et le défenseur sont détruits* – si toutes les unités sont touchées, la bataille est terminée.

Situation spéciale d'attaque et de défense
Forces multi-joueurs – voir la page précédente sous "combat terrestre" pour les détails au sujet de qui se défend lorsque deux membres ou plus d'une alliance sont attaqués. La même situation s'applique pour les territoires terrestres ou les zones maritimes!

Résultats des combats terrestres et navaux

Dans le combat terrestre (batailles sur des territoires ou des îles), de tels territoires sont conservés par le défenseur ou capturés par l'attaquant. Dans le combat naval (batailles dans des zones maritimes), aucun territoire n'est capturé mais des flottes sont diminuées. Voici les résultats du combat terrestre:

- *Si l'attaquant se retire*, le défenseur conserve le territoire.
- *Si l'attaquant et le défenseur sont tous les deux détruits*, le défenseur conserve le territoire.
- *Si l'attaquant est détruit*, le défenseur conserve le territoire.
- *Si le défenseur est détruit*, l'attaquant capture le territoire. *Voir l'exception importante à droite.

Pour capturer un territoire, retournez les unités survivantes du tableau de bataille au territoire nouvellement capturé, placez votre cocarde sur le territoire, et ajustez les cocardes sur le tableau national de production. En tant que vainqueur, votre niveau national de production est augmenté par la valeur du territoire capturé; le niveau national de production du défenseur perdant est diminué par la valeur du territoire capturé. Tout canon AA ou complexe industriel dans le territoire y reste mais vous appartient, l'attaquant. Si vous capturez un complexe industriel, vous ne pourrez pas l'utiliser avant votre prochain tour. *N.B.*: si le territoire capturé était à l'origine possédé par un membre de votre alliance, vous n'êtes pas considéré le vainqueur même si vous avez attaqué avec succès. Vous êtes le libérateur seulement! Votre allié, qui à l'origine possédait le territoire maintenant libéré, est de nouveau le propriétaire et gagne la valeur de revenu du territoire sur le tableau national de production. *EXCEPTION:* Si la capitale du propriétaire original se trouve en mains ennemies au moment de cette libération, le libérateur encaisse la valeur de revenu du territoire nouvellement capturé et peut utiliser un complexe industriel s'y trouvant jusqu'à ce que la capitale du propriétaire original soit libérée (à ce moment, les niveaux de production seront rajustés)!

**EXCEPTION IMPORTANTE:* VOUS NE POUVEZ PAS CAPTURER UN TERRITOIRE AVEC DES UNITÉS AÉRIENNES SEULEMENT: même si l'attaquant détruit le défenseur, il y a une possibilité que l'attaquant ne capture pas le territoire. Pour capturer un territoire, il faut l'occuper après la bataille avec des unités terrestres. Si les seules unités survivantes dans l'attaque après le combat sont des avions, l'attaquant ne peut pas occuper le territoire parce que les avions doivent voler hors de ce territoire après le combat. Rappelez-vous, des avions décollent à l'attaque dans la phase de mouvement de combat et atterrissent dans la phase de mouvement de non-combat. Vos avions attaquants ne peuvent jamais demeurer dans un territoire que vous venez de capturer dans la bataille; les avions ne peuvent jamais atterrir non plus dans un territoire que vous venez de capturer. Voir la section 6, séquence d'action 4, page 21 pour plus de détails. Si l'attaquant ne peut pas occuper un territoire capturé avec des unités terrestres survivantes, alors le territoire est considéré conservé par le défenseur.

Capturer un territoire qui est une capitale ennemie
En tant que conquérant: si vous capturez UN des territoires capitaux de votre ennemi (ces territoires sont: Les États-Unis de l'Est, la Russie, le Royaume-Uni, l'Allemagne et le Japon), suivez la même procédure que ci-dessus pour la capture d'un territoire régulier. En outre, saisissez tous les C.P.I. de l'ancien propriétaire de la capitale capturée. Vous encaissez également la valeur de revenu du territoire capital capturé et tous les autres territoires que vous avez capturés - vous n'encaissez aucun revenu pour les territoires que vous N'AVEZ PAS capturé!

En tant qu'ancien propriétaire de la capitale capturée: Vous êtes toujours dans la partie, mais NE POUVEZ PAS encaisser le revenu d'aucun territoire que vous possédez toujours et NE POUVEZ PAS acheter de nouvelles unités (tous vos C.P.I. ont été perdus) jusqu'à ce que votre capitale soit libérée.

Situation spéciale de combat - Raid de bombardement stratégique

Les bombardiers ont une capacité spéciale d'effectuer des raids de bombardement stratégique contre un complexe industriel ennemi plutôt que contre des unités militaires. Le bombardement d'un complexe industriel affaiblit l'économie de votre adversaire et diminue la réserve de C.P.I. de votre ennemi. Si vous souhaitez attaquer un complexe avec votre bombardier plutôt que de l'impliquer dans une situation régulière de combat terrestre ou navale, annoncez simplement que vous effectuez un bombardement stratégique à la place et faire comme suit. N'employez pas le tableau de bataille pour ce genre d'attaque!

1. *Envoyez un ou des bombardiers dans un territoire ennemi où se trouve un complexe industriel.*

2. *Le canon AA du défenseur tire*. Le défenseur roule 1 dé pour chaque bombardier dans l'attaque. Tout jet de "1" sur un dé abat un avion. Les bombardiers touchés ne peuvent pas contre-attaquer et sont enlevés du jeu!

3. *Les bombardiers survivants tirent.* Roulez 1 dé pour chaque bombardier ayant survécu. Additionnez les chiffres sur les dés.

4. *Le défenseur perd des C.P.I..* Le total indiqué par les dés est le nombre de C.P.I. que le défenseur doit retourner à la banque. Si le défenseur n'a pas assez de C.P.I. pour couvrir cette pénalité, il rend tout ceux qu'il possède! Les complexes industriels ne sont jamais détruits ou enlevés du tableau pendant un raid de bombardement stratégique! Voir plus de détails au sujet du bombardement stratégique sous "bombardiers" dans la section 4, séquence d'action 2, page 15.

6 PHASE D'ACTION 4
Mouvement de non-combat

Dans cette partie de votre tour, vous pouvez déplacer UNE, TOUTES, OU AUCUNE unité que vous N'AVEZ PAS DÉPLACÉ pendant l'action 2 – Mouvement de combat.
*Voir une exception d'obligation de déplacer ci-dessous.

Vous pourriez à présent vouloir envoyer vos unités dans des positions fortes offensives ou défensives pour renforcer des territoires vulnérables ou appuyer des unités sur le front.

Gardez à l'esprit les capacités de mouvement de chaque unité en les déplaçant.

Où les unités peuvent être déplacées:
- Les unités terrestres peuvent être envoyées dans tout territoire occupé ou inoccupé allié. Elles NE PEUVENT PAS être envoyées dans des territoires occupés ou contrôlés par l'ennemi, ou neutres. Les canons AA peuvent maintenant être déplacés aux territoires alliés. Si vous possédez le développement d'armes de "fusées", vous pouvez déplacer un canon AA à portée de 3 territoires d'un complexe industriel ennemi (voir "Développement d'armes" à la page 10 pour les détails).
- Les unités aériennes peuvent atterrir dans tout territoire occupé ou inoccupé allié; elles NE PEUVENT PAS atterrir dans des territoires occupés ou contrôlés par l'ennemi, ou neutres. Les chasseurs peuvent atterrir sur n'importe quel porte-avions de leur alliance. Les unités aériennes NE PEUVENT PAS voler au-dessus des territoires neutres dans la phase de non-combat.
- Les unités navales peuvent être envoyées dans n'importe quelle zone maritime occupée ou inoccupée alliée. Elles NE PEUVENT PAS être envoyées dans des zones maritimes occupées par l'ennemi. Les cargos vides ou chargés peuvent être déplacés aux territoires côtiers alliés pour embarquer ou débarquer leur cargaison.

**EXCEPTION D'OBLIGATION DE DÉPLACER*: Les unités aériennes qui ont été impliquées dans le combat et survécu doivent être déplacées hors du territoire en combat maintenant. Vous devez les faire atterrir dans des territoires alliés, pas dans ceux que vous venez de capturer - les chasseurs peuvent également atterrir sur n'importe quel porte-avions de votre alliance... les bombardiers ne peuvent pas! En atterrissant, gardez à l'esprit la portée de vol limitée de vos unités. Rappelez-vous qu'une partie de la portée de 4 espaces des chasseurs et de la portée de 6 des bombardiers a été déjà employée ci-haut dans la phase de mouvement de combat de votre tour.

7 PHASE D'ACTION 5
Placement des nouvelles unités

Toutes les unités que vous avez acheté dans la phase d'action 1, Développement d'armes/achat d'unités de votre tour doivent maintenant être placées sur le plateau.

Voici comment:
- Placez les nouvelles unités terrestres et aériennes dans les territoires où vous possédez un complexe industriel depuis le début de votre tour – non dans les territoires avec un complexe que vous venez de capturer. IMPORTANT: il peut seulement y avoir un canon AA par territoire; des chasseurs ne peuvent être placés sur des porte-avions à ce moment; et l'infanterie ne peut être placée sur des cargos à ce moment.
- Placez les nouvelles unités navales dans des zones maritimes adjacentes à un territoire côtier avec un complexe industriel que vous possédez depuis le début de votre tour – pas à côté de territoires avec un complexe que vous venez de capturer. *IMPORTANT:* la zone dans laquelle vous placez les unités navales doit être alliée!
- Placez les nouveaux complexes industriels dans des territoires que vous possédez depuis le début de votre tour – pas dans des territoires que vous venez de capturer. *IMPORTANT:* il peut seulement y avoir un complexe industriel par territoire!

Autres considérations
La capacité de production des complexes industriels: Les complexes originaux (ceux vous avez débuté la partie avec) vous confèrent la capacité de placer un nombre illimité de nouvelles unités dans un territoire avec un tel complexe; les nouveaux complexes (ceux que vous avez acheté et placé ou avez capturé) vous confèrent une capacité limitée par tour – le nombre d'unités que vous pouvez y placer est égal à la valeur de revenu du territoire où est situé le complexe. Voir "autres unités achetables" à la page 11 et "complexes industriels" à la page 13 pour plus de détails.

Utiliser le complexe industriel d'un allié: Vous NE POUVEZ PAS placer vos nouvelles unités dans un complexe industriel possédé par un allié. *EXCEPTION:* vous pouvez utiliser un complexe industriel dans un territoire allié que vous avez libéré si la capitale de cet allié est en mains ennemies.

Ne pas pouvoir placer des nouvelles unités: Toute unité qui ne peut pas être placée dans un complexe industriel est perdue et remise dans le cabaret. Voir des exemples de situations d'incapacité de placer à la page 11.

8 PHASE D'ACTION 6
Collecte des revenus

Ceci est la fin de votre tour. Maintenant vous encaissez de la banque le revenu basé sur votre niveau national de production. Regardez sur quel nombre se trouve votre cocarde sur le tableau national de production et encaissez ce nombre de C.P.I. de la banque. *CONSEIL:* avant la collecte, vérifiez une deuxième fois votre niveau par le décompte du total de la valeur de revenu de tous les territoires que vous contrôlez. Plus vous avez capturé de territoires, plus votre revenu sera élevé!

