



2E ÉDITION, FRANÇAIS

WAR ROOM

Un JEU LARRY HARRIS

PRÉAMBULE

Officiellement, la guerre a débuté en Septembre 1939. Trente-trois longs mois plus tard, elle continue ...
"Attention ..." !!! Alors que vous entrez dans votre salle de guerre [War Room], vous remarquez une enveloppe sur la table devant votre chaise. Elle est étiquetée par le chef d'état de votre Nation et il est écrit «personnel». Vous l'ouvrez et la lisez à voix haute:

Général,

C'est avec un grand plaisir et une grande confiance que nous vous avons nommé Commandant suprême des Forces Armées de notre Nation. Alors que vous endossez le costume de Commandant, le monde se trouve en guerre depuis 3 ans et la lutte continue.

Je vous laisse le livret ci-joint qui m'a servi ainsi qu'à mon prédécesseur. Il se nomme *le livre de règles de War Room*. J'espère que vous le lirez attentivement. Votre devoir, votre responsabilité, nécessitent que vous meniez nos Forces Armées jusqu'aux portes des capitales ennemies. Seule une bonne compréhension des chapitres vous permettra d'accomplir brillamment cette mission. Sous votre commandement et à l'aide de la production des usines de notre pays - bateaux, avions, artillerie, blindés et nos braves soldats - nous triompherons. Vous avez toute notre confiance et nous mettons à votre disposition toutes les Forces et les moyens pour agir sur tous les fronts de cette 2^{de} guerre mondiale.

Un conseil: Non seulement, il faudra être un bon leader d'hommes et de machines mais également un magicien de la logistique et un diplomate habile avec vos alliés. Avec toutes ces qualités dont vous avez déjà fait preuve, je suis sûr que votre nomination en tant que chef des forces armées nous mènera à la victoire. Continuez à utiliser votre talent, pour prévoir les intentions ennemies et perturber leurs plans. A l'aide de votre ruse et de votre témérité, nous sommes certains que vous écraserez l'ennemi à chaque confrontation. Rentrez-lui dedans. Épuisez les Nations ennemies en prenant contrôle de leurs territoires les plus riches en ressources et assurez-vous de détruire complètement leurs armées et leurs leaders. EN AVANT VERS LA VICTOIRE!

Bonne chance,

OBJECTIFS

STANDARD: Sept nations tentent de prendre le contrôle des territoires clés et des matières premières importantes avant que le stress et les destructions de la guerre ne leur rendent impossible de continuer à se battre. Sauf indication contraire dans le scénario choisi, les forces Alliées doivent contrôler les zones terrestres de **Greater Germany** et **Japan** afin de gagner la partie. Les États du Pacte tripartite (les puissances de l'Axe) doivent contrôler deux des territoires suivants: **Eastern United States**, **Great Britain** ou **Moscow**.

LIMITE: Pour une expérience plus courte, limitez la partie à 6 tours. Puis calculez le score pour chaque Nation en fonction de sa position sur la Piste du Statut des Patries, 1 point par zone dans laquelle il se trouve au-delà de la Zone de Départ (Blanche). Par exemple, une Nation dans la Zone Orange marque 3 points, alors qu'une Nation effondrée marque 6 points. Le camp (Axe ou Forces Alliées) avec le score total le plus bas gagne la partie. Comparez les totaux de Stress (en soustrayant les Médailles et/ou les Biens Civils) sur le Plateau de Moral pour départager les égalités. Si malgré tout il y a encore des égalités, c'est un match nul. La victoire par la capture d'une Capitale est encore possible.

COMPOSANTS DU JEU



1 Livret de Règles: A lire absolument par tous les commandants!

1 Plateau de Stockage d'Unités: Il contient les Unités Terrestres, Navales et Aériennes.

1 Boîte de Rangement des Jetons Communs: Elle contient tous les jetons communs, comme les Marqueurs de Conflits, les Médailles, les Jetons Bombes.

7 Boîtes de Rangement de Nation: Chacune contient les réserves de Marqueurs de Commandement, les Drapeaux Nationaux et les Cartes de Territoires supplémentaires.

7 Grilles des Ressources et 28 Chevilles: Insérez les chevilles de couleur dans le canaux correspondants pour compter les ressources accumulées par chaque nation: **Pétrole**, **Fer** et **OSR** (Autres Ressources Stratégiques). La cheville blanche est pour le suivi de plus de 20. Les marques (telles que "G", "E", "P", etc.) indiquent les montants de départ en fonction du scénario choisi. Les dos sont utilisés dans les règles facultatives de jeu rapide (*voir page 35*).

1 Carte du Monde: C'est le plateau de jeu. Notez que la **Piste d'Ordre du Tour** et la **Piste du Statut des Patries** sont dans la région du pôle.

1 Plateau Moral: Utilisez ce tableau pour calculer le stress accumulé par une nation, un facteur clé du jeu. Le côté doré indique les seuils de stress pour les scénarios **Guerre mondiale** et **Front de l'Est**, tandis que le côté argenté est utilisé pour **la guerre en Europe**, **la guerre dans le Scénarios Pacifique** et **Afrique du Nord** (*voir pages 26-30*).

7 Carnets d'Opérations et de Production (O&P): A chaque tour, chaque Nation écrit secrètement les ordres de mouvement et les achats des nouvelles unités sur une nouvelle page (O&P). Commandez plus de fiches sur www.nightingale-games.com ou faites des copies.

2 Plateaux de Batailles: Un côté est pour les batailles terrestres/aériennes et le verso est pour les batailles mer/air. Le deuxième Plateaux de Batailles est en option plus rapide jouer avec des batailles simultanées.

2 Tableaux de Combat Rapides Effaçables à Sec: ces tableaux recto-verso (rouge pour l'Axe et bleu pour les forces alliées) sont utilisés pour les Règles optionnelles de Bataille Rapide au lieu des Plateaux de Batailles standard.

131 Cartes Territoire: Ces cartes recto-verso seront échangées lorsque des territoires sont capturés. Le recto d'une carte affiche Revenu des ressources, tandis que le verso (avec des rayures rouges et blanches) montre un revenu de ressources réduit lorsque le territoire est «contesté». Les forces de départ pour la mise en place sont également indiquées sur chaque carte.

11 Porte-Cartes: Ceux-ci sont fendus pour contenir le territoire d'une nation Les cartes qui ont un revenu de ressources. Conserver les cartes pour les autres territoires (sans ressources) dans les plateaux de stockage. En plus d'avoir 1 Porte-Cartes pour chaque nation, il y a 4 porte-cartes vierges supplémentaires pour tout Nation qui a besoin de plus de créneaux. Repliez les rabats des bords longs pour tenir les cartes en place. Poussez doucement une languette à l'arrière pour insérer une carte.

2 Cartes de Référence: Celles-ci montrent un résumé des règles et un rappel des phases. Au dos, une Carte du Monde utile pour les discussions secrètes.

10 Dés: Utilisez les D12 pour résoudre les combats. Chaque dé a les faces suivantes: 1 blanche, 1 noire, 1 rouge, 2 vertes, 3 bleues et 4 jaunes.

COMPOSANTS DU JEU

DRAPEAUX JUMBO : Appliquez les autocollants du drapeau de chaque nation sur les jetons en plastique noir.

- **Piste d'Ordre du Tour** (utilisez 1 drapeau Jumbo rond pour chaque nation participant au scénario)
- **Piste de Statut de la Patrie** (utilisez 1 drapeau Jumbo carré pour chaque nation participant au scénario)



DRAPEAUX NATIONAUX: Ces marqueurs sont utilisés pour:

- **Les Territoires** (pour afficher un contrôle autre que celui initialement indiqué sur la carte du monde par couleur et ID de région)
- **Suivi du Stress sur le Tableau de Moral** (utilisez un drapeau pour chaque nation participant au scénario pour suivre le stress)
- **Les Convois Trans-Océaniques** (pour montrer un contrôle autre que celui indiqué à l'origine sur la carte du monde par drapeau)
- **Les Jetons Chasseurs de Porte-Avions** (pour indiquer quelle nation contrôle le jeton, si nécessaire)
- **Le Plateau Batailles** (pour montrer quelle unité est laquelle parmi les alliés, si nécessaire)

MARQUEURS DE COMMANDEMENT: Les jetons de commandement reposent sur des piles d'unités, identifiant ainsi la propriété des unités en dessous d'eux et permettant des commandes spécifiques. Les Commandes sont limitées à ce qui est indiqué au bas de chaque plateau de stockage Nation, mais peuvent être recyclées comme nécessaire (une fois éliminé au combat). Les jetons de commandement ne sont pas des unités. Les pièces de rechange et les autocollants sont inclus.



Commandements Terrestres (carrés)



Commandements Aériens (ronds)



Commandements Navals (hexagones allongés)

ID du COMMANDEMENT: Le Drapeau National et un numéro définissent à quelle Nation appartient un Commandement. Pour une mise en place rapide, utilisez le petit code de la Région et les petites formes de couleur. (voir page 7).

PILE DE COMMANDEMENT: Une pile d'unités est coiffée d'un Marqueur de Commandement. Il y a une limite de 8 unités empilées par Commandement. Les Marqueurs de Commandement ne sont pas des unités.

UNITÉS TERRESTRES: Elles représentent les diverses forces terrestres.



155 INFANTRIES



90 ARTILLERIES



65 BLINDÉS



La pile du 18e Commandement Aérien du Japon impérial.

UNITÉS AÉRIENNES: Ce sont les diverses forces aériennes.



80 CHASSEURS



30 BOMBARDIERS

CHASSEURS DE PORTE-AVIONS:

Ces unités n'ont pas besoin de Marqueur de Commandement ni d'ordre écrit et décollent lors d'une étape spéciale.

PILE (Forces Alliées)

FACE (Axe)



15 CHASSEURS DE PORTE-AVIONS

UNITÉS NAVALES: Ce sont les diverses forces navales.



25 SOUS-MARINS



35 CROISEURS



15 PORTE-AVIONS



15 CUIRASSÉS

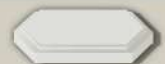
UNITÉS MULTIPLICATIVES: Les unités ne sont pas limitées. Utilisez les jetons blancs pour représenter 3 de n'importe quel type d'unité sous elle dans la pile.



6 MULTIPLICATEURS D'UNITÉS TERRESTRES



6 MULTIPLICATEURS D'UNITÉS AÉRIENNES



6 MULTIPLICATEURS D'UNITÉS NAVALES

PILE **FACE**



30 MARQUEURS DE CONFLIT: Ces marqueurs sont placés dans une région qui nécessite une résolution. Le côté face (rouge et bleu) indique un statut contesté (c'est dire qu'un conflit en cours doit être continué au tour suivant). Utilisez aussi les Marqueurs de Conflit pendant les raids et sur le Plateau Batailles comme compteurs.



20 MÉDAILLES/BIENS CIVILS: Les Médailles représentent les récompenses de bataille, utilisées sur le Plateau Moral. Le côté face désigne les Biens Civils qui sont achetés avec des ressources et peuvent être utilisés pour annuler le stress.



25 JETONS BOMBES/JETONS USINES: Le côté Bombes est utilisé dans les territoires pour montrer les dégâts causés aux infrastructures par les Raids de Bombardement Stratégique. Utilisez le côté Usine pour marquer les unités en construction.



20 JETONS FLÈCHES: Utilisez-les pour indiquer qu'un Commandement Aérien doit atterrir lors de l'étape Atterrissage de la phase 5: Réorganisation & Déploiement. Rouge=Axe; Bleu=Alliés. Indiquez aussi avec, l'Avantage de la Force.

LA CARTE DU MONDE



LA CARTE DU MONDE

RÉGIONS DE MER: Ce sont les zones bleues avec un grand code ID bleu clair (ex: A-5).

CONVOIS CÔTIERS: Les Convois Côtiers sont liés à un territoire particulier. Il y a aussi des convois Trans-Océaniques. Ces Convois peuvent être attaqués par raids (*voir Raids sur Convois page 17*).


DÉTROITS: Ces Détroits ont des règles qui contraignent le passage des bateaux (*voir Détroits plus bas*).


TERRITOIRES: Ce sont toutes les régions terrestres avec une Barre d'Informations, incluant les îles (ex: G1).


ÎLES: Pour les mouvements, tout ce qui à l'intérieur du cercle de l'île est considéré comme de la terre (c'est à dire un territoire). Chaque île sans ID de Région ne peut être foulée. Les petits Drapeaux rappellent le propriétaire d'origine.


RÉGIONS INFRANCHISSABLES: Les Commandements Terrestres ne peuvent pas entrer au Sahara (en Afrique) ni dans l'Himalaya (en Asie). Les Commandements Aériens peuvent voler au dessus de ces régions mais pas y atterrir.


ADJACENCE: Les Régions qui se touchent seulement par un coin ne sont pas adjacentes. Par Exemple, U3 n'est PAS adjacente à P-4, et R16 n'est PAS adjacente à P-2.


 **BARRE D'INFORMATIONS:** C'est le code barre de chaque territoire incluant: ID de la Région, la Valeur Stratégique (VS) et les ressources produites. Un Drapeau National sur la gauche de la barre indique un territoire avec Capitale.


 **ID DE RÉGION:** Un code ID est inscrit dans une case noire pour les territoires et en lettres bleu clair pour les régions de mer. Exemple: Greater Germany G1 (G pour Germany) et Baltic Sea au nord de Greater Germany A-5 (A pour Atlantique)


 **VALEUR STRATÉGIQUE:** La Valeur Stratégique (VS) est inscrite dans une case blanche sur la Carte du Monde et sur les Cartes Territoires. Plus grande est la valeur, plus la perte du territoire occasionne de Stress à sa perte.


 **RESSOURCES:** La plupart des territoires fournissent des ressources en revenu. Rouge= **Pétrole**, Bleu= **Fer**, Jaune= **OSR**. Les nombres indiquent combien de chaque ressource est fourni.

 **USINES:** Ces icônes montrent où des nouvelles unités Terrestres, Aériennes et Navales peuvent être produites. Le nombre de cheminées de chaque Usine (égal à la VS du territoire) limite le nombre d'unités pouvant y être produites en une fois.

 **ICÔNE DE MOBILISATION:** La Chine a des règles spéciales concernant la mobilisation d'Infanteries (*voir page 22*).

 **PORTS:** Les ports en bon état donnent un avantage portuaire (*voir page 15*) lors des batailles navales. De plus, les Unités Navales nouvellement produites sont lancées uniquement dans une mer connectée au port d'un territoire avec une Usine.

 **RAILS:** Les Rails non endommagés permettent des déplacements terrestres rapides entre territoires connectés.

 **ICÔNE D'ÉCHANGES:** Certains territoires Neutres (*voir page 24*) offrent certaines Ressources à échanger indiquées par une icône ronde de Ressources (*voir Échanges avec Pays Neutres page 22*).

LES DÉTROITS DU MONDE

Les Détroits limitent les mouvements maritimes (Commandements Navals et Transports de Troupes) et sont représentés par une ligne rouge (à pointillés blancs) reliant deux régions de mer ainsi que les canaux (Canal de Suez et Canal du Panama). Les Nations amies peuvent passer librement. Vous ou un allié devez:

- Contrôler (ou être aligné avec) **Central America** (le territoire) pour traverser le Canal du Panama (A-12, P-7).
- Contrôler **Egypt** pour traverser le Canal de Suez (M-3, M-5).
- Contrôler à la fois **Denmark** et **Norway** pour traverser les Détroits Danois (A-5, A-6).
- Contrôler **Gibraltar** pour traverser le Détroit de Gibraltar (A-15, M-1).
- Contrôler **Malaya** pour traverser le Détroit de Malacca (I-9, P-15).
- Contrôler **Turkey** pour traverser les Détroits de Turquie (M-3, M-4). Note: La Turquie (**Turkey**) est Neutre, donc aucune Alliance ne peut traverser ses Détroits initialement.



MISE EN PLACE

CARTE DU MONDE

Placez la Carte du Monde accessible à tous les joueurs.

CHOISIR UN SCÉNARIO

Choisissez un des 4 scénarios à jouer (voir pages 26-30).

ASSIGNER LES NATIONS

Chaque joueur décide quelle(s) Nation(s) jouer et autorisée(s) par le scénario.

PISTE DU STATUT DES PATRIES

Chaque Nation participante place 1 Drapeau carré géant sur la zone Blanche (Début) de cette Piste.



PISTE D'ORDRE DU TOUR

Chaque Nation participante place 1 Drapeau rond géant sur cette Piste. Ces Drapeaux seront séquencés à la fin de la Phase 2: Planification Stratégique (voir page 9).



FICHES O&P

Chaque joueur d'une Nation prend son carnet de Fiches O&P et écrit au crayon, le numéro du tour dans la case prévue sur la 1ère page.

GRILLES DES RESSOURCES

Chaque Joueur d'une Nation place ses 3 chevilles, Pétrole, Fer et OSR (autres ressources) sur la ligne "O" de leur colonnes respectives sur cette Grille des Ressources. La cheville blanche sert à comptabiliser au dessus de 20. Les Ressources sont des informations publiques.



PLANCHES

Placez le plateau de moral à proximité. Chaque Nation participante place 1 Drapeau National sur la case « o » de la Piste de Stress.

PLATEAU DE BATAILLE ET DÉS

Placez le Plateau de Bataille et 10 dés à proximité.



JETONS COMMUNS ET BOITES DE RANGEMENT

Placez la réserve de Jetons Communs et les Boites de Rangement proches. Les Jetons Communs sont:

- Les Marqueurs de Conflit
- Les Jetons Bombes / Usines
- Les Jetons Flèches
- Les Médailles / Biens Civils



RÈGLES ET AIDES DE JEU

Gardez le Livret des Règles et les Aides de Jeu à portée de main.



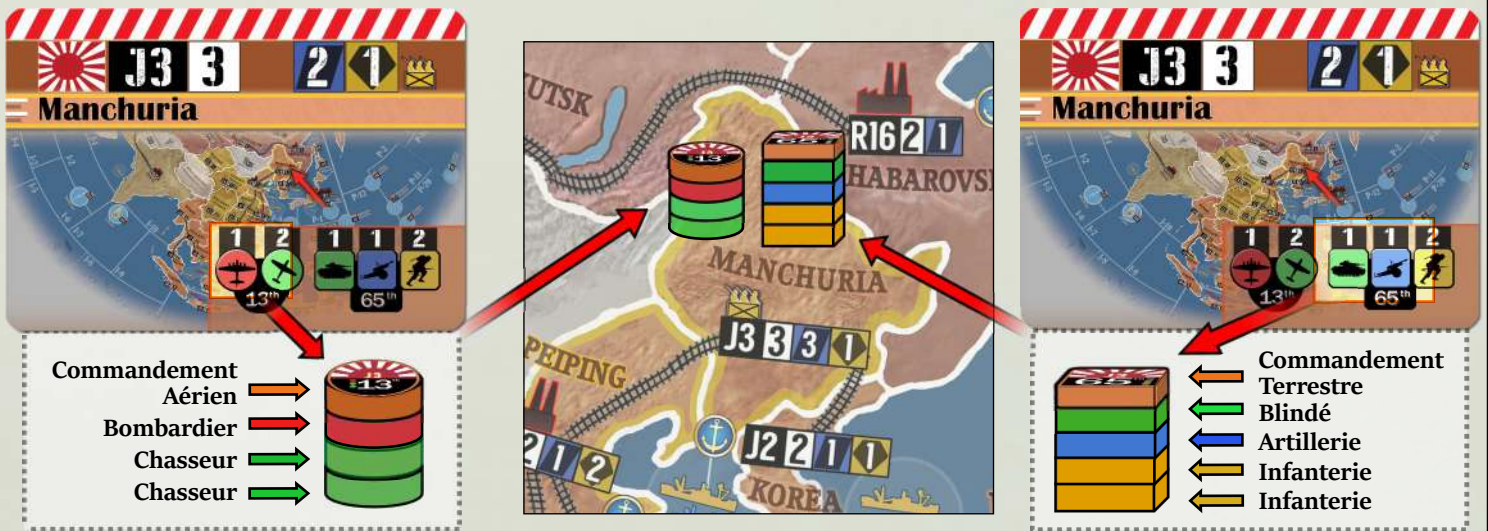
MISE EN PLACE

COMPOSANTS DES NATIONS • Chaque joueur prend la boîte de stockage de sa Nation avec ses Marqueurs de Commandement, Drapeaux Nationaux et Cartes Territoires de départ. Insérez ces dernières avec leurs icônes Ressources, du côté “non-contesté”, dans les fentes du Porte-Cartes pour calculer le revenu pendant la *phase 1: Gestion de l'Économie*.



