

Living Rules (Oct. 2014)

# Unconditional Surrender!



## LIVRET DE JEU

Concepteur :Salvatore Vasta • Développeur :Mark Dey • Testeur en chef :Allen Hill

### Table of Contents

|   |    |  |    |
|---|----|--|----|
| <b>30.0 Introduction</b> .....                          | 2  | <b>32.0 Scénarios à trois factions</b> .....             | 25 |
| 30.1 Méthodes d'apprentissage alternatives .....        | 2  | 32.1 L'événement principal 1939-194? .....               | 25 |
| 30.2 Informations générales des scénarios.....          | 6  | 32.2 Europe 1941-1945.....                               | 29 |
| 30.3 Mise en place générale des scénarios.....          | 8  | 32.3 Europe 1942-1945.....                               | 32 |
| 30.3.1 Mise en place de base .....                      | 8  | <i>Dédicaces</i> .....                                   | 35 |
| 30.3.2 Table de placement – termes.....                 | 8  | 32.4 Europe 1943-1945.....                               | 36 |
| <b>31.0 Scénarios à deux factions</b> .....             | 9  | 32.5 Europe 1944-1945.....                               | 39 |
| 31.1 Pologne 1939 .....                                 | 9  | 32.6 Allemagne 1945 .....                                | 42 |
| 31.2 Scandinavie 1940 .....                             | 10 | <b>33.0 Notes sur les règles</b> .....                   | 44 |
| 31.3 France 1940.....                                   | 11 | 33.1 Règles pour éviter de mal faire .....               | 44 |
| 31.4 Balkans 1941.....                                  | 12 | 33.2 Événements relatifs au marqueur pro-[faction] ..... | 45 |
| 31.5 Méditerranée 1940-1942.....                        | 13 | <b>34.0 Conseils tactiques</b> .....                     | 46 |
| 31.6 Afrique du Nord Française 1942-1943 .....          | 15 | <b>35.0 Ajustements pour le jeu par email</b> .....      | 47 |
| 31.7 France 1944.....                                   | 16 | <b>36.0 Ajustements pour le jeu en solitaire</b> .....   | 48 |
| 31.8 URSS 1941.....                                     | 18 | <b>37.0 Les lois du jeu</b> .....                        | 48 |
| 31.9 URSS 1941-1944 .....                               | 20 | <b>38.0 Notes du concepteur</b> .....                    | 48 |
| 31.10 Les Soviétiques contre l'Occident 1945-1946 ..... | 22 | <b>39.0 Bibliographie</b> .....                          | 50 |
|   |    | <b>40.0 Marqueurs d'événements</b> .....                 | 51 |
|   |    | <i>Crédits</i> .....                                     | 52 |



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

*Les corrections sont indiquées en bleu pour aider à la lecture.*



## 30.0 Introduction

En plus des scénarios, ce livret contient d'autres sections traitant de l'apprentissage du jeu, comme des notes sur les règles, des conseils tactiques et plus de notes du concepteur. Voir la table des matières.

**Important** : Que vous ayez déjà lu les règles ou utilisez l'une des méthodes alternatives qui suivent, avant de préparer un scénario, lisez la section 30.2. Elle explique les aspects de la préparation d'un scénario constants dans tous les scénarios, tel que comment lire une table de placement.

### 30.1 Méthodes d'apprentissage alternatives

Voici des méthodes différentes pour apprendre le jeu autrement qu'en lisant les règles d'un bout à l'autre.

Chaque méthode donne les règles particulières à lire sous l'entête « règles à lire ». Sauf mention contraire, lisez les règles numérotées et toutes les règles de niveau inférieur au sein de cette section.

**Exemple** : Si la règle 8.2 est indiquée, lisez 8.2 et 8.2.1.

*Lorsque vous lisez une règle, ne vous inquiétez pas si elle fait référence à une règle ou un concept que vous n'avez pas encore vu. Vous finirez par l'apprendre.*

- **Méthode de la séquence de jeu (30.1.1)** : C'est pour ceux qui souhaitent lire toutes les règles, mais principalement dans l'ordre où elles pourraient être rencontrées selon la séquence de jeu. Cette méthode est soutenue par les diagrammes qui contiennent les références aux numéros de règles à appliquer en fonction du mécanisme de jeu.

- **Méthode des scénarios d'apprentissage (30.1.2)** : Ceci donne une façon d'apprendre à jouer en plusieurs étapes en utilisant plusieurs scénarios. Ils ne couvriront pas toutes les règles du jeu, mais donnent une fondation de ses mécanismes de base. Après en avoir terminé avec les scénarios d'entraînement, lisez le reste des règles.

#### 30.1.1 Méthode de la séquence de jeu

**Objectif d'apprentissage** : Apprendre l'ordre d'un tour de jeu. En se concentrant initialement sur le système économique, le système de mouvement et combat intégrés, puis le système de ravitaillement.

*Souciez-vous d'abord de comment combattre, bouger et rester ravitaillé. Le reste viendra en jouant les scénarios.*

**Placement** : Placez et jouez le scénario de l'événement principal (32.1) avec les changements suivants.

- Selon la table de placement de chaque faction, placez les pions sans date d'entrée H ou avec une date d'entrée H de Dec-40 ou avant. A la fin du tour de Dec-40, arrêtez-vous et recommencez le scénario ; ou continuez à jouer en plaçant les pions avec une date d'entrée H de Jan-41 à Dec-41 (et ainsi de suite après Dec-41).
- La faction de l'Axe doit d'abord effectuer la règle spéciale du scénario : préparer la scène à l'ouest en premier.

#### Règles à lire :

- Règles de base : 1 ; 2 ; 3 ; 5 à 5.1
- Phase météo : 11
- Phase de déclaration de guerre : 10.1
- Phase d'économie : 9 à 9.1.3
- Phase de guerre stratégique : 5.4, 9.2
- Phase de mouvement stratégique : 4 à 4.1.4
- Sous-phase d'actions : 4.2, 5.2 à 5.3, 6
- Sous-phase de vérification du ravitaillement : 7 à 7.4
- Phase de non ravitaillement : 7.5
- Phase de remplacements : 8.1
- Phase d'amélioration : 8.2
- Phase de diplomatie : 10.2
- Phase de vérification de la victoire : 12.1
- Phase de fin de tour : 12.2
- En rapport au scénario : 10.3, 13
- En rapport aux marqueurs : 14, 15

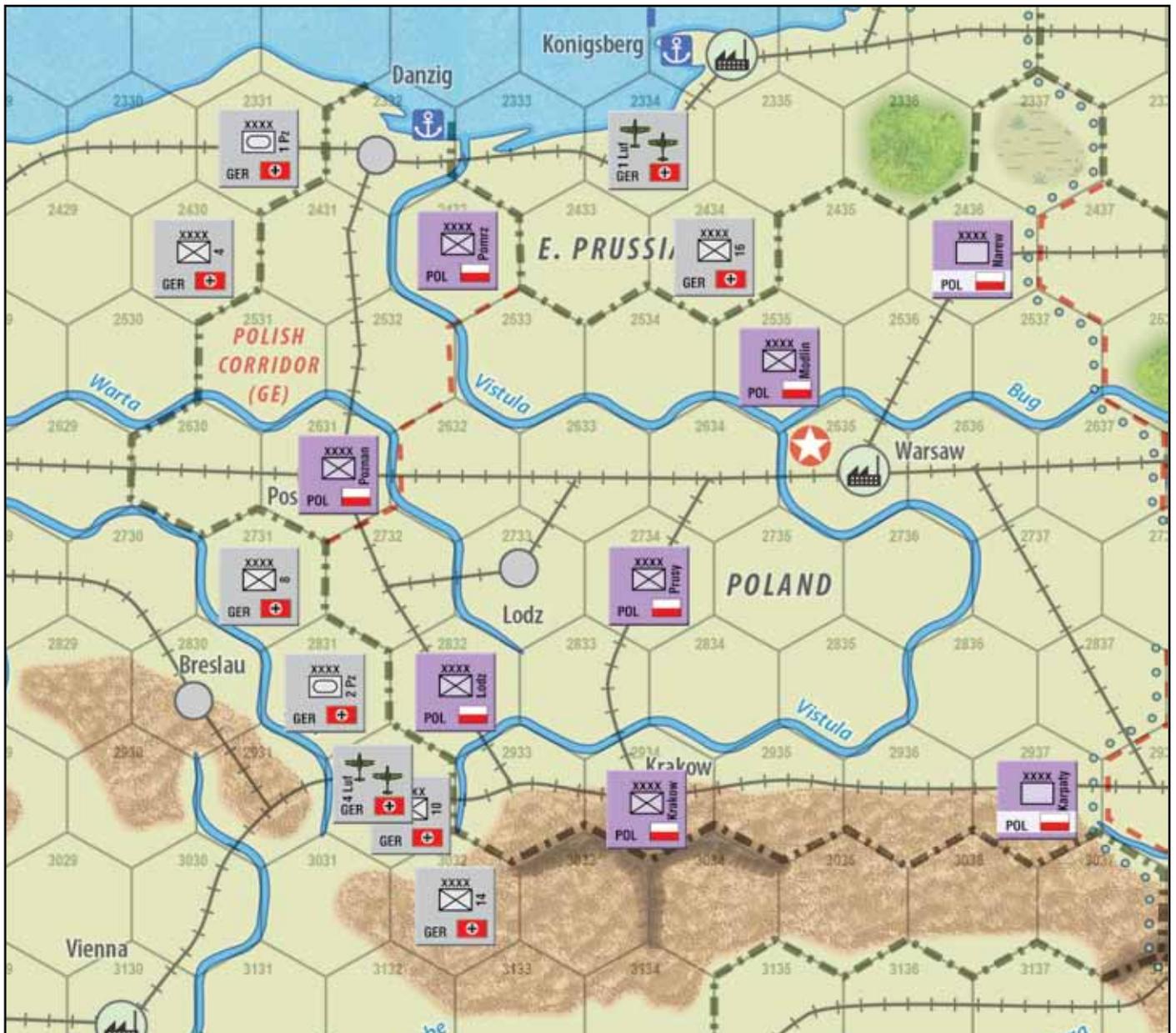
#### 30.1.2 Méthode des scénarios d'apprentissage

Jouez chacun des scénarios d'apprentissage dans l'ordre indiqué.

*Ces scénarios sont généralement l'affaire d'un camp en faveur de la faction de l'Axe, mais l'objectif principal est d'apprendre à jouer.*

**Règles à lire** : Avant de jouer les scénarios d'apprentissage, lisez les sections de règles suivantes.

- Règles de base : 1, 2, 3 et 5 à 5.1
- Ne lisez pas : 1.3.2 à 1.3.9, 1.6, 2.2 et 2.3



### 30.1.2.1 Scénario d'apprentissage 1

Ce scénario couvre l'invasion de la Pologne. Ses règles traitent des opérations de base aériennes et terrestres.

**Objectif d'apprentissage :** Apprendre les actions aériennes et terrestres, les attaques terrestres « mobiles », les événements conditionnels et les marqueurs d'événements. Pendant la lecture et le jeu, concentrez-vous sur ce qui suit.

- Le système de mouvement et combat intégré : un élément important est l'effet d'une ZDCE sur une unité terrestre lorsqu'elle bouge et attaque.

*Le concept de base est qu'à part pour le premier mouvement d'une unité terrestre, si elle se retrouve en ZDCE, elle doit soit terminer son activation, soit attaquer une unité terrestre ennemie adjacente.*

- N'importe quel type d'unité terrestre peut faire une attaque mobile (5.3.2) et tant qu'elle a encore des points de mouvement, une même unité peut attaquer plus d'une fois par tour.
- Une unité aérienne peut fournir du soutien aérien (6.2.3) à un combat terrestre. Ceci est déclaré pendant l'attaque terrestre,

pas avant. Une unité aérienne ne peut pas attaquer directement une unité terrestre ennemie.

**Placement :** Préparez et jouez le scénario Pologne (31.1). **Ignorez toute référence au ravitaillement ; supposez que toutes les unités sont pleinement ravitaillées.**

#### Règles à lire :

- Mouvement opérationnel pour les unités aériennes et terrestres : 1.3.7, 4.2 à 4.2.3
- Combat terrestre : 5.33 :

**Ne lisez pas :** 5.3.3, et ignorez toute référence à un combat « d'assaut » ou à un « fort ». Dans la section 5.3.4, ne lisez que « isolé ».

Pour ce qui suit, ne lisez que les sections numérotées spécifiques. Ne lisez pas leurs règles de niveau inférieur.

- Actions : 6, 6.2, 6.2.1, 6.2.3, 6.3 et 6.3.1. Ignorez les références aux points de production ; supposez qu'il en existe suffisamment dans tous les cas.
- Événements conditionnels : 13; 13.2. **Ignorez le dernier paragraphe de 13.2.**
- Marqueurs d'événements : 14 et 14.5



### 30.1.2.2 Scénario d'apprentissage 2

Ce scénario couvre l'invasion du Danemark et de la Norvège. Ses règles traitent de la météo, du parachutage et de l'invasion amphibie.

**Objectif d'apprentissage :** Apprendre la météo, le parachutage et les actions d'unités navales, l'assaut terrestre, l'invasion amphibie et les marqueurs d'événements. Pendant la lecture et le jeu, concentrez-vous sur ce qui suit

- Voyez comment une météo mauvais ou sévère affecte le mouvement et le combat. Si vous jouez le scénario et que le temps est beau pendant les deux tours, jouez le plusieurs fois, mais avec une météo mauvais, puis sévère.
- Un marqueur de parachutage est mis sur la carte en action séparée (6.1) et il doit être à portée d'une unité aérienne amie. Le rapport à ceci est comment les actions peuvent être effectuées et dans quel ordre.

**Exemple :** Dans ce scénario, la faction de l'Axe veut mettre le marqueur de parachutage allemand à Oslo avant de l'envahir. Pour cela, l'unité 5 Luf air doit être à Aalborg (hex 1923) parce que le marqueur de parachutage doit être placé dans les 3 hexs d'une unité aérienne amie. Par conséquent, la faction de l'Axe active en premier la 18ème armée pour faire une action d'opérations d'armée (6.3.1) pour attaquer et dégager la voie vers le Danemark. Elle active ensuite la 5 Luf pour faire une action de rebaseement aérien (6.2.1) et aller à Aalborg. Elle fait ensuite l'action de parachutage pour mettre le marqueur de parachutage à Oslo. Finalement, elle active l'armée Nor pour faire une action d'invasion amphibie.

- Utilisez un marqueur d'action de surface en tant qu'unité de navire de guerre pour l'action d'escorte navale (6.4.2) afin de recevoir le DRM de soutien naval au combat terrestre (5.3.4 assaut d'invasion amphibie).
- Découvrez le processus d'invasion amphibie (6.3.2). Cette règle est longue, mais suit un ordre assez linéaire. Ne vous souciez pas de la mémoriser. Il s'agit d'expérimenter son fonctionnement. Vous pourrez revoir le processus plus tard en jouant d'autres scénarios.

*Alors pourquoi essayer ceci maintenant ? Une invasion amphibie sera possible dans le scénario d'apprentissage 3 et cela fournit une opportunité de la pratiquer sans se soucier de l'interception.*

**Placement :** Préparez et jouez le scénario Scandinavie 1940 (31.2).

#### Règles à lire :

- Règles de base : 1.3.2; 1.3.3; 1.3.6; 1.3.9; 1.6
- Combat terrestre : 5.3.3 et 5.3.4. Notez les références aux « forts ». Vous n'en rencontrerez pas dans ce scénario, mais il y en aura dans le prochain scénario.
- Actions : 6.1 à 6.1.3, 6.3.2. Ignorez les références au tracé d'un chemin de mouvement naval ; supposez qu'il existe.
- Météo : 11
- Fin de tour : 12

Pour ce qui suit, ne lisez que les sections numérotées spécifiques. Ne lisez pas leurs règles de niveau inférieur.

- Actions : 6.4 et 6.4.2
- Evénements conditionnels : 13.2.2 jusqu'à l'étape 1 incluse.
- Marqueurs d'événements : 14.1; 14.16 ; 14.17



### 30.1.2.3 Scénario d'apprentissage 3

Ce scénario couvre l'invasion des Pays-Bas et de la France. Il ajoute de nombreuses règles, traitant principalement de l'économie, des opérations aériennes et navales et de la logistique. Prenez votre temps. Jouez le scénario plusieurs fois. Lorsque vous aurez terminé, vous aurez appris beaucoup de mécanismes de base du jeu.

**Objectif d'apprentissage :** Apprendre le système économique, le combat air/naval, le combat stratégique, le mouvement stratégique, les actions des unités navales, le remplacement et la mobilisation des unités, le ravitaillement des forts et les politiques. Pendant la lecture et le jeu, concentrez-vous sur ce qui suit.

- La volonté nationale (2.1.2) d'un pays mesure la volonté d'un pays à poursuivre le combat.
- Le besoin de points de production pour activer des unités terrestres (6.3) et faire des remplacements (8.1).
- Les actions supplémentaires pour les unités aériennes et navales, comme la capacité d'une unité aérienne à attaquer directement une autre unité aérienne ou navale.
- Tracer une ligne de ravitaillement, particulièrement à travers une zone maritime (7.4.3) et le besoin pour une unité de convoi d'être dans la même région que l'unité qui l'utilise pour le ravitaillement.

**Exemple :** Si l'unité terrestre RU BEF est en France, pour qu'elle puisse tracer son ravitaillement jusqu'en Angleterre, l'unité de convoi RU 1 doit être dans un port en France.

L'effet d'un fort (15.12) sur la ZDC, le mouvement et le combat

**Placement :** Préparez et jouez le scénario France 1940 (31.3).

### Règles à lire :

- Règles de base : 1.3.8
- Mouvement stratégique : 4 à 4.1
- Mouvement terrestre et naval opérationnel : 4.2.3, 4.2.4

**Note :** Vous avez déjà lu la majorité de la section du mouvement terrestre, mais cette fois, faites attention aux règles relatives aux forts.

- Combat air/naval et combat stratégique : 5.2, 5.4
- Logistique des unités : 8 ; ne lisez pas 8.2

Pour ce qui suit, ne lisez que les sections numérotées spécifiques. Ne lisez *pas* leurs règles de niveau inférieur.

- Actions aériennes : 6.2 to 6.2.5.3
- Actions navales : 6.4 to 6.4.4
- Ravitaillement : 7
- Economie : 9
- Politiques : 10.3; 10.3.2; 10.3.3
- Événements conditionnels : Si le RU s'effondre, lire 13.2.1
- Marqueurs d'événements : 14.8; 14.15; 14.18
- Marqueurs de suivi : 15.12

### 30.1.2.4 Scénario d'apprentissage 4

Ce scénario couvre la même période de temps que les trois premiers scénarios (soit la première année de guerre), mais en une seule fois. Ses règles traitent de la politique et ajoute des événements conditionnels.

**Objectif d'apprentissage :** Apprendre les régions disputées, et la politique. Pendant la lecture et le jeu, concentrez-vous sur ce qui suit.

- Comment les politiques (10.3 et 10.3.3) limite certaines activités et nécessitent de garder des unités dans des régions spécifiques.
- Les marqueurs pro-[faction] (15.19) et les événements causant leur placement ou leur retrait.
- Les éléments supplémentaires inclus dans les événements conditionnels : France conquise (13.2.2.1) et invasion de l'ouest (13.8).

**Placement :** Préparez et jouez le scénario de l'événement principal (32.1) avec les changements suivants.

- Mettez le marqueur de fin de scénario dans la case Dec-40 du compte-tours. Ce scénario prend fin à ce tour. En jouant, si un mécanisme envoie un marqueur après cette date sur le compte-tours, faites-le. Cela n'affectera pas le scénario, mais vous l'aurez appris pour une référence ultérieure.
- Placez les pions des factions de l'Axe et occidentale commençant sur leur fiche de faction sur la carte. Si un pion commence sur le compte-tours, utilisez sa date d'entrée H et ne placez que les pions avec une date Dec-40 ou avant. Ne placez *aucun* pion de la faction soviétique [sauf les marqueurs de régions cédées URSS].
- La faction soviétique est ignorée et l'URSS est un pays interdit (1.3.8).

#### [Exceptions :

- ◇ La faction soviétique prend part à la phase diplomatique (voir ci-dessous).
- ◇ Pour les règles relatives à la diplomatie ou la politique, l'URSS est considérée comme un pays actif et le joueur allié prend les décisions pour elle au besoin.]
- La faction de l'Axe doit d'abord effectuer la règle spéciale du scénario : préparer la scène à l'ouest en premier.
- Pendant la phase de diplomatie, lorsque c'est au tour de la faction soviétique, faites ce qui suit.
  - ◇ S'il y a un marqueur de région prise dans la tasse de diplomatie, tirez au sort un marqueur dans la tasse. Résolvez le marqueur tiré selon ses règles. Si un marqueur de région prise est tiré, n'effectuez *pas* les étapes 3 et 4 de la région prise (14.2).
  - ◇ Si les deux marqueurs de région prise sont dans la case des marqueurs de la tasse de diplomatie, prenez l'un des deux et mettez-le dans la tasse. Ensuite, s'il y a aussi un marqueur pas d'événement dans la case, mettez l'un d'eux dans la tasse.
  - ◇ Si toutes les régions disputées URSS ont été cédées, ne faites rien et continuez de jouer.
- La faction de l'Axe gagne si fin Dec-40 elle a atteint *tout* ce qui suit. Sinon, c'est la faction occidentale qui gagne.
  - ◇ La Pologne et quatre autres pays [sauf la France] sont conquis.
  - ◇ La France est conquise ou le RU s'est effondré.
  - ◇ Il y a au moins un autre pays actif de l'Axe aux côtés de l'Allemagne.

### Règles à lire :

- Règles de base : 1.3.4; 1.3.5; 2.2
- Politique : 10.1 and 10.2
- Politiques : 10.3.1 ; 10.3.1, ignorez URSS continentale et URSS conditionnel ; 10.4
- Événements conditionnels : 13.1; 13.2; 13.4; 13.8
- Marqueurs d'événements : 14.2; 14.4; 14.9; 14.10; 14.11; 14.12; 14.19

## 30.2 Informations générales des scénarios

*Avant de jouer votre premier scénario (surtout la campagne complète), lisez les conseils tactiques (34.0). Cela pourra vous aider à éviter des erreurs à cause du manque d'expérience du système de jeu. Les notes sur les règles (33.0) peuvent aussi être utiles car elles indiquent une liste de règles à éviter de mal jouer et divers résumés de règles.*

**Temps de jeu :** La durée d'un tour est estimée entre 15 et 60 minutes selon le scénario, la connaissance des règles et le tour joué en particulier. Par conséquent, la durée de jeu peut aller de 30 minutes (Pologne 1939) à 50 heures pour la campagne complète.