IMPORTANT:
•Vous NE POUVEZ PAS prêter ou donner des C.P.I. à aucun membre de votre alliance.
•Vous POUVEZ seulement encaisser des revenus si votre territoire de capitale n'est pas capturé.

Comment gagner la guerre

CONDITION DE VICTOIRE DES ALLIÉS

La condition de victoire des Alliés est identique à la condition historique de victoire de la 2e Guerre Mondiale - la reddition complète et sans conditions des puissances de l'Axe. Ceci signifie que vous et votre alliance devez capturer les deux capitales de l'Axe d'Allemagne et du Japon.
NOTE: La partie se termine à la fin du tour du joueur dans lequel la deuxième capitale de l'Axe est capturée.

CONDITIONS DE VICTOIRE DE L'AXE

L'alliance de l'Axe gagne en accomplissant *l'une ou l'autre* de ces conditions:

Une victoire militaire
Les puissances de l'Axe doivent capturer deux des trois capitales des Alliés (États-Unis de l'Est, Royaume-Uni, Russie).
NOTE: La partie se termine à la fin du tour du joueur dans lequel la deuxième capitale des Alliés est capturée.

Une victoire économique
Les puissances de l'Axe doivent conquérir assez de territoires pour avoir un niveau national de production combiné de 84. Ceci doit être accompli à la fin d'un tour complet de jeu (chacun des 5 pays a eu un tour).

UN GAGNANT INDIVIDUEL!

Bien que *Axis & Allies* soit un jeu d'équipe, un gagnant individuel peut être déclaré en déterminant quel joueur a le plus augmenté son niveau national de production à partir des totaux de départ. Utilisez les tableaux ci-dessous pour déterminer le gagnant.

Les nombres dans les colonnes représentent le niveau national de production final d'un joueur. Un % correspondant au nombre représente l'augmentation du revenu initial. Celui qui a le pourcentage le plus élevé est le gagnant individuel. Chaque joueur se réfère au tableau de son pays, ci-dessous, pour calculer son pourcentage.

Par exemple, si les Alliés gagnent la guerre, déterminez le gagnant Allié individuel comme suit. L'URSS a commencé à 24 C.P.I. et termine avec 29 C.P.I., une augmentation de 20, 8%; Le Royaume-Uni a commencé à 30 C.P.I. et termine avec 45 C.P.I., une augmentation de 50%; les États-Unis ont commencé à 36 C.P.I. et terminent avec 45 C.P.I., une augmentation de 25%. Le Royaume-Uni est le gagnant individuel!

URSS
REVENU INITIAL 24

25 = 4.1%	37 = 54.1%
26 = 8.3%	38 = 58.3%
27 = 12.5%	39 = 62.5%
28 = 16.6%	40 = 66.6%
29 = 20.8%	41 = 70.8%
30 = 25%	42 = 75%
31 = 29.1%	43 = 79.1%
32 = 33.3%	44 = 83.3%
33 = 37.5%	45 = 87.5%
34 = 41.6%	46 = 91.6%
35 = 45.8%	47 = 95.8%
36 = 50 %	48 = 100%

JAPON
REVENU INITIAL 25

26 = 4%	38 = 52%	50 = 100%
27 = 8%	39 = 56%	
28 = 12%	40 = 60%	
29 = 16%	41 = 64%	
30 = 20%	42 = 68%	
31 = 24%	43 = 72%	
32 = 28%	44 = 76%	
33 = 32%	45 = 80%	
34 = 36%	46 = 84%	
35 = 40%	47 = 88%	
36 = 44%	48 = 92%	
37 = 48%	49 = 96%	

ALLEMAGNE
REVENU INITIAL 32

33 = 3.1%	45 = 40.6%	57 = 78.1%
34 = 6.2%	46 = 43.7%	58 = 81.2%
35 = 9.3%	47 = 46.8%	59 = 84.3 %
36 = 12.5%	48 = 50%	60 = 87.5%
37 = 15,6%	49 = 53.1%	61 = 90.6%
38 = 18.7%	50 = 56.2%	62 = 93.7%
39 = 21.8%	51 = 59.3%	63 = 96.8%
40 = 25%	52 = 62.5%	64 = 100%
41 = 28,1%	53 = 65.6%	
42 = 31.2%	54 = 68.7%	
43 = 34.3%	55 = 71.8%	
44 = 37.5%	56 = 75%	

ÉTATS-UNIS
REVENU INITIAL 36

37 = 2.7%	49 = 36.1%	61 = 69.4%
38 = 5.5%	50 = 38.8%	62 = 72.2%
39 = 8.3%	51 = 41.6%	63 = 75%
40 = 11.1%	52 = 44.4%	64 = 77.7%
41 = 13.8%	53 = 47.2%	65 = 80.5%
42 = 16.6%	54 = 50%	66 = 83.3%
43 = 19.4%	55 = 52.7%	67 = 86.1%
44 = 22.2%	56 = 55.5%	68 = 88.8%
45 = 25%	57 = 58.3%	69 = 91.6%
46 = 27.7%	58 = 61.1%	70 = 94.4%
47 = 30.5%	59 = 63.8%	71 = 97.2%
48 = 33.3%	60 = 66.6%	72 = 100%

ROYAUME-UNI
REVENU INITIAL 30

31 = 3.3%	43 = 43.3%	55 = 83.3%
32 = 6.6%	44 = 46.6%	56 = 86.6%
33 = 10.0%	45 = 50%	57 = 90 %
34 = 13.3%	46 = 53.3%	58 = 93.3%
35 = 16.6%	47 = 56.6%	59 = 96.6%
36 = 20%	48 = 60%	60 = 100%
37 = 23.3%	49 = 63.3%	
38 = 26.6%	50 = 66.6%	
39 = 30%	51 = 70%	
40 = 33.3%	52 = 73.3%	
41 = 36.6%	53 = 76.6%	
42 = 40%	54 = 80%	

Lieutenant-Général
George S. Patton
Armée des États-Unis

Mouvements du Japon

UNE SÉQUENCE D'ACTION ILLUSTRÉE

Le Japon joue 4ème parmi les 5 pays. L'URSS a attaqué la Mandchourie à partir du nord et l'a capturé et occupé avec 1 blindé et 1 infanterie. Ci-dessous se trouve la situation militaire au début du premier tour du Japon. *IMPORTANT*: nous suggérons que vous installiez le plateau avec les unités de combat, tel qu'indiqué sur la carte 1. Elle vous aidera à comprendre l'exemple graphique suivant, si vous pouvez physiquement déplacer les pièces à mesure que vous lisez.

Séquence d'action 1 – Développement des armes/achat des unités

Le revenu initial du Japon est de 25 et ainsi il a 25 C.P.I. à dépenser. Cependant, Le niveau national de la production du Japon est présentement de 22 en raison de la perte de la Mandchourie (un territoire de 3 C.P.I.). Le Japon décide de prendre un risque et de développer des armes avant d'acheter des unités.

DÉVELOPPEMENT D'ARMES

Le Japon verse 5 C.P.I. à la banque et roule 1 dé et obtient un "6" – une percée! Le Japon roule de nouveau et obtient un "3", le développement super sous-marins. Le Japon place une cocarde sur la position numéro 3 sur le tableau de développement d'armes. Le Japon a maintenant 20 C.P.I. à dépenser.

ACHAT DES UNITÉS

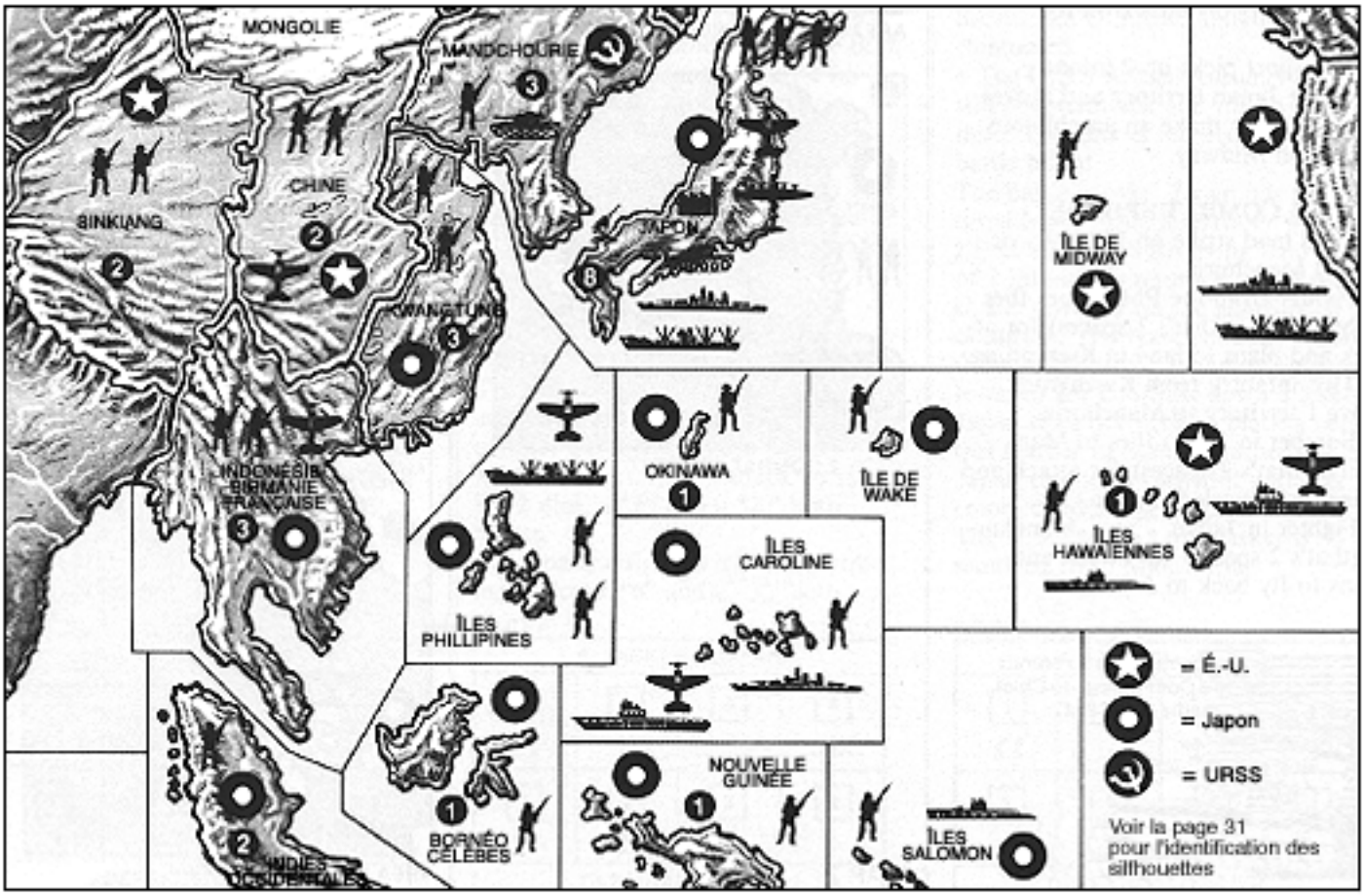
Les décisions d'achats du Japon dépendent des buts du Japon et des objectifs des forces ennemies empiétant. Le Japon souhaite reprendre la Mandchourie mais les États-Unis menacent dans le Pacifique.