PLACER LES MARQUEURS DE COMMANDEMENT • En se référant aux Cartes Territoires ou aux Marqueurs de Commandement, placez ces derniers sur la Carte du Monde selon l'ID de leur Région. Les marqueurs de Commandement sans ID de Région ne sont pas placés pendant la mise en place du jeu, mais peuvent être utilisés plus tard.

PLACER LES UNITÉS • Les Unités peuvent être placées maintenant ou les joueurs peuvent attendre en utilisant la Mise en Place Rapide. S'ils utilisent cette dernière, les joueurs placent les Unités lorsque le Commandement entame une Bataille ou a besoin d'être divisé ou fusionné. Si vous n'utilisez pas la Mise en Place Rapide, placez les Unités Terrestres et Aériennes appropriées sous un Marqueur de Commandement pour former une pile. Placez les Unités Navales sous un Marqueur de Commandement dans les Régions de mer indiquées. Placez les boîtes de Rangement des Unités restantes tout près. Note: Certaines Cartes Territoires demandent des Unités de 2 Nations. Ex: *Great Britain* commence avec des Unités Britanniques et U.S. *The Solomon Islands* est la seule Région à commencer avec des Forces opposées présentes.



LES PHASES, LES OFFICIERS

Choisissez un joueur responsable du déroulement. Il doit s'assurer que le jeu avance. Pour un jeu encore plus régulé, voir le *Rôle des Officiers* page 31. Chaque tour de jeu est composé de 7 phases:

- PHASE 1: GESTION DE L'ÉCONOMIE
- PHASE 2: PLANIFICATION STRATÉGIQUE
- PHASE 3: OPÉRATIONS DE MOUVEMENT
- PHASE 4: OPÉRATIONS DE COMBAT
- PHASE 5: RÉORGANISATION & DÉPLOIEMENT
- PHASE 6: MORAL
- PHASE 7: PRODUCTION



PHASE 1: GESTION DE L'ÉCONOMIE

TERMES IMPORTANTS

CONTRÔLE DE TERRITOIRE: Une Nation qui possède la Carte du Territoire en a son contrôle. Les Régions de mer ne sont jamais contrôlées.


ALLIANCE: Alliance fait référence au côté auquel vous appartenez: Forces Alliées ou Axe.


AMIES: Des Nations de la même Alliance sont "Amies" et ne peuvent jamais s'attaquer l'une et l'autre, ni elles-mêmes. Cela s'applique aussi aux Pays Neutres (*voir page 25*) liés à cette Alliance. Le terme "Amies" s'applique aux territoires et unités s'ils vous appartiennent ou à une Nation Amie.

ENNEMIS: Les Territoires et les Commandements d'une Alliance opposée (ou Neutres liés avec l'Alliance opposée) sont considérés comme "Ennemis". Les pays Neutres Standards ne sont ni amis ni Ennemis jusqu'à leur invasion (*voir page 25*).

CATÉGORIES D'UNITÉS: Chaque Catégorie d'Unités (Terrestre, Aérienne, Navale) a sa forme propre (carrée, ronde, ou hexagone allongé).

TYPE D'UNITÉS: Le type d'Unités possède une couleur spécifique à sa catégorie (ex: Blindés verts, Artilleries bleues, Infanteries jaunes).

 **RÉGION ACTIVE:** Il s'agit de toute région ou un conflit doit être résolu. Cela peut être dû à des Forces opposées se trouvant sur le même territoire, à un Raid sur Convoi, ou à l'invasion d'un territoire vide (*voir Forces de Garnison page 15*). Un Marqueur de Conflit est placé dans la région lors de la Phase 3: *Opérations de Mouvement* et devra être, soit retourné côté contesté, soit enlevé, une fois le conflit traité lors de la Phase 4: *Opérations de Combat*. Il ne doit plus y avoir de Marqueur de Conflit actif à la fin de la Phase 4: *Opérations de Combat*.

 **RÉGION CONTESTÉE:** Après une bataille, si des Forces opposées partagent la même région de mer ou territoire, il devient "contesté".

- Lors du Débriefing de Bataille (*voir pages 18 et 19*), retournez le Marqueur de Conflit du côté rouge et bleu "contesté".
- Retournez la Carte Territoire (si nécessaire) du côté "contesté" reconnaissable par les bandes blanches et rouges.
- Le contrôleur du territoire contesté garde la Carte du Territoire mais reçoit un revenu des Ressources réduit indiqué du côté contesté de la Carte Territoire.
- Retournez tous les Marqueurs contestés du côté actif au début de la Phase 3: *Opérations de Mouvement* pour indiquer qu'une autre bataille doit être faite.
- La Carte Territoire restera retournée de son côté Contesté jusqu'à ce que le territoire ne soit plus en conflit.
- Les Commandements Aériens peuvent atterrir lors de la Phase 5: *Réorganisation & Déploiement* sur un territoire Contesté s'il est ami.

ÉTAPE 1. VÉRIFIER LES FACES DES CARTES TERRITOIRES

Vérifiez si toutes les Cartes Territoires sont du bon côté car les Territoires Contestés reçoivent un revenu réduit. Dès qu'un territoire n'est plus ni Contesté ni Actif, sa carte doit être immédiatement retournée du côté recto et le Marqueur de Conflit retiré de la Carte du Monde. **Exception:** Toutes les Cartes Territoires de la couleur d'une Nation Effondrée doivent être tournées du côté Contesté (avec revenus réduits) même s'ils sont contrôlés par une Nation différente. Cet épuisement de ressources est la conséquence de l'effort de guerre prolongé.



RESTRICTIONS DE LA CHINE

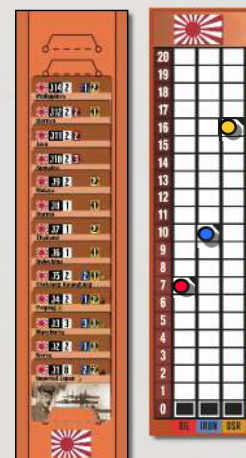


La Chine ne peut ni obtenir ni dépenser de Pétrole pendant la partie. La Chine peut seulement fabriquer des Unités d'Artillerie si elle prend le contrôle d'un Territoire avec une Usine comme *Peiping*. La Chine ne peut jamais échanger. La Chine ne peut pas entrer sur une région de mer avec des Commandements Terrestres. La Chine ne peut pas capturer d'Unités Aériennes ou Navales.



ÉTAPE 2. TOTALISER LES REVENUS DES RESSOURCES

Chaque joueur compte sur ses Cartes Territoires combien il obtient de ressources de chaque type (Pétrole, Fer, OSR) et ajuste la position de leurs chevilles respectives en ajoutant les montants à ceux existants. Note: Si une Nation dépasse le maximum sur sa Grille des Ressources, ajoutez une cheville blanche (en laissant l'originale à 20). Le revenu standard initial est basé sur les territoires contrôlés au début du scénario joué (voir les repères sur les Grilles des Ressources). Les Ressources sont des informations publiques. Une Nation maintient son ressources jusqu'à ce qu'il se soit effondré (*voir EFFONDREMENT DE NATION à la page 23*).



PHASE 2: PLANIFICATION STRATÉGIQUE

ÉTAPE 1. ÉCRIRE LES ORDRES ET ENCHÈRES POUR L'ORDRE DU TOUR

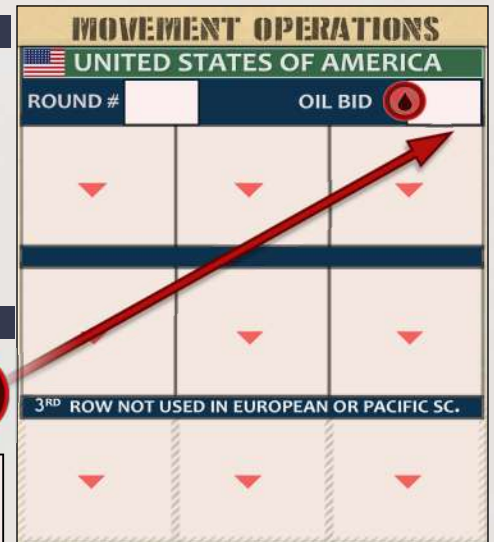
ÉCRIRE LES ORDRES DE MOUVEMENT

Tous les joueurs écrivent simultanément des ordres TOP SECRETS sur leurs fiches O&P. Des discussions entre alliés sont encouragées. Les joueurs peuvent s'entendre sur une limite de temps. Si un joueur contrôle plusieurs Nations, il doit avoir une fiche O&P pour chaque Nation. Les joueurs peuvent écrire un mouvement dans chacune des 9 cases sur le côté gauche de la fiche O&P. Pour inscrire l'ordre, écrire l'ID du Commandement choisi au dessus de la flèche et l'ID de la Région de destination sous la flèche. Ne jamais donner plusieurs ordres à un même Commandement lors d'un même tour. Aucune nation ne peut donner plus de 9 ordres de mouvement par tour. La Chine et l'Italie ne peuvent écrire que 6 ordres.

ENCHÈRES SUR LE PÉTROLE POUR L'ORDRE DU TOUR

Chaque Nation enchère sur le Pétrole pour un meilleur rang sur l'Ordre du Tour. Il n'y a pas de limite d'enchères (sauf le stock disponible de Pétrole qu'une Nation possède). Une Nation peut faire une enchère de zéro.

Annoncez et complétez les divisions ou les fusions de Commandements avant de passer à l'étape 2. Une fois, l'étape 1 terminée, les joueurs ne peuvent plus changer leurs ordres écrits ou leurs enchères.



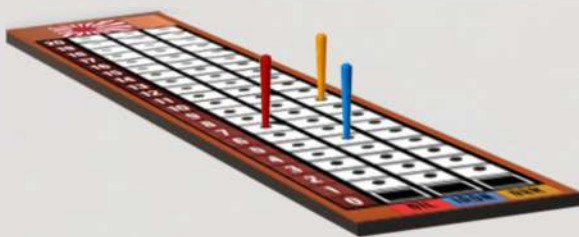
ÉTAPE 2. RÉVÉLER LES ENCHÈRES ET ÉTABLIR L'ORDRE DU TOUR

Dès que tous les joueurs ont fini d'écrire leurs ordres et leurs enchères, chaque Nation annonce son enchère pour le rang sur l'Ordre du Tour. La Nation qui a parié le plus de Pétrole (comme écrit sur sa fiche O&P) sera la 1ère à choisir une place sur l'Ordre du Tour et ainsi de suite... jusqu'à la dernière. Tirez un Drapeau National au hasard en cas d'égalité (même pour des enchères à zéro). Placez les Drapeaux Nationaux sur les cases prévues à côté de la Piste du Statut des Patries suivant l'ordre établi. Note: Le Rang de l'Ordre du Tour permet de départager en cas d'égalité quand rien d'autre n'est spécifié.



ÉTAPE 3. PAYER LES ENCHÈRES DE PÉTROLE

Chaque Nation paye maintenant son enchère. **Toutes les enchères doivent être payées - gagnées ou perdues.** Ajustez en conséquence, le Pétrole de chaque Nation sur la grille des Ressources.



ANNULATION D'ORDRES

Une Nation peut choisir d'annuler un ordre pendant son tour lors de la Phase 3: *Opérations de Mouvement*, ou un ordre peut être auto-annulé à cause d'une erreur. L'annulation intentionnelle d'un ordre est souvent effectuée lorsqu'un joueur doit réagir aux mouvements ennemis.

RÉORGANISER LES COMMANDEMENTS

Les Nations peuvent réorganiser leurs Piles de Commandements (divisions ou fusions si besoin) dans chaque région seulement aux phases suivantes:

- **Phase 1: Gestion de l'Économie** - À tout moment
- **Phase 2: Planification Stratégique** - Seulement à l'Étape 1 - Les divisions et fusions ne sont jamais écrites comme ordres mais doivent être annoncées
- **Phase 3: Opérations de Mouvement** - Seuls les Commandements forcés à se diviser par un clouage (un Commandement ne peut être fractionné qu'une seule fois - c'est-à-dire qu'il ne peut pas être divisé en 3 ou plus) (*Voir Clouage page 10*).
- **Phase 4: Opérations de Combat** - Seulement pendant le Débriefing de Bataille et dans la région active
- **Phase 5: Réorganisation & Déploiement** - À tout moment
- **Phase 6: Moral** - À tout moment
- **Phase 7: Production** - À tout moment

Si un Commandement de Nation n'est pas disponible dans la réserve, alors une division n'est pas possible. Si elle est causée par un clouage Ennemi, alors l'ordre de mouvement doit être annulé.

Si c'est important de savoir quelle Nation se réorganise en 1ère, suivez le rang de l'Ordre du Tour (ou au hasard si c'est le 1er tour du jeu avant l'étape 3).

ASTUCE: Fusionner de petites piles de Commandements permet de bouger plus d'unités avec moins d'ordres. Diviser des Commandements prépare à de multiples destinations ou peut servir de bluff.

PHASE 2: PLANIFICATION STRATÉGIQUE

CLOUAGE

Les Commandements Terrestres et Navals qui essaient de quitter une région contenant des Unités adverses doivent laisser derrière eux un nombre d'Unités égal aux Unités ennemies de cette catégorie présentes dans la région. Dans la région, les Unités appartenant à un allié sont toujours utilisées d'abord pour satisfaire cette exigence. Tout excédant d'Unités non bloqué par le clouage ennemi DOIT continuer si possible vers sa destination selon l'ordre écrit (sauf si l'ordre est annulé complètement). Le propriétaire place un nouveau Marqueur de Commandement sur la force clouée, qui reste en arrière.

TERRE À TERRE



DÉPLACEMENT DES COMMANDEMENTS TERRESTRES

Les Commandements Terrestres peuvent se déplacer d'un territoire adjacent (sauf régions infranchissables) ou de n'importe quelle distance sur un réseau ferroviaire Ami ininterrompu avec les restrictions suivantes:

DÉPLACEMENT DES COMMANDEMENTS TERRESTRES PAR RAILS

Le mouvement par Rails est implicite si le territoire de destination n'est pas adjacent; donc, aucune notation n'est nécessaire. Par rails, les Commandements Terrestres ne peuvent pas entrer dans un territoire Ennemi (ou un territoire Neutre non amical), même s'il est vide. **Une Nation ne peut pas envahir par rails.** Elles ne peuvent entrer sur **AUCUN** territoire avec des **Unités Terrestres** ennemies présentes (même si le territoire est contrôlé par des forces Amies). Les Territoires avec des Jetons Bombes empêchent aussi le mouvement dans et hors de ces territoires (voir page 17). Tout Commandement Terrestre bloqué ayant des ordres de bouger par rails au delà d'un territoire adjacent doit annuler entièrement son ordre - Il ne peut pas faire un mouvement partiel jusqu'au lieu de l'obstruction. Les Commandements Terrestres peuvent sortir d'un Territoire Ami (mais PAS d'un territoire Ennemi) par rails selon les règles de clouage classiques citées ci-dessus. Si une partie du chemin est contrôlé par une Nation en Zone Jaune ou au delà, voir page 21.

PARCOURS ILLIMITÉ PAR RAILS



TERRE À MER À MER



TRANSPORTS D'UNITÉS TERRESTRES EN MER

Les Commandements Terrestres sont considérés comme "Transports de Troupes" dès qu'ils sont en mer. Les Transports de Troupes peuvent se déplacer jusqu'à 2 régions, seulement si les deux, le 1er et le 2ème mouvement FINISSENT dans une région de mer. En accostant, ils ne peuvent se déplacer que d'un territoire adjacent. (Voir page 31 pour les règles optionnelles.)

TRANSPORTS DE TROUPES PENDANT UNE BATAILLE

Les Transports de Troupes ne participent pas aux batailles navales et sont impuissants. Tous les Transports de Troupes seront coulés à la fin de la bataille (ou s'il n'y a pas eu de bataille) si des Unités Ennemies Navales ou Aériennes restent dans la région et qu'aucune Unité Navale ou Aérienne Amie ne survit pour les défendre. Si des deux côtés, des forces Navales et Aériennes sont complètement détruites dans la région, les Transports de Troupes des deux côtés survivent. Les Transports de Troupes n'affectent pas les Transports de Troupes Ennemis.

MER À TERRE



CLOUAGE - Les Transports de Troupes ne clouent jamais d'autres Transports de Troupes ou des Unités Navales Ennemies. Les Transports de Troupes ne permettent jamais de compenser un clouage Ennemi qui permettrait à un Commandement Naval Ami de quitter une région. Les règles de clouage des Unités Terrestres s'appliquent si les Transports de Troupes ont des ordres pour entrer en mer depuis la terre. Les Transports de Troupes (peu importe leur nombre) sont cloués par les Unités Navales Ennemies non clouées elles-mêmes (avec l'exception ci-dessous).

EXCEPTION DE CLOUAGE - Les Transports de Troupes peuvent ignorer le clouage s'ils ont écrit des ordres d'accoster sur un Territoire Ami adjacent (indépendamment du statut Contesté).

MER À MER À MER



TERRE À TERRE/MER À TERRE/MER



DÉPLACEMENTS DES COMMANDEMENTS AÉRIENS

Initialement, les Commandements Aériens peuvent se déplacer de 1 ou 2 régions terre/mer. Lors de la Phase 5: Réorganisation & Déploiement, les Unités Aériennes qui ont été déplacées ou qui ont participé à une bataille (marquées par un Jeton Flèche) pourront se déplacer à nouveau d'1 ou 2 régions pour atterrir en sécurité (voir page 20).

CLOUAGE - Les Commandements Aériens ne clouent pas et ne sont pas cloués.

MER À MER À MER



DÉPLACEMENTS DES COMMANDEMENTS NAVALS

Les Commandements Navals peuvent se déplacer d'1 ou 2 régions de mer. S'il y a plusieurs routes, un joueur choisit le chemin lors de la Phase 3: Opérations de Mouvement. Spécifiez uniquement la région de destination dans les ordres.

CLOUAGE - Les Commandements Navals peuvent clouer les Unités Navales Ennemies ou les Transports de Troupes.

PHASE 3: OPÉRATIONS DE MOUVEMENT

ÉTAPE 1. RETOURNER LES MARQUEURS DE CONFLIT CONTESTÉS

Retournez du côté actif tous les Marqueurs de Conflit contestés (du tour précédent).



ÉTAPE 2. EFFECTUER LES MOUVEMENTS DANS L'ORDRE DU TOUR

Chaque Nation à son tour, effectue (ou annule) **SES 3 LIGNES** d'ordres écrits sur la fiche O&P pour le tour. Généralement, un adversaire lit les ordres de la Nation active, tandis que le joueur de la Nation déplace en conséquence les Commandements sur la carte. La fiche O&P est toujours lue de gauche à droite et de ligne 1 à ligne 3. Tous les ordres écrits doivent être effectués ou annulés. Une fois que toutes les Nations ont joué leur tour, passez à la Phase 4: Opérations de Combat.

FLÈCHAGE DES COMMANDEMENTS AÉRIENS

Placez un Jeton Flèche (rouge pour l'Axe - bleu pour les Forces Alliées) au dessus des Commandements Aériens qui ont bougé et/ou qui participent à un combat pendant ce round. Seuls les Commandements Aériens fléchés peuvent être bougés pendant l'étape d'atterrissage de la Phase 5: Réorganisation & Déploiement.



ANNULATION DES ORDRES ET RÉSOLUTION D'ORDRES ILLÉGAUX

Une Nation peut choisir d'annuler chacun de ses ordres en rayant l'ordre et en annonçant l'annulation. Si un ordre de Commandement Aérien est annulé, le Commandement Aérien ne reçoit pas de Jeton Flèche (sauf s'il participe à un combat). Une annulation partielle n'est pas autorisée. Lors de cette phase, tous les joueurs, peuvent vérifier la légalité des ordres écrits du joueur actif. Les ordres illégaux doivent être annulés. Si un ordre est donné plusieurs fois à un même commandement, seul le premier est exécuté.



MOUVEMENTS PARTIELS ET AUTRES RESTRICTIONS

Les mouvements partiels ne sont pas permis à l'exception de ceux notés (c'est à dire les Unités qui sont clouées). Clouer n'est pas considéré comme facultatif pour l'une ou l'autre des parties. La Permission des alliés n'est jamais requise pour clouer. Les Restrictions des Détroits ne sont pas facultatives pour les Commandements Ennemis (c'est à dire, le contrôleur ne peut pas permettre à l'Ennemi de passer.)