**Factions :** Un scénario à deux factions implique la faction de l'Axe et une faction alliée. [Exception : Le scénario Soviétique contre Occident 1945-1946 n'implique que les factions alliées.] Un scénario à trois factions implique la faction de l'Axe et les deux factions alliées.

*Comme c'était le cas historiquement, une campagne représentée par un scénario peut ne pas être équilibrée.*

Selon le nombre de joueurs, chacun contrôlera séparément les factions comme indiqué ci-dessous.

- 2 joueurs : un Axe, un Allié
- 3 joueurs : un Axe, un Occidental, un Soviétique
- 4 joueurs : deux Axe, un Occidental, un Soviétique. Ceci n'est faisable qu'avec les gros scénarios à trois factions.

Dans une partie à 4 joueurs, les joueurs de l'Axe décident qui sera le joueur du « front ouest » et celui du « front est ». Le joueur de l'Axe du front ouest contrôle les unités de l'Axe située dans un pays de l'Axe ou occidental. Le joueur de l'Axe du front est contrôle les unités de l'Axe en pays soviétique ou n'importe quel pays [sauf l'Allemagne] qui partage une frontière terrestre avec l'URSS.

Aussi, pour le premier tour du scénario, le joueur de l'Axe du front ouest est aussi le joueur du « front national » et gère toutes les décisions regardant l'utilisation d'un marqueur d'événement de la faction de l'Axe ou autre mécanisme de jeu non relié à une unité effectuant une action (comme le choix d'un pays neutre, le tracé des lignes de ravitaillement, les remplacements, la mobilisation, etc.). Au tour suivant, c'est le joueur de l'Axe du front est qui devient le joueur du « front national ». Les joueurs continuent d'alterner le contrôle du « front national » à chaque tour du scénario.

**Exemple :** Le joueur de l'Axe 1 contrôle le front est, tandis que le joueur de l'Axe 2 contrôle le front ouest et national. Le joueur 1 engage un combat contre la forteresse de Sébastopol et veut utiliser le marqueur d'événement d'artillerie lourde. Pour l'utiliser, il a besoin de la permission du joueur 2 pour cela. Faites vos paris ! Combien de temps avant que les joueurs de l'Axe se retournent l'un contre l'autre ?

**Pays :** Les seuls pays pouvant bouger ou être choisis pour quelque raison que ce soit sont ceux indiqués dans le scénario comme actifs, inactifs, ou pouvant être activés. Tout autre hex de terre dans tout autre pays est considéré interdit.

**Séquence de jeu :** Sauf mention contraire, un scénario commence par la phase **météo** du premier tour et s'arrête à la fin de la phase de vérification de victoire du dernier tour.

**Exemple :** Le marqueur de fin de scénario est dans la case May-45. Le scénario s'arrête à la fin de la phase de vérification de victoire du tour de mai 1945. Donc, jouez ce tour.

**Non appliqué / NA :** Si un scénario indique une phase, une règle ou un autre élément qui ne s'applique pas ou « NA » (non applicable) pour ce scénario, une règle associée à l'élément référencé est ignorée pendant le jeu.

**Exemple :** Dans le scénario Scandinavie 1940, l'Allemagne conquiert le Danemark. Comme il n'y a pas de phase de diplomatie dans ce scénario, la faction de l'Axe ne met pas de marqueur pro-Axe dans la tasse de diplomatie selon l'étape 2 des règles de pays conquis.

**Règles spéciales/Notes :** Un scénario peut avoir des règles particulières ou des notes qui s'y appliquent. S'il y a conflit avec le livret de règles, ce sont les règles/notes du scénario qui priment.

### 30.2.1 Entrée des renforts

*Le tour d'entrée en jeu d'une unité ou d'un marqueur dans un scénario est l'estimation du concepteur de quand cette unité a eu un effet sur la guerre. Ce n'est pas nécessairement la date de formation historique. USE est plus orienté sur la projection de force qu'une étude de cas détaillée.*

Avant de commencer un scénario, les joueurs décident s'ils utiliseront un système de date d'entrée historique ou variable pour déterminer quand un pion en renforts (un pion qui ne commence pas le scénario dans un hex ou sur la fiche de faction) devient disponible pour être utilisé dans le scénario. Ce tour est appelé le *tour d'entrée* du pion.

Lorsqu'un pion est retiré de sa case de tour d'entrée sur le compte-tours, mettez en place comme indiqué dans la colonne *position* de sa table de placement du scénario.

#### 30.2.1.1 Entrée historique

Un pion est mis sur le compte-tours au tour indiqué dans la colonne entrée-H. Ce tour est le tour d'entrée. Ignorez tout tour d'entrée-V.

#### 30.2.1.2 Entrée variable

*Bien que cette règle varie lorsqu'une unité ou un marqueur entre en jeu, les dates d'arrivées sont dans des périodes historiques. Désolé joueur de l'Axe, vous n'aurez pas de jets en 1940.*

Si la valeur entrée-V d'un pion est « NA », utilisez la valeur Entrée-H à la place. Ce tour est le *tour d'entrée*.

Sinon, mettez le pion sur le compte-tours au tour indiqué dans la colonne entrée-V. Ignorez tout tour d'entrée-H. Pour séparer un pion renfort des autres pions dans une case de tour, placez-le avec une orientation différente (ex : la tête en bas). Si plus d'un pion renfort a la même date d'entrée-V, empilez-les dans la case.

Lorsque tous les pions ont été placés sur le compte-tours, faites ce qui suit.

**Etape 1)** Mettez le marqueur d'entrée variable sur le compte-tours sur les pions en renforts avec la case de tour d'entrée-V au plus tôt.

**Exemple :** Dans le scénario URSS 1941-1944, les pions de renforts avec le tour d'entrée-V au plus tôt est Sep-41. Le marqueur d'entrée variable est placé avec eux.

**Etape 2)** Lorsque le marqueur de tour entre dans la case du marqueur d'entrée variable, mettez de côté tous les pions de renforts sous le marqueur et mettez le marqueur d'entrée variable sur les pions en renforts dans la prochaine case de tour d'entrée-V.

**Exemple, suite :** Dans le scénario URSS 1941-1944, la prochaine case avec des pions d'entrée -V est Mar-42. *Vous saurez que c'est une case de tour d'entrée-V parce que les pions sont orientés différemment.*

**Etape 3)** La faction propriétaire choisit l'un des pions mis de côté dans l'étape 2 et lance un dé. Mettez ce pion un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat. Ce tour est le tour d'entrée.

**Exemple, suite :** L'unité de choc URSS 1 est retirée de la case Sep-41. La faction soviétique lance un dé et le résultat est 3. L'unité choc 1 est mise dans la case Dec-41. C'est le tour d'entrée de l'unité.

Si le résultat du dé met l'unité après le dernier tour du scénario, elle est retirée du jeu.

Continuez à faire ce qui précède jusqu'à ce que tous les renforts mis de côté à l'étape 2 aient été placés sur le compte-tours.

**Important :** Sur un résultat de 6, un pion peut être mis dans une case de future entrée-V contenant des pions qui devront faire un jet plus tard dans le scénario. Si cela se produit, ne placez pas le pion sous le marqueur d'entrée variable. A la place, mettez-le ailleurs dans la case du tour.

*Ceci évite de refaire un jet accidentellement pour ce pion avec les autres pions d'entrée-V.*

#### 30.2.1.3 Arrivée variable des USA



Les USA ont un marqueur d'arrivée variable (*l'autre face du marqueur d'entrée des USA*). Il est utilisé de la même façon qu'un marqueur d'entrée variable sauf qu'il ne sert qu'aux renforts des USA.

En fonction de l'activation des USA, ses pions renforts peuvent ne pas être dans la même case de tour d'entrée-V que les autres nationalités.

### 30.3 Mise en place générale des scénarios

Ce qui suit s'applique à tous les scénarios, sauf mention contraire dans un scénario particulier.

#### 30.3.1 Mise en place de base

**Cartes est/ouest :** Posez la ou les cartes indiquées. La carte est comporte l'URSS. La carte ouest le RU. Si les deux cartes sont utilisées, posez-les côte-à-côte pour former une carte d'Europe.



**Marqueurs mouvement/DRM :** Si vous utilisez ces marqueurs, mettez-les sur leurs compteurs respectifs sur la carte.



**Marqueur de tour :** Mettez le marqueur de tour dans la case du compte-tours correspondant au premier tour du scénario. Si vous jouez un scénario incluant la carte ouest, utilisez son compte-tours. Celui de la carte est n'est utilisée qu'avec les scénarios n'utilisant que la carte est.



**Fin du scénario :** Mettez le marqueur de fin de scénario (*c'est l'autre face du marqueur Appsmt ou Pact Ends*) dans la case du compte-tours correspondant à la fin du scénario. [**Exception :** Le scénario de l'événement principal (32.1) nécessite de placer le marqueur Appsmt ou Pact Ends au lieu du marqueur de fin de scénario.]



**Marqueurs de contrôle :** Mettez les marqueurs de contrôle (s'il y en a) dans les villes indiquées, vérifiez pour un pays ayant toutes ses villes sous le contrôle d'une faction ennemie. Si c'est le cas, mettez un marqueur de contrôle dans sa capitale pour indiquer que toutes les villes sont sous le contrôle de cette faction.

**Pions :** Placez les pions comme indiqué ci-dessous ou dans le scénario. Les pions des pays inactifs ne sont pas placés sur la carte.



**Marqueurs de production/volonté nationale :** Sauf mention contraire, tous les marqueurs de production et de volonté d'un pays sont mis sur les compteurs correspondant de sa fiche de faction aux valeurs indiquées. Les valeurs de départ indiquées au verso de ces marqueurs sont utilisées pour le scénario de l'événement principal (32.1).



**Nombre d'usines :** La valeur indiquée pour un pays dans le nombre des usines sur carte de ce pays (9.1.2). Si un pays a un marqueur Fac. Count, mettez-le dans sa case respective du compteur d'usines sur carte. Si un pays n'a pas ce marqueur, cette valeur est informative donc vous n'avez pas à regarder la carte et comptez vous-même. Cette valeur de nombre d'usines exclut la valeur de la case occupée par un marqueur Fac Lost ou tout marqueur sur le compteur des usines supplémentaires.

Si « NA » est indiqué après le nombre d'usines d'un pays, la production de ce pays n'est pas suivie pendant la partie. Ce pays est supposé avoir suffisamment de production pour payer toutes ses dépenses.

Si « à chaque tour » est indiqué dans le nombre d'usines d'un pays, la valeur indiquée est la seule valeur de nombre d'usines pour le scénario entier. Elle n'est pas modifiée, même si ce pays perd plusieurs de ses usines. Notez que ceci ne se rapporte qu'au nombre des usines, pas nécessairement au nombre de points de production reçus pour le tour.

*Dans ces cas, la valeur représente une estimation de l'effort pour cette campagne, pas nécessairement toute l'économie d'un pays.*



**Volonté nationale :** Si « NA » est indiqué après la volonté nationale d'un pays, elle n'est pas suivie pendant la partie. Ce pays ne peut pas s'effondrer.

**Unités/marqueurs :** Mettez le pion spécifique d'un pays/faction dans sa position respective comme indiquée dans la table de placement de sa faction (30.3.2) ou comme indiqué ci-dessus. Les marqueurs non spécifiques à un pays/faction (ex : sorties ou traité de Moscou) sont mis de côté pour être utilisés si/quant nécessaire.

**Important :** Si un pion a une date d'entrée-V ou H indiquée dans sa table de placement, c'est un pion de renforts et il est initialement placé sur le compte-tours. Voir l'entrée des renforts (30.2.1).

Les seuls pions spécifiques d'un pays/faction utilisés dans un scénario sont ceux indiqués dans sa table de placement, ou ceux qui appartiennent à un pays/faction qui peut être activé pendant le scénario.

#### 30.3.2 Table de placement – termes

Les pions utilisés et placés par une faction dans un scénario sont indiqués dans sa table de placement. Ce qui suit explique les termes de la table de placement.

**Pays :** Indique le pays ou la faction indiquée en bas du pion. Ce n'est pas nécessairement là où est placé le pion.

**ID du pion :** Indique l'ID ou le nom historique du pion. Si un nombre et un symbole de multiplication « x » apparaît devant le nom, cela indique le nombre de pions avec ce nom.

**Exemple :** Scénario Pologne 1939, la table de placement de la faction occidentale (31.1.3) indique « 2x Soutien terrestre » dans la colonne ID du pion. Cela signifie que deux pions avec le nom « soutien terrestre » sont utilisés.

**Position :** Indique où est placé le pion. Le placement ne peut pas violer les limites d'empilement ni les interdictions de mouvement. Si une unité ne peut pas être placée dans une position sans violer une règle, mettez-le dans la case de mobilisation de sa fiche de faction.

- Si un pion n'a pas de date d'entrée-H ou V, mettez-le dans la position indiquée.
- Si un pion a une date d'entrée-H ou V, mettez-le sur le compte-tours comme renfort (30.2.1). Lorsqu'il est retiré du compte-tours à son *tour d'entrée*, mettez-le dans la position indiquée.

**Exemple :** Scénario France 1940, le tour d'entrée du marqueur de parachutage allemand est Aug-40. Lorsqu'il est retiré de cette case, il est mis dans la case des événements de la fiche de faction de l'Axe.

Ce qui suit peut apparaître dans une case de position :

- ◇ ##### : Mettez le pion dans l'hex correspondant.
- ◇ **Région Cd** : Mettez le pion dans la case de région cédée de sa fiche de faction.
- ◇ **Conditionnel** : Mettez le pion dans la case conditionnel de sa fiche de faction. Où le placer et quand il devient disponible à l'utilisation est basé sur un événement conditionnel (13).
- ◇ **Événements** : Mettez le pion dans case événements de sa fiche de faction.
- ◇ **Mobilisation** : Mettez le pion dans la case mobilisation de sa fiche de faction.
- ◇ **Règle #** : Voir cette règle pour déterminer où placer le pion.

- ◇ **Règles sp** : Voir les règles spéciales du scénario pour cette faction afin de déterminer ou placer le pion.
- ◇ **Track Name #** : Mettez le pion dans la case indiquée de ce compteur.
- ◇ **Amélioration** : Mettez l'unité dans la case d'amélioration de sa fiche de faction.

**Entrée-H / Entrée-B** : Mettez le pion dans la case correspondante du compte-tours selon l'entrée des renforts (30.2.1). Si « NA » apparaît dans cette case, ce type d'entrée n'est pas utilisé pour ce pion.

**R (pour réduit)** : Si un « R » apparaît dans cette case, l'unité est placée à force réduite.

**S (pour sorties ou ravitaillement)** : Si un nombre apparaît dans cette case, marquez l'unité avec ce nombre de sorties. Si un « B » apparaît, marquez l'unité avec un marqueur de ravitaillement bas.

## 31.0 Scénarios à deux factions



### 31.1 Pologne 1939

Ceci couvre l'invasion de la Pologne par l'Allemagne.

#### 31.1.1 Bases

**Factions** : Axe, Occidentale

**Durée du scénario** : 1 tour. Sep 1939.

**Cartes utilisées** : Les deux

**Conditions de victoire** : La faction de l'Axe gagne si la Pologne est conquise d'ici la fin de la phase des opérations. Sinon c'est la faction occidentale qui gagne.

**Politiques** : NA

**Événements conditionnels** : Seul l'effondrement d'un pays et pays conquis peuvent se produire. Tous les autres sont NA.

**Marqueurs de contrôle** : Aucun au départ.

**Marqueurs de diplomatie** : NA

**Marqueurs pro-faction** : NA

**Règles spéciales/notes** :

- Il n'y a pas de phase de déclaration de guerre, de guerre stratégique, de mouvement stratégique ni de diplomatie.
- Les seuls pays qui sont ou peuvent être activés sont l'Allemagne et la Pologne.

#### 31.1.2 Faction de l'Axe

**Pays actifs** :

**Allemagne** : Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = NA

**Règles spéciales/notes** : NA

**Placement** :

| Pays      | ID du pion | Position | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-----------|------------|----------|----------|----------|---|---|
| Allemagne | 4          | 2430     |          |          |   |   |
| Allemagne | 8          | 2731     |          |          |   |   |
| Allemagne | 10         | 2932     |          |          |   |   |
| Allemagne | 14         | 3032     |          |          |   |   |
| Allemagne | 16         | 2434     |          |          |   |   |
| Allemagne | 1Pz        | 2331     |          |          |   |   |
| Allemagne | 2Pz        | 2831     |          |          |   |   |
| Allemagne | 1 Luf      | 2334     |          |          |   |   |
| Allemagne | 4 Luf      | 2932     |          |          |   |   |

#### 31.1.3 Faction occidentale

**Pays actifs** :

**Pologne** : Volonté nationale = 12. Nombre d'usines = NA

**Règles spéciales/notes** : NA

**Placement** :

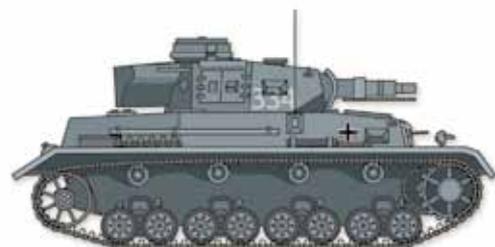
Les unités polonaises peuvent être placées comme le souhaite la faction occidentale.

*Voici le placement historique.*

| Pays     | ID du pion          | Position   | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|----------|---------------------|------------|----------|----------|---|---|
| Pologne  | Karpaty             | 2937       |          |          |   |   |
| Pologne  | Krakow              | 2934       |          |          |   |   |
| Pologne  | Lodz                | 2832       |          |          |   |   |
| Pologne  | Modlin              | 2535       |          |          |   |   |
| Pologne  | Narew               | 2436       |          |          |   |   |
| Pologne  | Pomrz               | 2432       |          |          |   |   |
| Pologne  | Poznan              | 2631       |          |          |   |   |
| Pologne  | Prusy               | 2734       |          |          |   |   |
| Occident | 2xSoutien terrestre | Événements |          |          |   |   |

#### 31.1.4 Faction soviétique

NA





### 31.2 Scandinavie 1940

Ceci couvre l'invasion du Danemark et de la Norvège par l'Allemagne.

#### 31.2.1 Bases

**Factions :** Axe, Occidentale

**Durée du scénario :** 2 tours. Avril 1940 à Mai 1940.

**Cartes utilisées :** Ouest

**Conditions de victoire :** La faction de l'Axe gagne si le Danemark et la Norvège sont conquis d'ici le dernier tour. Sinon c'est la faction occidentale qui gagne.

**Politiques :** NA

**Événements conditionnels :** Seul l'effondrement d'un pays et pays conquis peuvent se produire. Tous les autres sont NA.

**Marqueurs de contrôle :** Aucun au départ.

**Marqueurs de diplomatie :** NA

**Marqueurs pro-faction :** NA

**Règles spéciales/notes :**

- Il n'y a pas de phase de déclaration de guerre, de guerre stratégique, de mouvement stratégique ni de diplomatie.
- Les seuls pays qui sont ou peuvent être activés sont l'Allemagne, le Danemark et la Norvège.

*La météo a un gros effet sur l'équilibre de ce scénario. Si vous jouez la faction occidentale, priez pour qu'il pleuve.*

#### 31.2.2 Faction de l'Axe

**Pays actifs :**

**Allemagne :** Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = NA

**Règles spéciales/notes :**

- Le marqueur d'attaque surprise ne peut être placée que dans la zone maritime 12 afin de permettre une invasion amphibie de la Norvège.

**Placement :**

| Pays      | ID du pion        | Position   | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-----------|-------------------|------------|----------|----------|---|---|
| Allemagne | 18                | 2322       |          |          |   |   |
| Allemagne | Nor               | 2422       |          |          |   |   |
| Allemagne | 5 Luf             | 2422       |          |          |   | 2 |
| Allemagne | 1 Convoi          | 2422       |          |          |   |   |
| Allemagne | Parachutage       | Événements |          |          |   |   |
| Allemagne | Action de surface | Événements |          |          |   |   |
| Allemagne | Attaque surprise  | Événements |          |          |   |   |

#### 31.2.3 Faction occidentale

**Pays actifs :**

**Danemark :** Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = NA

**Norvège :** Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = NA

**Règles spéciales/notes :**

- Les marqueurs de volonté nationale ne sont pas utilisés. Le Danemark est conquis si l'une de ses villes passe sous le contrôle de l'Axe. La Norvège est conquis si sa capitale ou l'une de ses deux villes passe sous le contrôle de l'Axe.

**Placement :**

| Pays     | ID du pion       | Position   | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|----------|------------------|------------|----------|----------|---|---|
| Danemark | 1                | 2122       |          |          |   |   |
| Norvège  | 1                | 1623       |          |          |   |   |
| Norvège  | 2                | 1523       |          |          |   |   |
| Western  | 2xSoutien au sol | Événements |          |          |   |   |

#### 31.2.4 Faction soviétique

NA





### 31.3 France 1940

Ceci couvre l'invasion de la Belgique, de la France et des Pays-Bas par l'Allemagne et éventuellement celle de la Grande-Bretagne.

#### 31.3.1 Bases

**Factions :** Axe, Occidentale

**Durée du scénario :** 5 tours. Mai 1940 à Sept 1940.

**Cartes utilisées :** Ouest

**Conditions de victoire :** La faction de l'Axe gagne si d'ici le dernier tour, la Belgique et les Pays-Bas sont conquis et la France est conquise ou le RU s'est effondré. Sinon c'est la faction occidentale qui gagne.

**Politiques :** Les politiques de limites de coopération et non-violation neutre s'appliquent.

**Événements conditionnels :** Invasion de l'est, entrée des USA, frontière URSS nord et frontière URSS sud ne peuvent pas arriver. L'invasion de l'ouest a été déclenchée et certaines de ses actions ont été incorporées dans les règles et le placement du scénario. Tous les autres événements peuvent se produire.