Voici la stratégie du Japon:

- L'objectif principal est de reprendre la Mandchourie. Pour ce faire, des unités terrestres et aériennes seront nécéssaires. Des unités aériennes cependant pourraient s'avérer un meilleur choix parce qu'elles pourraient être utilisées dans un assaut terrestre sur l'URSS et une attaque navale sur les États-Unis.
- Les sous-marins seraient des armes puissantes contre la flotte des États-Unis maintenant qu'ils sont "super" et peuvent attaquer à un jet de dé de "3" ou moins plutôt qu'à "2."

Par conséquent, le Japon achète: 1 chasseur pour 12 C.P.I.; et 1 sous-marin pour 8 C.P.I., ce qui totalise 20 C.P.I. dépensés.

CARTE 1



Séquence d'action 2 – Mouvement de combat

Le Japon s'engage dans 3 sphères de combat. Chacune est étudiée ci-dessous. Référez-vous à la carte 2 à mesure que vous lisez.

SPHÈRE DE COMBAT 1

Attaque aérienne et navale sur la flotte des États-Unis dans la zone maritime des îles Hawaïennes.

1. Le chasseur sur le porte-avions dans la zone maritime des îles Caroline parcoure 2 zones maritimes pour aller attaquer et prévoit retourner au porte-avions pour atterrir.
2. Le cuirassé parcoure 2 zones maritimes pour aller à l'attaque.
3. Le sous-marin parcoure 1 zone maritime pour aller à l'attaque.

SPHÈRE DE COMBAT 2

Assaut amphibie de l'île de Midway tenu par les États-Unis.

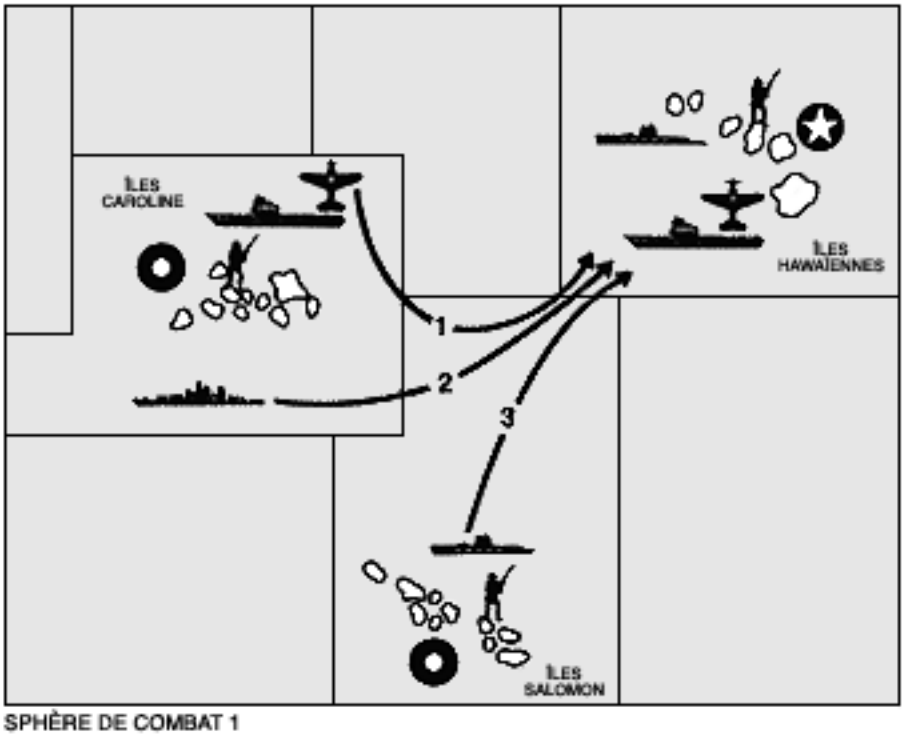
4. Le cuirassé parcoure 2 zones maritimes afin d'aller fournir une attaque de soutien sur l'île.
5. Le cargo prend 2 infanteries du territoire du Japon et parcoure 2 zones maritimes pour effectuer un assaut amphibie sur Midway.

SPHÈRE DE COMBAT 3

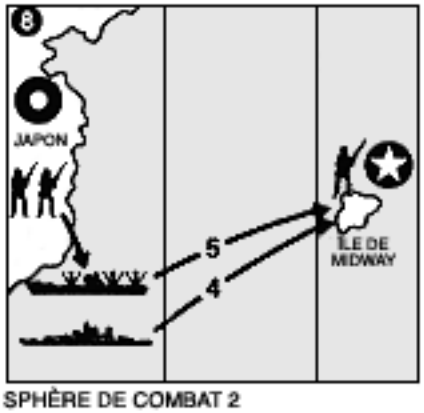
Frappe terrestre et aérienne sur la Mandchourie occupée par l'URSS.

6. Le chasseur des Philippines vole vers la Mandchourie (ce qui fait 3 espaces) pour aller à l'attaque et prévoit atterrir dans le Kwangtung.
7. Les 2 infanteries du Kwangtung parcourent 1 territoire vers la Mandchourie.
8. Le bombardier du Japon vole vers la Mandchourie (ce qui fait 2 espaces) pour aller à l'attaque et prévoit revenir atterrir au Japon.
9. Le chasseur du Japon vole vers la Mandchourie (ce qui fait 2 espaces) pour aller à l'attaque et prévoit revenir au Japon.

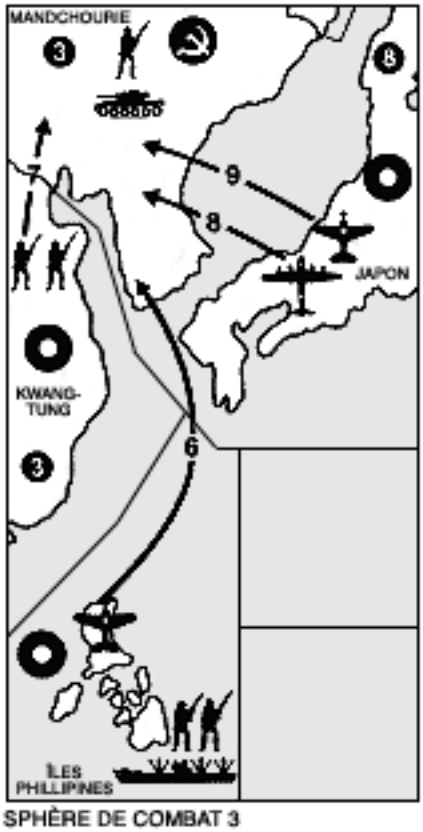
Amiral Chester Nimitz
Commandant-en-Chef US Pacifique (CINCPAC)



SPHÈRE DE COMBAT 1



SPHÈRE DE COMBAT 2



SPHÈRE DE COMBAT 3

CARTE 2

Séquence d'action 3 – combat

ACTION DE LA SPHÈRE DE COMBAT 1

Les unités attaquantes et défendantes sont placées sur le tableau de bataille, tel qu'indiqué à la figure A.

• Le sous-marin attaquant tire. Le Japon roule un "3," un coup réussi parce que c'est un "super sous-marin." Le défenseur américain choisit de perdre un sous-marin. Le défenseur ne peut pas contre-attaquer contre l'attaque de premier tir d'un sous-marin attaquant. Le sous-marin était le choix le plus judicieux, parce que les sous-marins sont peu coûteux et ne peuvent pas tirer sur les avions, et le chasseur japonais menace toujours!

• Le chasseur attaquant tire et roule un "3," un coup réussi. Le défenseur américain choisit le porte-avions comme perte et le place sous la ligne de perte.

• Le cuirassé attaquant fait feu et roule un "2," un coup réussi. Le défenseur américain doit perdre sa dernière unité, le chasseur, et le place sous la ligne de perte.

• Le porte-avions défendant fait feu et roule un "5," un coup manqué. Le chasseur défendant fait feu et roule un "6," un coup manqué. La bataille est terminée, les forces navales américaines ont été éliminées. *NOTE:* 1 infanterie américaine reste toujours à Hawaï et ainsi l'île est toujours sous le contrôle des américains.

ACTION DE LA SPHÈRE DE COMBAT 2

Les unités attaquantes et défendantes sont placées sur le tableau de bataille, tel qu'indiqué à la figure B. *Note*: dans un assaut amphibie, le cargo japonais ne peut pas être placé sur le tableau de bataille. Il ne peut ni attaquer ni être un perte potentielle dans une bataille terrestre.

• Le cuirassé attaquant appuie le débarquement japonais en tirant une fois et roule un "5," un coup manqué. Le cuirassé japonais est enlevé du tableau de bataille et replacé dans la zone maritime de l'île de Midway. Il peut seulement faire feu une fois dans un assaut amphibie.

• Les 2 infanteries japonaises attaquent en roulant 2 dés et en obtenant un "3" et un "6": les deux ratent. L'infanterie américaine défendante tire et roule un "2," un coup réussi.

• L'attaquant japonais choisit 1 infanterie comme perte et l'enlève du tableau.

• L'attaquant japonais a une unité restant sur le tableau... une infanterie. Celle-ci tire et roule un "1," un coup réussi.

• Le défenseur américain doit perdre l'infanterie et la place sous la ligne de pertes.

• Le défenseur américain contre-attaque maintenant avec l'infanterie et roule un "2," un coup réussi.

• L'attaquant japonais doit perdre l'infanterie. Toutes les unités terrestres sont éliminées. Le Japon n'a aucune unité terrestre pour occuper le territoire et donc les États-Unis gardent le contrôle de Midway. Naturellement, le cuirassé et le cargo japonais restent mais ils ne peuvent pas occuper un territoire. La bataille de Midway est terminée et elle demeure aux mains des américains!

ACTION DE LA SPHÈRE DE COMBAT 3

Les unités attaquantes et défendantes sont placées sur le tableau de bataille, tel qu'indiqué à la figure C.

• Les 2 infanteries japonaises attaquent en roulant 2 dés, un "3" et un "2"; les deux manquent.

• Les 2 chasseurs japonais attaquent en roulant 2 dés, un "6" et un "5"; les deux manquent.

• Le bombardier japonais attaque et roule un "4," un coup réussi.

• L'URSS défendante choisit de perdre 1 infanterie et le place sous la ligne de pertes.

• L'URSS défendante contre-attaque pour le blindé et l'infanterie (maintenant une perte) et roule 2 dés, un "2" et un "1"... deux coups réussis!

• Le Japon choisit de perdre 1 infanterie et 1 chasseur. Une bonne stratégie, parce que le Japon doit avoir au moins une unité terrestre survivante pour occuper le territoire s'il doit être capturé! Ces deux unités sont enlevées du tableau.