DIVISION DES COMMANDEMENTS PENDANT LE MOUVEMENT

A part en laissant une force équivalente derrière eux (dû au clouage) en quittant une région Active, **les Commandements ne peuvent pas fusionner ou se diviser pendant la phase d'Opérations de Mouvement** (voir Réorganisation des Commandements page 9).

PLACER LES MARQUEURS DE CONFLIT

Placez les Marqueurs de Conflit dans les régions pour qu'ils soient repérables (même si aucun ordre n'a été écrit dans cette région). Cela concerne:

- Des Territoires envahis défendus seulement par une Force de Garnison (voir Forces de Garnison page 15)
- Des Raids sur Convois potentiels (comme aucun ordre n'est nécessaire)
- Des Conflits résultant de la production d'Unités Navales (plutôt qu'en raison d'un mouvement à ce tour)
- Des régions encore contestées du tour précédent (plutôt qu'en raison d'un mouvement à ce tour)



ÉTAPE 3. MOUVEMENTS DES CHASSEURS DE PORTE-AVIONS

AUCUN ORDRE ÉCRIT NÉCESSAIRE POUR LES CHASSEURS DE PORTE-AVIONS

L'aviation des Porte-Avions a des Jetons spéciaux qui sont éventuellement utilisés après que tous les autres mouvements ont été faits. Gardez ces Jetons dans leur boîte jusqu'à en avoir besoin. Les Jetons Chasseurs de Porte-Avions sont recto-verso: utilisez le côté rouge pour l'Axe et le côté bleu pour les Forces Alliées. Ils ne peuvent jamais faire partie d'une pile de Commandement Aérien.



LANCEMENT DES CHASSEURS DE PORTE-AVIONS

Chaque Nation peut maintenant lancer un seul Jeton Chasseurs de Porte-Avions pour chacun de ses Porte-Avions (réalisé dans l'Ordre du Tour si quelqu'un insiste). Un Jeton Chasseurs de Porte-Avions peut être placé soit dans la région de Mer avec son Porte-Avions "parent" soit dans une région adjacente Terrestre ou de Mer. Ces Jetons ne clouent jamais et ne sont jamais cloués.

EN TERRITOIRE ADJACENT



DANS LA ZONE DU PORTE-AVIONS



DANS UNE MER ADJACENTE



RETRAIT DES CHASSEURS DE PORTE-AVIONS APRÈS UN COMBAT

Déplacez les Jetons Chasseurs de Porte-Avions détruits sur la Liste des Pertes (voir page 18). Lors du débriefing de la bataille à la Phase 4: Opérations de Combat enlevez de la carte, les Jetons Chasseurs de Porte-Avions qui ont survécu (On présume qu'ils sont revenus). Les Porte-Avions ont toujours exactement un Jeton Chasseurs de Porte-Avions à bord à chaque nouveau tour. Si un Porte-Avions est éliminé, son Jeton Chasseurs de Porte-Avions participe encore au combat pendant ce tour. Si un Jeton Chasseurs de Porte-Avions n'est pas éliminé mais que son Porte-Avions "parent" est éliminé, déplacez uniquement le Porte-Avions sur la Liste des Pertes.

PHASE 3: EXEMPLES DE MOUVEMENTS

Ci-dessous, exemple d'un tour du Japon avec 7 ordres écrits:

Ci-dessous, une vue de la Carte avant le mouvement Japonais:

	ROUND #	OIL BID	
LIGNE 1	65 ▼ J5	97 ▼ P-13	18 ▼ P-12
LIGNE 2	8 ▼ P-13	24 ▼ P-0	16 ▼ J20
LIGNE 3	6 ▼ J21	▼	▼



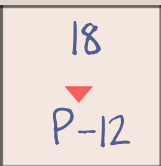
	ROUND #	OIL BID	
LIGNE 1	65 ▼ J5	97 ▼ P-13	18 ▼ P-12



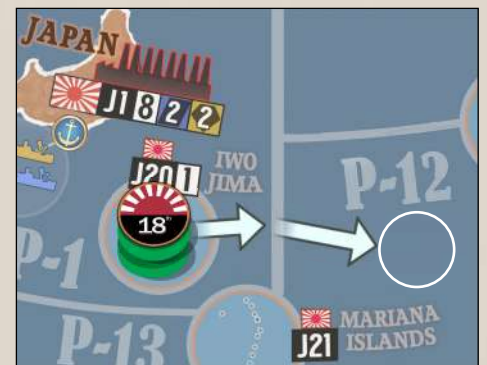
LIGNE 1: Case 1: Déplacez le 65th [2 Artilleries et 1 Infanterie] de Manchuria (J3) à Chekiang (J5) par rails.
La 101st Chinoise a bougé précédemment en rendant Peiping (J4) contesté. Cela empêche tout mouvement par rails vers ou hors de Peiping; ce n'est **pas** une question de clouage. Les ordres du 65th sont annulés. Le Japon raye l'Ordre dans la case pour montrer l'annulation. (Si la destination écrite avait été Peiping (J4), le mouvement aurait été possible.)



LIGNE 1: Case 2: Déplacez le 97th [3 Infanteries] sur Mer de P-2 à P-13.
Si le Japon choisit de bouger le 97th Transport de Troupes à travers P-1, il sera cloué par les 2 Unités Navales US sauf si le Japon a des Unités Navales de force équivalente présentes, ce qui n'est pas le cas. Le Japon choisit de bouger le 97th à P-13 via P-12, qui est vide d'ennemi. Bien que les Transports de Troupes sont majoritaires par rapport aux Unités Navales US (3 pour 2), TOUS les Transports de Troupes Japonais seront cloués en entrant en P-1 (sauf si le Japon a assez d'Unités Navales pour contrer la valeur du clouage US). Les Transports de Troupes peuvent seulement quitter une région de Mer avec une force inégalée aux Unités Navales présentes s'ils entrent dans un territoire ami.



LIGNE 1: Case 3: Déplacez le 18th [2 Chasseurs] de Iwo Jima (J20) à la région de mer P-12.
Les Commandements Aériens ne sont jamais cloués et ne peuvent pas clouer. À part en annulant, le Japon ne peut PAS les stopper plus tôt pour une raison quelconque. Ajoutez un Jeton Flèche sur le Commandement Aérien pour se rappeler que ces Chasseurs doivent atterrir plus tard en sécurité (ou périr) lors de la Phase 5: Réorganisation & Déploiement. Note: Ces mouvements d'atterrissage ne sont jamais écrits.



PHASE 3: EXEMPLES DE MOUVEMENTS

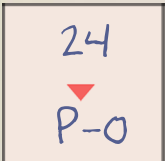
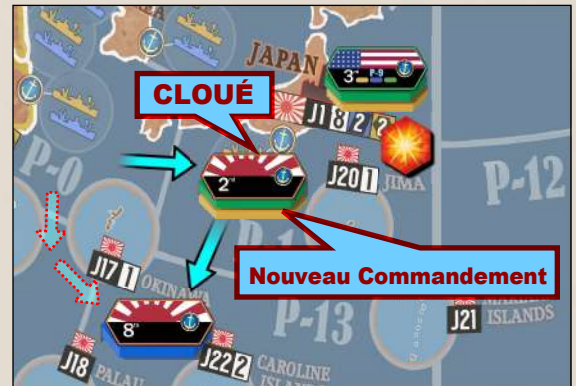
LIGNE 2

8 ▼ P-13	24 ▼ P-0	16 ▼ J20
----------------	----------------	----------------



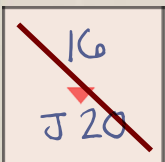
LIGNE 2: Case 1: Déplacez le 8th [1 Porte-Avions, 1 Sous-Marin, 1 Croiseur] de P-0 à P-13.

Le Japon peut choisir soit de passer par P-1 soit par P-14 pour aller à P-13, comme seulement la destination est spécifiée (ou d'annuler son mouvement entièrement). Les États-Unis ont bougé leurs bâtiments de guerre en P-1, donc le Japon décide de s'engager et de clouer partiellement sa flotte, en laissant le Porte-Avions et le Sous-Marin en arrière pour affronter les 2 Unités Navales US. Le Japon doit continuer jusqu'à sa destination finale avec la 3^{ème} Unité, ne laissant derrière PAS PLUS qu'une force égale. Le Croiseur continue en P-13, tandis que les 2 Unités restent derrière avec un nouveau Marqueur de Commandement, le 2nd.



LIGNE 2: Case 2: Déplacez le 24th [1 Blindé, et 1 Infanterie] de Peiping (J4) à la région de mer P-0.

À cause d'un mouvement précédent de la Chine, le Commandement est partiellement cloué par une infanterie Chinoise à Peiping. Le Japon doit laisser derrière une force équivalente ou annuler l'ordre. Le Japon choisit de laisser le Blindé, nécessitant un nouveau Marqueur de Commandement (le 41st) à placer sur lui, tandis que l'infanterie (la 24th) garde son Commandement actuel et entre en mer. Même si le Japon, déplace d'autres forces dans un ordre ultérieur, il doit résoudre le clouage maintenant, comme les ordres doivent être résolus de la gauche vers la droite et de haut en bas. Si un allié de l'Axe était à Peiping (J4), il pourrait être utilisé d'abord pour servir à l'obligation de clouage du Japon.



LIGNE 2: Case 3: Déplacez le 16th [1 Chasseur] de Formosa (J16) à Iwo Jima (J20).

Erreur du Japon. Le 16th ne peut pas atteindre J20 avec ses 2 mouvements. Le Japon annule son mouvement en rayant sa case. Il ne peut ni bouger partiellement ni se déplacer lors de l'étape d'Atterrissage des Commandements Aériens (à moins qu'une bataille n'ait lieu en J16) comme le Chasseur n'a jamais décollé.



LIGNE 3

6 ▼ J21	▼	▼
----------------------------	---	---

LIGNE 3: Case 1: Déplacez le 6th [1 Sous-Marin et 1 Porte-Avions] de P-12 à Mariana Islands (J21).

Le Japon a fait une erreur. Les Unités Navales ne peuvent PAS entrer dans les territoires. Tout l'intérieur d'un cercle d'île est considéré comme un territoire. Le Japon raye l'ordre dans la case. Note: Le Jeton Chasseurs de Porte-Avions sera lancé même si l'ordre est annulé, car le lancement ne requiert aucun ordre.



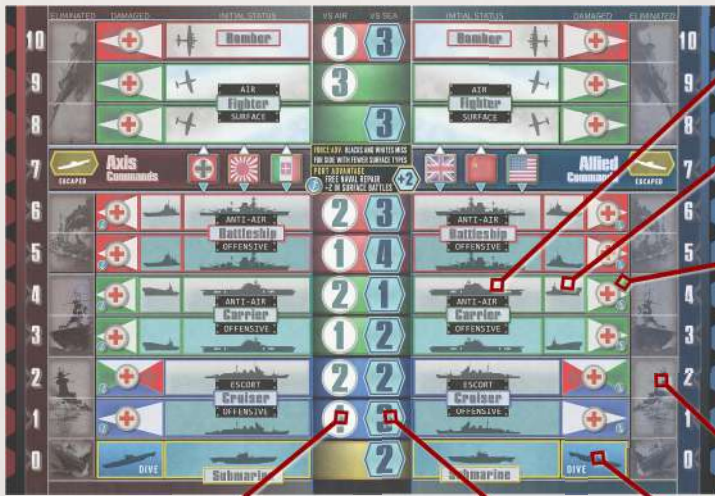
PHASE 4: OPÉRATIONS DE COMBAT - MISE EN PLACE








PHASES DE BATAILLES

Une bataille peut avoir une ou deux Phases distinctes, selon le type d'Unités présentes. Chaque Phase est entièrement menée à son tour, si nécessaire. Une Nation ne peut jamais attaquer un allié ou elle-même.

- **PHASE DE BATAILLE AÉRIENNE:** Cette 1ère Phase est résolue en incluant toutes les attaques contre des Unités Aériennes, par les Unités Anti-Aériennes au sol et les Unités Aériennes dans le ciel.
- **PHASE DE BATAILLE DE SURFACE:** Cette seconde Phase cible les Unités Terrestres et Navales. Cela implique les attaques contre les unités Terrestres et Navales de la part des Unités Aériennes ayant survécu (incluant celles endommagées) et/ou de la part des Unités ennemies Terrestres ou Navales.



POSITIONS DES STATUTS DE BATAILLE

- **STATUT INITIAL:** Les Unités commencent à leurs emplacements respectifs tels qu'identifiés. 
- **LÉGÈREMENT ENDOMMAGÉES:** Les Porte-Avions, Cuirassés et Blindés ont des cases de dégâts supplémentaires. Aucune réparation (voir page 18) n'est nécessaire si l'Unité est seulement légèrement endommagée. 
- **ENDOMMAGÉES:** Une case avec une icône de croix rouge indique une Unité "endommagée" et nécessite réparation. Note: Les Porte-Avions, Cuirassés et Blindés, avec leurs cases supplémentaires, peuvent recevoir un coup avant de devenir endommagés. La plupart des Unités endommagées sont vulnérables aux résultats des dés blancs (voir page 16), comme indiqué par le triangle blanc dans la case. 
- **DÉTRUITES:** Toutes les unités qui finissent dans cette colonne seront enlevées à la fin de la bataille. 
- **EN PLONGÉE (DIVE):** Les Sous-Marins Endommagés dans la case "DIVE" ne sont pas atteints par les coups blancs. Après chaque lot de lancer de dés ennemi, les Sous-Marins endommagés, mais pas éliminés, peuvent fuir la bataille, évitant ainsi d'autres dégâts et le besoin de réparer. Déplacez ces Sous-Marins dans la case "ESCAPED" après que les dégâts de chaque lot de dés ont été complètement assignés. 

VALEUR DE COMBAT AÉRIEN

VALEUR DE COMBAT DE SURFACE

POSITION: Il y a souvent un choix de Posture pour un Type d'Unité donnée. Les Postures ont des labels de DÉFENSE ou d'ATTAQUE. Certaines Postures ont une VALEUR DE COMBAT AÉRIEN et une VALEUR DE COMBAT DE SURFACE. Chaque Valeur de Combat est utilisée lors de sa Phase respective. (Ce n'est pas un choix.)



PHASE 4: OPÉRATIONS DE COMBAT - MISE EN PLACE

ORDRE DES BATAILLES

Dans l'Ordre du Tour, chaque Nation sélectionne un Marqueur de Conflit Actif et le résout. Le conflit ou le raid choisi doit impliquer les forces ou le territoire de la Nation actuelle (ou la Nation doit passer s'il n'y a pas de Marqueur). Répétez ce processus jusqu'à s'être occupé de tous les Marqueurs de Conflit une fois chacun. Une région ne doit jamais avoir plus d'1 Marqueur présent. Enlevez les Marqueurs de la Carte dès qu'ils sont résolus (sauf s'ils restent contestés). Le placement et la résolution du Conflit ne sont pas optionnels et doivent être effectués. Dans de rares cas, un territoire capturé lors de cette phase peut soit causer un nouveau Raid sur Convoi, qui nécessitera le placement d'un marqueur de Conflit (mais seulement s'il n'y en avait pas déjà un), ou causer le retrait d'un marqueur de Conflit de Raid sur Convoi (car une Nation ne peut pas déclencher de Raid sur un allié ou elle-même.)

MISE EN PLACE DE LA BATAILLE

1. PLACER LE CÔTÉ DU PLATEAU DE BATAILLES

Positionnez le Plateau Batailles du bon côté: TERRESTRE ou NAVALE.

2. PLACER LES UNITÉS SUR LE PLATEAU DE BATAILLES

Les Forces Alliées sont du côté droit et l'Axe du côté gauche. Déplacez chaque Unité de la région Active choisie de la Carte du Monde au Plateau Bataille dans les cases de départ selon leur Type et leur Nationalité. Les Transports de Troupes restent sur la Carte du Monde pour être traités lors du débriefing de Bataille. Les Unités en construction ne combattent pas et peuvent être capturées si le territoire est perdu.

3. PLACER LES COMMANDEMENTS SUR LES DRAPEAUX

Placez les Marqueurs de Commandement sur les Drapeaux correspondants imprimés sur le Plateau de Batailles. Quand il y a plusieurs Nations Amies de chaque côté, utilisez les Drapeaux Nationaux (ou l'orientation des Unités) pour savoir à qui appartiennent les Unités et alignez-les en colonnes.

4. ASSIGNER LES COMMANDANTS

Les Nations d'une même Alliance doivent choisir un seul Commandant parmi les joueurs des Nations participantes pour prendre les décisions et jeter tous les dés pour ce conflit particulier. Réglez tout désaccord pour qui est Commandant grâce au Rang de l'Ordre du Tour. Le Commandant décide parmi les alliés participants quelle Nation remporte le territoire gagné et quelle(s) Nation(s) reçoit les médailles.



5. ASSIGNER LES POSTURES DE COMBAT

Il y a un choix de Posture pour la plupart des Types d'Unités. Chaque Posture a différentes forces et faiblesses. *Par exemple, une posture peut permettre de lancer plus de dés lors de la Phase de Bataille Aérienne mais moins de dés lors de la Phase de Bataille de Surface.* Déplacez chaque Unité dans une case "Statut Initial" correspondant à son Type et à sa posture préférée. Toutes les Unités d'un même Type ne sont pas nécessairement assignées à une même position. Mixez-les comme bon vous semble. L'Alliance dont le Commandant est 1er dans l'Ordre du Tour doit finaliser ses Postures d'Unités en premier. Les Postures restent maintenant pour les deux phases.

6. DÉTERMINER LES AVANTAGES

Placez les Jetons Flèches dans les cases pertinentes pour rappeler aux joueurs l'Avantage de la Force et les conditions d'Avantage Portuaire. Les Alliances partagent les deux conditions.

LES FORCES DE GARNISON

Tous les territoires vides ont une Force de Garnison (cela inclut les territoires Neutres qui ont eu leur Force de Défense éliminée mais qui n'ont pas été capturés - voir page 25). Si le territoire est attaqué par des forces terrestres, la force attaquante ne jette pas les Dés contre la Force de Garnison. A la place, **la Force de Garnison jette 2 Dés**. Si les deux Dés sont de la même couleur (2 jaunes, 2 bleus, etc...) qu'un Type d'Unité Terrestre attaquante, alors une Unité de ce type est éliminée (pas de dégâts partiels ni réparation) et déplacée à la Liste des Pertes. **Les résultats noirs sont libres** (c'est à dire qu'ils peuvent être utilisés comme n'importe quelle couleur). **Les résultats blancs sont des échecs**. Après cet échange, le territoire sera capturé si des Unités Terrestres attaquantes restent.

AVANTAGE DE LA FORCE

Lors de la Phase de Bataille de Surface, le camp avec le plus de Types d'Unités Terrestres ou Navales obtient l'Avantage de la Force. **Si un camp a l'Avantage de la Force, les résultats noirs et blancs des Dés sont des échecs pour l'autre camp.** Les Positions n'ont pas d'incidence. Si les deux camps ont un nombre égal de Types d'Unités, aucun n'a l'Avantage de la Force. L'Avantage de la Force est évalué SEULEMENT au début de la Phase de Bataille de Surface. Si l'équilibre des Types d'Unités change après qu'un lot de dés soit résolu, ne faites PAS de réévaluation. Les Unités Aériennes qui attaquent des Unités Terrestres et Navales n'affectent pas l'Avantage de la Force, mais leurs résultats de dés sont affectés. *Par exemple, si l'Allemagne a de l'Artillerie et de l'Infanterie, alors que l'Union Soviétique a seulement des Chasseurs et de l'Infanterie, alors, les résultats noirs et blancs de l'Union Soviétique sont des échecs pendant la Phase de Bataille de Surface, l'Allemagne a l'Avantage de la Force.*

POSTURE "ESCORTE" DU CROISEUR

Chaque Croiseur assigné à cette Position spéciale "Escorte" donne à son Commandant l'option pour le Croiseur de prendre des coups (y compris blancs et noirs) qui auraient dû être assignés normalement à un Porte-Avions (vert) ou à un Cuirassé (rouge). Les coups bleus sont toujours résolus avant les coups verts ou rouges. Un Croiseur endommagé peut encore utiliser cette capacité, mais si le Croiseur escorteur est coulé alors la capacité est perdue. Des alliés peuvent protéger mutuellement leurs Unités.