**Marqueurs de contrôle :** Aucun au départ.

**Marqueurs de diplomatie :** NA

**Marqueurs pro-faction :** NA

#### Règles spéciales/notes :

- Il n'y a pas de phase de déclaration de guerre ni de diplomatie.
- Pour la guerre stratégique, il y a une unité aérienne de l'Axe dans la zone maritime 3.
- Les seuls pays qui sont ou peuvent être activés sont la Belgique, la France, l'Allemagne, les Pays-Bas et le RU.
- Si la France est conquise, effectuez l'étape 1 des pays conquis (13.2.2). Ne faites aucune autre étape de la règle 13.2.2 ou 13.2.2.1.

### 31.3.2 Faction de l'Axe

#### Pays actifs :

**Allemagne :** Volonté nationale = 45. Nombre d'usines = 14

#### Règles spéciales/notes :

- Lors de la première phase d'opérations, la faction de l'Axe doit attaquer ou bouger en Belgique, aux Pays-Bas, en Irlande, en France ou au RU.

#### Placement :

| Pays      | ID du pion                   | Position              | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-----------|------------------------------|-----------------------|----------|----------|---|---|
| Axe       | Mouvement strat. Événements  |                       |          |          |   |   |
| Allemagne | Fac Lost                     | Sur-carte Fac Count 1 | Jun-40   |          |   |   |
| Allemagne | Action de surface Événements |                       |          |          |   |   |
| Allemagne | Sous-marins Événements       |                       |          |          |   |   |
| Allemagne | Parachutage                  | Événements            | Aug-40   | NA       |   |   |
| Allemagne | Attaque surprise             | Événements            | Aug-40   | NA       |   |   |
| Allemagne | 1                            | 3020                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 2                            | 2921                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 4                            | 2819                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 6                            | 2719                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 7                            | 3121                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 9                            | 2720                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 12                           | 2820                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 16                           | 2920                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 18                           | 2619                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 1Pz                          | 2818                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 2Pz                          | 2919                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 2 Luf                        | 2719                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 3 Luf                        | 2818                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 1 Convoi                     | 2521                  |          |          |   |   |

### 31.3.3 Faction occidentale

#### Pays actifs :

**Belgique :** Volonté nationale = 3. Nombre d'usines = 1.

**France :** Volonté nationale = 20 (35-15 à cause de la politique du pacte nazi-soviétique). Nombre d'usines = 8.

**Pays-Bas :** Volonté nationale = 3. Nombre d'usines = 1.

**RU :** Volonté nationale = 20. Nombre d'usines = 9.

#### Règles spéciales/notes :

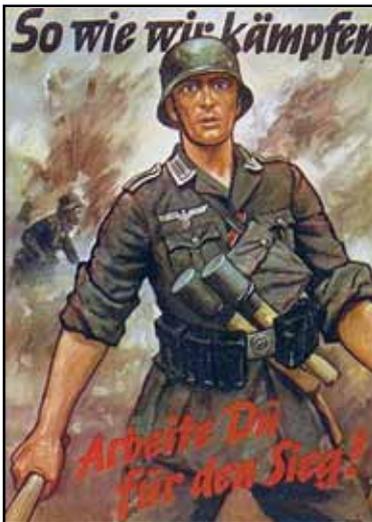
- Au début du scénario, une unité terrestre française dans le même hex qu'un fort *l'occupe*.
- A la fin de la phase des opérations de l'Axe de Mai-40, mettez l'unité aérienne française 2 dans une ville amie en France. Le placement ne peut pas violer les limites d'empilement. Marquez-la avec 4 sorties. Elle est pleinement ravitaillée.

**Placement :**

| Pays     | ID du pion          | Position                 | Entrée-H | Entrée-V | R  | S |
|----------|---------------------|--------------------------|----------|----------|----|---|
| Belgique | 1                   | 2717                     |          |          |    |   |
| France   | Tanks               | Événements               |          |          |    |   |
| France   | 1                   | 2815                     |          |          |    |   |
| France   | 2                   | 2917                     |          |          |    |   |
| France   | 3                   | 3017                     |          |          |    |   |
| France   | 4                   | 3018                     |          |          |    |   |
| France   | 5                   | 3019                     |          |          |    |   |
| France   | 6                   | 3117                     |          |          |    |   |
| France   | 7                   | 2714                     |          |          |    |   |
| France   | 8                   | 3120                     |          |          |    |   |
| France   | 9                   | 2916                     |          |          |    |   |
| France   | 10                  | 3014                     |          |          |    |   |
| France   | 1 Air               | 3116                     |          |          |    |   |
| France   | Fort Maginot        | 3017                     |          |          |    |   |
| France   | Fort Maginot        | 3018                     |          |          |    |   |
| France   | Fort Maginot        | 3019                     |          |          |    |   |
| France   | Fort Maginot        | 3120                     |          |          |    |   |
| France   | 1 Flt               | 3817                     |          |          |    |   |
| France   | 1 Convoi            | 3817                     |          |          |    |   |
| France   | 2 Air               | Sp Rules                 |          |          |    |   |
| Pays-Bas | Dutch               | 2617                     |          |          |    |   |
| RU       | Fac Lost            | Sur-carte Fac<br>Count 1 | Jun-40   |          |    |   |
| RU       | Nav Evac            | Événements               |          |          |    |   |
| RU       | Tanks               | Événements               |          |          |    |   |
| RU       | BEF                 | 2814                     |          |          |    |   |
| RU       | Home                | 2611                     |          |          |    |   |
| RU       | Ftr Cmd             | 2611                     |          |          |    |   |
| RU       | Home Flt            | 2910                     |          |          |    |   |
| RU       | 1 Convoi            | 2910                     |          |          |    |   |
| RU       | 1 RAF               | Mobilisation             | Jun-40   |          | NA |   |
| RU       | Attaque surprise    | Événements               | Jul-40   |          | NA |   |
| Western  | 2xGround<br>Support | Événements               |          |          |    |   |
| Western  | Mouvement strat.    | Événements               |          |          |    |   |

**31.3.4 Faction soviétique**

NA



*Pendant que nous combattons, travaillez pour la victoire !*

**31.4 Balkans 1941**

Ceci couvre l'invasion de la Yougoslavie et de la Grèce par l'Axe.

**31.4.1 Bases**

**Factions :** Axe, Occidentale

**Cartes utilisées :** Les deux

**Durée du scénario :** 2 tours. Avril 1941 à Mai 1941.

**Conditions de victoire :** La faction de l'Axe gagne si la Grèce et la Yougoslavie sont conquises d'ici le dernier tour. Sinon c'est la faction occidentale qui gagne.

**Politiques :** Les politiques de limites de coopération et non-violation neutre s'appliquent.

**Événements conditionnels :** Invasion de l'est, entrée des USA, frontière URSS nord et frontière URSS sud ne peuvent pas arriver. Tous les autres peuvent se produire.

**Marqueurs de contrôle :** Aucun au départ.

**Marqueurs de diplomatie :** NA

**Marqueurs pro-faction :** NA

**Règles spéciales/notes :**

- Il n'y a pas de phase de déclaration de guerre, de guerre stratégique, de mouvement stratégique ni de diplomatie.
- Les seuls pays qui sont ou peuvent être activés sont l'Allemagne, la Bulgarie, la Hongrie, l'Italie, la Grèce le RU et la Yougoslavie.

**31.4.2 Faction de l'Axe**

**Pays actifs :**

**Bulgarie :** Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = NA.

**Allemagne :** Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = NA

**Hongrie :** Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = NA.

**Italie :** Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = NA

**Roumanie :** Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = NA

**Règles spéciales/notes :** Il n'y a pas d'unités roumaines en jeu. Seules les unités allemandes peuvent entrer en Roumanie.

**Placement :**

| Pays      | ID du pion       | Position   | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-----------|------------------|------------|----------|----------|---|---|
| Axe       | 2xGround Support | Evénements |          |          |   |   |
| Bulgarie  | 5                | 3837       |          |          |   |   |
| Allemagne | Polish Corridor  | Cd Area    |          |          |   |   |
| Allemagne | Parachutage      | Evénements |          |          |   |   |
| Allemagne | 2                | 3329       |          |          |   |   |
| Allemagne | 12               | 4038       |          |          |   |   |
| Allemagne | 1Pz              | 4037       |          |          |   |   |
| Allemagne | 2Pz              | 3536       |          |          |   |   |
| Allemagne | 4 Luf            | 3333       |          |          |   |   |
| Hongrie   | 3                | 3432       |          |          |   |   |
| Italie    | 2                | 3527       |          |          |   |   |
| Italie    | 9                | 4134       |          |          |   |   |
| Italie    | 11               | 4233       |          |          |   |   |
| Italie    | 2 Convoi         | 4133       |          |          |   |   |

**31.4.3 Faction occidentale****Pays actifs :**

**Grèce** : Volonté nationale = 4. Nombre d'usines = 1.

**RU** : Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = NA

**Yougoslavie** : Volonté nationale = 6. Nombre d'usines = 2.

**Règles spéciales/notes :**

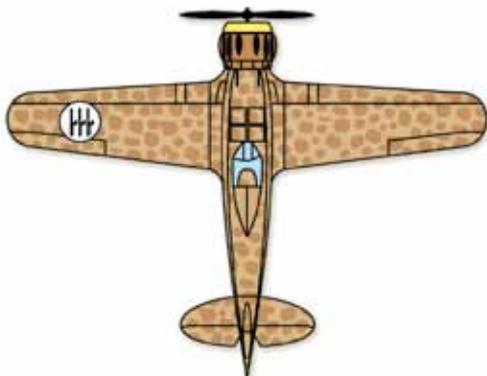
- Les unités occidentales ne peuvent pas entrer dans les pays de l'Axe.

**Placement :**

| Pays        | ID du pion       | Position   | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-------------|------------------|------------|----------|----------|---|---|
| Grèce       | 1                | 4234       |          |          |   |   |
| Grèce       | 2                | 4138       |          |          |   |   |
| RU          | BEF              | 4236       |          |          |   |   |
| RU          | Med Flt          | 4538       |          |          |   |   |
| RU          | 2 Convoi         | 4538       |          |          |   |   |
| Yougoslavie | 1                | 3532       |          |          |   |   |
| Yougoslavie | 2                | 3629       |          |          |   |   |
| Yougoslavie | 3                | 3832       |          |          |   |   |
| Yougoslavie | 4                | 3429       |          |          |   |   |
| Yougoslavie | 5                | 3835       |          |          |   |   |
| Yougoslavie | 6                | 3634       |          |          |   |   |
| Western     | 2xGround Support | Evénements |          |          |   |   |

**31.4.4 Faction soviétique**

NA

**31.5 Méditerranée 1940-1942**

Ceci couvre la campagne de Méditerranée depuis l'entrée de l'Italie jusqu'à fin 1942. La campagne de l'Afrique du nord française est exclue.

**31.5.1 Bases**

**Factions** : Axe, Occidentale

**Cartes utilisées** : Les deux

**Durée du scénario** : 29 tours. Jul-40 à Dec-42

**Conditions de victoire** : La faction de l'Axe gagne si, lors de n'importe quelle phase de vérification de victoire, elle contrôle Alexandrie et le Caire.

La faction occidentale gagne si, lors de n'importe quelle phase de vérification de victoire, la faction de l'Axe ne contrôle aucune ville hors d'Italie, Rhodes, Sardaigne et Sicile.

**Politiques** : Les politiques de limites de coopération et non-violation neutre s'appliquent.

**Evénements conditionnels** : La crise en méditerranée et l'invasion de l'ouest ont eu lieu. L'invasion de l'est, l'entrée des USA, la frontière URSS nord et la frontière URSS sud ne peuvent pas avoir lieu. Tous les autres peuvent se produire.

**Marqueurs de contrôle** : aucun au départ

**Marqueurs de diplomatie** : NA

**Marqueurs pro-faction** : NA

**Règles spéciales/notes :**

- Il n'y a pas de phase de déclaration de guerre ni de phase de diplomatie. [*Exception* : À partir d'Apr-41, la faction occidentale peut déclarer la guerre à l'Irak et/ou la Syrie. Il n'est pas obligatoire de déclarer la guerre aux deux pays au cours du même tour.]
- Pour la guerre stratégique, appliquez ce qui suit.
  - Il y a une unité aérienne de l'Axe dans un port de la Zone Maritime 3 et un port de l'Axe dans la Zone Maritime 7.
  - A la fin du tour de Nov-41, les USA deviennent un pays occidental. Ils n'ont aucune unité dans ce scénario.
  - N'appliquez les résultats du combat stratégique qu'au RU.

*Les pertes de la guerre stratégique en Allemagne sont considérées comme affectant le front de l'est.*

- Les hexs de **terre** au nord de la zone météo tempérée sont interdits sauf **2807**. Cet hex peut être utilisé comme source de ravitaillement RU et de position de mobilisation.

*Rappelez-vous que la case de l'ouest de l'océan indien peut aussi être utilisée pour la mobilisation.*

- S'ils sont amis, les hexs **3621** et **3525** sont utilisés comme source de ravitaillement illimité pour l'Allemagne et comme position de mobilisation.

*Il y a toujours des hexs de villes italiennes.*

- L'Albanie fait partie de l'Italie, mais ses hexs sont interdits.
- Les seuls pays qui sont ou peuvent être activés sont l'Allemagne, l'Irak, la Syrie et le RU.

### 31.5.2 Faction de l'Axe

Pays actifs :

**Allemagne** : Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = NA

*Il n'y a pas d'unités allemandes avant Oct 1940 (au plus tôt). Notez que l'Allemagne a un nombre de points de production illimité. Donc, elle peut transférer 1 point de production par tour à l'Italie via le transfert des points de production (9.1.3).*

**Italie** : Volonté nationale = 12. Nombre d'usines = 6.

#### Règles spéciales/notes :

- Pendant la phase de mouvement stratégique de Sep-40, la faction de l'Axe retire une unité de convoi italienne. *Elle est partie en Albanie soutenir l'invasion de la Grèce.*  
Pendant la phase de mouvement stratégique de May-41, la faction de l'Axe place ce convoi dans n'importe quel port ami en Italie. Elle a 2 sorties. *Elle revient d'Albanie.*
- A partir de **Aug-40**, la faction de l'Axe peut faire une invasion amphibie dans une zone maritime contenant une unité terrestre de l'Axe empilée avec une unité de convoi. Aucun marqueur d'attaque surprise n'est utilisé. Elle ne peut faire qu'une seule tentative pour toute la durée du scénario.
- **Le joueur de l'Axe peut placer les unités terrestres italiennes 2 et 4 dans n'importe quel hex de terre en Italie métropolitaine et/ou région outre-mer. Le placement ne peut pas violer les limites d'empilement.**

#### Placement :

| Pays      | ID du pion       | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-----------|------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| Axe       | Mouvement strat. | Evénements   |          |          |   |   |
| Allemagne | Sous-marins      | Evénements   |          |          |   |   |
| Allemagne | Tanks            | Evénements   | Jan-41   | Sep-40   |   |   |
| Allemagne | Afrika           | Mobilisation | Jan-41   | Sep-40   |   |   |
| Allemagne | 2 Luf            | Mobilisation | Dec-41   | Sep-41   |   |   |
| Allemagne | Sous-marins      | Evénements   | Jun-42   | Mar-42   |   |   |
| Italie    | Tanks            | Evénements   |          |          |   |   |
| Italie    | 1                | 3621         |          |          |   |   |
| Italie    | 2                | Sp Rules     |          |          |   |   |
| Italie    | 4                | 3520         |          |          |   |   |
| Italie    | 5                | 5226         |          |          |   |   |
| Italie    | 6                | 4628         |          |          |   |   |
| Italie    | 7                | 4025         |          |          |   |   |
| Italie    | 8                | 4231         |          |          |   |   |
| Italie    | 10               | 5339         |          |          |   |   |
| Italie    | TobrRU Fort      | 5339         |          |          |   |   |
| Italie    | 1 Air            | 4526         |          |          |   |   |
| Italie    | 1 Fleet          | 5226         |          |          |   |   |
| Italie    | 2 Fleet          | 4231         |          |          |   |   |
| Italie    | 1 Convoi         | 5226         |          |          |   |   |
| Italie    | 2 Convoi         | 4231         |          |          |   |   |

### 31.5.3 Faction occidentale

Pays actifs :

**RU** : Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = 9.

Règles spéciales/notes :

- Pendant la phase de mouvement stratégique de Mar-41, retirez une unité motorisée RU. *Elle est partie en Grèce.*  
Pendant la phase de mouvement stratégique de Jun-41, placez cette unité dans n'importe quel port ami (réduite). *Elle est revenue de Grèce.*
- Pendant la phase de mouvement stratégique de Sep-42, retirez une unité motorisée RU. *Elle est partie se préparer à l'opération Torch et être améliorée en 1ère Armée.*
- L'unité terrestre RU 8 peut être améliorée en unité motorisée RU.

Placement :

| Pays    | ID du pion         | Position              | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|---------|--------------------|-----------------------|----------|----------|---|---|
| RU      | ComWealth Trade    | Extra Factories 3     | Nov 40   | NA       |   |   |
| RU      | Fac Lost           | Sur-carte Fac Count 1 |          |          |   |   |
| RU      | 2xLend Lease to RU | Compte-tours          | May-41   | NA       |   |   |
| RU      | Nav Evac           | Evénements            |          |          |   |   |
| RU      | Attaque surprise   | Evénements            |          |          |   |   |
| RU      | Tanks              | Evénements            |          |          |   |   |
| RU      | Gib                | 4706                  |          |          |   |   |
| RU      | Gibraltar Fort     | 4706                  |          |          |   |   |
| RU      | Malta              | 4827                  |          |          |   |   |
| RU      | Malta Fort         | 4827                  |          |          |   |   |
| RU      | 9                  | 5250                  |          |          |   |   |
| RU      | 10                 | 5547                  |          |          |   |   |
| RU      | WDF                | 5445                  |          |          |   |   |
| RU      | Force H            | 4706                  |          |          |   |   |
| RU      | Med Flt            | 5445                  |          |          |   |   |
| RU      | 1 Convoi           | 2807                  |          |          |   |   |
| RU      | 2 Convoi           | 5250                  |          |          |   |   |
| RU      | 3 Convoi           | 5445                  |          |          |   |   |
| RU      | 4 Convoi           | 5647                  |          |          |   |   |
| RU      | 1 RAF              | 2807                  |          |          |   | 4 |
| RU      | BEF                | Mobilisation          | Nov-40   | Sep-40   |   |   |
| RU      | 2 RAF              | Mobilisation          | Nov-41   | Sep-41   |   |   |
| RU      | Tanks              | Evénements            | Nov-41   | Sep-41   |   |   |
| RU      | 8                  | Amélioration          | Sep-42   | Mar-42   |   |   |
| Western | Mouvement strat.   | Evénements            |          |          |   |   |
| Western | Free Forces        | Evénements            | Dec-40   | NA       |   |   |
| Western | Partisans          | Evénements            | Dec-41   | NA       |   |   |
| Western | Mulberry           | Evénements            |          |          |   |   |
| Western | ULTRA              | Evénements            | Jul-41   | Mar-41   |   |   |
| Western | ULTRA              | Evénements            | Jul-42   | Mar-42   |   |   |

### 31.5.4 Faction soviétique- NA

NA



## 31.6 Afrique du nord française 1942-1943

Ceci couvre l'invasion de l'Afrique du nord française par les Alliés.

### 31.6.1 Bases

**Factions :** Axe, Occidentale

**Cartes utilisées :** Ouest

**Durée du scénario :** 7 tours. Nov-42 to May-43

**Conditions de victoire :** La faction de l'Axe gagne lors de n'importe quelle phase de **vérification** devictoire s'il n'y a pas d'unité terrestre alliée en Afrique du nord française. Sinon, elle gagne si la faction occidentale n'a pas gagné d'ici le dernier tour. La faction occidentale gagne si toutes les villes d'Afrique du nord française sont sous contrôle occidental d'ici le dernier tour.

**Politiques :** Les politiques de limites de coopération et non-violation neutre s'appliquent.

**Événements conditionnels :** La crise en méditerranée, l'entrée des USA et l'invasion de l'ouest ont eu lieu. L'invasion de l'est, la frontière URSS nord et la frontière URSS sud ne peuvent pas avoir lieu. Tous les autres peuvent se produire.

**Marqueurs de contrôle :** aucun au départ

**Marqueurs de diplomatie :** NA

**Marqueurs pro-faction :** NA

**Règles spéciales/notes :**

- Il n'y a pas de phase de déclaration de guerre, de guerre stratégique ni de diplomatie.
- Les hexs hors d'Afrique du nord française et de Libye sont interdits. La case de l'est de l'Amérique du nord est utilisée par les unités RU et US pour la mobilisation. Plus d'une unité RU peut être mobilisée dans l'est de l'Amérique du nord en un tour.
- Les seuls pays qui sont ou peuvent être activés sont l'Allemagne, l'Afrique du nord française, l'Italie, le RU et les USA.
- Pour faciliter le jeu, certains mécanismes (ex : actions navales) sont gérés de façon abstraite par les règles spéciales de faction ci-dessous.
- Avant de placer les unités, lancez un dé. Sur un résultat de 1-3, l'Afrique du nord est un pays actif de l'Axe et ses pions sont placés normalement. [**Exception** : pas de placement dans l'hex 4622.] Si le résultat est 4-6, les pions d'Afrique du nord française ne sont pas utilisés dans ce scénario. L'Afrique du nord française est considérée conquise par la faction occidentale, mais toutes ses villes commencent sous le contrôle de l'Axe.

*Ceci représente les négociations qui ont convaincu les forces d'AFN de ne pas résister.*

## 31.6.2 Faction de l'Axe

**Pays actifs :**

**Allemagne :** Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = NA.

Si l'Afrique du nord française est un pays actif de l'Axe.