• L'URSS défendante enlève maintenant son infanterie du tableau de bataille.

• La deuxième vague de tir commence. Le Japon fait feu pour 1 infanterie et roule un "1," un coup réussi. L'URSS défendante doit perdre sa dernière unité, le blindé, et la place sous la ligne de pertes. Le Japon n'a pas besoin de continuer l'attaque, parce que toutes les unités de l'URSS ont été éliminées.

• Le blindé touché de l'URSS peut encore contre-attaquer et roule un "4, " un coup manqué. Le blindé est enlevé du tableau de bataille.

La bataille est terminée. Le Japon a repris la Mandchourie, un territoire valant 3 C.P.I.. L'unité terrestre survivante du Japon, 1 infanterie est retournée au territoire de la Mandchourie sur le plateau pour l'occuper. Le tableau national de production est ajusté. Le Japon monte de 3 niveaux à 25; L'URSS baisse de 3 niveaux. Le Japon n'a pas besoin de placer une cocarde dans la Mandchourie parce que le Japon le possédait à l'origine et il est codé aux couleurs du propriétaire original. La cocarde de l'URSS est enlevée de la Mandchourie.

FIGURE A

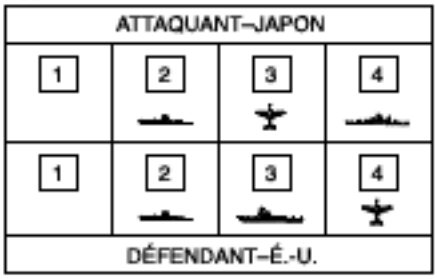


FIGURE B

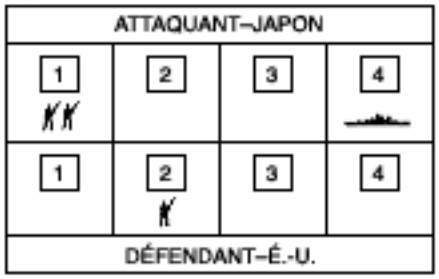
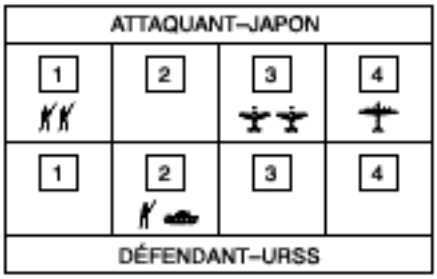


FIGURE C



La séquence d'action 4 – Mouvement de non-combat

Le Japon doit faire atterrir tous les avions attaquants pendant ce mouvement. Le chasseur qui a attaqué dans le combat naval dans la zone maritime des îles Hawaïennes retourne atterrir sur le porte-avions dans les îles Caroline. Le chasseur dans l'assaut Mandchourien atterrit dans le Kwangtung. Le bombardier dans l'assaut Mandchourien atterrit au Japon. Voir la carte 3 pour leurs plans de vol de retour. Aussi, le cargo japonais prend deux infanteries à ce moment des Philippines et laisse ces troupes dans le Kwangtung qui est présentement exempte d'unités terrestres.

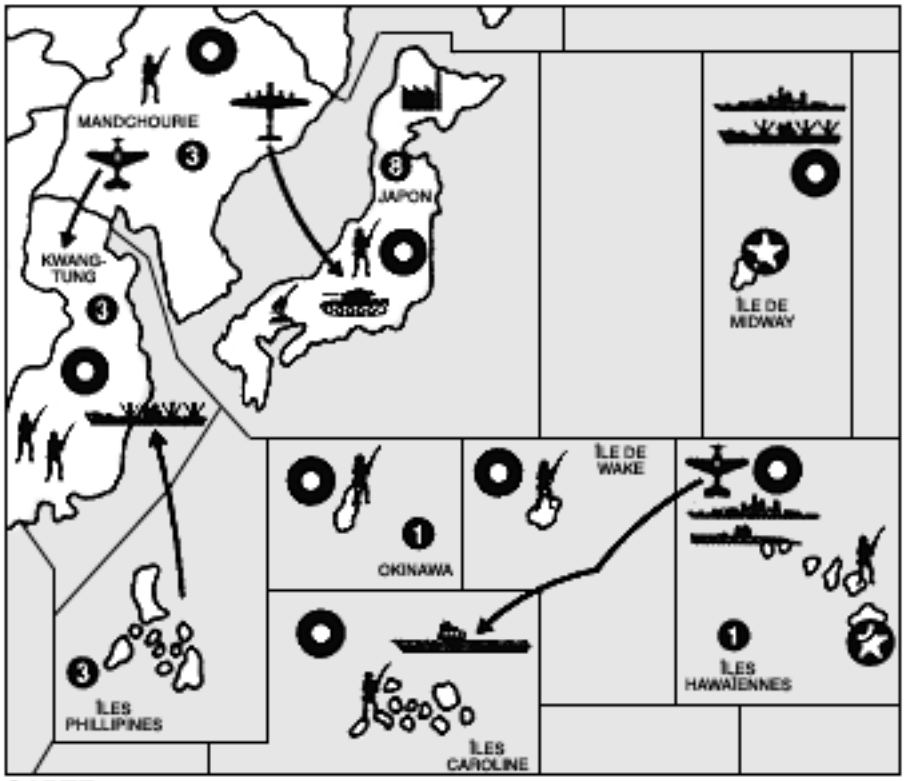
Séquence d'action 5 – Placement des unités nouvellement achetées

Le sous-marin et le chasseur que le Japon a acheté dans la séquence d'action 1 de ce tour sont maintenant placés sur le plateau où le Japon a un complexe industriel. Le chasseur est placé dans le territoire du Japon; le sous-marin dans la zone maritime à côté du territoire du Japon.
Voir la carte 4 pour la situation militaire actuelle du Japon.

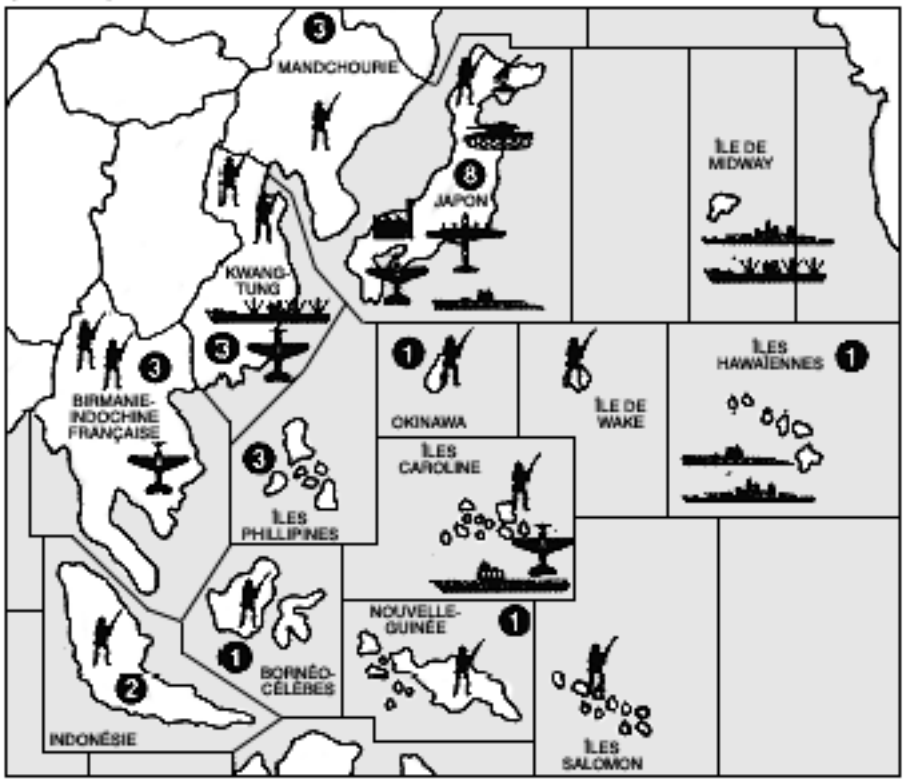
Séquence d'action 6 – Collecte des revenus

Le niveau national de la production du Japon est maintenant à 25. Le Japon réclame 25 C.P.I. de la banque. Le tour du Japon est terminé. *C'est maintenant le tour des États-Unis!*

Le Vice-Amiral Takeo Kurita était Commandant-en-chef de la 1ère Flotte d'assaut à la bataille du Golfe de Leyte



CARTE 3



CARTE 4

ANNEXE II

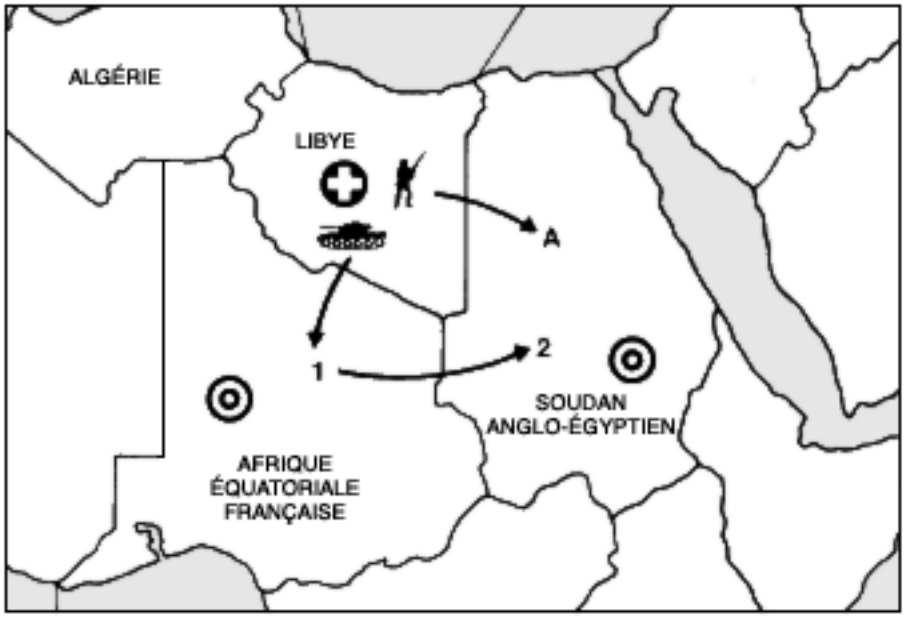
Plusieurs mouvements illustrés

Mouvement d'infanterie et de char (blindé)

Les unités de char peuvent parcourir un ou deux territoires adjacents. Le mouvement des unités d'infanterie est limité à un territoire adjacent.