AVANTAGE PORTUAIRE

Si une bataille a lieu dans une région Portuaire, le camp qui est Ami avec le territoire du Port a un Avantage Portuaire. Les deux camps peuvent se retrouver avec un Avantage Portuaire. Les Ports endommagés ou ceux contrôlés par des Nations dans la Zone Jaune ou au delà (voir page 21) ne bénéficient pas de l'Avantage Portuaire. **Le camp avec l'Avantage Portuaire, jette 2 Dés en plus (sans dépasser la limite de 30 Dés) pour la Phase de Surface des Batailles Navales si des Unités Navales Amies sont présentes.** De plus, les réparations d'Unités Navales sont gratuites (au lieu d'1 Ressource par Unité endommagée - voir page 18). Des Ports additionnels du même camp n'ont pas d'effet. *Note: Le contrôle du Territoire et donc de l'Avantage Portuaire est mis à jour immédiatement après chaque bataille, ainsi l'Ordre de résolution des Conflits peut être décisif pour l'Avantage Portuaire.*

PHASE 4: OPÉRATIONS DE COMBAT - BATAILLES

RÉSOLUTION DE BATAILLE

Après la Mise en Place, résolvez la bataille dans l'ordre suivant:

1. Effectuez la **Phase de Bataille Aérienne** si des Unités Aériennes sont présentes. (Les Unités Aériennes éliminées à cette Phase ne participent PAS à la suite.)
2. Résolvez les **Raids** le cas échéant. Pour effectuer un **Raid de Bombardement Stratégique** ou un **Raid sur Convoi**, voir page 17.
3. Effectuez la **Phase de Bataille de Surface** si des Unités Terrestres ou Navales sont présentes. (Les Unités Aériennes endommagées y participent si elles sont sur une Position d'attaque au Sol ou de Surface.)
4. Effectuez le **Débriefing de Bataille**. Voir page 18.

Pour mener une Phase de Bataille (Air ou Surface), suivre les étapes (A-C) ci-dessous:

A. COMPTER LES DÉS À LANCER DE CHAQUE CAMP

Les deux Commandants multiplient le nombre de leurs propres Unités dans chaque ligne du Plateau Bataille par la Valeur de Combat des lignes respectives de la Phase actuelle (Air ou Surface). S'il y a un Avantage de la Force (voir page 15), placez un Jeton Flèche du côté de celui qui subit la pénalité pour se rappeler. Ensuite, chaque camp additionne toutes ses lignes pour avoir un grand Total, qui ne peut jamais dépasser 30 Dés par Phase et par camp (ignorez l'excédent). Utilisez les Marqueurs de Conflit le long des bords droit et gauche du Plateau de Bataille pour connaître le nombre total de dés à lancer de chaque côté pour la Phase de Bataille en cours.

PHASE DE BATAILLE AÉRIENNE

Comptez toutes les Unités Aériennes et les Unités Terrestres ou Navales Anti-Aériennes.



PHASE DE BATAILLE DE SURFACE

Comptez toutes les Unités Terrestres ou Navales et toutes les Unités Aériennes survivantes sauf celles qui mènent des Raids de Bombardement Stratégique.

B. LANCER LES DÉS PAR LOTS

Dans chaque Phase de Bataille, les résultats (les coups) sont simultanés, c'est pourquoi les Valeurs de Combat sont totalisées avant les jets de Dés (pas de mise à jour durant la bataille). Les Commandants lancent des lots de 10 Dés jusqu'à ce que tous les Dés de la Phase en cours soient lancés. (Seul le dernier lot d'une Phase peut avoir moins de 10 Dés.) Le Commandant, le 1er dans l'Ordre du Tour, lance son 1er lot, puis c'est au Commandant adverse de lancer son 1er lot. Enlevez alors un Marqueur de décompte des Dés au bord du plateau. Les Commandants répètent ensuite cette séquence pour chacun de leur 2ème et 3ème lot, si nécessaire. Quand plusieurs alliés sont présents, chaque Commandant lance **tous** les Dés pour sa propre Alliance. **Aucun résultat de dé ne peut être conservé pour un lot suivant (ou précédent).**



EXEMPLE DE BATAILLE DE SURFACE:

Les Allemands et les Italiens ont ensemble 12 Dés à lancer dans une Phase de Bataille de Surface. Les Soviétiques en ont 21. Aucun camp n'a l'Avantage de la Force. Le joueur Allemand est le Commandant de l'Axe et est 1er au Rang de l'Ordre du Tour. Il lance un lot de 10 Dés et applique les résultats. Le joueur Soviétique lance un lot de 10 Dés et applique les résultats. Le joueur Allemand lance et applique ses 2 Dés restants. Le joueur Soviétique lance un nouveau lot complet et applique les résultats, et enfin il résolve le dernier lot de 1 Dé.

PHASE DE BATAILLE AÉRIENNE

Seules les Unités Aériennes peuvent être touchées lors d'une Phase de Bataille Aérienne (même si des Unités Terrestres et Navales ont participé).

PHASE DE BATAILLE DE SURFACE

Seules des Unités Terrestres ou Navales peuvent être touchées lors d'une Phase de Surface (même si des Unités Aériennes ont participé).

C. ASSIGNER LES DÉGÂTS

Si une couleur de Dé lancé correspond à la couleur d'une Unité Ennemie, c'est un coup contre ce Type d'Unité. Le lanceur de Dé (attaquant) **doit** assigner les coups aux Unités Ennemies en les déplaçant sur leur ligne, case par case, jusqu'à leur case "ÉLIMINÉE". **Une Unité endommagée doit être éliminée avant qu'une autre sur la même ligne prenne un coup.** Note: Quand on joue avec plusieurs alliés dans la même bataille, transférez immédiatement les Unités éliminées sur la Liste des Pertes pour ne pas les mélanger. Exemple: La Chine lance 5 Dés donnant 2 jaunes, 1 vert, 1 noir, et 1 blanc, et applique les coups à son ennemi, le Japon. Les 2 jaunes touchent une Infanterie en position défensive. Elle est déplacée de 2 cases jusqu'à la case ÉLIMINÉE. Le Japon n'a pas de Blindé présent, donc le vert est un échec. La Chine assigne le noir à une Artillerie, la déplaçant sur la case ENDOMMAGÉE. Le Blanc peut être attribué à l'Artillerie endommagée, qui est décalée sur la case ÉLIMINÉE.

ASSIGNER LES DÉS NOIRS ET BLANCS



NOIR= Touche TOUTE cible au choix (pendant la Phase actuelle), sauf si l'Avantage de la Force s'applique.



BLANC= TOUCHE seulement les UNITÉS ENDOMMAGÉES (pendant la Phase actuelle et dans la case avec le triangle blanc), sauf si l'Avantage de la Force s'applique.



Les coups ne peuvent JAMAIS être assignés à des Unités qui sont des cibles illégales pendant la phase actuelle. Appliquer tous les résultats d'une même couleur avant de passer à la couleur suivante dans cet ordre:







- JAUNE
- BLEU
- VERT
- ROUGE
- NOIR
- BLANC



PHASE 4: OPÉRATIONS DE COMBAT - RAIDS

RAIDS DE BOMBARDEMENT STRATÉGIQUE

Les raids de bombardement stratégique peuvent se produire dans n'importe quel territoire avec une cible potentielle: c'est-à-dire des ressources, des unités en construction (y compris des unités navales, et/ou Infrastructure. Pendant la mise en place de la bataille, les bombardiers peuvent être placés sur la Posture « **Stratégique** » du plateau de bataille. Si oui, ces Les bombardiers effectuent des raids de bombardement stratégique entre l'étape de combat aérien et l'étape de combat de surface (s'ils survivent à l'étape de combat aérien). L'attaquant lance **4 dés** pour chaque bombardier en raid et applique des dégâts avant de lancer pour le bombardier suivant. Au fur et à mesure que chaque bombardier roule, retirez les unités détruites en construction sur la liste des pertes et enregistrez les ressources perdues par type sur le tableau des ressources de la nation cible.

-  **Jaune:** Détruire 1 **Infanterie** ou **Sous-Marin** en construction, ou déduire 1 **OSR** ennemi.
-  **Bleu:** Détruire 1 **Artillerie** ou **Croiseur** en construction, ou déduire 1 **Fer** ennemi.
-  **Vert:** Détruire 1 **Blindé**, **Porte-Avions**, ou **Chasseur** en construction.
-  **Rouge:** Détruire 1 **Bombardier** ou **Cuirassé** en construction, ou déduire 1 **Pétrole** ennemi.
-  **Blanc:** Détruire toute **Infrastructure**, incluant tous les **Ports et les Rails**, en ajoutant un Jeton Bombe sur le Territoire.
-  **Noir:** Déduire 1 **Ressource au choix** dans les Limites de Pertes (*voir bas de page*), détruire 1 **Unité en construction au choix**, ou détruire toute **Infrastructure** en plaçant un Jeton Bombe.



INFRASTRUCTURE ENDOMMAGÉE: les jetons Bombe sont permanents à moins d'utiliser la règle de réparation des dommages causés par les bombes, *voir page 31*. Seuls les territoires avec les industries peuvent avoir plus d'un jeton Bombe. Un territoire bombardé qui est capturé restera endommagé. En vigueur immédiatement:

- **AUCUN AVANTAGE DE PORT:** les ports ne fournissent plus l'avantage de port (mais sont par ailleurs fonctionnels).
- **AUCUN MOUVEMENT FERROVIAIRE:** Il ne peut y avoir aucun mouvement ferroviaire entrant ou sortant du territoire.
- **PERDEZ 1 CHEMINÉE:** Le cas échéant, chaque jeton Bombe réduit de manière permanente la production de ce territoire de 1 (*voir p. 22*).

RAIDS SUR CONVOIS

Les convois sont représentés sur la carte du monde sous la forme de groupes de silhouettes de navires de transport à code couleur à l'intérieur d'un ou plusieurs cercles. Les convois peuvent être attaqués une fois par tour (aucun ordre n'est requis) et seront "rafraichis" pour être actifs au prochain tour. Un changement de contrôle d'un territoire lié affecte immédiatement le contrôle du convoi.

CONVOIS TRANS-OCÉANIQUES: Ceux-ci portent chacun un drapeau national et des étiquettes pour ses territoires d'origine et destination. Si les deux territoires sont contrôlés par des Nations de la même Alliance, le Convoi est actif et peut être attaqué par l'Alliance adverse. Si deux Nations de l'Axe contrôlent les territoires, elles doivent décider entre elles quelle nation place son drapeau national pour indiquer le contrôle et en subir la responsabilité. Si les territoires liés sont contrôlé par des nations adverses, le convoi est inactif et ne peut pas être attaqué.



CONVOIS CÔTIERS: Ceux-ci sont liés à certains ports sur la carte du monde. La Nation qui contrôle le territoire lié subira toutes les pertes de ressources dues à un raid. Les convois côtiers sont toujours actif. **GROUPES:** Il existe quelques régions maritimes (**A-4**, **I-1**, **P-0**, **P-15** et **P-16**) où plusieurs anneaux se connectent pour former un seul et grand "groupe de convois". Les groupes convois subissent les raids comme s'ils étaient un seul convoi (*voir ci-dessous*). Cependant, seules les silhouettes de navires ennemis (liés aux territoires contrôlés par l'ennemi) sont des cibles potentielles pour les raids.



IDENTIFIER les RAIDS SUR CONVOIS: Si une force aérienne ou navale se trouve dans une région maritime avec un convoi ennemi (ou groupe de convois) actif ET aucune unité navale ou aérienne en défense n'est présente au tout début de la phase 4 : opérations de combat, puis placez un Marqueur de Conflit dans la région pour indiquer qu'un raid doit être résolu pendant cette phase. Si des défenseurs sont dans la région, aucun raid ne peut avoir lieu, même après la fin bataille résolue. Les transports de troupes n'agissent pas en tant que défenseurs et peuvent être coulés en plus d'un raid de convoi (*voir Vérifier les Transports de Troupes isolés à la page 18*).

RÉSOLURE les RAIDS SUR CONVOIS: Chaque convoi ne peut être attaqué qu'une seule fois par tour, et chaque commandement ne peut attaquer qu'un seul convoi (ou groupe de convois) dans sa région (chaque Chasseur de Porte-Avions est considéré comme un Commandement individuel à cet effet). Si plusieurs commandements amis ciblent le même Convoi, ils effectuent 1 raid ensemble, en choisissant un Commandant si nécessaire. Pour résoudre chaque convoi attaqué, l'attaquant lance 1 dé par unité aérienne ou navale dans le(s) commandement(s) de raid. Le plafond de 30 dés s'applique. Si au moins 1 résultat jaune est obtenu, alors TOUS les navires **ENNEMIS jaunes** seront coulés au sein de ce Convoi, et la Nation qui le contrôle doit immédiatement suivre la perte de 1 **OSR** pour chacun de ses navires jaunes coulés. Suivez le même procédure pour les résultats bleu (**Fer**) et rouge (**Pétrole**). Chaque résultat noir peut être utilisé comme jaune, rouge ou bleu. Gardez à l'esprit les **LIMITES DE PERTES** (*voir ci-dessous*).

LIMITES DE PERTES POUR LES RAIDS: Un territoire ne peut pas perdre plus de ressources totales de chaque type qu'il n'en produit actuellement (en prenant le territoire retourné compte du statut de la carte) lors d'un seul raid (d'un groupe de bombardiers OU d'un raid de convoi). Cependant, les ressources d'un territoire pourraient être perdues deux fois en un seul tour s'il est touché à la fois par un raid de bombardement stratégique ET un raid de convoi, car chaque attaque de raid sur une région est résolue indépendamment. Les pertes de ressources diminuent les totaux actuels, pas les revenus futurs. Les ressources d'une nation ne peuvent pas descendre en dessous de 0.

PHASE 4: OPÉRATIONS DE COMBAT - DÉBRIEF DE BATAILLE

DÉBRIEFING DE BATAILLE

Une fois les deux phases terminées (Aérienne et Surface) procédez aux étapes suivantes (A-G):

A. ÉVALUER LE STATUT DES UNITÉS ET PAYER POUR RÉPARER

À la fin d'une bataille, les Unités peuvent seulement être dans l'un de ces trois états:

- **STATUT INITIAL***: normal
- **ENDOMMAGÉES**: doivent être réparées ou éliminées
- **ÉLIMINÉES**: doivent être enlevées et placées sur la Liste des Pertes



*Cuirassés, Porte-Avions, et Blindés ont une case supplémentaire, "légèrement endommagées", qui ne nécessite pas de réparation.

Déplacez les Unités des cases LÉGÈREMENT ENDOMMAGÉES aux cases STATUT INITIAL.



VÉRIFIER L'AVANTAGE PORTUAIRE

Les Unités Navales obtiennent la réparation gratuite si l'Avantage Portuaire s'applique (voir page 15). Déplacez chaque Unité réparée sur sa case STATUT INITIAL.

L'OPTION DE RÉPARER

Pour chaque Unité restante sur une case ENDOMMAGÉE, la Nation peut payer **1 Ressource** (de tout type) par Unité endommagée pour la réparer. Déplacez chaque Unité réparée sur sa case STATUT INITIAL. Les Ressources d'une Nation ne peuvent pas passer sous zéro, ni être échangées en dehors de la Phase 7: Production. Chaque Nation peut refuser (ou être incapable) de réparer; dans ce cas, déplacez les Unités endommagées sur leurs cases éliminées. Note: Les Unités Aériennes éliminées à cause du manque de réparation peuvent tout de même participer à la Phase de Surface, puisque l'option de réparer n'arrive qu'à la fin des deux Phases de Bataille.

INITIAL STATUS	DAMAGED	ELIMINATED
Bomber		
Air Fighter		
SURFACE		
Allied Commands	ESCAPED	
ANTI-AIR Battleship OFFENSIVE		
ANTI-AIR Cruiser OFFENSIVE		
ESCORT CRUISER OFFENSIVE		
Submarine		
DIVE		

Drapeau National

Croiseur éliminé

Chasseur éliminé

Médaille ou Biens Civils

MORALE BOARD	CASUALTY TO STRESS CONVERSION	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10+
BRITISH COMMONWEALTH	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOVIET UNION	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
UNITED STATES	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
GERMANY	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
ITALY	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
IMPERIAL JAPAN	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

B. ENLEVER LES UNITÉS ÉLIMINÉES

Déplacez les Unités des cases ÉLIMINÉES (Jetons Chasseurs de Porte-Avions inclus) à la Liste des Pertes par Nations et par Types. Quand plusieurs alliés sont présents dans une bataille, déplacez les Unités éliminées sur la ligne de leur Nation immédiatement en cours de bataille. Si un Porte-Avions est éliminé dans une bataille et que ses Chasseurs non, alors le Jeton Chasseurs de Porte-Avions n'est pas déplacé sur la Liste des Pertes.

C. VÉRIFIER LES TRANSPORTS DE TROUPES ISOLÉS

Les Transports de Troupes non protégés (Commandements Terrestres en mer) par une Unité Navale ou Aérienne Amie dans la même région de mer seront TOUS éliminés si des Unités Aériennes ou Navales Ennemies sont présentes dans la même région. Cependant, si les seules Unités Amies présentes sont des Sous-Marins et qu'il y a des Unités Aériennes Ennemies, le Transport de Troupes est éliminé. La présence de Transports de Troupes Ennemis n'a aucun effet. Transférez les Unités dans les Transports éliminés sur la Liste des Pertes. Exemple: L'Allemagne a 1 Sous-Marin et 1 Commandement Terrestre (Transport de Troupes) présents dans une région de mer. Les US ont un Jeton Chasseurs de Porte-Avions présent. Toutes les Unités Terrestres de l'Allemagne dans la région de mer sont éliminées.

D. REMETTRE LES PILES DE COMMANDEMENT SUR LA CARTE DU MONDE

Remettez les Piles de Commandement survivantes dans la région appropriée sur la Carte du Monde et réorganisez-les éventuellement dans cette région. Attention à ne pas mélanger des Unités détenues par des Nations Amies. Placez les Jetons de Chasseurs de Porte-Avions survivants dans les rangements (que leurs Porte-Avions respectifs soient éliminés ou non).

PHASE 4: OPÉRATIONS DE COMBAT - DÉBRIEF DE BATAILLE

E. METTRE À JOUR LE STATUT DES TERRITOIRES (BATAILLES TERRESTRES)

DÉTERMINER QUI CONTRÔLE LE TERRITOIRE

Une Nation prend le contrôle d'un territoire Ennemi si son Alliance est la seule Force avec au moins une Unité Terrestre survivante. Sinon, si les deux camps ont encore des Unités Terrestres ou si aucun n'a d'Unité Terrestre, le contrôle du territoire ne change pas de main. Les Commandements Aériens ne peuvent pas capturer ou tenir un territoire. Si le territoire est capturé et qu'il y a plusieurs Nations du côté victorieux, le Commandant décide qui de ces Nations devient le nouveau propriétaire (tant que cette Nation a au moins 1 Unité Terrestre survivante).

ÉCHANGER LA CARTE DE TERRITOIRE (OU METTRE À JOUR SON STATUT CONTESTÉ)

Si le contrôle change, l'ancienne Nation contrôlante remet la Carte Territoire au nouveau contrôleur. Si le contrôle ne change pas et qu'il reste des Unités Ennemies sur le territoire, assurez-vous que la Carte est bien du côté contesté.



REEMPLACER (OU CONSERVER) LE DRAPEAU NATIONAL

Si le contrôle change, le Drapeau National sur le territoire est changé. Si le nouveau contrôleur est le contrôleur d'origine (comme indiqué par la couleur de la Carte), enlevez simplement tous les Drapeaux; sinon, enlevez le Drapeau actuel et placez le Drapeau du nouveau contrôleur sur le territoire.



VÉRIFIER LES UNITÉS CAPTURÉES

Les Unités sous un Jeton Usine sont capturées et seront déployées sous le nouveau propriétaire lors de la Phase 5: Réorganisation & Déploiement. (La Chine ne capture jamais Unités Aériennes ou Navales; ces Unités sont rangées dans une boîte.)



ÉVACUER LES COMMANDEMENTS AÉRIENS ENNEMIS

Si l'Alliance qui ne contrôle pas le territoire, a seulement des Commandements Aériens restants, ces Commandements devront être déplacés sur un territoire Amical lors de l'étape d'Atterrissage ou être éliminés.