**Afrique du nord française :** Volonté nationale = 5. Nombre d'usines = 2.

**Italie :** Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = NA.

**Règles spéciales/notes :**

- L'unité allemande 5Pz ne peut pas être activée au premier tour. *Historiquement, elle a été déplacée à Tunis en novembre.*
- L'unité allemande Afrika ne peut pas être activée lors du tour où elle est placée.
- Une unité de l'Axe ne peut pas entrer, ni attaquer à l'est des hexs 5226 et 5326.
- L'unité italienne 1 entre en jeu en l'activation pendant une phase des opérations de l'Axe. Elle peut être placée à Tripoli si elle est amie ; ou si l'Afrique du nord française est conquise, elle peut aussi être placée dans les villes amies : Gabes ou Tunis. Le placement ne peut pas violer les limites d'empilement. Si elle ne peut pas être placée ou si la faction choisit de ne pas la placer, son placement est retardé (aussi souvent que nécessaire) au tour suivant. Elle ne peut pas bouger lors du tour où elle est placée.
- Si une unité terrestre de l'Axe est éliminée, elle est retirée du jeu.
- Pour représenter le soutien aérien d'une unité de chasseurs allemande, l'Allemagne reçoit trois actions de soutien aérien de chasseurs par tour. L'hex d'origine est l'hex 4526. Si une unité aérienne RU est aussi engagée dans le même combat terrestre, faites un combat air/naval, mais ne comptez pas les sorties pour l'unité allemande.
- Pendant la phase de ravitaillement, une unité de l'Axe vérifie son ravitaillement en traçant son ravitaillement jusqu'à une ville amie : Gabes ou Tunis.
  - ◇ Si elle peut tracer une ligne, lancez un dé. Sur un résultat de 1-3, cette unité est pleinement ravitaillée.
  - ◇ Si elle ne peut pas tracer de ligne ou si le résultat est 4-6, le statut de ravitaillement de cette unité est réduit, comme indiqué dans les règles.
  - ◇ Une unité ne peut faire qu'un seul jet de ravitaillement par tour.

**Placement :**

| Pays        | ID du pion                  | Position   | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-------------|-----------------------------|------------|----------|----------|---|---|
| Axe         | Ground Support Événements   |            |          |          |   |   |
| Axe         | Mouvement strat. Événements |            |          |          |   |   |
| Allemagne   | Tanks                       | Événements |          |          |   |   |
| Allemagne   | Afrika                      | 5226       | Jan-43   | NA       |   |   |
| Allemagne   | 5Pz                         | 4622       |          |          |   |   |
| Fr.N.Africa | 1                           | Sp Rules   |          |          |   |   |
| Fr.N.Africa | 2                           | Sp Rules   |          |          |   |   |
| Fr.N.Africa | 3                           | Sp Rules   |          |          |   |   |
| Italie      | Tanks                       | Événements |          |          |   |   |
| Italie      | 1                           | Sp Rules   | Feb-43   | NA       |   |   |

### 31.6.3 Faction occidentale

#### Pays actifs :

**RU** : Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = NA.

**USA** : Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = NA.

#### Règles spéciales/notes :

- Avant de placer les unités occidentales, lancez un dé pour chaque marqueur des forces libres et ULTRA. Mettez ce marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat.
- Aucun convoi n'est utilisé dans ce scénario. Les actions de convoi suivantes sont autorisées et ne peuvent pas être interceptées.
  - ◊ Une unité aérienne ou terrestre RU ou US peut utiliser le transport naval si elle est dans un port.
  - ◊ Une unité RU ou US est pleinement ravitaillée si elle peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un port ami ou l'hex 5328.
- Une unité RU ou US peut être mobilisée dans la case de l'est de l'Amérique du nord. Ignorez la limite d'une unité RU.
- Les deux premières actions du scénario de la faction occidentale sont d'activer les unités RU 1 Canada et US Tsk Frc. Cela les place une de chaque à Casablanca, Oran ou Alger (au choix de la faction occidentale – pas plus d'une par port). *Les invasions amphibies sont automatiquement réussies.*
  - ◊ S'il n'y a aucune unité terrestre de l'Axe dans l'hex, l'unité placée peut ensuite être bougée dans un hex adjacent. Lorsque c'est fait, l'activation de l'unité occidentale prend fin.
  - ◊ S'il y a une unité terrestre de l'Axe dans l'hex, lancez un dé. Si le résultat est 1-3, appliquez le résultat de combat terrestre DD à l'unité terrestre de l'Axe. Si le résultat est 4-6, appliquez-lui le résultat de combat terrestre DR. L'unité occidentale reste dans son hex de placement et son activation est terminée.
- Les unités RU 8 et RAF 1 ne peuvent pas être activées au tour où elles sont placées.

#### Placement :

| Pays    | ID du pion       | Position   | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|---------|------------------|------------|----------|----------|---|---|
| RU      | Nav Evac         | Événements |          |          |   |   |
| RU      | 1 RAF            | 5328       | Feb-43   | NA       |   | 4 |
| RU      | 1 Canada         | E.N.Amer   |          |          |   |   |
| RU      | 8                | 5327       | Feb-43   | NA       |   |   |
| USA     | Tanks            | Événements |          |          |   |   |
| USA     | Tsk Frc          | E.N.Amer   |          |          |   |   |
| Western | Mouvement strat. | Événements |          |          |   |   |
| Western | Free Forces      | Sp Rules   |          |          |   |   |
| Western | ULTRA            | Sp Rules   |          |          |   |   |

### 31.6.4 Faction soviétique

NA



### 31.7 France 1944

Ceci couvre l'invasion de la France par les Alliés.

#### 31.7.1 Bases

**Factions** : Axe, Occidentale

**Durée du scénario** : 4 tours. Jun 1944 to Sep 1944.

**Cartes utilisées** : Ouest

**Conditions de victoire** : La faction occidentale gagne si la faction de l'Axe contrôle un total de quatre villes ou moins en Belgique, France occupée et Vichy. Sinon, si la faction occidentale ne gagne pas, la faction de l'Axe gagne.

**Politiques** : Les politiques de limites de coopération et non-violation neutre s'appliquent.

**Événements conditionnels** : La crise en méditerranée, l'entrée des USA et l'invasion de l'ouest ont eu lieu. L'invasion de l'est, la frontière URSS nord et la frontière URSS sud ne peuvent pas avoir lieu. Tous les autres peuvent se produire.

#### Marqueurs de contrôle :

Toutes les villes en Belgique, France occupée et Vichy [*sauf* Ajaccio] sont sous contrôle de l'Axe.

Toutes les villes en Afrique du Nord française et Ajaccio sont sous contrôle occidental.

**Marqueurs de diplomatie** : NA

**Marqueurs pro-faction** : NA

**Règles spéciales/notes :**

- Il n’y a pas de phase de déclaration de guerre ou de diplomatie.
- Pour la phase de guerre stratégique ; au lieu de la procédure normale ; la faction de l’Axe lance un dé et réduit les points de production de l’Allemagne du résultat. La guerre stratégique n’affecte pas le RU dans ce scénario.

*Ceci représente la guerre stratégique et l’effet variable à cause de la guerre sur les fronts est et italien.*

- Les seuls pays qui sont ou peuvent être activés sont la Belgique, la France occupée, l’Afrique du nord française, le RU, les USA et Vichy.
- Les seuls hexs d’Allemagne où une unité/marqueur peut entrer ou être placé, sont ceux adjacents à un côté d’hex de frontière avec la Belgique, les Pays-Bas, la France occupée ou Vichy.
- **Au premier tour, la météo est bonne dans toutes les zones météo.**

**31.7.2 Faction de l’Axe**

**Pays actifs :**

**Allemagne :** Volonté nationale = NA. Nombre d’usines = 6 à chaque tour

**Règles spéciales/notes :NA**

- Antwerp est considéré comme une source de ravitaillement illimité pour l’Allemagne.

*Ceci représente la ligne de ravitaillement traversant les Pays-Bas jusqu’en Allemagne.*

- La faction de l’Axe ne peut pas utiliser le mouvement stratégique.

**Placement :**

| Pays      | ID du pion        | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-----------|-------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| Allemagne | Alsace-Lorraine   | Cd Area      |          |          |   |   |
| Allemagne | Jets              | Evénements   |          |          |   |   |
| Allemagne | Action de surface | Evénements   |          |          |   |   |
| Allemagne | Tanks             | Evénements   |          |          |   |   |
| Allemagne | 2xSous-marins     | Evénements   |          |          |   |   |
| Allemagne | 1                 | 3610         |          |          |   |   |
| Allemagne | 7                 | 3209         |          |          |   |   |
| Allemagne | 15                | 2716         |          |          |   |   |
| Allemagne | 19                | 3817         |          |          |   |   |
| Allemagne | 5Pz               | 3014         |          |          |   |   |
| Allemagne | 3 Luf             | 3017         |          |          |   | 4 |
| Allemagne | 2 Gar             | 2813         |          |          |   |   |
| Allemagne | 3 Gar             | 2912         |          |          |   |   |
| Allemagne | 4 Gar             | 2910         |          |          |   |   |
| Allemagne | 5 Gar             | 3107         |          |          |   |   |
| Allemagne | 7 Gar             | Mobilisation |          |          |   |   |



**31.7.3 Faction occidentale**

**Pays actifs :**

**RU :** Volonté nationale= NA. Nombre d’usines= 12 à chaque tour  
**USA :**Volonté nationale = NA. Nombre d’usines = NA.

**Règles spéciales/notes :**

- Pour représenter le soutien aérien des unités de bombardiers, le RU et les USA reçoivent chacun un soutien de bombardier aérien gratuit par tour.

L’hex d’origine est n’importe quel hex en Angleterre contenant une ligne de transport et ne contenant pas d’unité aérienne. Dans une même phase des opérations, le soutien aérien de bombardier RU et US ne peuvent pas provenir du même hex.

Si une unité aérienne allemande est aussi engagée dans le même combat terrestre, le soutien aérien du bombardier est traité comme une unité de bombardiers en ce qui concerne le combat air/naval.

- **A partir de Jun-44, la faction occidentale peut faire jusqu’à deux tentatives d’invasion amphibie par attaque surprise occidentale dans une zone maritime.**

**Placement :**

| Pays    | ID du pion       | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|---------|------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| RU      | Naval Evac       | Evénements   |          |          |   |   |
| RU      | Attaque surprise | Evénements   |          |          |   |   |
| RU      | 1 Canada         | 2611         |          |          |   |   |
| RU      | 2                | 2710         |          |          |   |   |
| RU      | Home             | 2411         |          |          |   |   |
| RU      | Ftr Cmd          | 2611         |          |          |   | 2 |
| RU      | RAF2             | 2710         |          |          |   |   |
| RU      | Home Flt         | 2611         |          |          |   |   |
| RU      | Force H          | 2710         |          |          |   |   |
| RU      | 1 Convoi         | 2611         |          |          |   |   |
| RU      | 2 Convoi         | 2710         |          |          |   |   |
| RU      | 4 Convoi         | 4622         |          |          |   |   |
| RU/USA  | Parachutage      | Evénements   |          |          |   |   |
| USA     | Attaque surprise | Evénements   |          |          |   |   |
| USA     | 1 French         | 4021         |          |          |   |   |
| USA     | 1                | 2807         |          |          |   |   |
| USA     | 3                | 2607         |          |          |   |   |
| USA     | 7                | 4622         |          |          |   |   |
| USA     | 9                | Mobilisation |          |          |   |   |
| USA     | 9 AAF            | 2807         |          |          |   |   |
| USA     | FTAF             | E.N.Amer     |          |          |   | 2 |
| USA     | 4 Flt            | 2607         |          |          |   |   |
| USA     | 8 Flt            | 4021         |          |          |   |   |
| USA     | 12 Flt           | 2807         |          |          |   |   |
| USA     | 1 Convoi         | 2807         |          |          |   |   |
| USA     | 2 Convoi         | 4021         |          |          |   |   |
| USA     | 3 Convoi         | 2607         |          |          |   |   |
| Western | Partisans        | Evénements   |          |          |   |   |
| Western | Mulberry         | Evénements   |          |          |   |   |
| Western | Mouvement strat. | Evénements   |          |          |   |   |
| Western | ULTRA            | Evénements   |          |          |   |   |
| Western | ULTRA            | Compte-tours | Aug-44   | NA       |   |   |

**31.7.4 Faction soviétique**

NA



### 31.8 URSS 1941

Ceci couvre l'invasion de l'URSS par l'Axe jusqu'à l'offensive soviétique de l'hiver 1941-1942.

#### 31.8.1 Bases

**Factions :** Axe, Soviétique

**Cartes utilisées :** Est

**Durée du scénario :** 8 tours. Jun 1941 à Jan 1942.

**Conditions de victoire :** La faction de l'Axe gagne si la volonté nationale soviétique tombe à moins de 50. Sinon, c'est la faction soviétique qui gagne.

**Politiques :** Les politiques d'apaisement et du pacte nazi-soviétique ne s'appliquent *pas*. Les politiques de limites de coopération et non-violation neutre s'appliquent. La politique de défense nationale s'applique pour la Finlande, la Hongrie, la Roumanie et l'URSS.

**Événements conditionnels :** La crise en méditerranée, l'entrée des USA et l'invasion de l'ouest ont eu lieu. L'invasion de l'est a été déclenchée et ses actions ont été incorporées dans les règles du scénario et le placement. Tous les autres peuvent se produire.

#### Règles spéciales/notes :

- Il n'y a pas de phase de déclaration de guerre, de diplomatie ni de guerre stratégique.
- Les seuls pays qui sont, ou peuvent être activés sont l'Allemagne, la Finlande, la Hongrie, la Roumanie et l'URSS.
- **Au premier tour, la météo est bonne dans toutes les zones météo**

**Marqueurs de contrôle :** Toutes les villes de Pologne sont sous le contrôle de l'Axe.

**Marqueurs de diplomatie :** NA

**Marqueurs pro-faction :** NA

### 31.8.2 Faction de l'Axe

#### Pays actifs :

**Allemagne :** Volonté nationale = NA.

**1941 :** Nombre d'usines = 12 à chaque tour

**1942 :** Nombre d'usines = 10 à chaque tour

*Le compte d'usines de l'Allemagne donné ci-dessus est différent du scénario URSS 1941-1944 pour prendre en compte la guerre stratégique.*

**Hongrie :** Volonté nationale = 4. Nombre d'usines = 1 à chaque tour

**Roumanie :** Volonté nationale = 6. Nombre d'usines = 1

#### Règles spéciales/notes :

- Succès politiques de l'Axe : A la fin de la phase des opérations de l'Axe de Jun-41, la faction de l'Axe peut activer la Finlande comme pays de l'Axe. Si elle le fait, l'événement conditionnel frontière URSS nord est déclenché.
- Pendant la phase de mouvement stratégique de Dec-41, la faction de l'Axe doit retirer une unité aérienne allemande du jeu. Elle peut provenir d'un hex, d'un compteur ou d'une fiche de faction. *La Luftflotte 2 est partie en méditerranée.*
- En plus des sources de ravitaillement standards, un hex de ligne de transport sur le bord ouest de la carte sert de source de ravitaillement illimité pour une unité de l'Axe. *De l'Axe, pas juste allemande.*
- En plus des positions de mobilisation standard, une ligne de transport sur le bord ouest de la carte sert de position de mobilisation pour une unité allemande. *Contrairement au ravitaillement ci-dessus, c'est uniquement pour l'Allemagne.*
- Une unité hongroise se mobilise dans l'hex 3234.

#### Placement :

| Pays      | ID du pion        | Position   | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-----------|-------------------|------------|----------|----------|---|---|
| Axe       | Mouvement strat.  | Événements |          |          |   |   |
| Axe       | 2xGround Support  | Événements |          |          |   |   |
| Allemagne | Polish Corridor   | Cd Area    |          |          |   |   |
| Allemagne | Action de surface | Événements |          |          |   |   |
| Allemagne | Attaque surprise  | Événements |          |          |   |   |
| Allemagne | 2                 | 2634       |          |          |   |   |
| Allemagne | 4                 | 2738       |          |          |   |   |
| Allemagne | 6                 | 2837       |          |          |   |   |
| Allemagne | 9                 | 2537       |          |          |   |   |
| Allemagne | 11                | 3442       |          |          |   |   |
| Allemagne | 16                | 2337       |          |          |   |   |
| Allemagne | 17                | 3037       |          |          |   |   |
| Allemagne | 18                | 2235       |          |          |   |   |
| Allemagne | 1Pz               | 2937       |          |          |   |   |
| Allemagne | 2Pz               | 2637       |          |          |   |   |
| Allemagne | 3Pz               | 2436       |          |          |   |   |
| Allemagne | 4Pz               | 2236       |          |          |   |   |
| Allemagne | 1 Luf             | 2236       |          |          |   |   |
| Allemagne | 2 Luf             | 2637       |          |          |   |   |
| Allemagne | 4 Luf             | 2937       |          |          |   | 2 |
| Hongrie   | 1                 | 3138       |          |          |   |   |
| Roumanie  | 1                 | 3241       |          |          |   |   |
| Roumanie  | 3                 | 3240       |          |          |   |   |
| Roumanie  | 4                 | 3544       |          |          |   |   |

### 31.8.3 Faction occidentale

NA

### 31.8.4 Faction soviétique

**Pays actifs :**

**URSS :** Volonté nationale = 95. Nombre d'usines = 15.

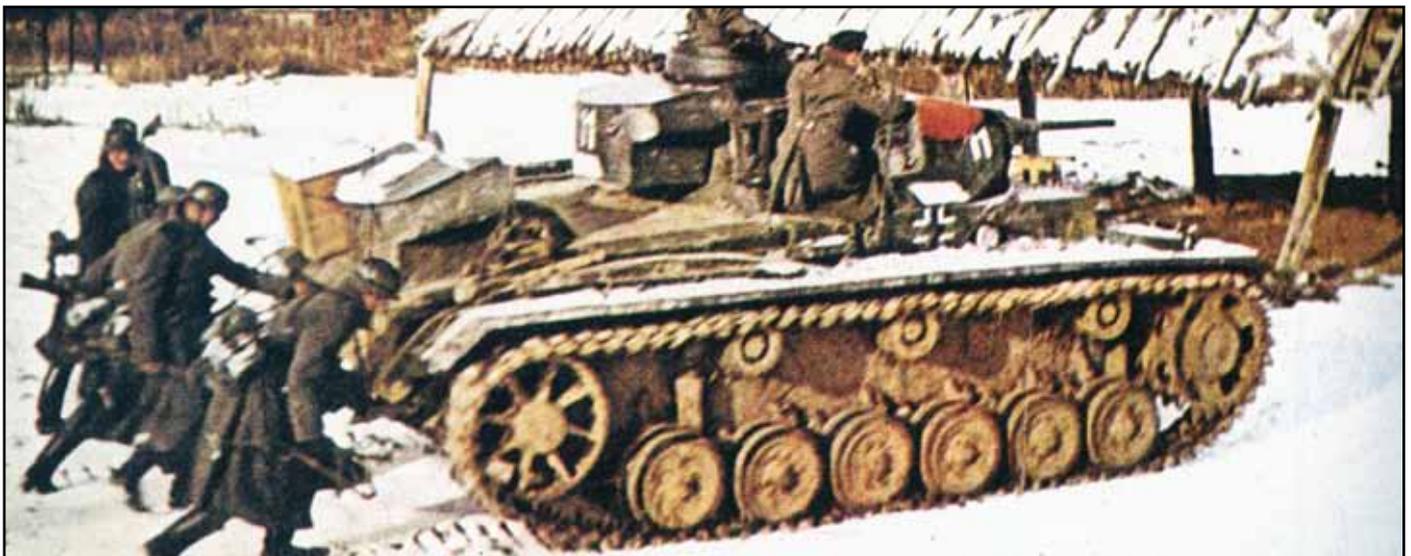
**Règles spéciales/notes :**

- Au début du scénario, une unité terrestre URSS dans le même hex qu'un fort *l'occupe*.
- Mobilisation d'urgence : A la *fin* de la phase des opérations de Jun-41 (après que la faction de l'Axe ait activé la Finlande, si elle a choisi de le faire), la faction soviétique prend une unité aérienne URSS et cinq unités terrestres URSS de la case conditionnel de la fiche de faction et les mobilise selon les règles de mobilisation (8.3). Cette mobilisation ne coûte aucun point de production. Les unités sont pleinement ravitaillées.

**Placement :**

| Pays   | ID du pion           | Position              | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|--------|----------------------|-----------------------|----------|----------|---|---|
| Soviet | Partisans            | Evénements            | Dec-41   | NA       |   |   |
| Soviet | Mouvement strat.     | Evénements            |          |          |   |   |
| URSS   | Fac Lost             | Sur-carte Fac Count 1 |          |          |   |   |
| URSS   | Action de surface    | Evénements            |          |          |   |   |
| URSS   | 2xTanks              | Evénements            |          |          |   |   |
| URSS   | Bessarabie           | Cd Area               |          |          |   |   |
| URSS   | E. Pologne           | Cd Area               |          |          |   |   |
| URSS   | Estonie              | Cd Area               |          |          |   |   |
| URSS   | Karélie              | Cd Area               |          |          |   |   |
| URSS   | Lettonie             | Cd Area               |          |          |   |   |
| URSS   | Lituanie             | Cd Area               |          |          |   |   |
| URSS   | Russian Winter       | Weather Track         | Dec-41   | NA       |   |   |
| URSS   | 16                   | Mobilisation          | Dec-41   | NA       |   |   |
| URSS   | 22                   | Mobilisation          | Dec-41   | NA       |   |   |
| URSS   | 33                   | Mobilisation          | Dec-41   | NA       |   |   |
| URSS   | 50                   | Mobilisation          | Dec-41   | NA       |   |   |
| URSS   | Tanks                | Evénements            | Dec-41   | NA       |   |   |
| URSS   | 2xLend Lease to URSS | Compte-tours          | Dec-41   | NA       |   |   |

| Pays | ID du pion        | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|------|-------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| URSS | 2xUrals Factories | Compte-tours | Jul-41   | NA       |   |   |
| URSS | 3 Air             | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 7                 | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 14                | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 23                | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 30                | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 44                | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 45                | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 46                | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 51                | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 62                | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 3                 | 2338         |          |          |   |   |
| URSS | 4                 | 2638         |          |          |   |   |
| URSS | 5                 | 2739         |          |          |   |   |
| URSS | 6                 | 2838         |          |          |   |   |
| URSS | 8                 | 2136         |          |          |   |   |
| URSS | 9                 | 3444         |          |          |   |   |
| URSS | 10                | 2437         |          |          |   |   |
| URSS | 11                | 2237         |          |          |   |   |
| URSS | 12                | 3139         |          |          |   |   |
| URSS | 13                | 2442         |          |          |   |   |
| URSS | 21                | 3141         |          |          |   |   |
| URSS | 26                | 3038         |          |          |   |   |
| URSS | 27                | 1546         |          |          |   |   |
| URSS | 37                | 3649         |          |          |   |   |
| URSS | 38                | 3343         |          |          |   |   |
| URSS | 1 Air             | 2439         |          |          |   |   |
| URSS | 2 Air             | 2942         |          |          |   |   |
| URSS | Leningrad Fort    | 1546         |          |          |   |   |
| URSS | Moscow Fort       | 2154         |          |          |   |   |
| URSS | Sevastopol Fort   | 3649         |          |          |   |   |
| URSS | 1 Convoi          | 3649         |          |          |   |   |
| URSS | 1 Shock           | Mobilisation | Oct-41   | Sep-41   |   |   |
| URSS | 2 Shock           | Mobilisation | Oct-41   | Sep-41   |   |   |
| URSS | 3 Shock           | Mobilisation | Nov-41   | Sep-41   |   |   |
| URSS | 4 Shock           | Mobilisation | Nov-41   | Sep-41   |   |   |





### 31.9 URSS 1941-1944

Ceci couvre la campagne d'URSS depuis l'invasion par l'Axe en 1941 jusqu'à fin 1944.