Dans cet exemple, les unités terrestres allemandes en Libye entrent dans le Soudan Anglo-Égyptien occupée par le Royaume-Uni pour attaquer. L'infanterie se déplace de 1 espace adjacent. L'unité de char effectue une démonstration de tactique de blitz sur un mouvement de 2 territoires:

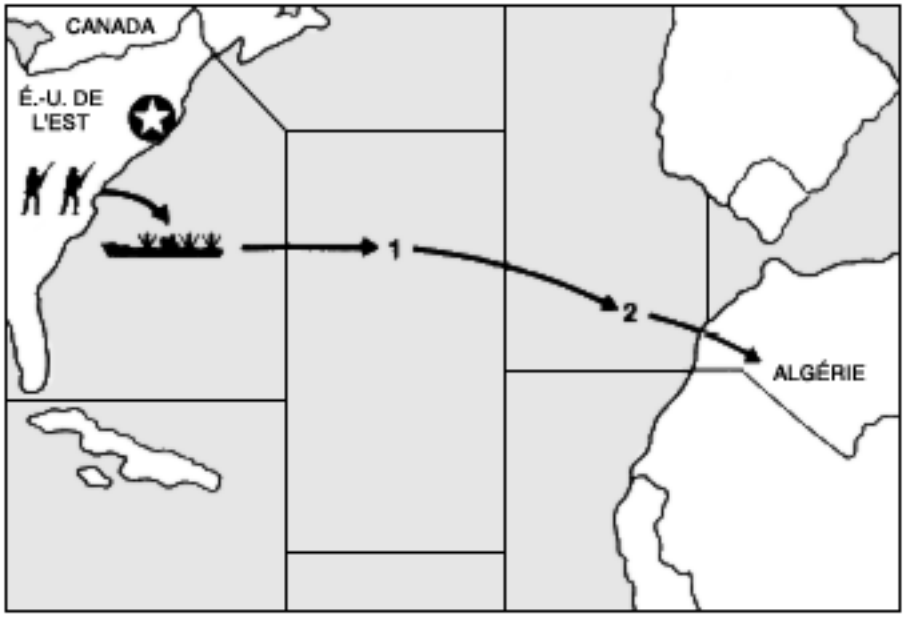
Coup	Mouvement de combat
A	L'infanterie se déplace de 1 espace adjacent.
1	Le blindé effectue son blitz. Il entre d'abord dans l'Afrique Équatoriale Française sous contrôle britannique mais inoccupée et la capture (et y place une cocarde).
2	Le blindé entre dans le Soudan Anglo-Égyptien occupé par l'ennemi afin de l'attaquer.



Mouvement de cargo pour un assaut amphibie

Dans cet exemple, deux unités d'infanterie sont convoyées des États-Unis de l'Est pour attaquer l'Algérie.

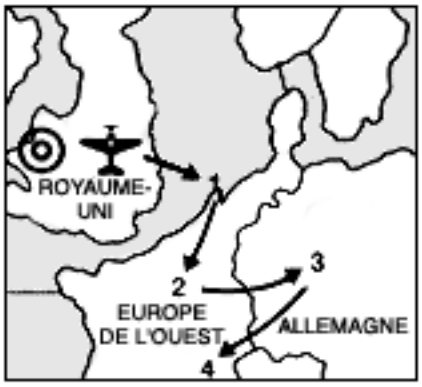
Coup	Mouvement de combat
1	La cargaison (2 infanteries) monte à bord du cargo et est placée à côté du cargo sur la zone maritime adjacente. Le cargo et sa cargaison se déplacent à la prochaine zone maritime adjacente.
2	Le cargo et sa cargaison se déplacent à la prochaine zone maritime adjacente au large de la côte d'Algérie. Les 2 infanteries débarquent en Algérie et y attaquent les unités ennemies.



Exemples de mouvement d'avion

Les deux types d'avions, chasseurs et bombardiers, ont des portées de vol différentes. La portée maximum du chasseur est de 4 espaces adjacents; la portée maximum du bombardier est de 6 espaces adjacents. Ci-dessous est un exemple d'un chasseur étant déplacé à sa portée maximum (4 espaces). À la droite se trouve un exemple d'un chasseur au combat. Les avions (chasseurs ou bombardiers) ne peuvent pas voler à l'attaque à moins qu'il y ait des endroits propices à l'atterrissage se trouvant à portée. Les deux exemples de mouvement d'avion à la page suivante sont: décollage d'un porte-avions; et une incursion de bombardement stratégique.

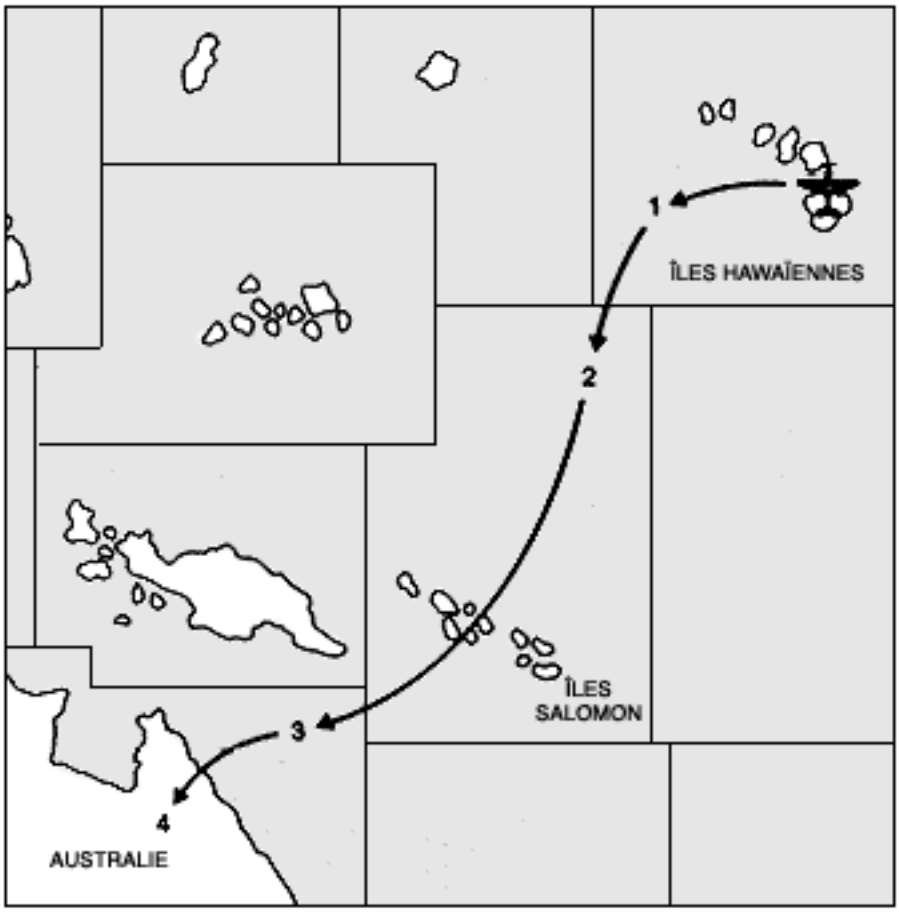
CHASSEUR ATTAQUANT UNE POSITION ENNEMIE ET ATTERRISSANT SUR UN TERRITOIRE ALLIÉ



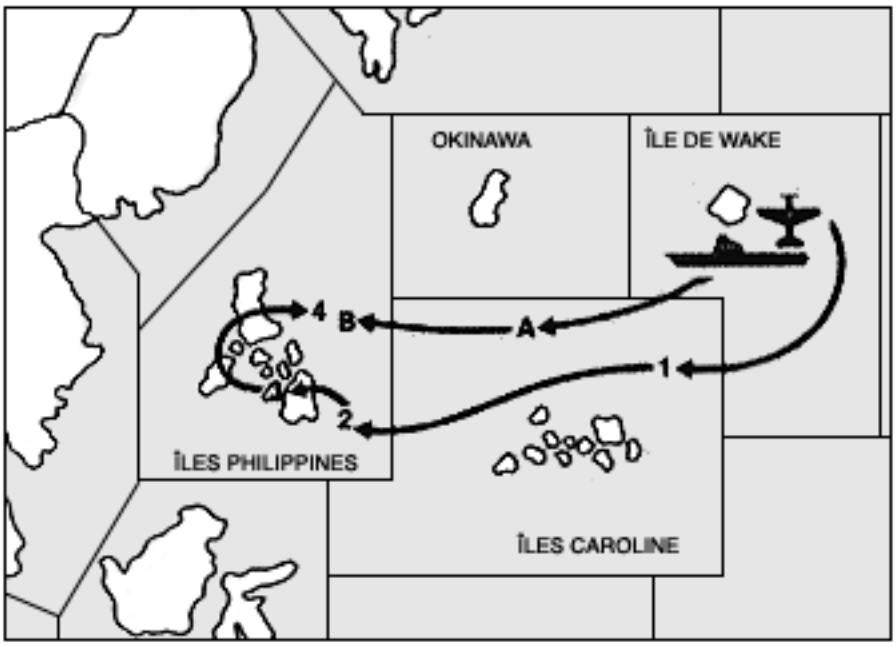
Coup	Mouvement de combat
1	Quitte le R-U, entre dans la zone maritime.
2	Part de la zone maritime, entre dans Europe de l'Ouest occupée par l'allié.
3	Quitte l'Europe de l'Ouest, entre en Allemagne et attaque avec les unités au sol alliées.
	Mouvement de non-combat
4	Quitte l'Allemagne, et atterrit en Europe de l'Ouest occupée par l'allié.

CHASSEUR QUITTANT UNE ÎLE ET VOLANT UN MAXIMUM DE 4 ESPACES ET ATTERRISSANT

Coup	
1	Le chasseur quitte les îles Hawaïennes et entre dans la zone maritime des îles Hawaïennes.
2	À partir de la zone maritime des îles Hawaïennes, le chasseur vole à la zone maritime des îles Salomon.
3	À partir de la zone maritime des îles Salomon, le chasseur entre dans la zone maritime adjacente à l'Australie.
4	Le quatrième mouvement est en Australie, un territoire allié.



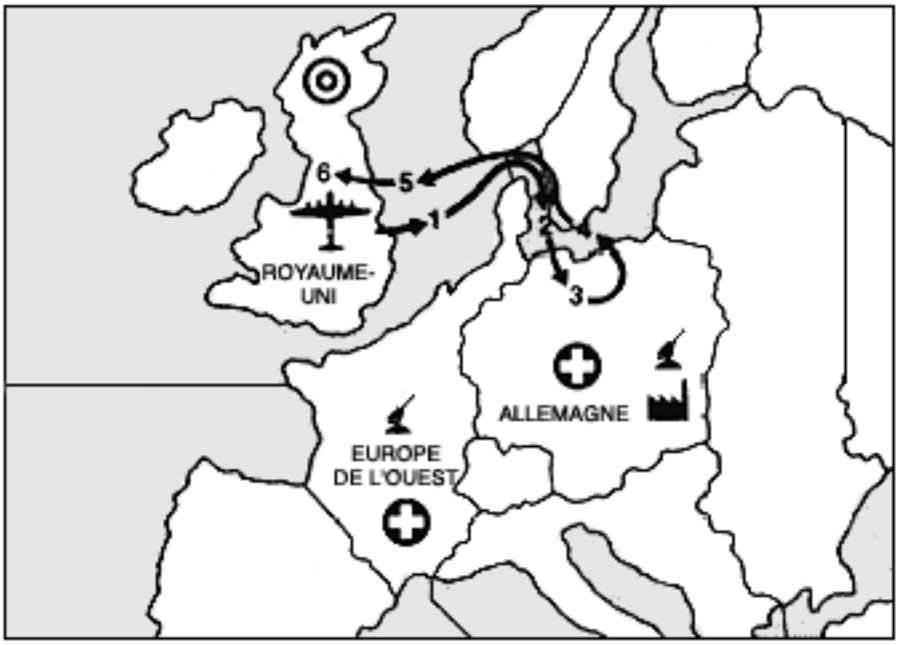
CHASSEUR DÉCOLLANT D'UN PORTE-AVIONS, ATTAQUANT ET RETOURNANT AU NAVIRE



Coup	Mouvement de combat
1	Le chasseur quitte le porte-avions et vole directement à la zone maritime adjacente des îles Caroline.
2	Le chasseur entre dans la zone maritime des Philippines.
3	Le chasseur entre dans les Philippines et effectue pendant la phase de combat une attaque réussie.
	Mouvement de non-combat
A	Le porte-avions part de la zone maritime de l'île de Wake, et entre dans la zone maritime des îles Caroline.
B	À partir de la zone maritime des îles Caroline le porte-avions entre dans la zone maritime des Philippines.
C	Le chasseur utilise son quatrième mouvement et atterrit sur le porte-avions.