F. ASSIGNER LE STRESS ET LES MÉDAILLES

Ajoutez les Médailles nouvellement gagnées et les Jetons de Stress sur le Plateau Moral (Les Médailles sur les Médailles et le Stress sur les journaux). **Note:** Les Médailles peuvent être partagées entre plusieurs alliés participants, incluant les Nations qui ont perdu toutes leurs Unités. Une Nation qui reçoit une Médaille n'est pas forcément la Nation qui prend le contrôle du territoire (dans une bataille terrestre).

ATTRIBUER LES MÉDAILLES POUR LE CONFLIT ACTIF

Si un territoire est capturé (ou recapturé), le Commandant victorieux choisit quelle(s) Nation(s) participante(s) Amie(s) est récompensée par des médailles. Les Médailles peuvent récompenser une Nation participante même si toutes ses Unités présentes ont été éliminées. Les Médailles ne sont jamais remises pour la capture d'un Pays Neutre.



- **CAPTURE DE TERRITOIRE SANS CAPITALE:** 1 Médaille (indépendamment de sa VS)
- **CAPTURE DE TERRITOIRE AVEC CAPITALE:** 3 Médailles (indépendamment de sa VS)
(Le partage des Médailles peut être inégal entre les Nations participantes amies.)

APPLIQUER LE STRESS POUR LE CONFLIT ACTIF

- **PERTE DU TERRITOIRE:** L'ancien contrôleur du territoire subit un **Stress** égal à la **VS** du territoire perdu.
- **RUPTURE DU PACTE DE NON-AGRESSION NIPPO-SOVIÉTIQUE:** La première Nation à briser le pacte subit **6 Stress**.
- **INVASION D'UN TERRITOIRE NEUTRE:** Victorieuse ou perdante, une Nation subit **1 Stress** par invasion (la première fois seulement).

G. METTRE À JOUR LE MARQUEUR DE CONFLIT

Si la région reste contestée (des Unités Terrestres ou Navales restent des deux côtés), retournez le Marqueur de Conflit du côté contesté rouge et bleu. Sinon, enlevez-le.



RESTAURER LE CONTRÔLE

Un allié doit restaurer des territoires capturés au contrôleur d'origine Ami (comme indiqué sur la Carte Territoire) sauf si le contrôleur d'origine est dans la Zone Grise de la Piste du Statut des Patries ou hors de la partie. **Note:** Le Commandant choisit qui gagne les Médailles entre les participants même si le territoire capturé est ensuite restauré à un allié.

TRANSFERT DU CONTRÔLE

Les territoires Ennemis d'origine (une fois capturés) ne peuvent pas être transférés entre alliés. *Par exemple, si les Britanniques capturent la France à l'Allemagne et que les US bougent en France lors d'un tour suivant, les US ne peuvent pas prendre le contrôle de la France aux Britanniques.*

TERRITOIRES OCCUPÉS

Les territoires avec des lignes marrons ou jaunes rétablissent le contrôle respectif aux Soviétiques ou aux Chinois, s'ils sont recapturés.

- **Belarus, Ukraine [Union Soviétique]**



- **Peiping, Manchuria, Chekiang-Kwangtung [Chine]**



PHASE 5: RÉORGANISATION & DÉPLOIEMENT

ÉTAPE 1. ATERRISSAGE DES COMMANDEMENTS AÉRIENS

Tous les Commandements Aériens qui ont bougé et/ou participé au combat ont dû être marqués avec les Jetons Flèches. Ils peuvent maintenant se déplacer jusqu'à **2 régions** et doivent atterrir sur un territoire Ami (même s'il est contesté).

- Si un joueur insiste, effectuez ces atterrissages dans l'Ordre du Tour.
- Dès que les Commandements ont atterri, enlevez leurs Jetons Flèches.
- Les mouvements d'Atterrissage ne doivent PAS être écrits sur les fiches O&P.
- Les Commandements Aériens peuvent se diviser à ce moment, et ainsi atterrir dans plusieurs territoires. Si un Commandement Aérien n'a pas de mouvement légal possible, il est éliminé (transférez-le sur la Liste des Pertes).
- Les Commandements Aériens, ne peuvent jamais prendre contrôle d'un territoire Ennemi après une bataille, même si aucune force Ennemie n'est présente.
- Enlevez tous les Jetons Chasseurs de Porte-Avions de la Carte du Monde et rangez-les.



ÉTAPE 2. DÉPLOYER LES UNITÉS

Cette étape est sautée au premier tour de jeu puisque la Production n'a pas encore eu lieu (sauf en utilisant la Règle Optionnelle de Résolution Rapide - voir page 29).

Les Nations doivent déployer simultanément leurs Unités nouvellement construites (voir Phase 7: Production).

1. Enlevez Les Jetons Usines.
2. Créez des Piles de nouveaux Commandements avec des Unités de même Catégorie (Terrestres, Aériennes, Navales) OU fusionner les nouvelles Unités avec d'autres Commandements, en respectant la limite de 8 Unités par Commandement.
 - Les Unités Terrestres ou Aériennes doivent être déployées dans le territoire où elles ont été construites, même s'il est contesté.
 - Les Unités Navales se déploient dans une région maritime avec un port connecté (même si la région est contestée, ou si les seules Unités présentes sont Ennemies).
3. Les Infrastructures bombardées limitent le déploiement. Les Unités excédentaires incapables de se déployer à cause des Usines Bombardées avec un nombre réduit de cheminées doivent être détruites (choix du propriétaire) et transférées sur la Liste des Pertes. (Voir Raids de Bombardement Stratégique page 17).
4. S'il n'y a pas assez de Marqueurs de Commandement pour accueillir toutes les Unités déployées (même après fusion pour libérer de la place), les Unités excédentaires (au choix du propriétaire) sont détruites mais PAS déplacées sur la Liste des Pertes. (Cela arrive rarement.)



ÉTAPE 3. RÉORGANISER LES COMMANDEMENTS

- Les Commandements de même nationalité dans la même région peuvent fusionner ou se diviser.
- Les Réorganisations des Commandements peuvent se passer toutes en même temps ou dans l'Ordre du Tour si quelqu'un insiste.
- Aucune Pile ne peut dépasser **8 Unités**.
- Il n'y a pas de limite de nombre total de Commandements dans une région.
- Quand des Unités fusionnent, elles doivent être toutes de la même catégorie (Terre, Air, Naval).
- Quand un Commandement se divise, assignez un nouveau Marqueur de Commandement.
- Rangez tous les Marqueurs de Commandement non utilisés.

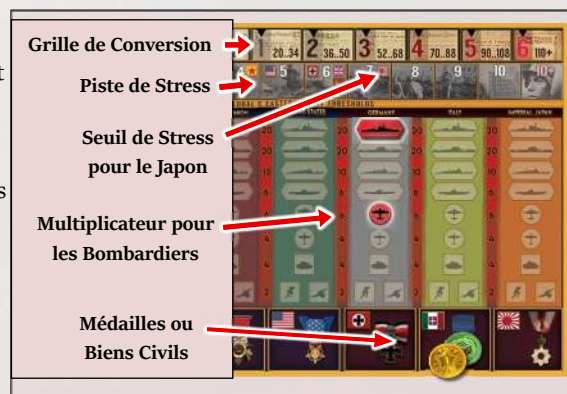


PHASE 6: MORAL

CONVERTIR LES PERTES EN STRESS

Dans l'Ordre du Tour, chaque Nation fait la somme de ses Points de Pertes et les convertit en points de Stress. Suivez ces étapes pour chaque Nation:

1. Pour chaque Type d'Unité, multipliez le nombre d'Unités perdues par son facteur correspondant (dans les colonnes rouges de chaque côté de l'Unité).
2. Ajoutez les résultats pour tous les Types d'Unités pour avoir le total de Points de Pertes de la Nation.
3. Convertissez-les en points de Stress, d'après la **Grille de Conversion** (en haut).
4. Déplacez le Drapeau National sur la Piste de Stress pour représenter le nouveau total de Stress (au besoin, ajoutez un second Drapeau National sur la case « 10+ »).
Ex.: la perte d'un Cuirassé (Battleship, 20) et d'un Bombardier (6) résultent en 26 Points de Pertes, qui se convertissent en 1 point de Stress.
5. Remettez les Unités perdues dans la réserve.



DISTRIBUER LES MÉDAILLES ET LES JETONS DE STRESS

Mis à part les Pertes, du Stress a pu être gagné par des changements de contrôle de territoires, par des invasions de territoires Neutres, ou par la rupture du Pacte Nippo-Soviétique (*voir page 24*). Réolvez chaque étape ci-dessous pour TOUTES les Nations AVANT l'étape suivante. Les Nations ne peuvent pas faire marche arrière en réaction aux choix d'autres Nations (chaque étape est faite dans l'Ordre du Tour).

ÉTAPE 1. PROPOSER DES MÉDAILLES POUR ANNULER DES POINTS DE STRESS

Chaque Nation peut donner n'importe quelle combinaison de **Médailles** et/ou de **Biens Civils** pour annuler des **Points de Stress** à raison de 1 Médaille ou 1 Bien Civil par **Point de Stress**. Les Médailles, Points de Stress et Biens Civils ne peuvent JAMAIS être échangés entre Nations (amies ou pas). Les Médailles et Biens Civils non dépensés pour annuler du Stress peuvent être conservés indéfiniment.

LA PISTE DU STATUT DES PATRIES: Cette piste, munie de Zones de couleur, est située près du centre de la Carte du Monde. Chaque Nation marque sa position actuelle sur la Piste avec un Drapeau National, et peut être forcée à avancer sur la Piste comme son niveau de Stress augmente. L'arrivée à chaque nouvelle Zone de Stress impose des conséquences de plus en plus dures.



ÉTAPE 2. ÉVALUER LES NIVEAUX DE STRESS

Chaque Drapeau de Nation imprimé sur la Piste de Stress indique son **Seuil de Stress**. Par exemple, le Seuil de Stress de l'Italie est de 4. Si une Nation a actuellement des Points de Stress égaux ou supérieurs à son Seuil de Stress, déplacez son Drapeau sur la Zone suivante sur la Piste du Statut des Patries. Mettez aussi à jour le plateau de Moral, en réduisant son Stress du Seuil de Stress (le reste est conservé). Une nation peut se déplacer de plus d'une Zone par tour, alors répétez cette procédure jusqu'à ce que les points de Stress restants soient inférieurs au Seuil de Stress. De plus, si une Nation n'a plus d'Unités ou ne contrôle plus aucun Territoire sur la Carte du Monde, elle avance d'une Zone. Si une nation est en **Zone Grise** (*voir ci-dessous*), elle ne peut plus avancer sur la Piste du Statut des Patries et ne peut donc plus réduire ses Points de Stress.

ÉTAPE 3. RETIRER DU STRESS

Chaque Nation a l'option d'abandonner **une combinaison de 5 Médailles et/ou Biens Civils** pour reculer d'1 Zone sur la Piste du Statut des Patries. Une Nation ne peut pas revenir en dessous de la Zone Blanche ni reculer de plus d'1 Zone par tour.

ÉTAPE 4. APPLIQUER LES PÉNALITÉS DE LA ZONE DE STRESS

Les pénalités de Stress sont cumulatives et se reproduisent à chaque tour (c'est à dire, si une Nation est à ce niveau ou pire).

PÉNALITÉS DE ZONE DE STRESS

- **Zone Blanche:** "Stress Acceptable" Aucune pénalité (position de départ).
- **Zone Bleue:** "Troubles Civils et Ouvriers" La Nation doit payer 3 Ressources, si elle en est capable, pour rétablir l'ordre dans la Patrie.
- **Zone Jaune:** "Disfonctionnement des rails et des ports" Tous les Rails contrôlés par une Nation (incluant les Rails dans les territoires Ennemis capturés) ne sont pas utilisables par cette Nation ou un allié (*voir page 10*). La Nation affectée peut encore utiliser les Rails d'un allié si cette Nation alliée n'a pas atteint cette Zone. Aucun commerce par mer n'est autorisé (*voir page 22*). Les Ports contrôlés par la Nation n'offrent plus l'Avantage Portuaire (*voir page 15*). Le déploiement (*voir page 20*) peut encore avoir lieu à partir de ces Ports.
- **Zone Orange:** "Rupture des lignes d'approvisionnement" En raison d'un moral en baisse et de la désorganisation au front, la Nation a 3 ordres de disponible en moins lors de la *Phase 2: Planification Stratégique*. Rayez les 3 dernières cases sur la fiche O&P de la Nation affectée.
- **Zone Rouge:** "Effondrement Économique" Aucune nouvelle Ressource ne peut être ajoutée sur la Grille des Ressources. Les Ressources actuelles peuvent être dépensées ou perdues.
- **Zone Grise:** "Désertions de Masse" Le joueur de la Nation doit transférer de la Carte du Monde sur la Liste des Pertes, un nombre d'Unités (quel que soit le type) égal à ses Points de Stress actuels. Des Points de Stress ne sont pas enlevés pour ces désertions. Note: Après la résolution des pénalités de la Zone Grise, si un territoire contesté perd sa dernière Unité Terrestre défensive, le contrôle du territoire n'est transféré à l'ennemi qu'à partir de la Phase de Combat du tour suivant. Une bataille contre une Force de Garnison a lieu s'il n'y a plus d'Unités défensives présentes.

PHASE 7: PRODUCTION

Il est temps de fabriquer des armes, de mobiliser de l'Infanterie. Chaque Nation remplit secrètement le côté production de la fiche O&P.

ÉTAPE 1. INSCRIRE LES RESSOURCES DE DÉPART

Chaque Nation complète les cases "ressources initiales" selon sa Grille de Ressources.

ÉTAPE 2. NOTER LES ACHATS D'UNITÉS

Les Nations décident simultanément du nombre d'Unités prévues à l'achat par Type sur la Fiche O&P. Les points colorés montrent le coût en Ressources par Unité. Après finalisation des achats, chaque Nation totalise les dépenses par Ressource, les soustrait du montant initial, et note le solde sur sa fiche.

Les Biens Civils coûtent 5 Ressources (de n'importe quels types, qui peuvent être mélangés).

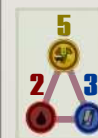
Exemple d'achat: 2 nouveaux chasseurs vont coûter 4 Pétroles, 2 Fers et 2 OSR.

MILITARY PRODUCTION				
PURCHASE QUANTITY	POST-TRADE RESOURCE TOTAL			TOTAL
	OIL	IRON	OSR	
5*	*	*	*	
CG				
INF				
ART				
ARM				
FTR	2	4	2	2
BB				
SS				
CR				
CV				
BB				
TOTAL PURCHASE	2	4	2	
REMAINING RESOURCES				



COMMERCE AVEC LES PAYS NEUTRES

Le commerce est seulement possible dans le scénario **Guerre Mondiale**, lors de l'Étape 2 de la Phase 7: Production. En se référant à la Carte du Monde, le commerce est seulement permis avec les pays Neutres non contestés (voir page 25) qui montrent une icône ronde avec des types de ressources offertes. Les pays Neutres accepteront en échange l'une ou l'autre des deux autres ressources. Par exemple, Mexico offre seulement du Fer; donc il n'acceptera pas de Fer. Des Nations contrôlées par un même joueur ne peuvent pas commercer l'une avec l'autre.



TAUX D'ÉCHANGE: Les OSR sont échangés en blocs de 5, le Fer en blocs de 3, et le Pétrole en blocs de 2. (Exemple: Il faut 2 Pétroles pour obtenir 5 OSR et vice versa.)

ÉTAPE 3. RÉVÉLER LES ACHATS & METTRE À JOUR LES RESSOURCES

Après que toutes les Nations ont fini d'écrire leurs achats, chaque Nation confirme la validité en échangeant sa fiche O&P avec celle d'un adversaire. Ensuite toutes les Nations récupèrent les Unités achetées dans la boîte de rangement et mettent à jour leurs Grilles de Ressources simultanément.

ÉTAPE 4. PLACER LES NOUVELLES UNITÉS AUX UNITÉS

Dans l'Ordre du Tour, les Nations placent leurs Unités sur la Carte du Monde dans un territoire contrôlé avec une usine (même contesté ou capturé à une Nation Ennemie). A l'intérieur de chaque territoire, gardez toutes les Unités en construction dans une seule pile, en ignorant la limite de 8 Unités et en combinant toutes les Catégories (Terre, Air, Navales). Coiffez chaque pile de nouvelles Unités avec un **Jeton Industrie**. Un adversaire doit vérifier la limite des «cheminées», comme le nombre d'Unités qui peut être construit dans chaque territoire Industriel est limité à sa Valeur Stratégique, moins le nombre de Jetons Bombe présents sur lui. Toutes les Unités en trop sont perdues et remises dans la boîte (au choix du propriétaire). Les Unités Navales peuvent être seulement placées dans les territoires qui ont un Port (ne déployez pas les Unités Navales en mer avant la Phase 5: Réorganisation et Déploiement). Ces nouvelles Unités en construction ne peuvent pas recevoir d'ordre ni être attaquées mais sont sujettes aux Raids de Bombardement Stratégique (voir page 17) et peuvent être capturées (voir page 19). Ne pas déployer d'Unités Navales en mer avant la Phase 5:



Exemple de placement: 1 Porte-avions, 1 Artillerie, et 1 Bombardier sont placés sous un **Jeton Industrie**. Seulement 3 unités peuvent être construites en Australie de l'Est (comme indiqué par les cheminées et VS).

Réorganisation & Déploiement. Placez les nouveaux Biens Civils immédiatement sur le plateau de Moral dans la case « Médailles » de la Nation, car ils ne sont ni limités par les cheminées ni liées à un territoire Industriel.

MOBILISATION CHINOISE: La Chine doit déployer les Infanteries nouvellement achetées **immédiatement** dans un ou plusieurs territoires contrôlés par la Chine marqués par une icône Mobilisation. Le nombre d'Infanteries déployées dans chaque territoire est limité par sa VS. La Chine peut seulement construire de l'Artillerie sur un territoire avec Usine (ex: Peiping).



Pour commercer avec l'Arabie, le Japon Impérial doit contrôler le **Moyen-Orient** OU avoir un Commandement Naval dans un territoire maritime adjacent.

SUIVI DE L'ÉCHANGE: Les échanges doivent être déclarés, et les accès terrestres ou maritimes vérifiés avant l'Étape 3. La Nation ajuste sa Grille de Ressources et écrit l'échange et les nouveaux totaux sur sa fiche O&P. Chaque Nation est limitée à un échange par tour (ex: recevoir 2 Pétroles contre 5 OSR). Chaque pays Neutre peut échanger plusieurs fois par tour.

RAPPEL: Après la Phase 7: Production, un nouveau tour commence. Vérifiez à nouveau les Cartes Territoires pour qu'aucun statut "contesté" n'ait été oublié. Cela peut affecter le revenu des Ressources lors de la Phase 1: Gestion de l'Économie.

VICTOIRE & DEFAITE

VÉRIFICATION DE VICTOIRE

Votre Alliance a gagné la guerre si les conditions du scénario sont remplies, généralement en capturant un certain nombre de territoires avec Capitale. Si les deux camps remplissent les conditions de victoire dans le même tour, continuez la guerre jusqu'à ce que ce ne soit plus le cas. Dans le rare cas où toutes les Nations n'ont plus d'Unités sur la Carte, alors les deux camps ont perdu.

EFFONDREMENT DE NATION

Si une Nation n'a plus d'Unité sur la Carte du Monde et se trouve dans la Zone Grise à la fin d'un tour, elle est considérée "Effondrée" et sortie du jeu. Retirez sa Grille de Ressources du jeu, ses ressources restantes sont perdues. Gardez tous les Drapeaux Nationaux sur la carte jusqu'à ce que ces territoires soient revendiqués par d'autres Nations. Si un allié occupe déjà de tels territoires avec toute unité au moment de l'effondrement (contesté ou pas), il doit prendre la carte territoire et placer son propre Drapeau National, gagnant tout revenu en Ressources aux tours suivants (s'ils sont plusieurs, utilisez l'Ordre du Tour). Dès qu'une Nation s'effondre, retournez toutes ses cartes sur la face Contestée. Elle n'est plus amicale avec aucune Nation (même les alliés précédents). Ses territoires originaux sont traités comme des comme des Ennemis par toutes les Nations en termes de règles, et n'auront plus de forces défensives de Garnison. Ils peuvent être pris par toute autre Nation de la façon habituelle, durant le Débrief de Bataille de futurs tours. Décernez une Médaille (3 si Capitale) à chaque fois qu'une Nation (alliée précédente ou pas) le fait.