#### 31.9.1 Bases

**Factions :** Axe, Soviétique

**Cartes utilisées :** Est

**Durée du scénario :** 42 tours. Jun 1941 à Dec 1944.

**Conditions de victoire :** La faction de l'Axe gagne immédiatement si l'URSS s'effondre ou si la faction soviétique ne gagne pas. La faction soviétique gagne s'il y a moins de quatre unités terrestres allemandes en URSS.

**Politiques :** Les politiques d'apaisement et du pacte nazi-soviétique ne s'appliquent pas. Les politiques de limites de coopération et non-violation neutre s'appliquent. La politique de défense nationale s'applique pour la Finlande, la Hongrie, la Roumanie et l'URSS.

**Evénements conditionnels :** La crise en méditerranée, l'entrée des USA et l'invasion de l'ouest ont eu lieu. L'invasion de l'est a été déclenchée et ses actions ont été incorporées dans les règles du scénario et le placement. Tous les autres peuvent se produire.

#### Règles spéciales/notes :

- Il n'y a pas de phase de déclaration de guerre ni de diplomatie.
- Pour la guerre stratégique :
  - ◊ Avant de résoudre un combat stratégique contre la faction soviétique, la faction de l'Axe lance un dé. Si le résultat est inférieur au dernier chiffre de l'année du tour, augmentez le marqueur Fac. Lost allemand de un. Si le résultat est supérieur ou égal, diminuez la valeur du marqueur de un.

**Exemple :** Le tour en cours est Dec-42. Le dernier chiffre de l'année est 2. Si le résultat du dé est 1, la valeur du marqueur Fac. Lost allemand est augmentée de un. Sur un résultat de 2-6, la valeur diminue de un. Ceci représente l'effet de la guerre stratégique contre la faction occidentale.

- ◊ Il y a huit pays alliés conquis et une unité aérienne de l'Axe dans la zone maritime 3. Ceci s'applique constamment.

- Les seuls pays qui sont, ou peuvent être activés sont l'Allemagne, la Finlande, la Hongrie, la Roumanie et l'URSS.

- [Au premier tour, la météo est bonne dans toutes les zones météo](#)

**Marqueurs de contrôle :** Toutes les villes de Pologne sont sous le contrôle de l'Axe.

**Marqueurs de diplomatie :** NA

**Marqueurs pro-faction :** NA

#### 31.9.2 Faction de l'Axe

**Pays actifs :**

**Allemagne :** Volonté nationale = 58

**1941 :** Nombre d'usines = 13 À chaque tour

**1942 :** Nombre d'usines = 11 À chaque tour

**1943-44 :** Nombre d'usines = 9 À chaque tour

Le compte d'usines allemand est *réduit* de la valeur du marqueur Fac Lost allemand.

**Hongrie :** Volonté nationale = 4. Nombre d'usines = 1 À chaque tour

**Italie :** Volonté nationale = 4. Nombre d'usines = 1 À chaque tour

**Roumanie :** Volonté nationale = 6. Nombre d'usines = 1

#### Règles spéciales/notes :

- Succès politiques de l'Axe : A la *fin* de la phase des opérations de l'Axe de Jun-41, la faction de l'Axe peut activer la Finlande comme pays de l'Axe. Si elle le fait, l'événement conditionnel frontière URSS nord est déclenché.
  - Pendant la phase de mouvement stratégique de Dec-41, la faction de l'Axe doit retirer une unité aérienne allemande du jeu. Elle peut provenir d'un hex, d'un compteur ou d'une fiche de faction. *La Luftflotte 2 est partie en méditerranée.*
  - En plus des sources de ravitaillement standards, un hex de ligne de transport sur le bord ouest de la carte sert de source de ravitaillement illimité pour une unité de l'Axe. *De l'Axe, pas juste allemande.*
  - En plus des positions de mobilisation standard, une ligne de transport sur le bord ouest de la carte sert de position de mobilisation pour une unité allemande. *Contrairement au ravitaillement ci-dessus, c'est uniquement pour l'Allemagne.*
  - Une unité hongroise se mobilise dans l'hex 3234.
  - Si l'unité italienne est éliminée, mettez-la *deux* tours plus tard sur le compte-tours. Elle se mobilise dans un hex de ligne de transport en Pologne ou sur le bord ouest de la carte. L'unité italienne est retirée du jeu en Jul-43. *L'Italie s'est effondrée en juillet 1943.*
- Si l'Italie s'effondre, son unité est retirée du jeu.



**Placement :**

| Pays      | ID du pion        | Position              | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-----------|-------------------|-----------------------|----------|----------|---|---|
| Axe       | 2xGround Support  | Evénements            |          |          |   |   |
| Axe       | Mouvement strat.  | Evénements            |          |          |   |   |
| Allemagne | Fac Lost          | Sur-carte Fac Count 1 |          |          |   |   |
| Allemagne | Polish Corridor   | Cd Area               |          |          |   |   |
| Allemagne | Action de surface | Evénements            |          |          |   |   |
| Allemagne | Attaque surprise  | Evénements            |          |          |   |   |
| Allemagne | 2                 | 2634                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 4                 | 2738                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 6                 | 2837                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 9                 | 2537                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 11                | 3442                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 16                | 2337                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 17                | 3037                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 18                | 2235                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 20                | 2235                  | Jun-42   | Mar-42   |   |   |
| Allemagne | 8 Gar             | 2235                  | Nov-43   | Sep-43   |   |   |
| Allemagne | Vlasov            | 2235                  | Nov-43   | Sep-43   |   |   |
| Allemagne | 12                | 2235                  | Jan-44   | Sep-43   |   |   |
| Allemagne | 1Pz               | 2937                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 2Pz               | 2637                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 3Pz               | 2436                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 4Pz               | 2236                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 1 Convoi          | 2234                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 1 Luf             | 2236                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 2 Luf             | 2637                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 4 Luf             | 2937                  |          |          |   | 2 |
| Allemagne | 6 Luf             | Mobilisation          | Jan-42   | NA       |   |   |
| Allemagne | Heavy Arty        | Evénements            | Jun-42   | Mar-42   |   |   |
| Allemagne | Sous-marins       | Evénements            | Jun-42   | Mar-42   |   |   |
| Hongrie   | 1                 | 3138                  |          |          |   |   |
| Hongrie   | 2                 | Mobilisation          | Feb-42   | Sep-41   |   |   |
| Italie    | 8                 | 2931                  | Apr-42   | Mar-42   |   |   |
| Roumanie  | 1                 | 3241                  |          |          |   |   |
| Roumanie  | 3                 | 3240                  |          |          |   |   |
| Roumanie  | 4                 | 3544                  |          |          |   |   |

**31.9.3 Faction occidentale**

NA

**31.9.4 Faction soviétique****Pays actifs :**

URSS : Volonté nationale = 95. Nombre d'usines = 15.

**Règles spéciales/notes :**

- Au début du scénario, une unité terrestre URSS dans le même hex qu'un fort *l'occupe*.
- Mobilisation d'urgence :** A la *fin* de la phase des opérations de Jun-41 (après que la faction de l'Axe ait activé la Finlande, si elle a choisi de le faire), la faction soviétique prend une unité aérienne URSS et cinq unités terrestres URSS de la case conditionnel de la fiche de faction et les mobilise selon les règles de mobilisation (8.3). Cette mobilisation ne coûte *aucun* point de production. Les unités sont pleinement ravitaillées.
- En améliorant une unité, la désignation numérique de l'unité impliquée peut être ignorée.

**Exemple :** L'armée de chars de la garde 1 n'est pas obligée d'améliorer l'armée de chars 1.

- Une unité motorisée Gd URSS peut améliorer une unité d'infanterie URSS [*sauf* choc].
- Une unité de chars Gd URSS peut améliorer une unité de chars URSS.

**Placement :**

| Pays   | ID du pion           | Position              | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|--------|----------------------|-----------------------|----------|----------|---|---|
| Soviet | Mouvement strat.     | Evénements            |          |          |   |   |
| Soviet | Partisans            | Evénements            | Dec-41   | NA       |   |   |
| Soviet | Partisans            | Evénements            | Dec-42   | NA       |   |   |
| URSS   | Fac Lost             | Sur-carte Fac Count 1 |          |          |   |   |
| URSS   | Action de surface    | Evénements            |          |          |   |   |
| URSS   | 2xTanks              | Evénements            |          |          |   |   |
| URSS   | Bessarabie           | Cd Area               |          |          |   |   |
| URSS   | E. Pologne           | Cd Area               |          |          |   |   |
| URSS   | Estonie              | Cd Area               |          |          |   |   |
| URSS   | Karélie              | Cd Area               |          |          |   |   |
| URSS   | Lettonie             | Cd Area               |          |          |   |   |
| URSS   | Lituanie             | Cd Area               |          |          |   |   |
| URSS   | Russian Winter       | Weather Track         | Dec-41   | NA       |   |   |
| URSS   | 16                   | Mobilisation          | Dec-41   | NA       |   |   |
| URSS   | 22                   | Mobilisation          | Dec-41   | NA       |   |   |
| URSS   | 33                   | Mobilisation          | Dec-41   | NA       |   |   |
| URSS   | 50                   | Mobilisation          | Dec-41   | NA       |   |   |
| URSS   | Tanks                | Evénements            | Dec-41   | NA       |   |   |
| URSS   | 2xLend Lease to URSS | Compte-tours          | Dec-41   | NA       |   |   |
| URSS   | 2xUrals Factories    | Compte-tours          | Jul-41   | NA       |   |   |
| URSS   | 3 Air                | Conditional           |          |          |   |   |
| URSS   | 7                    | Conditional           |          |          |   |   |
| URSS   | 14                   | Conditional           |          |          |   |   |
| URSS   | 23                   | Conditional           |          |          |   |   |
| URSS   | 30                   | Conditional           |          |          |   |   |
| URSS   | 44                   | Conditional           |          |          |   |   |
| URSS   | 45                   | Conditional           |          |          |   |   |
| URSS   | 46                   | Conditional           |          |          |   |   |
| URSS   | 51                   | Conditional           |          |          |   |   |
| URSS   | 62                   | Conditional           |          |          |   |   |
| URSS   | 3                    | 2338                  |          |          |   |   |
| URSS   | 4                    | 2638                  |          |          |   |   |
| URSS   | 5                    | 2739                  |          |          |   |   |
| URSS   | 6                    | 2838                  |          |          |   |   |
| URSS   | 8                    | 2136                  |          |          |   |   |
| URSS   | 9                    | 3444                  |          |          |   |   |
| URSS   | 10                   | 2437                  |          |          |   |   |
| URSS   | 11                   | 2237                  |          |          |   |   |
| URSS   | 12                   | 3139                  |          |          |   |   |
| URSS   | 13                   | 2442                  |          |          |   |   |
| URSS   | 21                   | 3141                  |          |          |   |   |
| URSS   | 26                   | 3038                  |          |          |   |   |
| URSS   | 27                   | 1546                  |          |          |   |   |
| URSS   | 37                   | 3649                  |          |          |   |   |

| Pays | ID du pion       | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|------|------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| URSS | 38               | 3343         |          |          |   |   |
| URSS | 1 Air            | 2439         |          |          |   |   |
| URSS | 2 Air            | 2942         |          |          |   |   |
| URSS | Leningrad Fort   | 1546         |          |          |   |   |
| URSS | Moscow Fort      | 2154         |          |          |   |   |
| URSS | Sevastopol Fort  | 3649         |          |          |   |   |
| URSS | 1 Convoi         | 3649         |          |          |   |   |
| URSS | 1 Shock          | Mobilisation | Oct-41   | Sep-41   |   |   |
| URSS | 2 Shock          | Mobilisation | Oct-41   | Sep-41   |   |   |
| URSS | 3 Shock          | Mobilisation | Nov-41   | Sep-41   |   |   |
| URSS | 4 Shock          | Mobilisation | Nov-41   | Sep-41   |   |   |
| URSS | 4 Air            | Mobilisation | Jan-42   | Sep-41   |   |   |
| URSS | 1 Tank           | Mobilisation | Jun-42   | Mar-42   |   |   |
| URSS | 3 Tank           | Mobilisation | Jun-42   | Mar-42   |   |   |
| URSS | 5 Tank           | Mobilisation | Jun-42   | Mar-42   |   |   |
| URSS | 4 Tank           | Mobilisation | Jul-42   | Mar-42   |   |   |
| URSS | 1 Gd             | Amélioration | Aug-42   | Mar-42   |   |   |
| URSS | 2 Gd             | Amélioration | Aug-42   | Mar-42   |   |   |
| URSS | 3 Gd             | Amélioration | Nov-42   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 5 Shock          | Mobilisation | Nov-42   | Sep-42   |   |   |
| URSS | Heavy Arty       | Événements   | Nov-42   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 2 Tank           | Mobilisation | Jan-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 1 Gd Tk          | Amélioration | Jan-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 5 Air            | Mobilisation | Jan-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 4 Gd             | Amélioration | Feb-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 5 Gd             | Amélioration | Jan-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 6 Gd             | Amélioration | Feb-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 7 Gd             | Amélioration | Feb-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 8 Gd             | Amélioration | Apr-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | 10 Gd            | Amélioration | Apr-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | 11 Gd            | Amélioration | Apr-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | 3 Gd Tk          | Amélioration | May-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | 5 Gd Tk          | Amélioration | May-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | 4 Gd Tk          | Amélioration | Jul-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | Heavy Arty       | Événements   | Aug-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | Heavy Arty       | Événements   | Dec-43   | Sep-43   |   |   |
| URSS | 6 Tank           | Mobilisation | Dec-43   | Sep-43   |   |   |
| URSS | Attaque surprise | Événements   | Jan-44   | Sep-43   |   |   |
| URSS | 6 Gd Tk          | Amélioration | Sep-44   | Mar-44   |   |   |
| URSS | 2 Gd Tk          | Amélioration | Oct-44   | Sep-44   |   |   |



### 31.10 Les Soviétiques contre l'Occident 1945-1946

Ceci couvre une guerre hypothétique entre les factions soviétique et occidentale. L'action est principalement limitée à l'Europe centrale.

*Ceci est prévu pour être un scénario amusant. Ne le prenez pas trop au sérieux.*

#### 31.10.1 Bases

**Factions :** Occidentale, Soviétique

**Cartes utilisées :** Est et Ouest

**Durée du scénario :** 18 tours. Jul 1945 à Dec 1946.

**Conditions de victoire :** La faction occidentale gagne si la volonté nationale soviétique tombe à zéro ; la faction soviétique gagne si la volonté nationale de la faction occidentale tombe à zéro. Si les deux conditions arrivent dans la même phase de vérification de victoire, ou si aucune n'est atteinte d'ici la dernière phase de vérification de victoire, c'est un match nul. *Et le rideau de fer descend sur l'Europe.*

**Politiques :** Aucune politique ne s'applique

**Événements conditionnels :** Seuls l'effondrement d'un pays et pays conquis peuvent se produire. Tous les autres sont NA.

**Marqueurs de contrôle :** Les villes suivantes sont sous contrôle soviétique : Berlin, Breslau, Dresden, Königsberg, Prague, Stettin, Trieste et Vienna.

**Marqueurs de diplomatie :** NA

**Marqueurs pro-faction :** NA

**Règles spéciales/notes :**

- Il n'y a pas de phase de déclaration de guerre ni de diplomatie.
- La faction occidentale fait les jets de météo.
- Pour le tour de Jul-45,
  - ◊ Il n'y a pas de phase de guerre stratégique.
  - ◊ La faction occidentale saute la phase des opérations et toutes les unités occidentales sont pleinement ravitaillées. *L'attaque soviétique est une surprise, donc aucune action préemptive occidentale.*

- A partir d'Aug-45 ; au lieu de la procédure normale de la phase de guerre stratégique ; la faction soviétique lance un dé.
  - ◇ 1-2 : augmentez la valeur Fac Lost URSS de un et diminuez la valeur Fac Lost RU de un.
  - ◇ 3-4 : Diminuez les valeurs Fac Lost RU et URSS de un chacune.
  - ◇ 5-6 : augmentez la valeur Fac Lost RU de un et diminuez la valeur Fac Lost URSS de un.

Après avoir résolu le jet de dé, retirez tous les marqueurs de frappe nucléaire de la carte.

- Les marqueurs partisans et ULTRA ne peuvent pas être utilisés pour la guerre stratégique.
- Chaque faction utilise une valeur de volonté de faction au lieu d'une volonté nationale pour chaque pays. Pour suivre cette volonté de faction, la faction occidentale utilise les marqueurs de volonté des USA et la faction soviétique utilise les marqueurs de volonté URSS.  
La volonté d'une faction ne peut pas passer en-dessous de zéro.

La table des effets de la volonté nationale est remplacée par ce qui suit :

#### Effets sur la volonté de faction :

- 1 pour une faction, à chaque fois qu'une de ses unités terrestres *de campagne* est éliminée pendant qu'elle se défendait en combat (attaque nucléaire incluse).
- 2 pour une faction, à chaque fois qu'une ville ami passe sous contrôle ennemi.
- +2 pour une faction, à chaque fois qu'une ville ennemie passe sous contrôle ami.
- Un marqueur de partisans soviétique ou occidental peut être placé dans n'importe quel pays.

*Ceci représente l'aide civile locale, les spetsnaz, les commandos, etc..*

- La région disputée d'Alsace-Lorraine fait partie de la France et celle du corridor polonais fait partie de la Pologne. Toutes les régions disputées URSS font partie de l'URSS.
- Le RU, les USA et l'URSS sont actifs.  
La Belgique, la France (région métropolitaine uniquement), l'Allemagne, les Pays-Bas et l'Italie (région métropolitaine uniquement) sont des pays occidentaux inactifs.  
La Hongrie, la Pologne, la Roumanie et la Yougoslavie sont des pays soviétiques inactifs.  
Tous les autres pays sont interdits.

### 31.10.2 Faction de l'Axe

NA



*L'Europe sera libérée !*

### 31.10.3 Faction occidentale

#### Pays actifs :

- RU** : Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = 12 À chaque tour
- USA** : Volonté nationale = NA Nombre d'usines = NA.  
Volonté de faction = 20

#### Règles spéciales/notes :

- La faction occidentale ne peut pas bouger ni attaquer en URSS [*Exception* : Une attaque nucléaire est autorisée en URSS.] *Une invasion de, ou proche de l'URSS n'aurait pas été sérieusement considérée comme une option. Désolé pour les fans de Patton.*
- Une unité de bombardiers ne peut pas faire l'action de bombardement.
- Les unités navales ne sont pas utilisées. A la place, appliquez ce qui suit.
  - ◇ Une unité occidentale peut bouger entre des ports amis en utilisant le transport naval. Elle ne peut pas être interceptée. [*Exception* : Le transport naval n'est pas autorisé dans les zones maritimes 13 et 14.]
  - ◇ La faction occidentale peut tenter une invasion amphibie selon les règles standards [*sauf* pour les unités navales]. L'invasion ne peut pas être interceptée et reçoit automatiquement le DRM de soutien naval en combat. [*Exception* : L'invasion amphibie n'est pas autorisée dans les zones maritimes 13 et 14.]
  - ◇ Un port occidental ami [*sauf* dans les zones maritimes 13 et 14] est une source de ravitaillement illimité pour un maximum de 6 unités occidentales. Pour les unités au-dessus de 6, ou dans un port en zone maritime 13 ou 14, le ravitaillement doit être tracé à travers des hexs de terre jusqu'à un port source de ravitaillement occidentale qui n'a pas dépassé sa limite de 6 unités.

#### • Frappe nucléaire



- Pendant une phase de guerre stratégique, si la volonté de la faction occidentale est inférieure ou égale à dix, elle peut prendre un marqueur d'attaque surprise US de la case des événements de sa fiche de faction ; le mettre dans la case des marqueurs d'attaque surprise ; et résoudre deux frappes nucléaires. La faction occidentale peut attendre de voir le résultat de la première frappe avant de décider de résoudre la deuxième. La faction occidentale peut faire ceci pour chaque marqueur d'attaque surprise US dans la case des événements de sa fiche de faction. Il n'y a pas de limite au nombre de frappes nucléaires pour le scénario. Plusieurs frappes nucléaires peuvent être résolues contre le même hex. Séquence de résolution d'une frappe nucléaire.

**Etape 1)** La faction occidentale choisit un hex contenant une unité URSS et/ou une ville sous contrôle soviétique et y place un marqueur de frappe nucléaire. Le placement ne peut pas être interdit.

**Etape 2)** S'il y a une unité terrestre réduite dans l'hex, elle est éliminée.

S'il y a une unité à pleine puissance dans l'hex, elle est réduite.

S'il y a une unité aérienne dans l'hex, retirez ses sorties et mettez la dans la case éliminé de la fiche de faction soviétique.

**Etape 3)** La faction occidentale lance un dé. Réduisez la volonté de faction soviétique du résultat, et réduisez la volonté de faction occidentale de la moitié (arrondie au supérieur).

*Les alliés européens finiront par demander un arrêt des attaques nucléaires.*

**Hex irradié :** Tant qu'un hex contient un ou plusieurs marqueurs de frappe nucléaire, appliquez ce qui suit.

- ◇ Il a un terrain difficile et ne contient ni ville ni port. Ne retirez aucun marqueur de contrôle de l'hex.
- ◇ Pour le mouvement uniquement, il ne contient aucune ligne de transport.
- ◇ *A chaque fois* qu'une unité terrestre attaque, retraite ou bouge dans l'hex [**sauf** avance après combat] ; sa faction lance immédiatement un dé pour l'unité. Sur un résultat de 1-3, rien ne se passe. Sur un résultat de 4-6, cette unité est réduite. *L'équipement de détection et de protection contre les radiations n'a pas fonctionné.*
- ◇ En attaque, lancez un dé pour l'unité qui attaque avant de résoudre le combat. Pour un assaut, faites un jet séparé pour chaque attaquant puis résolvez l'assaut. Si des unités en attaque survivent, elles doivent résoudre cette attaque.