RAID DE BOMBARDEMENT STRATÉGIQUE

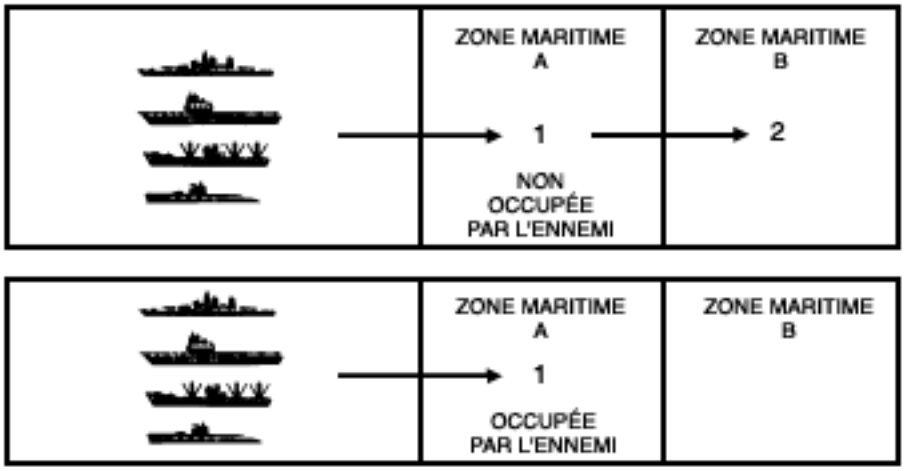
Ceci est une attaque aérienne spéciale que seuls les bombardiers peuvent effectuer!



Coup	Mouvement de combat
1	Le bombardier quitte le Royaume-Uni et entre dans la zone maritime adjacente.
2	Le bombardier part de la zone maritime et entre dans la prochaine zone maritime adjacente. *Note:* le bombardier a délibérément évité l'Europe de l'Ouest en raison du canon ennemi AA s'y trouvant.
3	Le bombardier entre en Allemagne. Il survit à l'attaque du canon AA et frappe le complexe industriel en roulant 1 dé. Le bombardier roule un "6." L'Allemagne rend 6 C.P.I à la banque.
4	Le bombardier entame le vol de retour en se déplaçant à la zone maritime adjacente.
5	Il retourne à la zone maritime du Royaume-Uni.
6	Le bombardier atterrit sur le territoire britannique.

MOUVEMENT D'UNITÉS NAVALES

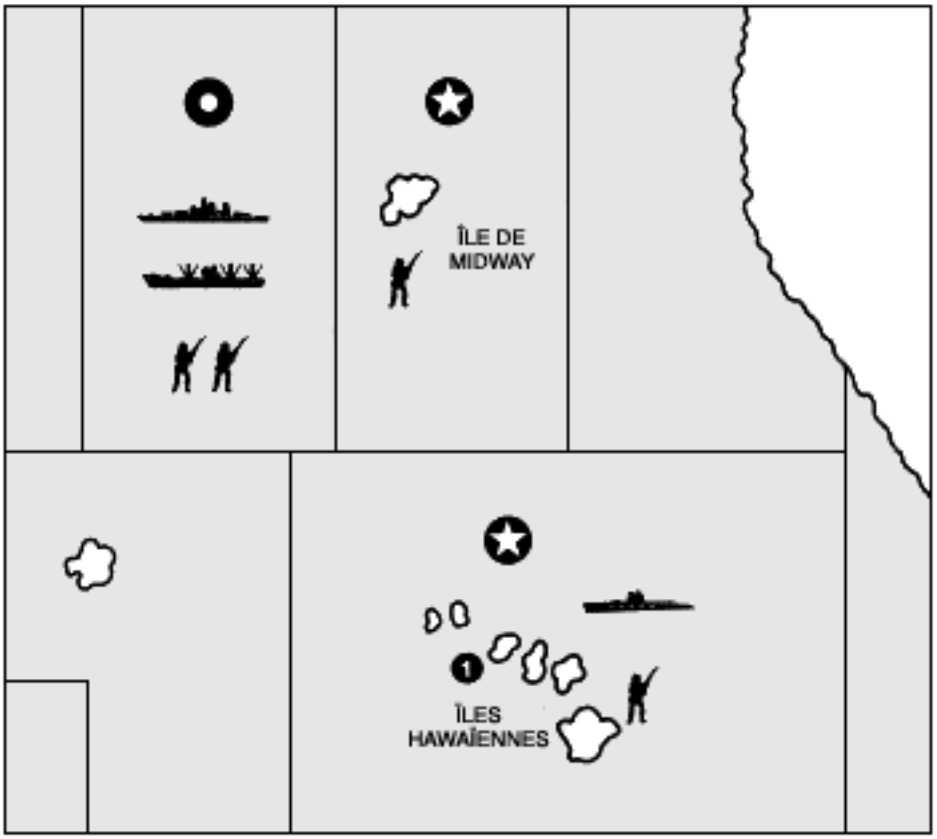
Tous les navires peuvent parcourir un maximum de 2 zones maritimes. Si la zone maritime A n'est pas occupée par l'ennemi, toute votre flotte peut entrer dans la zone maritime B. Par contre, si la zone A était occupée par l'ennemi, votre flotte ne pourrait pas entrer dans la zone maritime B.



CUIRASSÉS ET ASSAUTS AMPHIBIES

Voici deux exemples (employant la même installation) d'assauts amphibies où un cuirassé est présent. Dans l'exemple 1, le cuirassé peut exercer sa faculté d'attaque spéciale de soutien; dans l'exemple 2, le cuirassé ne peut pas exercer cette attaque spéciale parce qu'il vient d'être impliqué dans une bataille navale avant que l'assaut terrestre ait eu lieu.

NOTE: les cuirassés n'ont pas à faire partie d'un assaut amphibie.



La flotte japonaise peut choisir soit d'attaquer Midway ou les îles Hawaïennes

EXEMPLE 1: ASSAUT SUR MIDWAY

- A Le cuirassé et le cargo japonais avec 2 infanteries entrent dans la zone maritime entourant Midway.
- B Le cuirassé bénéficie d'une attaque de soutien et roule un coup contre l'infanterie américaine.
- C L'infanterie japonaise assaillante tirerait maintenant, mais il ne reste aucune unité ennemie à attaquer.
- D L'unité défendante américaine contre-attaque avant d'être enlevée comme perte. Elle touche une unité japonaise d'infanterie.
- E L'infanterie japonaise restante prend le contrôle de Midway.

EXEMPLE 2: ASSAUT SUR LES ÎLES HAWAÏENNES

- A Le cuirassé et le cargo japonais avec 2 infanteries entrent dans la zone maritime entourant les îles Hawaïennes.
- B Le cuirassé fait feu sur le sous-marin américain et le touche.
- C Le sous-marin réplique, manque, et est ôté comme perte.
- D Les 2 infanteries débarquent à Hawaïi et attaquent l'infanterie américaine défendante.
- E Le cuirassé ne peut pas exercer son attaque de soutien parce qu'il doit livrer une bataille navale.
- F Les 2 infanteries japonaises font feu sur l'unité américaine défendante et touchent. Les américains contre-attaquent et manque. Les 2 infanteries japonaises prennent le contrôle des îles Hawaïennes.

ANNEXE III

Un regard approfondi sur les unités

Voici à quoi chacune des unités ressemble. Leurs silhouettes sont utilisées sur le tableau de bataille et dans tout le manuel!

INFANTERIE

CHASSEUR

COMPLEXE INDUSTRIEL

PORTE-AVIONS

CARGO

SOUS-MARIN

CUIRASSÉ

CANON ANTIAÉRIEN

CHAR (BLINDÉ)

BOMBARDIER

ANNEXE IV

Règles optionnelles

Vous pourriez vouloir incorporer n'importe laquelle des variations suivantes des règles si tous les joueurs sont d'accord:

• ***Victoire totale – Une nouvelle condition de victoire:*** Dans les règles officielles, une victoire militaire se produit quand l'un ou l'autre côté capture deux des capitales ennemies. Dans un scénario de victoire totale, la même victoire à deux capitales ennemies est nécessaire avec la condition supplémentaire que votre capitale et celles de votre alliance ne doivent pas être aux mains des ennemis. Par exemple, l'Axe a capturé les capitales de la Russie et du Royaume-Uni. La capital d'Axe du Japon, cependant, est entre les mains alliées, donc l'Axe ne peut pas gagner jusqu'à ce que le Japon soit libéré!

• ***Placement de vos unités navales dans des zones maritimes occupées par l'ennemi:*** Dans les règles officielles, vous devez placer vos unités navales nouvellement achetées dans des zones maritimes alliées adjacentes à des territoires avec un complexe industriel que vous possédez depuis le début de votre tour. Avec la nouvelle variation de règles, il serait légal de placer de nouvelles unités navales dans des zones maritimes occupées par l'ennemi adjacentes à des territoires avec un complexe industriel que vous possédez depuis le début de votre tour. Après avoir placé vos unités navales dans les eaux ennemies, votre tour est terminé. Votre ennemi doit décider de retraiter de la zone pendant la phase de mouvement de combat de son tour – ou d'attaquer vos navires pendant la phase de combat de son tour.

Les trois prochaines options de règles font pencher la balance en faveur de l'Axe:

• ***Avantage de développement d'armes:*** le joueur de l'Allemagne débute la partie avec les réactés; et le joueur du Japon débute la partie avec les super sous-marins.
• ***Attaque restreinte:*** L'URSS n'a pas le droit d'attaquer avant le deuxième tour.
• ***Aucun nouveau complexe:*** Aucun nouveau complexe industriel ne peut être acheté ou placé. Seulement les complexes originaux (ceux sur le tableau depuis le début du jeu) peuvent être utilisés.