JOURNAL DE SESSION

DATE	NATION(S)	JOUEUR	RÉSULTAT

PACTES DE NON-AGRESSION ET DOCTRINE DE STALINE

LE PACTE DE NON-AGRESSION NIPPO-SOVIÉTIQUE

Ce pacte historique de 5 ans de non-agression est valable pour le scénario **Guerre Mondiale** seulement.

RESTRICTIONS DE MOUVEMENT (TANT QUE LE PACTE EST EFFECTIF)

- Aucune partie ne peut entrer ou traverser les territoires contrôlés par l'autre partie (même par air).
- Les Unités d'aucune partie ne peuvent contribuer au clouage des Unités de l'autre partie. (Par exemple, si l'Union Soviétique annonce son ordre d'envahir la Birmanie (**Burma**) depuis l'Inde, cette invasion romprait normalement le Pacte. Cependant, si les Unités du Japon Impérial en Inde clouaient les envahisseurs, le Japon Impérial aurait rompu le pacte en premier. Une invasion doit arriver effectivement avant de la considérer comme une violation).
- Aucune partie ne peut entrer dans un territoire Neutre si l'autre le contrôle ou y a des Unités présentes.
- L'Union Soviétique ne peut pas déplacer de Transports de Troupes dans le Pacifique (régions maritimes identifiées avec un code commençant par « P- »).

RESTRICTIONS DE COMBAT (TANT QUE LE PACTE EST EFFECTIF)

- Aucune partie ne peut envoyer de raid sur les Convois de l'autre partie.
- Aucune partie ne peut participer à une bataille qui pourrait causer des pertes à l'autre.
- Dans de rares cas, des situation multi-Nationales pourraient nécessiter deux batailles distinctes dans la même région pour éviter une rupture du Pacte. Effectuez la résolution de telles batailles en séquence dans l'Ordre du Tour des parties.
- Aucune partie ne peut empêcher la capture d'un territoire tiers par sa présence. Si les deux parties sont présentes dans une région maritime ou un territoire contrôlé par une tierce partie, elles doivent coexister. Si l'une des parties se retrouve avec des Unités Terrestres dans un territoire contrôlé par l'autre partie, alors elle doit donner des ordres pour le quitter au tour suivant (sous peine d'être envoyées sur la Liste des Pertes).
- Aucune partie ne peut fournir l'**Avantage Portuaire** dans les batailles impliquant les Unités de l'autre partie.

Les Batailles, Raids de Convois, et l'Avantage Portuaire ne sont pas optionnelles, mais de telles actions **SONT** optionnelles si le Pacte est effectif.

DISSOLUTION DU PACTE: Le Pacte est dissout (sans pénalité à aucune des parties) si:

- l'une des parties entre la Zone Rouge sur la Piste de Statut des Patries, ou
- soit **Moscow** soit l'Allemagne (**Greater Germany**) est capturé ou contesté.

RUPTURE DU PACTE: Si l'une des parties n'annule pas un ordre ou une action qui viole l'une des restrictions ci-dessus, alors le Pacte est rompu définitivement et immédiatement. L'une des parties peut aussi le rompre n'importe quand, sauf durant la *Phase 6: Moral* et la *Phase 7: Production*. Utilisez l'Ordre du Tour pour déterminer quelle partie décide en premier s'il y a un litige sur l'ordre.

- **PENALITE DE STRESS** - La partie qui rompt le Pacte reçoit immédiatement une pénalité unique de **6 Points de Stress** (plateau Moral)
- **PENALITE SUR LES MEDAILLES** - La partie qui rompt le Pacte ne reçoit aucune Médaille pour les territoires capturés à l'autre partie pour le tour complet, mais reçoit encore les Médailles pour les territoires capturés aux autres Nations Ennemies.

LE PACTE DE NON-AGRESSION SINO-SOVIÉTIQUE

Les Commandements Soviétiques ne peuvent pas entrer dans les territoires Chinois à l'origine (teintés de ou à bordure jaune, voir *Territoires Occupés page 19*) qui sont sous contrôle Chinois, et les Commandements Chinois ne peuvent pas entrer dans les Territoires Soviétiques à l'origine (teintés de ou à bordure marron) qui sont sous contrôle Soviétique. Les Unités Aériennes Soviétiques peuvent passer à travers, mais pas atterrir dans les territoires Chinois interdits. Ce Pacte se dissout définitivement si la Chine ou l'Union Soviétique entre en Zone Rouge sur la Piste de Statut des Patries.

LA DOCTRINE DE STALINE

Jusqu'à ce que l'Union Soviétique entre en Zone Rouge sur la Piste de Statut des Patries pour la première fois, les Unités Terrestres Appartenant aux autres Nations des Forces Alliées ne peuvent pas entrer ou passer à travers les territoires Soviétiques originaux (teintés de ou à bordure marron, voir *Territoires Occupés page 19*) qui sont actuellement sous contrôle Soviétique, SAUF si ces territoires sont contestés au moment du mouvement. Par exemple, une force des États-Unis pourrait suivre une force Allemande dans un territoire Soviétique original, mais seulement si les États-Unis se sont déplacées après l'Allemagne dans l'Ordre du Tour, ou si le territoire Soviétique était déjà contesté précédemment. Tant que la Doctrine de Staline est active, les Unités Aériennes peuvent entrer ou passer à travers ces territoires, mais pas y atterrir.

POLITIQUE DES TERRITOIRES LIBERES: Pour la Doctrine de Staline et le Pacte de non-agression Sino-Soviétique, si des Unités alliées se retrouvent en territoires interdits (grâce à la libération de l'Ennemi), elles peuvent continuer de rester et se déplacer dans ces territoires SEULEMENT. Si les Unités alliées en sortent, alors la « porte se ferme » et ils ne peuvent plus y retourner tant que le pacte ou la doctrine sont effectifs.



PAYS NEUTRES

TROIS TYPES DE PAYS NEUTRES

Les Pays Neutres ne produisent pas et n'apportent pas directement un revenu des Ressources. Dans le scénario **Guerre Mondiale** seulement, certains Pays Neutres affichant une icône de Ressources, peuvent en échanger lors de la *Phase 7: Production* (voir *Commerce avec les Pays Neutres page 22*). La Force de Défense des Pays Neutres (listée ci-dessous et marquée sur la Carte du Monde) est seulement activée en cas d'invasion (et seulement une fois pendant la partie entière). Les trois types de Pays Neutres sont:

PAYS NEUTRES STANDARDS

(En gris clair sur la Carte du Monde) Les Pays Neutres Standards ne sont alignés avec aucune Alliance au départ. Si un Pays Neutre devient contrôlé par une Nation, son alignement change pour correspondre à l'Alliance de son contrôleur - Pro-Alliés ou Pro-Axe. De nouvelles restrictions de commerce peuvent s'appliquer (voir page 22).

- **Afghanistan** - 4 Infanteries
- **Angola** - 3 Infanteries
- **Colombia** - 4 Infanteries (échange d'OSR)
- **Ireland** - 3 Infanteries
- **Mongolia** - 3 Infanteries
- **Mozambique** - 3 Infanteries
- **Portugal** - 4 Infanteries
- **Saudi Arabia** - 3 Infanteries (échange du Pétrole)
- **Spain** - 6 Infanteries, 2 Artilleries, 1 Chasseur (échange d'OSR)
- **Sweden** - 4 Infanteries, 1 Artillerie, 1 Chasseur (échange du Fer)
- **Switzerland** - 3 Infanteries
- **Turkey** - 6 Infanteries, 2 Artilleries, 1 Chasseur
- **Venezuela** - 4 Infanteries (échange du Pétrole)



ATTAQUER LES PAYS NEUTRES STANDARDS

Phase 3: Opérations de Mouvement: Quand des Unités entrent dans un Pays Neutre Standard pour la 1ère fois, placez un jeton Flèche dans le territoire pour indiquer son changement d'état à Pro-Alliés ou Pro-Axe en opposition à l'attaquant, côté bleu pour pro-Alliés ou rouge pour pro-Axe. Placez sur le territoire un Marqueur de Conflit et la Force de Défense du pays Neutre (voir ci-dessus ou sur la Carte du Monde) sans jeton de Commandement. Les Unités Aériennes passant à travers les Pays Neutres ne déclencheront pas l'alignement ou les Forces de Défense.

Phase 4: Opérations de Combat: Une force de Garnison (voir page 15) est active si le territoire Neutre est vide (même s'il n'y a pas de Force de Défense, par ex. l'Islande). Le côté aligné avec le pays Neutre choisit un commandant pour la bataille initiale (utilisez l'Ordre du Tour en cas de litige). Durant le Débrief de Bataille de cette bataille initiale seulement, transférez les Forces de Défense éliminées dans la réserve plutôt que sur la liste des Pertes.

- **SI L'ATTAQUANT GAGNE** (il a des forces survivantes et toutes les forces terrestres Ennemies du Neutre sont vaincues), le Commandant victorieux choisit parmi les alliés survivants qui ont participé à la bataille quelle Nation va contrôler le territoire (voir page 19). Cette Nation prend la carte du Territoire et remplace le jeton Flèche par son Drapeau.
- **SI DES FORCES DE DÉFENSE SURVIVENT**, le commandant qui défend remplace le jeton Flèche par son Drapeau et prend la carte du territoire Neutre. Maintenant le territoire peut seulement changer de mains si l'Ennemi gagne le contrôle dans une autre bataille. Le Commandant défenseur coiffe les piles des Unités Neutres survivantes avec ses propres jetons de Commandement. Ils peuvent même sortir du territoire ultérieurement, mais pas être transférés à un allié.

Phase 5: Réorganisation & Déploiement: Si seulement des Unités Aériennes (de la Force de Défense Neutre) survivent à l'invasion initiale, elles doivent atterrir dans un territoire Ami ou être éliminées.

Phase 6: Moral: La première Nation qui envahit le Pays Neutre (lors de la *Phase 3: Opérations de Mouvement*), réussi ou non, prend 1 Stress (la 1ère fois seulement pour ce Pays Neutre). Les Nations qui capturent (ou recapturent) un Pays Neutre ne reçoivent pas de Médaille.

Phase 7: Production: Les membres de l'Alliance de la Nation correspondante (sauf la Chine) peuvent échanger potentiellement avec un Pays Neutre contrôlé.

PAYS NEUTRES PRO-ALLIÉS

(Vert clair sur la Carte du Monde) Les Pays Neutres Pro-Alliés sont sympathiques aux Nations des Forces Alliées et n'échangeront pas avec l'Axe (à moins que le contrôle ne bascule vers l'Axe). Les Forces Alliées peuvent entrer et sortir. Une Force de Défense n'est pas activée sauf s'il y a une invasion de l'Axe.

- **Brazil** - 4 Infanteries, 2 Artilleries, 1 Chasseur (échange du Fer)
- **Greenland** - pas d'Unité
- **Mexico** - 3 Infanteries, 1 Artillerie (échange du Fer)
- **Central America** - pas d'Unité
- **Iceland** - pas d'Unité
- **West Indies** - pas d'Unité

PAYS NEUTRES PRO-AXE

(Aucun au début du jeu; un Pays Neutre Standard peut devenir contrôlé par l'Axe.) L'Avantage Portuaire Pro-Axe s'applique. Les Pays Neutres Pro-Axe indiqués par un Jeton Drapeau échangent uniquement avec l'Axe (jusqu'à ce que le contrôle ne change à nouveau à cause d'une autre invasion).

SCÉNARIOS DE WAR ROOM

CHOISIR UN SCÉNARIO À JOUER

A chacun des quatre scénarios listés ci-dessous correspondent un “théâtre” spécifique de la Seconde Guerre Mondiale, avec une fourchette du nombre de joueurs et de la durée de jeu. Peu importe quel scénario vous choisissez, on considère que la Seconde Guerre Mondiale continue aux quatre coins du globe. Certains scénarios (**Guerre en Europe**, **Guerre du Pacifique**, et **Front de l’Est**) ont des théâtres d’opérations spécifiques et limités avec des restrictions sur quels territoires doivent être utilisés.

IMPORTANT: Utilisez seulement les Cartes Territoires prescrites par le scénario au placement des Unités et à la collecte des Ressources. Les territoires inutilisés n’offrent aucune Unité ni Ressource au joueur contrôleur. Dans chaque scénario, tous les territoires non listés, incluant les Pays Neutres, ne peuvent pas être pénétrés, traversés ou survolés. Le commerce avec les Pays Neutres est seulement permis dans le scénario **Guerre Mondiale** sauf indication contraire. Pour les scénarios autres que la **Guerre Mondiale**, bloquez les cases d’Ordre du Tour inutilisées avec des jetons Flèches.

Certains joueurs ont besoin de contrôler plus qu’une Nation du même camp. Soyez sûr de maintenir l’intégrité Nationale: chaque grille des Ressources et fiche O&P d’une Nation doivent être gérées séparément. Sauf indication contraire, les Pactes de Non-Agression et la Doctrine de Staline sont en vigueur (*voir page 24*).

VP DE BASE EN JEU RAPIDE:	3	7	5	10	8	4	6
GUERRE MONDIALE							
SEUILS DE STRESS:	4	6	6	5	6	4	7

6 JOUEURS (JEU COMPLET)

- Joueur 1 - Chine et États-Unis
- Joueur 2 - Commonwealth Britannique
- Joueur 3 - Union Soviétique
- Joueur 4 - Allemagne
- Joueur 5 - Italie
- Joueur 6 - Japon Impérial

5 JOUEURS

- Joueur 1 - Chine et États-Unis
- Joueur 2 - Commonwealth Britannique
- Joueur 3 - Union Soviétique
- Joueur 4 - Allemagne et Italie
- Joueur 5 - Japon Impérial

4 JOUEURS

- Joueur 1 - Chine et Union Soviétique
- Joueur 2 - Commonwealth Britannique et États-Unis
- Joueur 3 - Allemagne et Italie
- Joueur 4 - Japon Impérial

3 JOUEURS

- Joueur 1 - Chine et Union Soviétique
- Joueur 2 - Commonwealth Britannique et États-Unis
- Joueur 3 - Allemagne, Italie et Japon Impérial

2 JOUEURS

- Joueur 1 - Toutes les Nations des Forces Alliées (Chine, Commonwealth Britannique, Union Soviétique et États-Unis)
- Joueur 2 - Toutes les Nations de l’Axe (Allemagne, Italie et Japon Impérial)



CONDITIONS DU SCÉNARIO

L’Axe (Allemagne, Italie et Japon Impérial) gagne s’il contrôle simultanément deux des territoires avec Capitale suivants: **Great Britain**, **Moscow**, **Eastern United States**. Les Nations des Forces Alliées (Chine, Commonwealth Britannique, Union Soviétique, et États-Unis) gagnent si elles contrôlent simultanément **Greater Germany** et **Japan**. Utilisez le côté intitulé “Global” du Plateau Moral.

CARTES TERRITOIRES

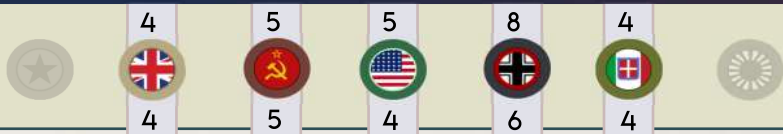
Ce scénario utilise TOUTES les Cartes Territoires du jeu, Pays Neutres inclus.

SCÉNARIOS DE WAR ROOM

VP DE BASE EN JEU RAPIDE:

GUERRE EN EUROPE

SEUILS DE STRESS:



5 JOUEURS

- Joueur 1 - Commonwealth Britannique
- Joueur 2 - Union Soviétique
- Joueur 3 - États-Unis
- Joueur 4 - Allemagne
- Joueur 5 - Italie

4 JOUEURS

- Joueur 1 - Commonwealth Britannique
- Joueur 2 - Union Soviétique
- Joueur 3 - États-Unis
- Joueur 4 - Allemagne et Italie

3 JOUEURS

- Joueur 1 - Commonwealth Britannique (et Union Soviétique)
- Joueur 2 - États-Unis (et Union Soviétique)
- Joueur 3 - Allemagne et Italie
(L'un des joueurs 1 ou 2 peut choisir de jouer l'Union Soviétique, mais l'un d'eux doit la jouer.)

2 JOUEURS

- Joueur 1 - Commonwealth Britannique, Union Soviétique et États-Unis
- Joueur 2 - Allemagne et Italie

CONDITIONS DU SCÉNARIO

L'Axe (Allemagne et Italie) gagne s'il contrôle simultanément Deux des Territoires avec Capitale suivants:

Great Britain, Moscow, Eastern United States. Les Alliés, (Commonwealth Britannique, Union Soviétique et États-Unis) gagnent s'ils contrôlent **Greater Germany.**

- Le Commonwealth Britannique et les États-Unis peuvent écrire chacun jusqu'à 6 ordres seulement par tour.
- Utilisez le côté intitulé "Europe" du Plateau Moral.

CARTES TERRITOIRES

- L'Allemagne et l'Italie utilisent toutes leurs Cartes Territoires.
- L'Union Soviétique (URSS) utilise toutes ses Cartes Territoires sauf **Soviet Sakhalin.**
- Les États-Unis utilisent seulement les Cartes Territoires **Eastern United States** et **Central United States.**
- Tous les pays Neutres sont en jeu sauf **Mongolia** et **Afghanistan.**
- Le Commonwealth Britannique n'utilise pas les Cartes Territoires suivantes:
 - India
 - Ceylon
 - Papua
 - Western Australia
 - South Australia
 - Northern Territory
 - Eastern Australia
 - New Hebrides
 - New Zealand



SCÉNARIOS DE WAR ROOM

VP DE BASE EN JEU RAPIDE: GUERRE DANS LE PACIFIQUE

SEUILS DE STRESS:



3 JOUEURS

- Joueur 1 - Chine et Commonwealth Britannique
- Joueur 2 - États-Unis
- Joueur 3 - Japon Impérial

2 JOUEURS

- Joueur 1 - Chine, Commonwealth Britannique et États-Unis
- Joueur 2 - Japon Impérial

CONDITIONS DU SCÉNARIO

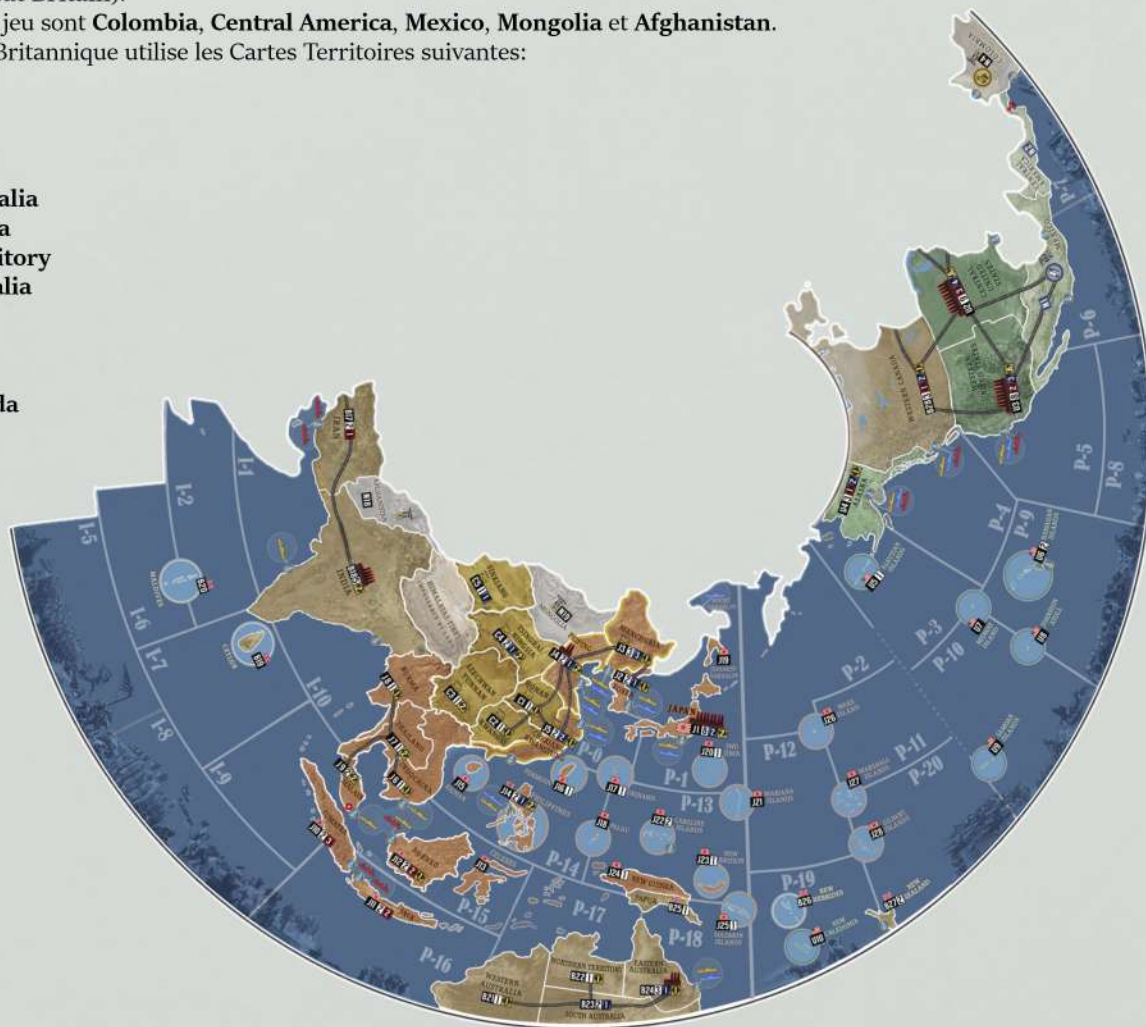
Le Japon Impérial gagne s'il contrôle - au même moment- un des territoires suivants: **Eastern Australia** ou **India** et un des territoires suivants: **Hawaii**, **Alaska**, ou **Western United States**. Les Forces Alliées gagnent si elles contrôlent **Japan**.