**Retrait des frappes nucléaires :** Les marqueurs de frappes nucléaires sont retirés pendant la phase de guerre stratégique après avoir déterminé les résultats de la guerre stratégique.

**Placement :**

| Pays    | ID du pion       | Position                 | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|---------|------------------|--------------------------|----------|----------|---|---|
| RU      | Fac Lost         | Sur-carte Fac<br>Count 1 |          |          |   |   |
| RU      | Naval Evac       | Événements               |          |          |   |   |
| RU      | Attaque surprise | Événements               | Oct-45   | NA       |   |   |
| RU      | 2xTanks          | Événements               |          |          |   |   |
| RU      | 1 RAF            | 3525                     |          |          |   |   |
| RU      | 2 RAF            | 2521                     |          |          |   |   |
| RU      | Bm Cmd           | 2816                     |          |          |   |   |
| RU      | 1 Canada         | 2323                     |          |          |   |   |
| RU      | 2                | 2524                     |          |          |   |   |
| RU      | 8                | 3426                     |          |          |   |   |
| RU      | BEF              | 2622                     |          |          |   |   |
| RU      | WDF              | 2521                     |          |          |   |   |
| RU/USA  | Parachutage      | Événements               |          |          |   |   |
| USA     | Attaque surprise | Événements               | Oct-45   | NA       |   |   |
| USA     | Attaque surprise | Événements               | Mar-46   | NA       |   |   |
| USA     | Tanks            | Événements               |          |          |   |   |
| USA     | 1 French         | 3124                     |          |          |   |   |
| USA     | 1                | 2726                     |          |          |   |   |
| USA     | 3                | 2927                     |          |          |   |   |
| USA     | 5                | 3326                     |          |          |   |   |
| USA     | 7                | 3126                     |          |          |   |   |
| USA     | 9                | 2624                     |          |          |   |   |
| USA     | Tsk Frc          | 2925                     |          |          |   |   |
| USA     | 8 AAF            | 3017                     |          |          |   |   |
| USA     | 9 AAF            | 2925                     |          |          |   |   |
| USA     | 12 AAF           | 3124                     |          |          |   |   |
| Western | Partisans        | Compte-tours             | Aug-45   | NA       |   |   |
| Western | Mouvement strat. | Événements               |          |          |   |   |
| Western | ULTRA            | Compte-tours             | Aug-45   | NA       |   |   |
| Western | ULTRA            | Compte-tours             | Sep-45   | NA       |   |   |

### 31.10.4 Faction soviétique

**Pays actifs :**

**URSS :** Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = 22 À chaque tour

*Pour vous en rappeler, mettez le marqueur Fac. Count URSS dans la case 15 du compteur d'usines sur la carte et le marqueur des usines de l'Oural dans la case 7 des usines supplémentaires.*

Volonté de faction = 20

**Règles spéciales/notes :NA**

**Placement :**

| Pays   | ID du pion       | Position                 | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|--------|------------------|--------------------------|----------|----------|---|---|
| Soviet | Partisans        | Événements               |          |          |   |   |
| Soviet | Partisans        | Événements               | Aug-45   |          |   |   |
| Soviet | Mouvement strat. | Événements               |          |          |   |   |
| URSS   | Fac Lost         | Sur-carte Fac<br>Count 1 |          |          |   |   |
| URSS   | Heavy Arty       | Événements               |          |          |   |   |
| URSS   | Heavy Arty       | Événements               | Aug-45   |          |   |   |
| URSS   | Heavy Arty       | Événements               | Sep-45   |          |   |   |
| URSS   | Attaque surprise | Événements               |          |          |   |   |
| URSS   | 2xTanks          | Événements               |          |          |   |   |
| URSS   | 4                | 3429                     |          |          |   |   |
| URSS   | 21               | 2427                     |          |          |   |   |
| URSS   | 45               | 2931                     |          |          |   |   |
| URSS   | 2 Air            | 2928                     |          |          |   |   |
| URSS   | 3 Air            | 2727                     |          |          |   |   |
| URSS   | 4 Air            | 2526                     |          |          |   |   |
| URSS   | 5 Air            | 3428                     |          |          |   |   |
| URSS   | 2 Shock          | 2324                     |          |          |   |   |
| URSS   | 3 Shock          | 2525                     |          |          |   |   |
| URSS   | 5 Shock          | 2626                     |          |          |   |   |
| URSS   | 1 Gd             | 3428                     |          |          |   |   |
| URSS   | 3 Gd             | 2526                     |          |          |   |   |
| URSS   | 4 Gd             | 2729                     |          |          |   |   |
| URSS   | 5 Gd             | 2827                     |          |          |   |   |
| URSS   | 7 Gd             | 3328                     |          |          |   |   |
| URSS   | 8 Gd             | 2928                     |          |          |   |   |
| URSS   | 9 Gd             | 3128                     |          |          |   |   |
| URSS   | 1 Gd Tk          | 2625                     |          |          |   |   |
| URSS   | 2 Gd Tk          | 2627                     |          |          |   |   |
| URSS   | 3 Gd Tk          | 2727                     |          |          |   |   |
| URSS   | 4 Gd Tk          | 3130                     |          |          |   |   |
| URSS   | 5 Gd Tk          | 2424                     |          |          |   |   |
| URSS   | 6 Gd Tk          | 3027                     |          |          |   |   |
| URSS   | Attaque surprise | Compte-tours             | Oct-45   |          |   |   |

## 32.0 Scénarios à trois factions



### 32.1 L'événement principal 1939-194 ?

Ceci couvre toute la guerre depuis l'automne 1939 jusqu'à la fin.

*Si vous débutez avec ce jeu ou n'avez pas joué depuis longtemps, nous vous recommandons de bien voir ce qui suit car c'est important pour l'équilibre de jeu.*

- Événements conditionnels (13)
- Politiques (10.3)
- Règles pour éviter de mal faire (33.1)

#### 32.1.1 Bases

**Factions :** Axe, Occidentale, Soviétique

**Cartes utilisées :** Est et ouest

**Durée du scénario :** Sep 1939 à Jul 1944, 1945, ou 1946.

Le dernier tout du scénario dépend de quand prennent fin les politiques d'apaisement et du pacte nazi-soviétique. Par conséquent, le marqueur de fin de scénario est placé de la façon suivante.

- Au début du scénario, mettez les marqueurs Appsmt ou Pact Ends (*c'est l'autre face du marqueur de fin de scénario*) dans la case Jun-42 du compte-tours.
- Lorsque les politiques d'apaisement et du pacte nazi-soviétique ont toutes deux pris fin, retournez le marqueur Appsmt ou Pact Ends sur sa face fin de scénario et mettez-le sur le compte-tours comme suit.
  - ◇ Dans la case Jul-44, si le tout en cours est Jul-40 ou avant.
  - ◇ Dans la case Jul-45, si le tour en cours est de Aug-40 à Jul-41.
  - ◇ Dans la case Jul-46, si le tour en cours est Aug-41 ou après.

**Exemple :** La politique d'apaisement a déjà pris fin et en Sep-40, la faction de l'Axe déclare la guerre à la faction soviétique, mettant immédiatement fin au pacte nazi-soviétique. Le marqueur Appsmt ou Pact Ends est retiré de la case Jun-42 ; retourné sur sa face fin de scénario ; et placé dans la case Jul-45.

**Rappel :** Si les marqueurs de tour et de fin de scénario occupent la même case du compte-tours, jouez le tour.

**Conditions de victoire :** Les factions alliées gagnent si l'Allemagne est conquise. Si l'Allemagne n'est pas conquise avant la fin de la partie, les factions alliées gagnent si la France n'a jamais été

conquise et l'URSS ne s'est jamais effondrée. La faction de l'Axe gagne si les factions alliées ne gagnent pas. *L'Allemagne doit éviter d'être conquise et l'Axe doit avoir fait tomber la France ou l'URSS.*

#### Politiques :

- Toutes les politiques [*sauf* traité de Moscou] s'appliquent.
- **Rappel :** Si une politique s'applique, toutes ses règles s'appliquent. Lorsqu'une politique prend fin, toutes ses règles associées cessent immédiatement de s'appliquer.

**Exemple :** Si l'apaisement prend fin, la volonté nationale URSS augmente immédiatement de 40.

**Événements conditionnels :** Tous les événements peuvent avoir lieu.

*Si vous débutez avec ce jeu ou n'avez pas joué depuis longtemps, revoyez tous les événements conditionnels pour vous rappeler ce qui les déclenche et comprendre l'implication de certains événements. Aussi, l'aide de jeu contient une liste des déclencheurs d'événements pour référence rapide.*

**Marqueurs de contrôle :** Aucun au départ

**Marqueurs de diplomatie :** Mettez les marqueurs suivants dans la tasse de diplomatie : six pas d'événement, trois succès politique, un échec politique, et deux régions prises.

**Marqueurs pro-faction :** NA

#### Règles spéciales/notes :

- Tous les pays [*sauf* l'Allemagne, la France, le RU et l'URSS] sont neutres.
- **Planter le décor :** Avant de commencer le scénario, les joueurs décident s'ils veulent une ouverture très ouverte, variable, l'est d'abord ou l'ouest d'abord. L'ouest d'abord est l'ouverture historique.

Lorsque c'est décidé, dans l'ordre des factions, les pions sont posés selon les tables ci-dessous. Une faction peut choisir de placer une unité dans une position différente. Toutefois, elle doit rester dans la même région continentale ou outre-mer où elle est historiquement indiquée. De plus, le placement final de toutes les unités ne peut pas violer les limites d'empilement ni les effets des politiques.

**Exemple :** La faction occidentale ne peut pas mettre l'unité France 1 en Afrique du nord française parce qu'elle est indiquée dans l'hex 2815 en France métropolitaine. Mais elle peut être placée à Paris.

[**Exception :** Une unité terrestre indiquée dans le même hex qu'un fort doit être placée dans cet hex.]

**Très ouvert :** La faction de l'Axe n'est pas obligée de déclarer la guerre au premier tour (ni aux autres). Si/quand elle déclare la guerre ; elle peut choisir de le faire contre n'importe quelle faction ou pays.

**Conseil :** Le joueur de l'Axe ne risque pas de gagner en ne déclarant jamais la guerre. Finalement, les politiques d'apaisement et du pacte nazi-soviétique prendront fin et vous aurez quelques joueurs qui s'ennuieront fortement à vous attendre.

**Variable :** A la phase de déclaration de guerre du premier tour, la faction de l'Axe lance un dé. Sur un résultat de 1-3, elle déclare la guerre à la faction soviétique ; sur 4-6, elle déclare la guerre à la faction occidentale. Lorsque c'est déterminé, la faction de l'Axe déclare la guerre à la Pologne (qui rejoint la faction alliée déterminée). L'Axe peut ensuite déclarer la guerre aux autres pays

**L'est d'abord :** A la phase de déclaration de guerre du premier tour, la faction de l'Axe déclare la guerre à la faction soviétique puis à la Pologne (qui s'active comme pays soviétique). L'Axe peut ensuite déclarer la guerre aux autres pays.

**L'ouest d'abord :** A la phase de déclaration de guerre du premier tour, la faction de l'Axe déclare la guerre à la faction occidentale puis à la Pologne (qui s'active comme pays occidental). L'Axe peut ensuite déclarer la guerre aux autres pays.

#### Placement de la Pologne :

*C'est le placement historique de la Pologne. Vous n'êtes pas obligé de l'utiliser.*

| Pays    | ID du pion | Position | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|---------|------------|----------|----------|----------|---|---|
| Pologne | Karpaty    | 2937     |          |          |   |   |
| Pologne | Krakow     | 2934     |          |          |   |   |
| Pologne | Lodz       | 2832     |          |          |   |   |
| Pologne | Modlin     | 2535     |          |          |   |   |
| Pologne | Narew      | 2436     |          |          |   |   |
| Pologne | Pomrz      | 2432     |          |          |   |   |
| Pologne | Poznan     | 2631     |          |          |   |   |
| Pologne | Prusy      | 2734     |          |          |   |   |

### 32.1.2 Faction de l'Axe

#### Pays actifs :

**Allemagne :** Volonté nationale = 40. Nombre d'usines = 13.

#### Règles spéciales/notes :

- Voir « planter le décor » ci-dessus pour les variations de placement possibles.

#### Placement :

| Pays      | ID du pion        | Position    | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-----------|-------------------|-------------|----------|----------|---|---|
| Axe       | 2xGround Support  | Événements  |          |          |   |   |
| Axe       | Mouvement strat.  | Événements  |          |          |   |   |
| Allemagne | Action de surface | Événements  |          |          |   |   |
| Allemagne | Sous-marins       | Événements  |          |          |   |   |
| Allemagne | 1                 | 2920        |          |          |   |   |
| Allemagne | 4                 | 2430        |          |          |   |   |
| Allemagne | 7                 | 3121        |          |          |   |   |
| Allemagne | 8                 | 2731        |          |          |   |   |
| Allemagne | 10                | 2932        |          |          |   |   |
| Allemagne | 14                | 3032        |          |          |   |   |
| Allemagne | 16                | 2434        |          |          |   |   |
| Allemagne | 18                | 2919        |          |          |   |   |
| Allemagne | 1Pz               | 2331        |          |          |   |   |
| Allemagne | 2Pz               | 2831        |          |          |   |   |
| Allemagne | 1 Luf             | 2334        |          |          |   |   |
| Allemagne | 2 Luf             | 2719        |          |          |   |   |
| Allemagne | 3 Luf             | 2818        |          |          |   |   |
| Allemagne | 4 Luf             | 2932        |          |          |   |   |
| Allemagne | 1 Convoi          | 2422        |          |          |   |   |
| Allemagne | 1 Gar             | Conditional |          |          |   |   |
| Allemagne | 2 Gar             | Conditional |          |          |   |   |
| Allemagne | 3 Gar             | Conditional |          |          |   |   |
| Allemagne | 4 Gar             | Conditional |          |          |   |   |
| Allemagne | 5 Gar             | Conditional |          |          |   |   |
| Allemagne | 6 Gar             | Conditional |          |          |   |   |
| Allemagne | 7 Gar             | Conditional |          |          |   |   |
| Allemagne | Polish Corridor   | Conditional |          |          |   |   |
| Allemagne | Alsace-Lorraine   | Conditional |          |          |   |   |

| Pays      | ID du pion         | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-----------|--------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| Allemagne | Fac Lost           | Conditional  |          |          |   |   |
| Allemagne | 2                  | Mobilisation | Feb-40   | Sep-39   |   |   |
| Allemagne | 6                  | Mobilisation | Oct-39   | Sep-39   |   |   |
| Allemagne | 9                  | Mobilisation | Dec-39   | Sep-39   |   |   |
| Allemagne | 12                 | Mobilisation | Oct-39   | Sep-39   |   |   |
| Allemagne | Nor                | Mobilisation | Jan-40   | Sep-39   |   |   |
| Allemagne | 5 Luf              | Mobilisation | Jan-40   | Sep-39   |   |   |
| Allemagne | Parachutage        | Événements   | Nov-39   | Sep-39   |   |   |
| Allemagne | Attaque surprise   | Événements   | Jan-40   | Sep-39   |   |   |
| Allemagne | 11                 | Mobilisation | Oct-40   | Sep-40   |   |   |
| Allemagne | 15                 | Mobilisation | Jan-41   | Sep-40   |   |   |
| Allemagne | 17                 | Mobilisation | Dec-40   | Sep-40   |   |   |
| Allemagne | 3Pz                | Mobilisation | Nov-40   | Sep-40   |   |   |
| Allemagne | 4Pz                | Mobilisation | Feb-41   | Sep-40   |   |   |
| Allemagne | Afrika             | Mobilisation | Jan-41   | Sep-40   |   |   |
| Allemagne | Tanks              | Événements   | Jan-41   | Sep-40   |   |   |
| Allemagne | 6 Luf              | Mobilisation | Jan-42   | Sep-41   |   |   |
| Allemagne | 20                 | Mobilisation | Jun-42   | Mar-42   |   |   |
| Allemagne | 2xEconomic Reforms | Rule 15.8    | Jun-42   | NA       |   |   |
| Allemagne | Heavy Arty         | Événements   | Jun-42   | Mar-42   |   |   |
| Allemagne | Sous-marins        | Événements   | Jun-42   | Mar-42   |   |   |
| Allemagne | 5Pz                | Mobilisation | Oct-42   | Sep-42   |   |   |
| Allemagne | 19                 | Mobilisation | Aug-43   | Mar-43   |   |   |
| Allemagne | 8 Gar              | Mobilisation | Apr-43   | Mar-43   |   |   |
| Allemagne | 9 Gar              | Mobilisation | Jun-43   | Mar-43   |   |   |
| Allemagne | Liguria            | Mobilisation | Jul-43   | Mar-43   |   |   |
| Allemagne | Vlasov             | Mobilisation | Nov-43   | Sep-43   |   |   |
| Allemagne | Luf Re             | Mobilisation | Dec-43   | Sep-43   |   |   |
| Allemagne | 1 Para             | Mobilisation | May-44   | Mar-44   |   |   |
| Allemagne | Jets               | Événements   | Apr-44   | Mar-44   |   |   |
| Allemagne | 6 SS               | Mobilisation | Sep-44   | Mar-44   |   |   |
| Allemagne | 11 SS              | Mobilisation | Nov-44   | Sep-44   |   |   |

### 32.1.3 Faction occidentale

#### Pays actifs :

**France :** Volonté nationale = 20 ((35-15 à cause du pacte nazi-soviétique). Nombre d'usines = 8.

**RU :** Volonté nationale = 20. Nombre d'usines = 9.

#### Règles spéciales/notes :

- Voir « planter le décor » ci-dessus pour les variations de placement possibles.
- Au début du scénario, une unité terrestre française ou RU dans le même hex qu'un fort *l'occupe*.
- L'unité de chars France 1 peut améliorer l'unité motorisée France 1.
- Une unité Gd motorisée française peut améliorer une unité d'infanterie française.
- L'unité de chars RU 2 ou 8 peut améliorer une unité motorisée.
- L'unité de chars US 5 peut améliorer l'unité US Tsk Frc.
- **A partir du 13e tour avant la fin du scénario, la faction occidentale peut faire jusqu'à deux tentatives d'invasion amphibie par attaque surprise occidentale dans une zone maritime.**

#### Placement :

| Pays   | ID du pion | Position   | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|--------|------------|------------|----------|----------|---|---|
| France | Tanks      | Événements |          |          |   |   |
| France | 1          | 2815       |          |          |   |   |

| Pays   | ID du pion         | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|--------|--------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| France | 2                  | 2917         |          |          |   |   |
| France | 3                  | 3017         |          |          |   |   |
| France | 4                  | 3018         |          |          |   |   |
| France | 5                  | 3019         |          |          |   |   |
| France | 6                  | 2814         |          |          |   |   |
| France | 7                  | 2714         |          |          |   |   |
| France | 8                  | 3120         |          |          |   |   |
| France | 9                  | 2916         |          |          |   |   |
| France | 10                 | 3014         |          |          |   |   |
| France | 1 Air              | 3116         |          |          |   |   |
| France | Fort Maginot       | 3017         |          |          |   |   |
| France | Fort Maginot       | 3018         |          |          |   |   |
| France | Fort Maginot       | 3019         |          |          |   |   |
| France | Fort Maginot       | 3120         |          |          |   |   |
| France | Alps               | 3619         |          |          |   |   |
| France | 1 Flt              | 3817         |          |          |   |   |
| France | 1 Convoi           | 3817         |          |          |   |   |
| France | Syria              | Conditional  |          |          |   |   |
| France | 1 N.Afr            | Conditional  |          |          |   |   |
| France | 2 N.Afr            | Conditional  |          |          |   |   |
| France | 3 N.Afr            | Conditional  |          |          |   |   |
| France | 2 Air              | Conditional  |          |          |   |   |
| France | 1 Gd               | Amélioration | Nov-40   | Sep-40   |   |   |
| France | Tanks              | Événements   | Jan-41   | Sep-40   |   |   |
| France | 2 Gd               | Amélioration | Feb-41   | Sep-40   |   |   |
| France | 1 Tank             | Amélioration | May-41   | Mar-41   |   |   |
| France | 3 Gd               | Amélioration | Jun-41   | Mar-41   |   |   |
| RU     | Nav Evac           | Événements   |          |          |   |   |
| RU     | Tanks              | Événements   |          |          |   |   |
| RU     | BEF                | 2710         |          |          |   |   |
| RU     | Ftr Cmd            | 2611         |          |          |   |   |
| RU     | Home               | 2611         |          |          |   |   |
| RU     | Force H            | 4706         |          |          |   |   |
| RU     | Home Flt           | 2710         |          |          |   |   |
| RU     | Med Flt            | 5445         |          |          |   |   |
| RU     | WDF                | 5445         |          |          |   |   |
| RU     | Gib                | 4706         |          |          |   |   |
| RU     | Gibraltar Fort     | 4706         |          |          |   |   |
| RU     | Malta              | 4827         |          |          |   |   |
| RU     | Malta Fort         | 4827         |          |          |   |   |
| RU     | 1 Convoi           | 2710         |          |          |   |   |
| RU     | 2 Convoi           | 4706         |          |          |   |   |
| RU     | 3 Convoi           | 5445         |          |          |   |   |
| RU     | 4 Convoi           | 5647         |          |          |   |   |
| RU     | 9                  | Conditional  |          |          |   |   |
| RU     | 10                 | Conditional  |          |          |   |   |
| RU     | 2xLend Lease to RU | Conditional  |          |          |   |   |
| RU     | ComWealth Trade    | Conditional  |          |          |   |   |
| RU     | Fac Lost           | Conditional  |          |          |   |   |
| RU     | 1 RAF              | Mobilisation | Jun-40   | Mar-40   |   |   |
| RU     | Attaque surprise   | Événements   | Jul-40   | Mar-40   |   |   |
| RU     | 2 RAF              | Mobilisation | Nov-41   | Sep-41   |   |   |
| RU     | Tanks              | Événements   | Nov-41   | Sep-41   |   |   |
| RU     | Bm Cmd             | Mobilisation | Apr-42   | Mar-42   |   |   |
| RU     | 1 Canada           | Mobilisation | Jul-42   | Mar-42   |   |   |

| Pays    | ID du pion       | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|---------|------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| RU      | 8                | Amélioration | Sep-42   | Mar-42   |   |   |
| RU      | 2                | Amélioration | Jun-43   | Mar-43   |   |   |
| RU/USA  | Parachutage      | Événements   | Jul-43   | Mar-43   |   |   |
| Western | 2xGround Support | Événements   |          |          |   |   |
| Western | Free Forces      | Conditional  |          |          |   |   |
| Western | Partisans        | Conditional  |          |          |   |   |
| Western | Mulberry         | Événements   | Feb-44   | Sep-43   |   |   |
| Western | Mouvement strat. | Événements   |          |          |   |   |
| Western | ULTRA            | Événements   | Jul-41   | Mar-41   |   |   |
| Western | ULTRA            | Événements   | Jul-42   | Mar-42   |   |   |

### Activation des USA :

Les USA sont activées comme pays occidental lorsque le marqueur d'entrée des USA est retiré du compte-tours.