Index

Assaut amphibie 12, 13, 15, 16, 18, 30
Blindés (voir chars)
Blitz 13, 27
Bombardiers 10, 15, 20, 21, 29
Canon antiaérien 13, 14, 15, 16, 18, 20, 21
Capacités de retraite des sous-marins 17
Capture d'un territoire 5, 20
Cargos 15, 16, 17, 27, 30
Certificats de production industrielle:
  Achat des unités 4, 10-11
  Collecte des revenus 6, 22
  Développement d'armes (technologie industrielle) 10
  Distribution de l'argent 7
  Revenus 20, 22
Chars (blindés) 13, 27
Chasseurs 10, 14-15, 21, 28, 29
Cocardes de marquage 4-5
Combat:
  Comment résoudre le combat 4-5, 18-19
  Nombres d'unités dans une situation de combat 12
  Résultats du combat 5, 20
  Séquence de combat terrestre 18
  Séquence de combat naval 19
  Situations de combat multiple 2
Complexes industriels 6, 11, 13-14, 21
Cuirassé 15, 16, 30
Dés 7, 18-19
Développements d'armes (les 6 sortes) 4, 10
Facteur d'attaque 4-5
Facteur de défense 4-5
Force multi-joueurs 19, 20
Gagnant individuel 22
Infanterie 12, 27
Jetons 7, 9
Libérer un territoire 20
Mouvement de combat (voir Unités – comment les déplacer)
Mouvement de non-combat 21
Ordre de jeu 6
Plateau:
  Espaces adjacents 7-9
  Espaces contrôlés et occupés 12
  Espace occupé par l'allié 12
  Espaces occupés par l'ennemi 12
  Éclatés 8
  Territoires 7-9
  Zones maritimes 7-9
Porte-avions 16, 29, 30
Séléctionner une puissance 6
Séquence d'action – aperçu des 6 étapes 4-6
  Exemple illustré ..... Annexe I, 23-26
Tableau de bataille 4-5, 7, 18-19
Retraite (voir aussi sous-marins – se retirer) 18-19
Tableau de production nationale:
  Ajustement du niveau 5, 20
  Placement 7
Territoires neutres (voir aussi violation de neutralité) 8
Unités:
  Comment elles combattent 4-5, 18-19
  Comment les acheter 4, 11
  Comment les déplacer 4, 5, 12-17
  Comment les placer sur le plateau:
    À la fin de votre tour (placement des nouvelles unités) 6, 21
    Au début du jeu (installation) 9
  Types – unités de combat et autres 6-7
Victoire – comment gagner la guerre (voir aussi gagnant individuel) 2, 22, 31
Violation de neutralité 17

©1986 par Milton Bradley Cie. Tous droits réservés. 4423-X1.

Sujet: Clarifications des règles

À: Joueurs de Axis & Allies

De: Général M. Bradley, GameMaster suprême

Voici les réponses à plusieurs des questions sur le jeu que nous avons reçues depuis que nous avons publié le livret de règles de deuxième édition de *Axis & Allies* ©.

Équilibre des forces

Beaucoup de joueurs nous ont écrit au sujet de la façon dont le jeu semble biaisé en faveur des Alliés. Notre meilleur conseil est le suivant: Les joueurs expérimentés de l'Axe ont une meilleure chance de victoire s'ils jouent agressivement lors des premiers tours. Les puissances de l'Axe, particulièrement l'Allemagne, doivent attaquer rapidement avant que les Alliés aient la chance d'employer leur supériorité économique pour acheter des forces terrestres et maritimes. Le jeu défensif ne peut pas être le mot d'ordre pour les puissances de l'Axe si elles veulent la victoire!

Plus au sujet du plateau de jeu

Voici des clarifications sur certaines des questions de contiguïté au sujet des territoires et zones maritimes. Voir les pages 7 à 9 du livret de règles pour les détails complets.

- La grande zone maritime de la Baie d'Hudson au côté supérieur gauche du tableau est adjacente au territoire du Canada de l'Ouest du côté supérieur droit du tableau.
- Les deux zones maritimes du Golfe du Mexique du côté gauche du tableau sont adjacentes à la zone maritime entourant le territoire du Mexique du côté droit du tableau.
- Le territoire japonais du Kwangtung n'est pas adjacent à la zone maritime entourant le Japon et la Mandchourie.

Notes additionnelles sur la carte:

- On ne peut débarquer sur les îles anonymes telle la Sicile.
- Puisque l'eau entourant le Panama constitue deux zones maritimes, 1 mouvement est nécéssaire pour passer le canal.
- Les éclatés du côté inférieur droit du plateau ne peuvent pas être passées à partir des zones adjacentes maritimes ou vice-versa. Par exemple, la zone maritime environnant la Nouvelle-Zélande est adjacente aux deux zones maritimes entourant le Pérou et l'Argentine/Chili du côté inférieur gauche du tableau – pas aux éclatés!

Développement d'armes

Voici cinq considérations importantes:

(1) Pour développer des armes, payer tout les fonds de recherche que vous souhaitez dépenser à la banque, puis rouler les dés que vous avez achetés d'un seul trait. Ne roulez pas un dé à la fois jusqu'à ce que vous obteniez un "6" pour ensuite empocher les fonds de recherches en surplus.

(2) Lorsque vous obtenez un nouveau développement d'armes, toutes vos unités de ce type actuellement présentes sont immédiatement améliorées, pas seulement les nouvelles que vous pouvez acheter.

(3) le développement de technologie industrielle ne ramène pas le coût de futurs développements de 5 C.P.I. à 4.

(4) le développement de bombardiers lourds permet à chaque bombardier d'attaquer avec trois dés au lieu d'un, autant dans une situation régulière de combat que dans un raid de bombardement stratégique contre des complexes industriels; chaque bombardier lourd continue de se défendre avec un dé. Le développement de réactés permet à chaque chasseur de se défendre en roulant un "5" ou moins sur le dé au lieu de "4"; chaque chasseur

continue à attaquer à "3" ou moins. Le développement super sous-marins permet à chaque submersible d'attaquer à "3" ou moins au lieu de "2"; chaque submersible continue à se défendre à "2" ou moins.
(5) Le développement de fusées donne à un de vos canons antiaériens la capacité de fusée *une fois par tour.* À la différence d'un canon AA, une fusée peut se déplacer avant le combat et faire feu pendant le combat. Une fusée peut également se déplacer pendant le non-combat si elle n'a pas été capturée, ou si elle n'a pas fait feu. Les fusées, comme les canons AA, ne peuvent pas tirer à bord d'un cargo et elles sont détruites seulement si coulées à bord d'un cargo. Si vous capturez une fusée ennemie, vous ne pouvez pas la déplacer durant le tour où vous l'avez capturé; aussi, si vous ne possédez pas vous-même la technologie des fusées, alors elle est considérée comme un canon AA régulier.

Canons antiaériens

Six faits importants sur les canons:
(1) Si vous capturez un canon AA ennemi pendant votre mouvement de combat, vous ne pouvez pas le déplacer durant la phase de non-combat du même tour.
(2) Si vous déplacez un canon AA dans le territoire d'un allié, c'est toujours votre canon AA à utiliser et déplacer. Si votre canon AA est dans le territoire d'un allié, et que ce territoire est attaqué, vous vous défendez avec votre canon AA. Si vous libérez le territoire d'un allié qui a un canon AA et un complexe industriel, le canon, le complexe, et le territoire reviennent tous sous le contrôle de l'allié.
(3) Seulement un canon AA par territoire est permis.
(4) Vous ne pouvez pas placer un nouveau canon AA directement sur un cargo – il doit être placé dans un territoire que vous possédez depuis le début de votre tour.
(5) Un canon AA peut être détruit seulement s'il est sur un cargo qui est coulé. Vous ne pouvez pas volontairement détruire un de vos canons AA – ou aucune autre de vos unités.
(6) Vos canon AA font feu seulement pendant la phase de mouvement du combat d'un ennemi, quand un avion ennemi vole *vers* ou *au-dessus* du territoire où se trouve votre canon. Un canon AA ne peut pas tirer pendant la phase de mouvement de non-combat de l'ennemi (c'est à dire quand un avion revient du combat). Un canon AA, tout comme une fusée, ne peut pas faire feu à bord d'un cargo.

Retraites

Quatre points majeurs à se rappeler:
(1) Seul l'attaquant peut retraiter.
(2) Une retraite peut seulement s'effectuer après la réplique du défenseur – après TOUTE ronde de combat.
(3) L'attaquant ne peut pas retraiter de RIEN – c'est-à-dire, si toutes les unités défendantes dans le territoire ou la zone maritime sont détruites, alors les forces attaquantes y sont coincées – aucune retraite n'est permise.
(4) des retraites partielles ne sont jamais permises sauf par des sous-marins. Toutes les unités attaquantes doivent retraiter ensemble EN ARRIÈRE vers un territoire adjacent allié duquel n'importe quelle des unités attaquantes provient.

Ce qui suit sont des situations spéciales de retraite avec des sous-marins et des unités aériennes.

Retraites de sous-marins

Les sous-marins peuvent retraiter comme ci-dessus, ou ils peuvent "se retirer", action qui tient compte de quelques exceptions aux règles normales de retraite. Les règles de retraite submersible sont:

A. En combat, autant les sous--marins attaquants que défendants peuvent se retirer.
B. Les sous-marins attaquants peuvent se retirer après n'importe quel tour de combat, et n'ont pas à retraiter avec d'autres unités navales.
C. Si un sous-marin attaquant détruit l'ennemi dans une zone maritime, il ne peut pas retraiter ou se retirer. Il est coincé dans cette zone.
D. Les retraites partielles sont permises aux sous-marins attaquants, parce qu'ils n'ont pas à retraiter en même temps que d'autres unités navales ni au même espace. Voici plus de détails:
   - S'il retraite avec d'autres unités navales, le sous-marin attaquant doit se retirer EN ARRIÈRE vers une zone maritime adjacente alliée de laquelle n'importe quelle des unités attaquantes est partie – il n'a pas à retraiter à la même zone maritime que les autres unités navales.
   - S'il y a plusieurs sous-marins attaquants dans la force, ils n'ont pas à se retirer tous en même temps au même tour. Cependant, si plusieurs sous-marins attaquants se retirent au même tour, ils doivent tous le faire vers la même zone maritime.
   - Si plusieurs sous-marins défendants se retirent au même tour, ils doivent également se retirer à la même zone maritime – EN ARRIÈRE vers une zone maritime adjacente alliée ou inoccupée.

NOTE: Au début de la partie, le sous-marin allemand en mer Baltique est emprisonné et n'a nulle part où retraiter. Les sous-marins ne peuvent pas retraiter vers une zone maritime qui est ou a été un site de bataille au même tour!

Unités aériennes retraitant

Les bombardiers et chasseurs suivent presque toutes les règles standard de retraite. Quelques cas intéressants:

A. Les unités aériennes attaquantes peuvent retraiter seulement après la réplique du défenseur. Cependant, si une unité aérienne attaque un sous-marin, celui-ci ne peut ré-

pliquer. Si le sous-marin défendant survit à la première attaque, il devrait se retirer. S'il n'a nulle part à se retirer, il sera éventuellement détruit parce qu'il ne peut jamais tirer sur une unité aérienne.