- Le Commonwealth Britannique et les États-Unis peuvent écrire chacun jusqu'à 6 ordres seulement par tour.
- Utilisez le côté intitulé "Pacifique" du Plateau Moral.

CARTES TERRITOIRES

- Le Japon Impérial utilise toutes ses Cartes Territoires. La Chine utilise toutes ses Cartes Territoires.
- Les États-Unis utilisent toutes ses Cartes Territoires sauf **Eastern United States** (et ses forces en **Great Britain**).
- Les Pays Neutres en jeu sont **Colombia**, **Central America**, **Mexico**, **Mongolia** et **Afghanistan**.
- Le Commonwealth Britannique utilise les Cartes Territoires suivantes:








- Iran
- Maldives
- India
- Ceylon
- Western Australia
- South Australia
- Northern Territory
- Eastern Australia
- Papua
- New Hebrides
- New Zealand
- Western Canada



SCÉNARIOS DE WAR ROOM

VP DE BASE EN JEU RAPIDE: AFRIQUE DU NORD

SEUILS DE STRESS:

						
	3		5	3	4	
	4		4	6	4	

4 JOUEURS

- Joueur 1 - Commonwealth Britannique
- Joueur 2 - États-Unis
- Joueur 3 - Allemagne
- Joueur 4 - Italie

3 JOUEURS - OPTION A

- Joueur 1 - Commonwealth Britannique et États-Unis
- Joueur 2 - Allemagne
- Joueur 3 - Italie

3 JOUEURS - OPTION B

- Joueur 1 - Commonwealth Britannique
- Joueur 2 - États-Unis
- Joueur 3 - Allemagne et Italie

2 JOUEURS

- Joueur 1 - Commonwealth Britannique et États-Unis
- Joueur 2 - Allemagne et Italie



CONDITIONS DUE SCÉNARIO

L'Axe (Allemagne et Italie) gagne s'ils contrôlent - en même temps - **Egypt** et **Middle East**. Ils peuvent aussi gagner en capturant soit **Eastern United States** soit **Great Britain** (peu probable cependant).

Les Forces Alliées (Commonwealth Britannique et États-Unis) gagnent si elles contrôlent **Italy** ou contrôlent - en même temps - tous les 5 Territoires adjacents à la Méditerranée: **French Morocco, Algeria, Tunisia, Libya, et Egypt**.

- Toutes les Nations peuvent écrire chacune jusqu'à 6 ordres seulement.
- Utilisez le côté intitulé "North Africa" du Plateau Moral.

CARTES TERRITOIRES

- Le Commonwealth Britannique utilise toutes ses Cartes Territoires sauf:
 - Ceylon
 - Western Australia
 - South Australia
 - Northern Territory
 - Eastern Australia
 - Papua
 - New Hebrides
 - New Zealand
- Les États-Unis utilisent seulement les cartes **Eastern United States** et **Central United States** (et leurs forces En **Great Britain**).
- L'Allemagne utilise les Cartes Territoires suivantes (et ses forces en **Libya**):
 - France
 - Bulgaria Rumania
 - French Morocco
 - Algeria
 - Tunisia
 - Crete
 - French West Africa
 - Madagascar
- L'Italie utilise toutes ses Cartes Territoires.
- Tous les Pays Neutres Standard sont hors jeu.
- Les Neutres Pro-Alliés sont en jeu normalement (**Brazil, Central America, Greenland, Iceland, Mexico, et West Indies**).



SCÉNARIOS DE WAR ROOM

VP DE BASE EN JEU RAPIDE: FRONT DE L'EST

SEUILS DE STRESS:



2 JOUEURS

- Joueur 1 - Union Soviétique
- Joueur 2 - Allemagne (L'Italie n'est pas utilisée car on considère qu'elle se focalise sur le Théâtre Méditerranéen.)

CONDITIONS DU SCÉNARIO

L'Allemagne gagne si elle contrôle **Moscow**. L'Union Soviétique gagne si **Greater Germany** est soit contrôlée par l'Union Soviétique soit contestée. Si les deux conditions sont remplies dans le même tour, alors c'est une égalité.

- Utilisez le côté intitulé "Eastern Front" du Plateau Moral.
- Seules les régions de mer adjacentes à des territoires en jeu peuvent être pénétrées, excluant l'Océan Pacifique et la Mer Méditerranée.
- L'Allemagne conserve toujours le contrôle des Détroits Danois.

CARTES TERRITOIRES

- Les Pays Neutres en jeu sont **Sweden, Switzerland et Turkey**.
- L'Union Soviétique utilise toutes ses Cartes Territoires sauf **Soviet Sakhalin**.
- Pour représenter la guerre sur deux fronts de l'Allemagne, l'Allemagne utilise seulement les Cartes Territoires suivantes:
 - Greater Germany
 - Poland/Slovakia/Hungary
 - Bulgaria/Rumania
 - Ukraine
 - Belarus
 - Baltic States
 - Finland



RÈGLES OPTIONNELLES

Les règles optionnelles suivantes peuvent être utilisées si les joueurs sont d'accord:

BATAILLES SIMULTANÉES

Afin d'accélérer les grandes parties, les joueurs peuvent choisir d'utiliser un second Plateau Bataille. Les deux camps doivent convenir d'une méthode pour déterminer l'ordre de résolution des conflits. Idéalement, un joueur seul ne devrait pas être impliqué dans deux batailles simultanées. Un second jeu de 10 Dés sera requis.

MAXIMUM DE LOT PAR AVANTAGE DE FORCE

Pour les batailles de Surface SEULEMENT:

- Si un côté a 1 Type d'Unité Terrestre ou Navale de moins, il peut seulement jeter au maximum 2 lots (20 dés).
- Si un côté a 2+ Types d'Unités Terrestre ou Navale de moins, il peut seulement jeter au maximum 1 lot (10 dés).

ACCOSTAGES AMPHIBIES DE LONGUE PORTEE

Les Transports de Troupes peuvent aussi se déplacer de deux régions s'ils commencent en mer, leur premier mouvement vers mer, et leur second mouvement vers un territoire, ET si au moins une de ces trois conditions est vraie:

- La destination est contrôlée par une Nation amie (même si le territoire est contesté).
- La destination a une présence d'Unités Terrestres Amies au moment de l'arrivée (tête de pont établie).
- La destination n'a pas d'Unités Terrestres Ennemies au moment de l'arrivée.

REPARATION DES BOMBARDEMENTS

Durant la *Phase 7 : Production*, après les échanges mais avant de finaliser les achats, une Nation peut payer **9 Fer** pour retirer 1 jeton Bombe de n'importe quel territoire sous son contrôle. Une Nation doit annoncer la réparation **avant** l'Étape 3 quand les achats sont révélés. Chaque Nation peut retirer seulement 1 jeton Bombe par tour.

RÔLES DES OFFICIERS

Au hasard ou en consensus, assignez à 3 Officiers Généraux les rôles de leaders pour faciliter et accélérer le jeu: L'Officier de Planification Stratégique (OPS); l'Officier des Opérations de Combat (OOC); et l'Officier de l'Économie, du Moral et de la Production (OEMP). (*Les Officiers délègueront des rôles secondaires si nécessaire.*)

FONCTIONS DE L'OFFICIER DE PLANIFICATION STRATÉGIQUE (OPS)

- Après avoir complété vos ordres, cachez-les et annoncez à tous qu'ils ont encore 5 minutes pour compléter les leurs.
- Facilitez et établissez l'Ordre du Tour.
- Gérez le processus d'enchères et vérifiez les paiements des enchères de Pétrole.
- Supervisez les mouvements des Piles de Commandement et vérifiez qu'ils correspondent aux ordres écrits.
- Assurez-vous que des ordres jugés litigieux ou impossibles ne sont pas exécutés.
- Annoncez l'annulation d'ordres de mouvement et vérifiez qu'ils ont été barrés sur le Carnet O&P de la Nation.
- Identifiez les régions Actives et placez tous les Marqueurs de Conflit requis sur la Carte du Monde.
- Annoncez les lancements des Jetons Chasseurs de Porte-Avions.

FONCTIONS DE L'OFFICIER DES OPÉRATIONS DE COMBAT (OOC)

- Supervisez la résolution et le statut des Marqueurs de Conflit.
- Assistez et guidez les joueurs lors des batailles:
 - S'assurez que le Plateau de Batailles est mis en place correctement.
 - S'assurez que les joueurs ont choisi leurs Positions et que les avantages de la Force et Portuaire ont bien été vérifiés.
 - Supervisez les étapes des Batailles Aériennes et de Surface.
 - Vérifiez le paiement des réparations et les possibilités d'Avantage Portuaire.
 - Supervisez le placement des Jetons de Stress et des Médailles.
 - Supervisez le remplacement des Unités survivantes sur la Carte du Monde et le placement des Unités éliminées sur la Liste des Pertes.
 - Vérifiez que les Cartes Territoires sont bien échangées quand c'est nécessaire.
- Nommez un joueur disponible pour remplacer temporairement l'OOC quand ce dernier participe à une bataille.
- Supervisez la *Phase 5: Réorganisation & Déploiement*, en s'assurant que toutes les Unités Aériennes ont atterri ou ont été éliminées et que ces Commandements ont fusionné ou se sont divisés correctement.



FONCTIONS DE L'OFFICIER DE L'ÉCONOMIE, DU MORAL ET DE LA PRODUCTION (OEMP)

- Lors de la *Phase 1: Gestion de l'Économie*, assurez-vous que chaque Grille des Ressources des Nations reflète le nombre de Ressources correct indiqué sur ses Cartes Territoires.
- Lors de la *Phase 6: Moral*, gérez la Liste des Pertes et le Plateau Moral ainsi que toutes les pénalités du Statut des Patries.
- Lors de la *Phase 7: Production*, après avoir fait vos achats, annoncez aux autres qu'il leur reste 5 minutes pour finir les leurs.

NANO-EXTENSION 'DESCENDEZ-LA'

'DESCENDEZ-LA'

(d'après une célèbre citation de Howard W. Gilmore).

NANO-EXTENSION WAR ROOM, VERSION 1

COMPOSANTS:

20 Jetons de Pertes de Convoi / Sous-Marins en plongée



Le côté **Perte de Convoi** est utilisé pour marquer les bateaux de convoi coulés sur le Plateau de Moral.



Le côté **Sous-Marin en plongée** est utilisé pour marquer les Sous-Marins (une fois revenus à la Carte du Monde) qui ont échappé au combat en utilisant la plongée.

Note: Les extensions sont optionnelles, c'est donc le cas de ces règles. L'intention est ici de rendre les Raids de Convois plus importants dans le jeu, comme ils étaient très Importants historiquement. Il y a deux aspects dans cette très petite extension, qui correspondent chacun à l'une des deux faces des jetons.

PERTES DE CONVOI

Pour chaque Ressource perdue lors d'un raid de Convoi, placez un jeton de Perte de Convoi sur le plateau de Moral dans la case « Sous-Marin » de la liste des Pertes correspondant à la Nation qui contrôlait le Convoi. (Les Jetons de Perte de Convoi coûtent **6 points** de Pertes chacun dans la *Phase 6: Moral*)

Par exemple, lors d'un raid, si 2 silhouettes jaunes de convoi et 1 silhouette bleue sont Coulées, la Nation subissant les pertes en Ressources gagnera 18 Points de Pertes (6 Points de Pertes x 3 silhouettes).

Note: Une Ressource doit être effectivement perdue avant de pouvoir appliquer un Jeton de Perte de Convoi. Voir "*Limites de Pertes lors de Raids*" en bas de page 17.

Par exemple, si Peiping est contesté et ne produit donc plus de Fer, alors la silhouette de convoi bleue ne peut pas être coulée lors d'un raid. Par exemple, si la Chine contrôle l'Iran, alors la silhouette rouge du convoi lié à l'Iran est ignorée.

SOUS-MARINS EN PLONGEE

A la fin du Débrief de Bataille, les Sous-Marins qui ont échappé à la bataille en Plongeant peuvent se déplacer immédiatement vers une région maritime adjacente, en **ignorant tout clouage**. S'il y a une division de leur Commandement, ces Sous-Marins sont placés sous un nouveau jeton de Commandement pour indiquer que ces Unités ne peuvent PAS être impliquées dans un conflit ou un raid dans leur nouvelle région pour le reste du tour en cours (on ne place pas de nouveau Marqueur de Conflit), et ne peuvent pas non plus éliminer des Transports de Troupes Ennemis non gardés quelle que soit la région.

Les Sous-Marins échappés peuvent se déplacer même si toutes les Unités Ennemies étaient éliminées durant la bataille et peuvent se déplacer vers des régions occupées par l'Ennemi. Les restrictions de mouvement pour les Détroits s'appliquent normalement. Si une nation a de multiples Sous-Marins échappés, ils peuvent se diviser et se déplacer vers des régions maritimes adjacentes différentes, (ou certains peuvent ne pas bouger du tout), en supposant qu'assez de Jetons de Commandement Navals sont disponibles.

Note: Les Sous-Marins qui n'exercent pas l'option de s'échapper vers une région maritime adjacente sont traités normalement (ils peuvent éliminer des Transports de Troupes Ennemis non gardés).



Howard W. Gilmore, Commander, USN

La Bataille de l'Atlantique: La campagne culmina de mi-1940 à la fin de 1943. Comme représenté sur la carte, les convois venaient d'Amérique du Nord en direction du Royaume Uni et de l'Union Soviétique. Les États-Unis étaient confrontés au défi de livrer du matériel de guerre à ses alliés Européens à travers les griffes des U-boats Allemands qui rôdaient dans l'Atlantique.

Dans le Pacifique, une autre grande compétition en mer avait lieu. Cette fois c'était l'Axe Impérial Japonais qui conduisait ses convois dans des eaux Dangereuses. Si le Japon Impérial ne peut pas garder ses voies maritimes ouvertes, il s'effondrera militairement et économiquement. Soudain il apparaît qu'il y a beaucoup plus d'activité navale à considérer en jouant à **WAR ROOM**.

Vous êtes invités à essayer cette nouvelle mécanique optionnelle de Raids de Convois. La Température de la guerre en mer a augmenté en Flèche! La perte de millions de tonnes de ressources vitales aura un impact accru sur le moral national. Vous pouvez maintenant juger si cette extension optionnelle et officielle représente plus fidèlement les menaces historiques.

-Larry Harris

NOTES DU DESIGNER

C'était une époque incroyable. Nous étions dans l'un des tout nouveaux jets Pan Am Clipper. C'était en 1960, et nous volions vers Téhéran, en Iran, pour la nouvelle affectation de mon père.

Au haut-parleur, j'ai entendu le Capitaine dire: "Mesdames et Messieurs... À votre droite..." (peut-être qu'il a dit à gauche) "...les plages de Dunkerque." De ma voix plutôt excitée, curieuse et forte de 12 ans, j'ai crié à mon père à travers l'allée, "C'est quoi Dunkerque, Papa?"

J'ai immédiatement su que je l'avais embarrassé, et seulement alors, je suis aussi devenu gêné. Il y avait des regards d'adultes tout autour de moi. Pas des regards méchants – même pas des regards de condamnation. Il y avait des regards surpris, et quelques regards qui suggéraient la déception que ce jeune garçon n'ait jamais entendu parler de Dunkerque. Comment était-ce possible ? Ce sont ces regards qui m'ont contrarié le plus.

Mon père se pencha et commença lentement à me raconter une histoire incroyable et détaillée. Inévitablement, la conversation me conduisit à demander, "Dis-moi ce que tu as fait à la guerre, Papa." Il a été mon lien direct - il y a participé. Je savais qu'il avait été à une guerre. J'avais même trouvé un journal qu'il avait gardé pendant la guerre, mais je n'avais pas réalisé alors sa si grande importance et sa signification. Ce jour a vu l'émergence de ma gratitude. Ça a été le vol le plus long et le plus rapide de ma vie, et cette conversation a continué jusqu'en 2010.

Je ne suis ni un fan ni obsédé par la guerre. Je ne me fais pas de fausses illusions sur ce qu'est la guerre. Je ne mets pas en question l'horreur et les souffrances qu'elle a apportées. Cependant, avec le temps, je suis simplement devenu fasciné par elle et immédiatement j'ai commencé à apprendre tout ce que j'ai pu: le bilan humain, le redessinage des cartes et les implications politiques et économiques. Je suis devenu intéressé par les guerres qui ont eu lieu il y a des centaines et même des milliers d'années. J'ai voulu savoir ce qu'elles ont été et pourquoi elles se sont passées. J'ai voulu savoir où elles ont eu lieu et qui ont été les commandants et les héros. Ces affrontements sont une grande partie de notre histoire humaine. J'ai remarqué comment les chemins de l'histoire humaine semblaient passer d'un point à un autre. Chaque point est une guerre et à chaque point la ligne prend une autre direction. J'ai été fasciné de voir comment la 2ème Guerre Mondiale a changé toutes nos vies. Elle a semblé être le plus gros point de tous.

A propos de la 2ème Guerre Mondiale, j'ai souvent appris directement de ceux qui y ont participé. J'ai grandi avec eux autour de moi, et je les ai recherchés. Pendant que j'ai vécu en Iran (J'y ai vécu pendant 3 ans), j'ai appris que mon voisin était le pilote personnel du Shah. J'ai pensé que c'était cool, mais quand j'ai appris qu'il avait été dans la Luftwaffe et qu'il avait été abattu 17 fois au dessus de la Russie (Je n'exagère pas, et lui non plus), j'ai été abasourdi. A certains moments, je suis sûr que mes questions sans fin ont mis sa patience à rude épreuve, mais les histoires et les conversations ont continué.

De nos jours les gens que je rencontre régulièrement semblent connaître de moins en moins la 2ème Guerre Mondiale, spécialement les jeunes. Quand je démarre une conversation sur la guerre, je découvre que leur père, ou leur grand-père a servi pendant la guerre ou dans une des nombreuses qui ont eu lieu depuis la 2ème Guerre Mondiale. J'ai souvent entendu des choses comme... "Mon père a combattu dans des batailles - Je pense", "Je pense que c'était la bataille des Ardennes", ou "il a débarqué à Omaha Beach", ou "Mon grand-père a travaillé dans une usine de munitions." Ou, comme mon Père, dont l'unité de la Garde Nationale a été activée le 8 décembre 1941, qui fut lancé dans le Pacifique, et qui a combattu dans l'infanterie sur les Iles Solomon, en Nouvelle Guinée et ensuite aux Philippines.