La volonté nationale des USA est 10. Ses pions qui restent sont placés selon ce qui suit, en fonction de la méthode d'entrée des renforts utilisée.

**Entrée-H :** Les valeurs sont valides si les USA s'activent en Dec-41. S'ils s'activent à un tour différent, modifiez la date d'entrée en fonction de la différence, ou utilisez la méthode d'entrée-V à la place.

**Exemple :** Si les USA s'activent en Nov-41, toutes les dates d'entrées-H sont réduites de un ; par exemple, Mar-42 devient Feb-42.

**Entrée-V :** La valeur +# indique combien de mois après l'activation des USA ce pion est mis sur le compte-tours. Les cases du compte-tours où sont mis les pions représentent les dates d'entrée-V pour ces pions US.

**Exemple :** Les USA s'activent en Dec-41. L'unité AAF 9 a une valeur d'entrée +6. Elle est mise dans la case Jun-42 du compte-tours

Après avoir placé les pions US sur le compte-tours, mettez le marqueur d'arrivée variable des USA dans la case d'entrée-V au plus tôt contenant des unités. *Le marqueur d'arrivée variable US fonctionne comme le marqueur d'entrée variable.*

Une valeur d'entrée-V de « +0 » signifie de lancer immédiatement un dé pour cette unité. Mettez-la un nombre de cases plus tard sur le compte-tours égal au résultat.

| Pays | ID du pion       | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|------|------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| USA  | 1 Convoi         | E.N.Amer     | Dec-41   | NA       |   |   |
| USA  | 4 Fleet          | E.N.Amer     | Dec-41   | NA       |   |   |
| USA  | Tanks            | Événements   | Dec-41   | NA       |   |   |
| USA  | 2 Convoi         | Mobilisation | Jan-42   | +0       |   |   |
| USA  | 8 Fleet          | Mobilisation | Mar-42   | +0       |   |   |
| USA  | Attaque surprise | Événements   | Oct-42   | +6       |   |   |
| USA  | Tsk Frc          | Mobilisation | Jul-42   | +6       |   |   |
| USA  | 9 AAF            | Mobilisation | Aug-42   | +6       |   |   |
| USA  | 5                | Amélioration | Jun-43   | +12      |   |   |
| USA  | 7                | Mobilisation | Apr-43   | +12      |   |   |
| USA  | 8 AAF            | Mobilisation | Mar-43   | +12      |   |   |
| USA  | 12 AAF           | Mobilisation | May-43   | +12      |   |   |
| USA  | 3 Convoi         | Mobilisation | Jan-43   | +12      |   |   |
| USA  | 12 Fleet         | Mobilisation | Jul-43   | +18      |   |   |
| USA  | 1 French         | Mobilisation | Dec-43   | +18      |   |   |
| USA  | 1                | Mobilisation | Sep-43   | +18      |   |   |
| USA  | 3                | Mobilisation | Dec-43   | +18      |   |   |
| USA  | 15 AAF           | Mobilisation | Nov-43   | +18      |   |   |

| Pays | ID du pion       | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|------|------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| USA  | 4 Convoi         | Mobilisation | Dec-43   | +18      |   |   |
| USA  | 9                | Mobilisation | May-44   | +24      |   |   |
| USA  | FTAF             | Mobilisation | Apr-44   | +24      |   |   |
| USA  | Attaque surprise | Evénements   | Mar-46   | +48      |   |   |

### 32.1.4 Faction soviétique

#### Pays actifs :

**URSS** : Volonté nationale = 45 (85-40 à cause de la politique d'apaisement). Nombre d'usines = 9.

#### Règles spéciales/notes :

- Voir « planter le décor » ci-dessus pour les variations de placement possibles.
- Au début du scénario, une unité terrestre URSS dans le même hex qu'un fort l'occupe.
- En améliorant une unité, la désignation numérique des unités impliquées peut être ignorée.

**Exemple** : l'armée de chars de la garde 1 n'est pas obligée d'améliorer l'armée de chars 1.

- Une unité Gd motorisée peut améliorer une unité d'infanterie URSS [sauf choc].
- Une unité Gd chars peut améliorer une unité de chars URSS.

#### Placement:

| Pays   | ID du pion        | Position    | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|--------|-------------------|-------------|----------|----------|---|---|
| Soviet | 2xGround Support  | Evénements  |          |          |   |   |
| Soviet | 2xPartisans       | Conditional |          |          |   |   |
| Soviet | Mouvement strat.  | Evénements  |          |          |   |   |
| URSS   | Action de surface | Evénements  |          |          |   |   |
| URSS   | 2xTanks           | Evénements  |          |          |   |   |
| URSS   | 3                 | 2143        |          |          |   |   |
| URSS   | 4                 | 2442        |          |          |   |   |
| URSS   | 5                 | 2842        |          |          |   |   |
| URSS   | 6                 | 2043        |          |          |   |   |
| URSS   | 10                | 2343        |          |          |   |   |
| URSS   | 11                | 2242        |          |          |   |   |
| URSS   | 12                | 2942        |          |          |   |   |
| URSS   | 27                | 1546        |          |          |   |   |
| URSS   | 37                | 3649        |          |          |   |   |
| URSS   | 1 Air             | 2442        |          |          |   |   |
| URSS   | 2 Air             | 2942        |          |          |   |   |
| URSS   | 1 Convoi          | 3649        |          |          |   |   |
| URSS   | Leningrad Fort    | 1546        |          |          |   |   |
| URSS   | Moscow Fort       | 2154        |          |          |   |   |
| URSS   | Sevastopol Fort   | 3649        |          |          |   |   |
| URSS   | 3 Air             | Conditional |          |          |   |   |
| URSS   | 7                 | Conditional |          |          |   |   |
| URSS   | 8                 | Conditional |          |          |   |   |
| URSS   | 9                 | Conditional |          |          |   |   |
| URSS   | 13                | Conditional |          |          |   |   |
| URSS   | 14                | Conditional |          |          |   |   |
| URSS   | 16                | Conditional |          |          |   |   |
| URSS   | 21                | Conditional |          |          |   |   |
| URSS   | 22                | Conditional |          |          |   |   |
| URSS   | 23                | Conditional |          |          |   |   |
| URSS   | 26                | Conditional |          |          |   |   |

| Pays | ID du pion         | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|------|--------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| URSS | 30                 | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 33                 | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 38                 | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 44                 | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 45                 | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 46                 | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 50                 | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 51                 | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 62                 | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | Bessarabie         | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | E. Pologne         | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | Estonie            | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | Karélie            | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | Lettonie           | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | Lituanie           | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | Fac Lost           | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 2xLend Lease       | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | Russian Winter     | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 2xAttaque surprise | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | Tanks              | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 2xUrals Factories  | Conditional  |          |          |   |   |
| URSS | 1 Shock            | Mobilisation | Oct-41   | Sep-41   |   |   |
| URSS | 2 Shock            | Mobilisation | Oct-41   | Sep-41   |   |   |
| URSS | 3 Shock            | Mobilisation | Nov-41   | Sep-41   |   |   |
| URSS | 4 Shock            | Mobilisation | Nov-41   | Sep-41   |   |   |
| URSS | 4 Air              | Mobilisation | Jan-42   | Sep-41   |   |   |
| URSS | 1 Tank             | Mobilisation | Jun-42   | Mar-42   |   |   |
| URSS | 3 Tank             | Mobilisation | Jun-42   | Mar-42   |   |   |
| URSS | 5 Tank             | Mobilisation | Jun-42   | Mar-42   |   |   |
| URSS | 4 Tank             | Mobilisation | Jul-42   | Mar-42   |   |   |
| URSS | 1 Gd               | Amélioration | Aug-42   | Mar-42   |   |   |
| URSS | 2 Gd               | Amélioration | Aug-42   | Mar-42   |   |   |
| URSS | 3 Gd               | Amélioration | Nov-42   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 5 Shock            | Mobilisation | Nov-42   | Sep-42   |   |   |
| URSS | Heavy Arty         | Evénements   | Nov-42   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 2 Tank             | Mobilisation | Jan-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 1 Gd Tk            | Amélioration | Jan-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 5 Air              | Mobilisation | Jan-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 4 Gd               | Amélioration | Feb-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 5 Gd               | Amélioration | Jan-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 6 Gd               | Amélioration | Feb-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 7 Gd               | Amélioration | Feb-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 8 Gd               | Amélioration | Apr-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | 10 Gd              | Amélioration | Apr-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | 11 Gd              | Amélioration | Apr-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | 3 Gd Tk            | Amélioration | May-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | 5 Gd Tk            | Amélioration | May-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | 4 Gd Tk            | Amélioration | Jul-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | Heavy Arty         | Evénements   | Aug-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | Heavy Arty         | Evénements   | Dec-43   | Sep-43   |   |   |
| URSS | 6 Tank             | Mobilisation | Dec-43   | Sep-43   |   |   |
| URSS | 6 Gd Tk            | Amélioration | Sep-44   | Mar-44   |   |   |
| URSS | 2 Gd Tk            | Amélioration | Oct-44   | Sep-44   |   |   |
| URSS | 9 Gd               | Amélioration | Jan-45   | Sep-44   |   |   |



## 32.2 Europe 1941-1945

Ceci couvre toute la guerre depuis l'été 1941 jusqu'à la fin.

### 32.2.1 Bases

**Factions :** Axe, Occidentale, Soviétique

**Cartes utilisées :** Est et ouest

**Durée du scénario :** 49 tours. Jun 1941 à Jul 1945.

**Conditions de victoire :** Les factions alliées gagnent si l'Allemagne est conquise. La faction de l'Axe gagne si les factions alliées ne gagnent pas.

**Politiques :** Les politiques de défense nationale, limites de coopération et non-violation neutre s'appliquent.

**Événements conditionnels :** Crise en méditerranée, entrée des USA et invasion de l'ouest ont eu lieu. L'invasion de l'est a été déclenchée et ses actions ont été incorporées dans les règles du scénario et le placement. Tous les autres événements peuvent avoir lieu.

#### Marqueurs de contrôle :

- Toutes les villes de Belgique, Danemark, France (mais pas Vichy, l'Afrique du nord française ou la Syrie car ce sont des pays neutres), les Pays-Bas, de Grèce (Crète incluse), de Norvège, de Pologne et de Yougoslavie sont sous contrôle de l'Axe.
- L'hex 5339 (Tobruk) est sous contrôle occidental.

#### Marqueurs de diplomatie :

- Tasse de diplomatie : 1x Pro-Axe, deux pas d'événement, 1x échec politique
- Case des marqueurs de diplomatie : 4x pas d'événement, 3x succès politique

**Marqueurs pro-faction :** Mettez un marqueur pro-Axe dans l'hex 1540.

#### Règles spéciales/notes :

- Au premier tour, le temps est beau dans chaque zone météo.
- Il n'y a pas de phase de déclaration de guerre en Jun-41.
- La phase de diplomatie est sautée jusqu'à ce que la politique du traité de Moscou entre en application.
- Tous les pays qui ne sont pas actifs ou conquis sont neutres et peuvent être activés.
- La Pologne, la Belgique, les Pays-Bas, le Danemark, la Norvège, la France, la Yougoslavie et la Grèce ont été conquis par l'Axe. Mettez un marqueur de volonté nationale de chacun de ces pays dans la case des pays alliés conquis.

## 32.2.2 Faction de l'Axe

### Pays actifs :

- Bulgarie : Volonté nationale = 4. Nombre d'usines = 1.
- Allemagne : Volonté nationale = 58. Nombre d'usines = 15.
- Hongrie : Volonté nationale = 4. Nombre d'usines = 1.
- Italie : Volonté nationale = 9. Nombre d'usines = 6.
- Roumanie : Volonté nationale = 6. Nombre d'usines = 1.

**Règles spéciales/notes :** A la fin de la phase des opérations de l'Axe de Jun-41, la faction de l'Axe peut activer la Finlande comme pays de l'Axe. L'activation déclenche l'événement conditionnel frontière URSS nord.

### Placement :

| Pays      | ID du pion        | Position              | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-----------|-------------------|-----------------------|----------|----------|---|---|
| Axe       | 2xGround          | SupportEvénements     |          |          |   |   |
| Axe       | Mouvement strat.  | Evénements            |          |          |   |   |
| Bulgarie  | 1                 | 3938                  |          |          |   |   |
| Bulgarie  | 5                 | 3842                  |          |          |   |   |
| Allemagne | Fac Lost          | Sur-carte Fac Count 1 |          |          |   |   |
| Allemagne | Polish Corridor   | Cd Area               |          |          |   |   |
| Allemagne | Alsace-Lorraine   | Cd Area               |          |          |   |   |
| Allemagne | Action de surface | Evénements            |          |          |   |   |
| Allemagne | Attaque surprise  | Evénements            |          |          |   |   |
| Allemagne | Tanks             | Evénements            |          |          |   |   |
| Allemagne | Sous-marins       | Evénements            |          |          |   |   |
| Allemagne | 1                 | 3610                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 2                 | 2634                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 4                 | 2738                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 6                 | 2837                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 7                 | 3209                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 8                 | 2517                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 9                 | 2537                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 10                | 2422                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 11                | 3442                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 12                | 4538                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 14                | 4231                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 15                | 2716                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 16                | 2337                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 17                | 3037                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 18                | 2235                  |          |          |   |   |
| Allemagne | Afrika            | 5438                  |          |          |   |   |
| Allemagne | Nor               | 1623                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 1 Gar             | 2125                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 2 Gar             | 2813                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 3 Gar             | 2912                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 4 Gar             | 2910                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 5 Gar             | 3107                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 6 Gar             | 2616                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 7 Gar             | 3014                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 1Pz               | 2937                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 2Pz               | 2637                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 3Pz               | 2436                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 4Pz               | 2236                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 1 Luf             | 2236                  |          |          |   |   |

| Pays      | ID du pion         | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-----------|--------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| Allemagne | 2 Luf              | 2637         |          |          |   |   |
| Allemagne | 3 Luf              | 2813         |          |          |   |   |
| Allemagne | 4 Luf              | 2937         |          |          |   | 2 |
| Allemagne | 5 Luf              | 1718         |          |          |   |   |
| Allemagne | 1 Convoi           | 1623         |          |          |   |   |
| Allemagne | 6 Luf              | Mobilisation | Jan-42   | Sep-41   |   |   |
| Allemagne | 20                 | Mobilisation | Jun-42   | Mar-42   |   |   |
| Allemagne | 2xEconomic Reforms | Règle 15.8   | Jun-42   | NA       |   |   |
| Allemagne | Heavy Arty         | Evénements   | Jun-42   | Mar-42   |   |   |
| Allemagne | Sous-marins        | Evénements   | Jun-42   | Mar-42   |   |   |
| Allemagne | 5Pz                | Mobilisation | Oct-42   | Sep-42   |   |   |
| Allemagne | 19                 | Mobilisation | Aug-43   | Mar-43   |   |   |
| Allemagne | 8 Gar              | Mobilisation | Apr-43   | Mar-43   |   |   |
| Allemagne | 9 Gar              | Mobilisation | Jun-43   | Mar-43   |   |   |
| Allemagne | Liguria            | Mobilisation | Jul-43   | Mar-43   |   |   |
| Allemagne | Vlasov             | Mobilisation | Nov-43   | Sep-43   |   |   |
| Allemagne | Luf Re             | Mobilisation | Dec-43   | Sep-43   |   |   |
| Allemagne | 1 Para             | Mobilisation | May-44   | Mar-44   |   |   |
| Allemagne | Jets               | Evénements   | Apr-44   | Mar-44   |   |   |
| Allemagne | 6 SS               | Mobilisation | Sep-44   | Mar-44   |   |   |
| Allemagne | 11 SS              | Mobilisation | Nov-44   | Sep-44   |   |   |
| Hongrie   | 1                  | 3138         |          |          |   |   |
| Hongrie   | 2                  | 3234         |          |          |   |   |
| Hongrie   | 3                  | 3634         |          |          |   |   |
| Italie    | Tanks              | Evénements   |          |          |   |   |
| Italie    | 1                  | 3621         |          |          |   |   |
| Italie    | 2                  | 3429         |          |          |   |   |
| Italie    | 4                  | 5226         |          |          |   | L |
| Italie    | 5                  | 5237         |          |          |   | L |
| Italie    | 6                  | 4025         |          |          |   |   |
| Italie    | 7                  | 4230         |          |          |   |   |
| Italie    | 8                  | 4628         |          |          |   |   |
| Italie    | 9                  | 4133         |          |          |   |   |
| Italie    | 10                 | 5338         |          |          |   |   |
| Italie    | 11                 | 4138         |          |          |   |   |
| Italie    | 1 Air              | 4628         |          |          |   | 4 |
| Italie    | 1 Convoi           | 5226         |          |          |   | 2 |
| Italie    | 2 Convoi           | 4628         |          |          |   |   |
| Italie    | 1 Fleet            | 5226         |          |          |   | 4 |
| Italie    | 2 Fleet            | 4628         |          |          |   |   |
| Roumanie  | 1                  | 3241         |          |          |   |   |
| Roumanie  | 3                  | 3240         |          |          |   |   |
| Roumanie  | 4                  | 3544         |          |          |   |   |

### 32.2.3 Faction occidentale

#### Pays actifs :

RU : Volonté nationale = 19. Nombre d'usines = 9.

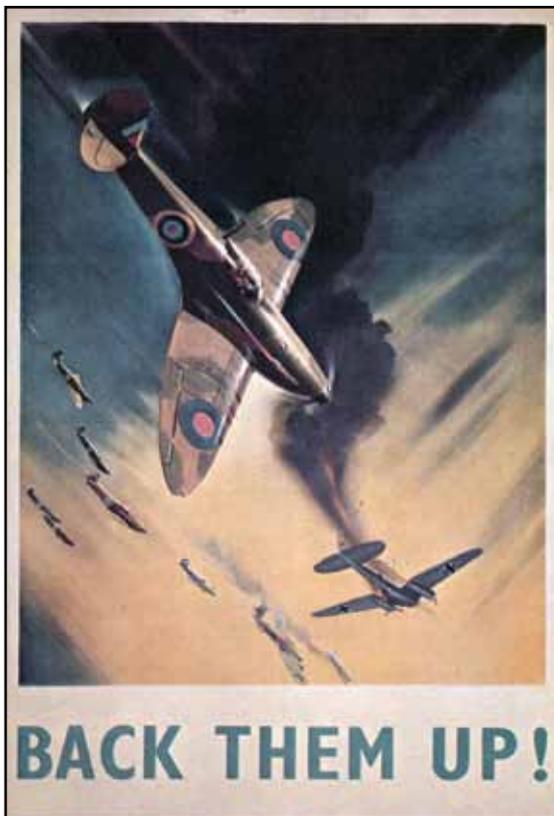
#### Règles spéciales/notes :

- Au début du scénario, une unité terrestre dans le même hex qu'un fort l'occupe.
- Les USA s'activent comme pays occidental lorsque le marqueur d'entrée des USA est retiré du compte-tours. Lorsqu'ils sont activés, mettez les unités US convoi 1 et flotte 4 dans la case de l'est de l'Amérique du nord, les marqueurs de chars dans la case des événements de la fiche de faction occidentale, et le reste de ses autres pions sur le compte-tours, dans leurs cases d'entrée-V ou H respectives.
- L'unité de chars RU 2 ou 8 peut améliorer une unité motorisée RU.
- L'unité de chars US 5 peut améliorer l'unité US Tsk Frc.
- **A partir de Jun-44, la faction occidentale peut faire jusqu'à deux tentatives d'invasion amphibie par attaque surprise occidentale dans une zone maritime.**

#### Placement :

| Pays   | ID du pion       | Position              | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|--------|------------------|-----------------------|----------|----------|---|---|
| RU     | ComWealth Trade  | Extra Factories 3     |          |          |   |   |
| RU     | Fac Lost         | Sur-carte Fac Count 7 |          |          |   |   |
| RU     | Lend Lease to RU | Extra Factories 1     |          |          |   |   |
| RU     | Lend Lease to RU | Compte-tours          | Nov-41   | NA       |   |   |
| RU     | Naval Evac       | Evénements            |          |          |   |   |
| RU     | Attaque surprise | Evénements            |          |          |   |   |
| RU     | Tanks            | Evénements            |          |          |   |   |
| RU     | 9                | 5445                  |          |          |   | L |
| RU     | 10               | 5250                  |          |          |   | L |
| RU     | BEF              | 5440                  |          |          |   |   |
| RU     | Home             | 2611                  |          |          |   |   |
| RU     | WDF              | 5339                  |          |          |   |   |
| RU     | TobrRU Fort      | 5339                  |          |          |   |   |
| RU     | Gib              | 4706                  |          |          |   |   |
| RU     | Gibraltar Fort   | 4706                  |          |          |   |   |
| RU     | Malta            | 4827                  |          |          |   |   |
| RU     | Malta Fort       | 4827                  |          |          |   |   |
| RU     | Home Flt         | 2611                  |          |          |   |   |
| RU     | Force H          | 4827                  |          |          |   | 4 |
| RU     | Med Flt          | 5445                  |          |          |   | 2 |
| RU     | 1 Convoi         | 5339                  |          |          |   | 2 |
| RU     | 2 Convoi         | 2611                  |          |          |   |   |
| RU     | 3 Convoi         | 5445                  |          |          |   |   |
| RU     | 4 Convoi         | 4827                  |          |          |   | 2 |
| RU     | Ftr Cmd          | 2611                  |          |          |   |   |
| RU     | 1 RAF            | 4827                  |          |          |   | 4 |
| RU     | 2 RAF            | Mobilisation          | Nov-41   | Sep-41   |   |   |
| RU     | Tanks            | Evénements            | Nov-41   | Sep-41   |   |   |
| RU     | Bm Cmd           | Mobilisation          | Apr-42   | Mar-42   |   |   |
| RU     | 1 Canada         | Mobilisation          | Jul-42   | Mar-42   |   |   |
| RU     | 8                | Amélioration          | Sep-42   | Mar-42   |   |   |
| RU     | 2                | Amélioration          | Jun-43   | Mar-43   |   |   |
| RU/USA | Parachutage      | Evénements            | Jul-43   | Mar-43   |   |   |

| Pays    | ID du pion       | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|---------|------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| USA     | USA Entry        | Sp Rules     | Dec-41   | NA       |   |   |
| USA     | Tanks            | Evénements   | Dec-41   | NA       |   |   |
| USA     | 1 Convoi         | E.N.Amer     | Dec-41   | NA       |   |   |
| USA     | 4 Fleet          | E.N.Amer     | Dec-41   | NA       |   |   |
| USA     | 2 Convoi         | Mobilisation | Jan-42   | Dec-41   |   |   |
| USA     | 8 Fleet          | Mobilisation | Mar-42   | Dec-41   |   |   |
| USA     | Attaque surprise | Evénements   | Oct-42   | Jun-42   |   |   |
| USA     | Tsk Frc          | Mobilisation | Jul-42   | Jun-42   |   |   |
| USA     | 9 AAF            | Mobilisation | Aug-42   | Jun-42   |   |   |
| USA     | 5                | Amélioration | Jun-43   | Dec-42   |   |   |
| USA     | 7                | Mobilisation | Apr-43   | Dec-42   |   |   |
| USA     | 8 AAF            | Mobilisation | Mar-43   | Dec-42   |   |   |
| USA     | 12 AAF           | Mobilisation | May-43   | Dec-42   |   |   |
| USA     | 3 Convoi         | Mobilisation | Jan-43   | Dec-42   |   |   |
| USA     | 12 Fleet         | Mobilisation | Jul-43   | Jun-43   |   |   |
| USA     | 1 French         | Mobilisation | Dec-43   | Jun-43   |   |   |
| USA     | 1                | Mobilisation | Sep-43   | Jun-43   |   |   |
| USA     | 3                | Mobilisation | Dec-43   | Jun-43   |   |   |
| USA     | 15 AAF           | Mobilisation | Nov-43   | Jun-43   |   |   |
| USA     | 4 Convoi         | Mobilisation | Dec-43   | Jun-43   |   |   |
| USA     | 9                | Mobilisation | May-44   | Dec-43   |   |   |
| USA     | FTAF             | Mobilisation | Apr-44   | Dec-43   |   |   |
| Western | 2xGround Support | Evénements   |          |          |   |   |
| Western | Free Forces      | Evénements   |          |          |   |   |
| Western | Partisans        | Evénements   | Dec-41   | NA       |   |   |
| Western | Mulberry         | Evénements   | Feb-44   | Sep-43   |   |   |
| Western | Mouvement strat. | Evénements   |          |          |   |   |
| Western | ULTRA            | Evénements   | Jul-41   | NA       |   |   |
| Western | ULTRA            | Evénements   | Jul-42   | Mar-42   |   |   |



### 32.2.4 Faction soviétique

#### Pays actifs :

URSS : Volonté nationale = 95. Nombre d'usines = 15.