B. Les retraites partielles ne sont pas permises pour les unités aériennes. Si d'autres unités dans la force attaquante retraitent, elles doivent également retraiter. Elles n'ont cependant pas à retraiter EN ARRIÈRE vers un territoire adjacent allié, et elles ne retraitent pas en même temps que les autres unités! Un avion retraite seulement le nombre d'espaces qui lui reste dans sa portée de vol. Leur retraite est considérée comme la phase d'atterrissage de leur tour et doit seulement être faite dans la phase de mouvement de non-combat de leur tour. En outre, les unités aériennes retraitant ne peuvent JAMAIS atterrir dans un territoire qui vient d'être capturé – ceci inclut les territoires "blitzés".

Notes additionnelles sur les unités aériennes:

- En tant que défendant, si un chasseur se trouve sur un porte-avions qui est attaqué par un sous-marin ennemi, tous les coups réussis par le sous-marin doivent être essuyés par le porte-avions – puisque le sous-marin ne peut pas atteindre les avions. Le porte-avions touché ne peut pas répliquer en raison de l'attaque spéciale de premier tir du sous-marin, mais le chasseur peut répliquer; le sous-marin devrait alors se retirer. Après la bataille, si le porte-avions est coulé, le chasseur doit alors tenter d'atterrir quelque part dans la même zone maritime – sur un autre porte-avions ou une île alliée s'y trouvant. S'il ne peut pas, il est considéré perdu en mer.
- La règle du canal de Suez, qui permet à une unité maritime de traverser le canal seulement s'il est contrôlé par un allié, ne s'applique pas aux unités aériennes volant au-dessus ou à travers le canal.
- Si un chasseur atterrit sur un porte-avions, ce dernier ne peut plus se déplacer après l'atterrissage parce que cela prolongerait le déplacement de l'avion.

Cargos

Deux points importants au sujet des cargos:
(1) les cargos sont les seuls navires qui peuvent "jeter un pont".
(2) les cargos sont les seuls navires qui ne peuvent pas attaquer.

Jeter un pont
Si un cargo est dans une zone maritime adjacente à deux territoires côtiers, il peut convoyer des unités terrestres d'un territoire à l'autre sans se déplacer. Ceci s'appelle "jeter un pont". Le nombre maximum d'unités qu'un cargo peut convoyer dans un tour est 1 blindé ou 2 infanteries. Vous pouvez jeter un pont avec un cargo après son déplacement; une fois qu'un cargo a jeté un pont cependant, il ne peut plus se déplacer à ce tour. Vous ne pouvez pas utiliser le cargo d'un allié pour jeter un pont et convoyer vos propres unités au même tour! Vos unités peuvent, avec sa permission, embarquer à bord d'un cargo allié durant votre tour. Puis, au tour de votre allié, les unités sont considérées "convoyées par mer". À votre prochain tour, les unités peuvent être débarquées. Rappelez-vous seulement que votre cargaison à bord du cargo allié est toujours "déplacé" durant le tour de votre allié, pas le vôtre.

Pas d'attaque
Quoique les cargos ne puissent pas attaquer, ils peuvent être envoyés dans des situations d'attaque avec d'autres navires alliés attaquants afin de prendre des coups. Les cargos ne devraient jamais être envoyés seuls dans des zones maritimes ennemies – ils n'ont aucune capacité d'attaque et seraient éliminés.

Assauts amphibies

Le seul cas où une unité navale peut tirer sur des unités terrestres côtières est lorsqu'un cuirassé participe à un assaut amphibie. Pour ce faire, le cuirassé doit se trouver dans la même zone maritime que la force d'assaut! Plusieurs cuirassés peuvent se trouver dans le même assaut et chacun aura un privilège de tir spécial appelé attaque de soutien. Ceci signifie que chaque cuirassé participant obtient un et seulement un tir – non un tir sur chaque défenseur, et non plus un tir à chaque tour de combat. Une fois qu'un cuirassé a effectué son tir, il ne peut pas être contre-attaqué par les unités terrestres défendantes!

Un cuirassé peut faire partie de la force d'assaut, être légalement envoyé dans la zone maritime adjacente au territoire côtier avec le(s) cargo(s) et unité(s) terrestre(s) l'accompagnant et NE PAS pouvoir exercer son privilège de tir. Ceci se produira s'il y a des unités navales ennemies dans la zone maritime adjacente au territoire côtier. Toutes les unités navales dans la force d'assaut doivent d'abord combattre les unités ennemies en mer et les vaincre avant que les cargos puissent débarquer les unités terrestres pour la bataille terrestre. *Une fois que tout cuirassé dans la force d'assaut est impliqué dans une bataille navale avant la bataille terrestre, il abandonne son privilège de tir!* **NOTE:** Vous ne pouvez pas volontairement garder un cuirassé hors de la bataille navale afin de le faire participer à l'assaut amphibie!

Pouvez-vous retraiter durant un assaut amphibie?
Non! Il n'y a aucune retraite pour une force d'assaut amphibie. C'est un combat à la mort. Ceci constitue une exception aux règles normales de retraite. Toute unité terrestre ou aérienne d'un territoire adjacent soutenant l'assaut amphibie ne peut retraiter non plus.

Si votre cuirassé effectue son tir de support et manque, vous ne pouvez pas avorter votre assaut parce que vos unités terrestres sont considérées comme déjà "débarquées" avant que votre cuirassé ait tiré!

Porte-avions et chasseurs

Quatre considérations importantes:
(1) Si le porte-avions d'un allié est attaqué lorsqu'un de vos chasseurs est à bord, vous vous défendez avec votre avion sur le porte-avions. Dans une défense multi-force, chaque joueur défendant roule toujours pour ses propre unités.
(2) Si vous avez un chasseur sur un de vos porte-avions et qu'il décolle à l'attaque, vous devez le lancer avant que le porte-avions se déplace - autrement, si le porte-avions se déplaçait d'abord avec le chasseur à bord puis le chasseur décollait, la portée de l'avion serait prolongée illégalement; la même règle s'applique pendant la phase de non-combat. Un porte-avions ne peut plus se déplacer une fois qu'un avion a atterri dessus, parce que cela prolongerait ainsi illégalement la portée de l'avion.
(3) Vous pouvez faire atterrir un chasseur sur le porte-avions d'un allié. Pour ce faire, vous devez atterrir à votre tour, et vous pourrez décoller à votre prochain tour. Le porte-avions avec le chasseur peut être déplacé par votre allié durant son tour. Ceci ne prolonge pas illégalement la portée de votre avion, parce que le porte-avions est déplacé durant le tour de votre allié.
(4) les attaques de Kamikaze ne sont PAS légales. La règle à se rappeler est que vous pouvez toujours lancer un avion s'il y a AU MOINS UNE possibilité légale qu'il peut retourner à un endroit d'atterrissage sûr à la fin de son tour. Voici une situation intéressante d'un plan d'atterrissage qui est allé de travers: Vous projetez de déplacer un porte-avions dans votre phase de mouvement de non-combat

à portée d'atterrissage d'un de vos chasseurs attaquants. Pendant la bataille, votre chasseur est détruit. Dans ce cas-ci, vous N'ÊTES PAS TENU de déplacer le porte-avions à la zone de rendez-vous prévue.

Capitales capturées

Si votre capitale est capturée par l'ennemi, rappelez-vous ce qui suit:

- Vous perdez tout vos C.P.I., vous devez les rendre au joueur ayant capturé votre capitale.
- Tout territoire que vous possédez encore ne produit aucun C.P.I. pour vous jusqu'à ce que votre capitale soit libérée par vous ou un allié.
- Lorsque votre capitale est libérée, vous ne récupérez pas les C.P.I. que vous avez rendu à l'origine et vous ne pouvez pas immédiatement encaisser de revenu non plus.

Après que votre capitale soit libérée, l'une ou l'autre des situations suivantes se produisent:

- Probablement, vous n'aurez aucun C.P.I. sur votre tour de post-libération, ainsi vous ne pourrez pas acheter d'unités maintenant! Vous pourrez, cependant, encaisser des C.P.I. à la fin de ce tour, et puis acheter de nouvelles unités au prochain tour.
- Dans les rares cas où vous avez capturé une capitale ennemie tandis que votre propre capitale est sous contrôle ennemi, vous collectez tout les C.P.I. de l'ennemi capturé. C'est la seule manière que vous pourriez avoir des C.P.I sur votre tour de post-libération (puisque vous avez rendu vos C.P.I.). Avec ces C.P.I vous pourrez acheter de nouvelles unités pendant ce tour, si vous le souhaitez.

Vous et vos alliés

Qui possède quoi?

Situation: Votre allié capture un territoire ennemi ou neutre puis ensuite le territoire est repris par l'ennemi. Si vous reprenez le territoire, vous contrôlez le territoire, et non votre allié qui l'a capturé la première fois!

Vous ne pouvez pas capturer un territoire neutre ou un territoire ennemi qui est maintenant contrôlé par un allié.

Vous ne pouvez jamais donner quelque chose à un allié : unités, territoires ou C.P.I..

Divers

- Vous pouvez attaquer le même territoire avec des bombardiers effectuant un raid de bombardement stratégique et une attaque aérienne normale. Vous ne pouvez cependant pas utiliser les mêmes bombardiers pour faire les deux attaques! Naturellement, vous résolvez le raid de bombardement stratégique d'abord.
- Un blindé peut effectuer une attaque de blitz à travers un territoire avec un canon AA ou un complexe industriel ennemi dessus. Un tel territoire n'est pas considéré comme occupé par l'ennemi.
- **Attaque de premier tir des sous-marins**: En suivant l'ordre naval énuméré sur la carte de référence de votre pays, vous constaterez que les sous-marins obtiennent l'attaque de premier tir au début de CHAQUE tour de combat, et non simplement au premier.
- Un territoire ennemi capturé avec un complexe industriel vous donnera une capacité limitée de placement d'unités lors de votre prochain tour. Elle sera égale à la valeur de revenu du territoire. Cette règle s'applique même si le complexe en était un original, c'est-à-dire que l'ennemi a débuté la partie avec.
- Vous pouvez placer un complexe industriel dans un territoire neutre au tour suivant, et il pourra produire 1 unité au tour d'après.
- Vous pouvez envoyer des unités non-aériennes dans un territoire que vous venez de capturer pendant la phase de non-combat du même tour, à condition que ces unités n'aient pas été engagées dans le combat durant ce tour.
- Si le niveau de revenu d'une puissance excède 45, placez deux marqueurs sur le tableau. Par exemple, si votre niveau de revenu est de 48, placez un marqueur à 45 et un autre marqueur à 3.
- **Plus de marqueurs?** Vous pouvez ajouter des jetons additionnels ou faire plus de cocardes si vous le souhaitez. Vous ne pouvez pas ajouter des unités en plastique, cependant! Par conséquent, le nombre de groupes d'unités que vous avez est limité, pas le nombre d'unités par groupe.
- **Unités variables?** Oui! Il y a une certaine variation au nombre d'unités d'infanterie par pays trouvé dans chaque jeu.

Général M.Bradley
Gamemaster suprême

©1991 par Milton Bradley Cie. Tous droits réservés. 4423-X10