Suis-je maintenant comme un de ces adultes du jet Clipper de la Pan Am? Non... probablement pas... Je n'ai jamais été réellement un adulte. Tout ce que j'ai voulu faire c'est inventer et jouer à des jeux. Je suis juste un gars concerné qui veut retarder, aussi longtemps qu'il le peut, le jour inévitable ou notre plus Grande Génération ne sera plus là, quand ils ne seront plus dans nos conversations et que les leçons qu'ils nous ont apprises ne seront plus prises en compte. Je ne veux pas que leurs sacrifices soient oubliés, tout du moins pas tant que je vivrais. Leur incroyable histoire perdurera seulement si nous continuons à transmettre leurs histoires d'une génération à l'autre.

Tandis que les années passent, les unes après les autres, il y a de moins en moins de témoins visuels de la seconde Guerre Mondiale autour de nous. Au moment de cet écrit, 72 ans se sont passés depuis la reddition Japonaise sur l'USS Missouri dans la baie de Tokyo. Si vous étiez un jeune marin de 20 ans ce jour là, vous devriez avoir 92 ans aujourd'hui. Si vous êtes assez chanceux de rencontrer un de ces "jeunes" hommes, qui à leur façon ont sauvé le monde, ne manquez pas de leur serrer la main, d'exprimer votre gratitude et admiration. Remerciez-le ou la pour leur service rendu. Un jour, vous pourrez dire que vous avez serré la main à l'une des personnes les plus extraordinaires de ce pays.

War Room a été un travail passionnant pour moi. S'il peut apporter la 2ème Guerre Mondiale dans vos conversations, s'il peut générer de l'intérêt et une prise de conscience sur cet événement monumental, alors j'aurai contribué en quelque sorte à l'héritage continu de la guerre.

De façon générale, ce jeu vous donnera une image globale de cette guerre: ce que les généraux et stratèges ont imaginé et où se situaient ces contrées lointaines aux noms étranges. Espérons, que vous repartirez avec une meilleure compréhension de l'échelle et du raisonnement de tout cela.

Si vous êtes déjà un connaisseur de la 2ème Guerre Mondiale, alors j'espère que vous apprécierez et reconnaîtrez le fil historique qui guide ce jeu. Maintenant vous pouvez diriger ces armées que vous connaissez si bien. Dans chaque cas, que vous soyez néophyte ou chevronné, vous pouvez tester vos compétences à commander les forces simulées qui ont façonné notre monde actuel.

Je crois qu'un jeu devrait vous raconter une histoire et vous emmener dans une aventure. Peut-être comme l'histoire que mon Père m'a racontée lors de ce vol. Allez... poussez quelques marqueurs de commandement sur la carte de *War Room* et pour un moment, au moins dans vos esprits, nous pouvons presque être de retour à cette époque et dans ces lieux incroyables – c'est ce qu'une bonne histoire devrait faire. J'aime ce jeu! J'aime y jouer. J'en suis très fier et maintenant vous savez pourquoi.

-Larry Harris

SOMMAIRE

PRÉAMBULE ET OBJECTIFS (page 2)
COMPOSANTS DU JEU (pages 3-4)
LA CARTE DU MONDE (page 5)
MISE EN PLACE (pages 6-7)
LES PHASES ET LES OFFICIERS (page 7)

PHASE 1: GESTION DE L'ÉCONOMIE (page 8)

Étape 1: Vérifier les Faces des Cartes Territoires
Étape 2: Totaliser les Revenus des Ressources

PHASE 2: PLANIFICATION STRATÉGIQUE (pages 9-10)

Étape 1: Écrire les Ordres et Enchères pour l'Ordre du Tour
Étape 2: Révéler les Enchères et établir l'Ordre du Tour
Étape 3: Payer les Enchères de Pétrole

PHASE 3: OPÉRATIONS DE MOUVEMENT (page 11)

Étape 1: Retourner les Marqueurs de Conflit Contestés
Étape 2: Effectuer les Mouvements dans l'Ordre du Tour
Étape 3: Mouvements des Chasseurs de Porte-Avions
EXEMPLES DE MOUVEMENTS (pages 12-13)

PHASE 4: OPÉRATIONS DE COMBAT (page 14)

MISE EN PLACE DE LA BATAILLE (page 15)
Étape 1: Placer le côté du Plateau Bataille
Étape 2: Placer les Unités sur le Plateau Bataille
Étape 3: Placer les Commandements sur les Drapeaux
Étape 4: Assigner les Commandants
Étape 5: Assigner les Positions de Combat
Étape 6: Déterminer les Avantages

1. PHASE DE BATAILLE AÉRIENNE (page 16)

Étape A: Compter les Dés à lancer de chaque Camp
Étape B: Lancer les Dés par Lots
Étape C: Assigner les Dégâts

2. RÉSOUDRE LES RAIDS (page 17)

Raids de Bombardement Stratégique
Raids sur Convois

3. PHASE DE BATAILLE DE SURFACE (page 16)

(Mêmes étapes que pour la Phase de Bataille Aérienne)

4. DÉBRIEFING DE BATAILLE (pages 18-19)

Étape A: Évaluer le Statut des Unités et payer pour réparer
Étape B: Enlever les Unités éliminées
Étape C: Vérifier les Transports de Troupes perdus
Étape D: Remettre les Piles de Commandement sur la Carte
Étape E: Mettre à jour le Statut des Territoires
Étape F: Assigner le Stress et les Médailles
Étape G: Mettre à jour le Marqueur de Conflit

PHASE 5: RÉORGANISATION & DÉPLOIEMENT (page 20)

Étape 1: Atterrissage des Commandements Aériens
Étape 2: Déployer les Unités
Étape 3: Réorganiser les Commandements

PHASE 6: MORAL (page 21)

CONVERTIR LES PERTES EN STRESS
DISTRIBUER LES MÉDAILLES ET LES JETONS DE STRESS
Étape 1: Proposer des Médailles pour annuler des Points de Stress
Étape 2: Évaluer les Niveaux de Stress
Étape 3: Retirer du Stress
Étape 4: Appliquer les Pénalités de la Zone de Stress

PHASE 7: PRODUCTION (page 22)

Étape 1: Inscrire les Ressources de Départ
Étape 2: Noter les Achats d'Unités
Étape 3: Révéler les Achats et mettre à jour les Ressources
Étape 4: Transférer les Nouvelles Unités aux Usines

PACTES DE NON-AGRESSION et DOCTRINE DE ST. (page 24)

PAYS NEUTRES (page 25)

SCÉNARIOS (pages 26-30)

RÈGLES AVANCÉES OPTIONNELLES (page 31)

SOMMAIRE ET CRÉDITS (page 34)

NOTES DU CONCEPTEUR (page 33)

JOURNAL DE SESSION (page 23)

NANO-EXTENSION « DESCENDEZ-LA » (page 32)

RÈGLES OPTIONNELLES DE JEU RAPIDE (page 35)

RÉFÉRENCE DE BATAILLE RAPIDE (page 36)



CRÉDITS

Concepteur et Inventeur du Jeu: Larry Harris **Développement Artistique:** Thomas Gale
Conseiller Exécutif: Joe Minton **Vidéographe Kickstarter:** Angus Reid
Support Logistique Kickstarter: Rory Madden **Éditeur du Livre de règles:** Kevin Chapman

Traduction Française v1: Michaël Corme **Correction Française:** Christian Lacasse

Maj v2 fr : Fairdav (youtube.com/@fairdav)

SOUTIEN À LA CONCEPTION ET AUX TESTS

Alysia Bartok, Simon Reid, Joe Minton, Jay Adan, Rory Madden, Rob Eng, Robert Bealer, Kevin Grant, Paul Gordon Hughes, David Vogel, Adam Haley, Katherine Williams, Randy Van Dyke, Josiah Milette, Levi Van Dyke, Joel Greenhalgh, Lucas Sanford-Long, John Flynn, Todd L. Nicholson, Joe Churma, Erik Stonemark, Trisdin Hart, Seth Lustig, Michael LaCasse, et beaucoup d'autres...

©2019-2023 Nightingale Games LLC ~ La Marque WAR ROOM appartient à Larry Harris
Pour les nouvelles et mises à jour visitez: www.Nightingale-Games.com

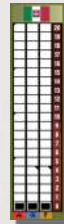
RÈGLES OPTIONNELLES DE JEU RAPIDE

RÈGLES DE JEU RAPIDE

N'importe lequel des 5 scénarios peuvent être joués avec ces règles. En dehors des exceptions indiquées ci-dessous, suivez les règles standard.

MISE EN PLACE: Les Cartes Territoires et le plateau Moral sont inutiles.

Utilisez le verso des Grilles de Ressources et insérez 3 chevilles (rouge, bleue, et jaune) dans les colonnes respectives (Points de Pertes, Valeur de Production, et Points de Stress). Les Pertes et le Stress commencent à 0, alors que la cheville bleue (Valeur de Production) commence à une position qui dépend du scénario et de la Nation (voir tableau ci-contre). Chaque Nation commence avec 1 Médaille. Les chevilles et les Médailles sont toujours visibles de tous. Les joueurs peuvent utiliser la Mise en Place Rapide (voir page 7).



Industrial Output - Scenario Production Values

Nation	Global	Europe	Pacifique	Afrique du Nord	Front de l'Est
Chine	3		3		
Commonwealth B.	7	4	3	3	
Union Soviétique	5	5			5
Etats-Unis	10	5	5	5	
Allemagne	8	8		3	5
Italie	4	4		4	
Japon Impérial	6		6		

PHASE 1. PLANIFICATION STRATÉGIQUE

NEUTRES: Les Neutres Standards ne peuvent pas être pénétrés (même pas par l'air). Les Neutres Pro-Alliés suivent les règles normales.

ENCHÈRES POUR L'ORDRE DU TOUR: Les Nations peuvent enchérir avec leurs Médailles. Après écriture des ordres, les Nations annoncent leurs enchères et établissent l'Ordre du Tour normalement. Toutes les Médailles enchéries sont payées.

PHASE 2. PRODUCTION

Ignorez les Ressources. Les Biens Civils ne peuvent pas être achetés. A la place d'utiliser des Ressources pour acheter de nouvelles Unités, chaque Nation lance un nombre de Dés de Production égal à sa Valeur de Production (VP) plus son Bonus de Production. La VP d'une Nation est basée sur ses Industries suivant le scénario (tableau ci-dessus).

1. BONUS: Dans l'Ordre du Tour, chaque Nation peut rendre des Médailles gagnées des Territoires capturés (voir Débrief de Bataille ci-dessous) pour un Bonus de Production égal au nombre de Médailles rendues. Une Nation ne peut jamais lancer plus de 20 Dés de Production dans un tour. Tous les Dés de Production Bonus doivent être acquis avant de lancer les dés.

2. JET DE PRODUCTION: Dans l'Ordre du Tour, chaque Nation lance ses Dés de Production par lots de 10. De nouvelles Unités sont produites suivant les couleurs obtenues. Les résultats ne peuvent pas être gardés pour être utilisés avec un lot ultérieur. Les résultats peuvent donner plusieurs options (voir tableau ci-contre).

3. PLACER LES NOUVELLES UNITÉS: Dans l'Ordre du Tour, chaque Nation place ses nouvelles Unités dans les territoires Industriels sous son contrôle sous des jetons Usine (dans la limite du nombre de cheminées). Toute Unité ne pouvant pas être placée est perdue.



● Les noirs peuvent être utilisés à la place de n'importe quelle autre couleur.

○ Les blancs aussi, mais seulement pour les Unités Navales ou Aériennes. Un seul blanc peut être utilisé par Unité.

Par exemple, 1 rouge, 1 noir et 1 blanc donnent l'occasion d'éliminer 1 Cuirassé OU un Bombardier plus une Unité terrestre.

Rappel: la production de la Chine est limitée à l'Infanterie (et l'Artillerie avec un Territoire Industriel). Durant cette phase la nouvelle Infanterie Chinoise se déploie immédiatement en territoire sous contrôle Chinois avec icône de Mobilisation. La Chine peut même ajouter ces unités à des commandements qui ont déjà des ordres depuis la Phase 1 : Planification Stratégique.

PHASE 3. OPÉRATIONS DE MOUVEMENT

Résoudre les ordres normalement. **Note:** Le Pacte Sino-Soviétique (voir page 24) ne peut pas être rompu (mais peut être dissout).

PHASE 4. OPÉRATIONS DE COMBAT

Utilisez les règles de Bataille Rapide pour les conflits. Voir les instructions au dos de ce livret. Les exceptions en Jeu Rapide sont:

Raids: Pas de Raids de Convois. Résoudre les bombardements stratégiques normalement, en ignorant les pertes de Ressources.

Pas de Garnisons: Transférez le contrôle des territoires non défendus immédiatement sans lancer de dés. Les attaquants doivent avoir au moins une Unité terrestre pour prendre le contrôle du territoire.

DEBRIEF de BATAILLE: Comptez les Points de Pertes **immédiatement** après chaque bataille (et pas en Phase 6: Moral) en déplaçant la cheville rouge sur la Grille de chaque Nation d'après le tableau ci-contre. (Faites de même pour d'autres pertes en dehors du Débrief de Bataille). Vérifiez normalement les pertes de Transports de Troupes.

Suivez les Points de Stress gagnés avec la cheville jaune.

Décernez les Médailles pour les territoires capturés : 3 pour les Capitales, 2 pour les Industriels, et 1 pour les autres.

Points de Pertes par Unité	
Unité Terrestre	1
Unité Aérienne	2
Sous-Marin ou Croiseur	3
Porte-Avions ou Cuirassé	5

PHASE 5. RÉORGANISATION ET DÉPLOIEMENT

Comme d'habitude, faites atterrir les Unités Aériennes, puis déployez les Unités qui étaient placées sous des jetons Usine.

PHASE 6. MORAL

Convertir les Pertes: Convertissez les Pertes (cheville rouge) en Stress (cheville jaune) à un taux de 5 pour 1, sans tenir compte du reste. *Exemple: l'Allemagne convertit 17 points de Pertes en 3 Points de Stress (17/5=3), ignorant les 2 qui restent, et remet la cheville rouge sur 0.*

Résoudre les Médailles et les Points de Stress : Suivez ces étapes normalement, mais utilisez la cheville jaune pour les Points de Stress:

Étape 1. Proposer des médailles, **Étape 2.** Évaluer les Niveaux de Stress, **Étape 3.** Retirer du Stress, **Étape 4.** Appliquer les Pénalités.

Les Pénalités ne changent pas, mais aucune Ressource n'est perdue en Zone Bleue. Une Nation perd 1 VP (cheville bleue) en entrant dans la Zone Bleue, puis encore en entrant en Zone Jaune (faites l'inverse si la Nation remonte sur la Piste du Statut des Patries).

RÉFÉRENCE BATAILLE RAPIDE^V

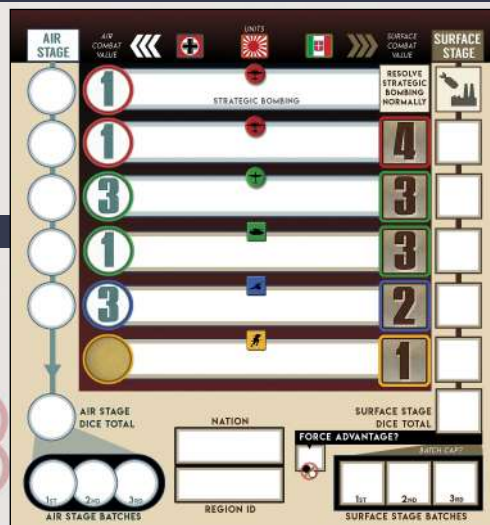
Les règles optionnelles de **Bataille Rapide** sont conçues pour accélérer le jeu. Sauf indication contraire, les règles standard s'appliquent.

RÈGLES DE JEU RAPIDE

N'enlevez pas les piles d'unités de la Carte du Monde. A la place, chaque Commandant utilise le plateau effaçable Bataille Rapide (*ci-dessous*).

ÉTAPE A. DECOMPTE DES UNITÉS

- Chaque Commandant note le nombre de ses Unités par Type participant à la bataille au centre de chaque ligne. Pour plusieurs Nations, écrivez sous le drapeau correspondant. Excluez les Transports de Troupes
- Affectez les Postures seulement pour les Bombardiers s'il y a des cibles potentielles pour un Bombardement Stratégique.
- Assurez-vous de mettre à jour le total des Unités Aériennes après l'étape de Bataille Aérienne, car les Unités Aériennes éliminées ne participent pas à la Bataille Terrestre.



BATAILLE RAPIDE TERRESTRE (AXE)

ÉTAPE B. CALCUL DU NOMBRE DE DÉS A LANCER

- Pour chaque Type d'Unité participant, multipliez le nombre d'Unités par la Valeur de Combat pour la Bataille en cours (Air ou Surface).
- Chaque Commandant totalise sa colonne pour la Bataille actuelle et note combien de Dés à lancer (utilisant l'Avantage Portuaire si approprié).

RAPPEL: AVANTAGE DE FORCE [BATAILLES TERRESTRES SEULEMENT]

- Si un camp a une majorité de types d'Unités Terrestres ou Navales, alors il a l'Avantage de la Force. Notez si votre camp est pénalisé.
- Pour le camp avec le moins de types d'Unités Terrestres ou Navales, les résultats blancs et noirs deviennent des échecs et ne peuvent pas être utilisés.

RAPPEL: MAXIMUM DE LOT PAR AVANTAGE DE FORCE (REGLE OPTIONNELLE)

[BATAILLE TERRESTRE SEULEMENT]

- Un côté avec 1 type d'Unité en moins peut seulement lancer 2 lots de Dés. Barrez la 3ème case.
- Un côté avec 2+ types d'Unité en moins peut seulement lancer 1 lot de Dés. Barrez la 2ème et la 3ème case.

ÉTAPE C. LANCEZ LES DÉS PAR LOTS

- Cochez chaque lot au fur et à mesure de la résolution.
- S'il y a seulement 1 Dé à lancer dans le dernier lot, ajoutez un second Dé.

ÉTAPE D. AFFECTEZ LES TOUCHES

- Pour chaque lot, associez les paires de résultats par couleur (dans n'importe quel ordre) pour éliminer une Unité de cette couleur. Les blancs et noirs remplacent toute autre couleur. Cependant, un blanc ne peut pas être associé à un autre blanc.

Par exemple, toutes ces paires éliminent 1 Unité d'Infanterie, sauf la paire de blancs.



- Les résultats non appariés sont des échecs et ne sont pas utilisés lors du lot suivant. Les Cuirassés et les Porte-Avions nécessitent des triplets (3 touches) pour être éliminés. Ici encore, 1 seul blanc peut être appliqué à chaque unité.

Par exemple, toutes ces combinaisons vont éliminer 1 Porte-Avions, sauf les 2 dernières qui contiennent 2 blancs.



- Notez par un X chaque Unité éliminée sous le Type d'Unité correspondant et le bon Drapeau de Nation.



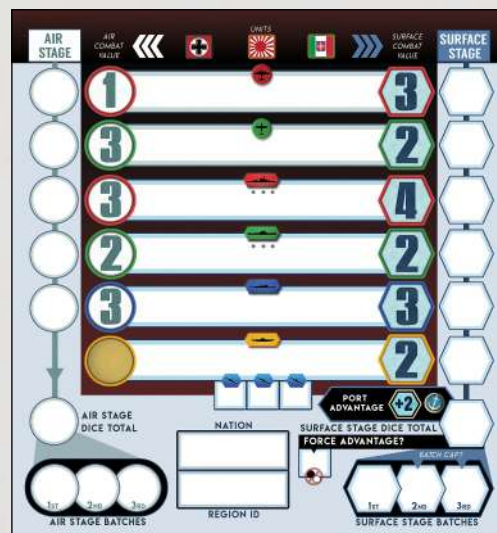
POSTURE ESCORTE DU CROISEUR: N'existe pas en Bataille Rapide.



SOUS-MARINS : les blancs ne peuvent pas du tout être utilisés contre les sous-Marins.
1 Sous-Marin s'échappera si un jaune reste non apparié dans un lot.



Notez-les dans les cases avec une icône de Sous-Marin en plongée.



BATAILLE RAPIDE MARITIME (AXE)

ÉTAPE E. DÉBRIEF DE BATAILLE

- Il n'y a pas de réparation d'Unités, car les Unités ne peuvent pas exister à l'état endommagé en Bataille Rapide.
- Retirez les Unités éliminées de la Carte du Monde et réorganisez les Piles de Commandement si vous le désirez.