#### Règles spéciales/notes :

- Au début du scénario, une unité terrestre dans le même hex qu'un fort *l'occupe*.
- A la *fin* de la phase des opérations de l'Axe de Jun-41 (après que l'Axe a activé la Finlande s'il a choisi de le faire), la faction soviétique prend une unité aérienne et cinq unités terrestres URSS de la case conditionnel de la fiche de faction et les mobilise selon les règles de mobilisation (8.3). Cette mobilisation ne coûte *pas* de points de production. Les unités sont pleinement ravitaillées.
- En améliorant une unité, la désignation numérique des unités impliquées peut être ignorée.

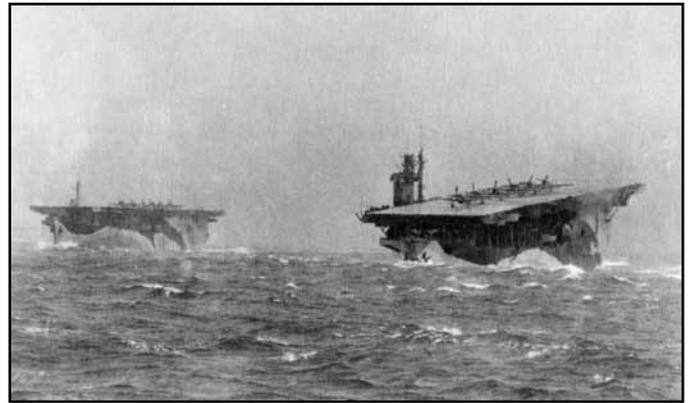
**Exemple :** l'armée de chars de la garde 1 n'est pas obligée d'améliorer l'armée de chars 1.

- Une unité Gd motorisée peut améliorer une unité d'infanterie URSS [*sauf* choc].
- Une unité Gd chars peut améliorer une unité de chars URSS.

#### Placement :

| Pays   | ID du pion           | Position              | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|--------|----------------------|-----------------------|----------|----------|---|---|
| Soviet | 2xGround Support     | Evénements            |          |          |   |   |
| Soviet | Partisans            | Evénements            | Dec-41   | NA       |   |   |
| Soviet | Partisans            | Evénements            | Dec-42   | NA       |   |   |
| Soviet | Mouvement strat.     | Evénements            |          |          |   |   |
| URSS   | Fac Lost             | Sur-carte Fac Count 1 |          |          |   |   |
| URSS   | Action de surface    | Evénements            |          |          |   |   |
| URSS   | 2xTanks              | Evénements            |          |          |   |   |
| URSS   | Bessarabie           | Cd Area               |          |          |   |   |
| URSS   | E. Pologne           | Cd Area               |          |          |   |   |
| URSS   | Estonie              | Cd Area               |          |          |   |   |
| URSS   | Karélie              | Cd Area               |          |          |   |   |
| URSS   | Lettonie             | Cd Area               |          |          |   |   |
| URSS   | Lituanie             | Cd Area               |          |          |   |   |
| URSS   | Russian Winter       | Weather Track         | Dec-41   | NA       |   |   |
| URSS   | 16                   | Compte-tours          | Dec-41   | NA       |   |   |
| URSS   | 22                   | Compte-tours          | Dec-41   | NA       |   |   |
| URSS   | 33                   | Compte-tours          | Dec-41   | NA       |   |   |
| URSS   | 50                   | Compte-tours          | Dec-41   | NA       |   |   |
| URSS   | Tanks                | Compte-tours          | Dec-41   | NA       |   |   |
| URSS   | 2xLend Lease to URSS | Compte-tours          | Dec-41   | NA       |   |   |
| URSS   | 2xUrals Factories    | Compte-tours          | Jul-41   | NA       |   |   |
| URSS   | 3 Air                | Conditional           |          |          |   |   |
| URSS   | 7                    | Conditional           |          |          |   |   |
| URSS   | 14                   | Conditional           |          |          |   |   |
| URSS   | 23                   | Conditional           |          |          |   |   |
| URSS   | 30                   | Conditional           |          |          |   |   |
| URSS   | 44                   | Conditional           |          |          |   |   |
| URSS   | 45                   | Conditional           |          |          |   |   |
| URSS   | 46                   | Conditional           |          |          |   |   |
| URSS   | 51                   | Conditional           |          |          |   |   |
| URSS   | 62                   | Conditional           |          |          |   |   |

| Pays | ID du pion       | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|------|------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| URSS | 3                | 2338         |          |          |   |   |
| URSS | 4                | 2638         |          |          |   |   |
| URSS | 5                | 2739         |          |          |   |   |
| URSS | 6                | 2838         |          |          |   |   |
| URSS | 8                | 2136         |          |          |   |   |
| URSS | 9                | 3444         |          |          |   |   |
| URSS | 10               | 2437         |          |          |   |   |
| URSS | 11               | 2237         |          |          |   |   |
| URSS | 12               | 3139         |          |          |   |   |
| URSS | 13               | 2442         |          |          |   |   |
| URSS | 21               | 3141         |          |          |   |   |
| URSS | 26               | 3038         |          |          |   |   |
| URSS | 27               | 1546         |          |          |   |   |
| URSS | 37               | 3649         |          |          |   |   |
| URSS | 38               | 3343         |          |          |   |   |
| URSS | 1 Air            | 2439         |          |          |   |   |
| URSS | 2 Air            | 2942         |          |          |   |   |
| URSS | Leningrad Fort   | 1546         |          |          |   |   |
| URSS | Moscow Fort      | 2154         |          |          |   |   |
| URSS | Sevastopol Fort  | 3649         |          |          |   |   |
| URSS | 1 Convoi         | 3649         |          |          |   |   |
| URSS | 1 Shock          | Mobilisation | Oct-41   | Sep-41   |   |   |
| URSS | 2 Shock          | Mobilisation | Oct-41   | Sep-41   |   |   |
| URSS | 3 Shock          | Mobilisation | Nov-41   | Sep-41   |   |   |
| URSS | 4 Shock          | Mobilisation | Nov-41   | Sep-41   |   |   |
| URSS | 4 Air            | Mobilisation | Jan-42   | Sep-41   |   |   |
| URSS | 1 Tank           | Mobilisation | Jun-42   | Mar-42   |   |   |
| URSS | 3 Tank           | Mobilisation | Jun-42   | Mar-42   |   |   |
| URSS | 5 Tank           | Mobilisation | Jun-42   | Mar-42   |   |   |
| URSS | 4 Tank           | Mobilisation | Jul-42   | Mar-42   |   |   |
| URSS | 1 Gd             | Amélioration | Aug-42   | Mar-42   |   |   |
| URSS | 2 Gd             | Amélioration | Aug-42   | Mar-42   |   |   |
| URSS | 3 Gd             | Amélioration | Nov-42   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 5 Shock          | Mobilisation | Nov-42   | Sep-42   |   |   |
| URSS | Heavy Arty       | Événements   | Nov-42   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 2 Tank           | Mobilisation | Jan-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 1 Gd Tk          | Amélioration | Jan-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 5 Air            | Mobilisation | Jan-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 4 Gd             | Amélioration | Feb-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 5 Gd             | Amélioration | Jan-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 6 Gd             | Amélioration | Feb-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 7 Gd             | Amélioration | Feb-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 8 Gd             | Amélioration | Apr-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | 10 Gd            | Amélioration | Apr-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | 11 Gd            | Amélioration | Apr-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | 3 Gd Tk          | Amélioration | May-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | 5 Gd Tk          | Amélioration | May-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | 4 Gd Tk          | Amélioration | Jul-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | Heavy Arty       | Événements   | Aug-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | Heavy Arty       | Événements   | Dec-43   | Sep-43   |   |   |
| URSS | 6 Tank           | Mobilisation | Dec-43   | Sep-43   |   |   |
| URSS | Attaque surprise | Événements   | Jan-44   | NA       |   |   |
| URSS | 6 Gd Tk          | Amélioration | Sep-44   | Mar-44   |   |   |
| URSS | 2 Gd Tk          | Amélioration | Oct-44   | Sep-44   |   |   |
| URSS | 9 Gd             | Amélioration | Jan-45   | Sep-44   |   |   |
| URSS | Attaque surprise | Événements   | Jan-45   | NA       |   |   |



### 32.3 Europe 1942-1945

Ceci couvre toute la guerre depuis l'été 1942 jusqu'à la fin.

#### 32.3.1 Bases

**Factions :** Axe, Occidentale, Soviétique

**Cartes utilisées :** Est et ouest

**Durée du scénario :** 3 6 tours. Jul 1942 à Jul 1945.

**Conditions de victoire :** Les factions alliées gagnent si l'Allemagne est conquise. La faction de l'Axe gagne si les factions alliées ne gagnent pas.

**Politiques :** Les politiques de défense nationale, limites de coopération et non-violation neutre s'appliquent.

**Événements conditionnels :** Invasion de l'est, crise en méditerranée, entrée des USA, frontière URSS nord et invasion de l'ouest ont eu lieu. Tous les autres événements peuvent avoir lieu.

#### Marqueurs de contrôle :

- Toutes les villes de Belgique, Danemark, France (mais pas Vichy, l'Afrique du nord française ou la Syrie car ce sont des pays neutres), les Pays-Bas, de Grèce (Crète incluse), de Norvège, de Pologne et de Yougoslavie sont sous contrôle de l'Axe.
- Les villes suivantes en URSS sont sous contrôle de l'Axe : Brest, Bryanks, Cernauti, Dnepropetrovsk, Kaunas, Kharkov, Kiev, Kishinev, Kursk, Lvov, Minsk, Odessa, Orel, Smolensk, Riga, Sevastopol, Talinin, Velikiye Luki, Vilnius et Vyborg.
- Toutes les villes de Syrie sont sous contrôle occidental.

#### Marqueurs de diplomatie :

- Tasse de diplomatie : 1x Pro-Axe, 1x Pro-Occident, deux pas d'événement, 1x échec politique.
- Case des marqueurs de la tasse de diplomatie : 4x pas d'événement, 3x succès politique.

#### Marqueurs pro-faction : NA

#### Règles spéciales/notes :

- La phase de diplomatie est sautée jusqu'à ce que la politique du traité de Moscou entre en application.
- Tous les pays qui ne sont pas actifs ou conquis sont neutres et peuvent être activés.
- La Pologne, la Belgique, les Pays-Bas, le Danemark, la Norvège, la France, la Yougoslavie et la Grèce ont été conquis par l'Axe. Mettez un marqueur de volonté nationale de chacun de ces pays dans la case des pays alliés conquis.
- **La Syrie a été conquise par la faction occidentale.**

### 32.3.2 Faction de l'Axe

#### Pays actifs :

**Bulgarie** : Volonté nationale = 4. Nombre d'usines = 1.

**Finlande** : Volonté nationale = 4. Nombre d'usines = 1.

**Allemagne** : Volonté nationale = 56. Nombre d'usines = 15.

**Hongrie** : Volonté nationale = 4. Nombre d'usines = 1.

**Italie** : Volonté nationale = 10. Nombre d'usines = 6.

**Roumanie** : Volonté nationale = 6. Nombre d'usines = 1.

#### Règles spéciales/notes : NA

#### Placement :

| Pays      | ID du pion        | Position              | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-----------|-------------------|-----------------------|----------|----------|---|---|
| Axe       | 2xGround Support  | Evénements            |          |          |   |   |
| Axe       | Mouvement strat.  | Evénements            |          |          |   |   |
| Bulgarie  | 1                 | 3938                  |          |          |   |   |
| Bulgarie  | 5                 | 3842                  |          |          |   |   |
| Finlande  | Isthmus           | 1545                  |          |          |   |   |
| Finlande  | Talvela           | 1247                  |          |          |   |   |
| Finlande  | W.Fin             | 1042                  |          |          |   |   |
| Finlande  | N.Fin             | 0645                  |          |          |   |   |
| Allemagne | Economic Reforms  | Extra Factories 1     |          |          |   |   |
| Allemagne | Economic Reforms  | Compte-tours          | Dec-42   | NA       |   |   |
| Allemagne | Fac Lost          | Sur-carte Fac Count 1 |          |          |   |   |
| Allemagne | Polish Corridor   | Cd Area               |          |          |   |   |
| Allemagne | Alsace-Lorraine   | Cd Area               |          |          |   |   |
| Allemagne | Heavy Arty        | Compte-tours          | Oct-42   | NA       |   |   |
| Allemagne | Action de surface | Evénements            |          |          |   |   |
| Allemagne | 2xSous-marins     | Evénements            |          |          |   |   |
| Allemagne | Surprise Attack   | Sur Att Holding Box   |          |          |   |   |
| Allemagne | Tanks             | Evénements            |          |          |   |   |
| Allemagne | 1                 | 3610                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 2                 | 2552                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 4                 | 2350                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 6                 | 2952                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 7                 | 3209                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 8                 | 2517                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 9                 | 2047                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 10                | 2422                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 11                | 3649                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 12                | 4538                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 14                | 4231                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 15                | 2716                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 16                | 1846                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 17                | 3154                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 18                | 1645                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 20                | 2234                  |          |          | R |   |
| Allemagne | Afrika            | 5543                  |          |          |   |   |
| Allemagne | Nor               | 1623                  |          |          |   | L |
| Allemagne | 1Gar              | 2125                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 2Gar              | 2813                  |          |          |   |   |

| Pays      | ID du pion | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-----------|------------|--------------|----------|----------|---|---|
| Allemagne | 3Gar       | 2912         |          |          |   |   |
| Allemagne | 4Gar       | 2910         |          |          |   |   |
| Allemagne | 5Gar       | 3107         |          |          |   |   |
| Allemagne | 6Gar       | 2616         |          |          |   |   |
| Allemagne | 7Gar       | 3014         |          |          |   |   |
| Allemagne | 1Pz        | 3053         |          |          |   |   |
| Allemagne | 2Pz        | 2451         |          |          |   |   |
| Allemagne | 3Pz        | 2149         |          |          |   |   |
| Allemagne | 4Pz        | 2752         |          |          |   |   |
| Allemagne | 1 Luf      | 2046         |          |          |   | 2 |
| Allemagne | 2 Luf      | 4526         |          |          |   | 3 |
| Allemagne | 3 Luf      | 2813         |          |          |   |   |
| Allemagne | 4 Luf      | 3153         |          |          |   | 2 |
| Allemagne | 5 Luf      | 1718         |          |          |   | L |
| Allemagne | 6 Luf      | 2449         |          |          |   | 2 |
| Allemagne | 1 Convoi   | 2234         |          |          |   |   |
| Allemagne | 5Pz        | Mobilisation | Oct-42   | Sep-42   |   |   |
| Allemagne | 19         | Mobilisation | Aug-43   | Mar-43   |   |   |
| Allemagne | 8 Gar      | Mobilisation | Apr-43   | Mar-43   |   |   |
| Allemagne | 9 Gar      | Mobilisation | Jun-43   | Mar-43   |   |   |
| Allemagne | Liguria    | Mobilisation | Jul-43   | Mar-43   |   |   |
| Allemagne | Vlasov     | Mobilisation | Nov-43   | Sep-43   |   |   |
| Allemagne | Luf Re     | Mobilisation | Dec-43   | Sep-43   |   |   |
| Allemagne | 1 Para     | Mobilisation | May-44   | Mar-44   |   |   |
| Allemagne | Jets       | Evénements   | Apr-44   | Mar-44   |   |   |
| Allemagne | 6 SS       | Mobilisation | Sep-44   | Mar-44   |   |   |
| Allemagne | 11 SS      | Mobilisation | Nov-44   | Sep-44   |   |   |
| Hongrie   | 1          | 3138         |          |          |   |   |
| Hongrie   | 2          | 2850         |          |          |   |   |
| Hongrie   | 3          | 3634         |          |          |   |   |
| Italie    | Tanks      | Evénements   |          |          |   |   |
| Italie    | 1          | 3621         |          |          |   |   |
| Italie    | 2          | 3525         |          |          |   |   |
| Italie    | 4          | 5226         |          |          |   | L |
| Italie    | 5          | 5339         |          |          |   |   |
| Italie    | 6          | 4025         |          |          |   |   |
| Italie    | 7          | 4628         |          |          |   |   |
| Italie    | 8          | 3050         |          |          |   |   |
| Italie    | 9          | 4133         |          |          |   |   |
| Italie    | 10         | 5443         |          |          |   |   |
| Italie    | 11         | 4138         |          |          |   |   |
| Italie    | 1 Air      | 4628         |          |          |   | 4 |
| Italie    | 1 Convoi   | 5226         |          |          |   | 2 |
| Italie    | 2 Convoi   | 4628         |          |          |   |   |
| Italie    | 1 Fleet    | 5226         |          |          |   | 2 |
| Italie    | 2 Fleet    | 4628         |          |          |   |   |
| Roumanie  | 1          | 3643         |          |          |   |   |
| Roumanie  | 3          | 3252         |          |          |   |   |
| Roumanie  | 4          | 3552         |          |          |   |   |

### 32.3.3 Faction occidentale

#### Pays actifs :

**RU** : Volonté nationale = 18. Nombre d'usines = 9.

**USA** : Volonté nationale = 10. Nombre d'usines = NA.

#### Règles spéciales/notes :

- Au début du scénario, une unité terrestre dans le même hex qu'un fort *l'occupe*.
- L'unité de chars RU 2 ou 8 peut améliorer une unité motorisée RU.
- L'unité de chars US 5 peut améliorer l'unité US Tsk Frc.
- **A partir de Jun-44, la faction occidentale peut faire jusqu'à deux tentatives d'invasion amphibie par attaque surprise occidentale dans une zone maritime.**

#### Placement :

| Pays   | ID du pion       | Position      | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|--------|------------------|---------------|----------|----------|---|---|
| RU     | ComWealth        | Extra         |          |          |   |   |
|        | Trade            | Factories 3   |          |          |   |   |
| RU     | Fac Lost         | Sur-carte Fac |          |          |   |   |
|        |                  | Count 4       |          |          |   |   |
| RU     | Lend Lease       | Extra         |          |          |   |   |
|        | to RU            | Factories 3   |          |          |   |   |
| RU     | Lend Lease       | Compte-tours  | Nov-42   | NA       |   |   |
|        | to RU            |               |          |          |   |   |
| RU     | Naval Evac       | Événements    |          |          |   |   |
| RU     | Attaque surprise | Événements    |          |          |   |   |
| RU     | 2xTanks          | Événements    |          |          |   |   |
| RU     | 1 Canada         | Mobilisation  |          |          |   |   |
| RU     | 9                | 5445          |          |          |   |   |
| RU     | 10               | 5646          |          |          |   |   |
| RU     | BEF              | 5544          |          |          |   |   |
| RU     | Home             | 2611          |          |          |   |   |
| RU     | WDF              | 2807          |          |          |   |   |
| RU     | Gib              | 4706          |          |          |   |   |
| RU     | Gibraltar Fort   | 4706          |          |          |   |   |
| RU     | Malta            | 4827          |          |          |   |   |
| RU     | Malta Fort       | 4827          |          |          |   |   |
| RU     | Home Flt         | 2807          |          |          |   |   |
| RU     | Force H          | 4827          |          |          |   | 4 |
| RU     | Med Flt          | 5445          |          |          |   |   |
| RU     | 1 Convoi         | 5647          |          |          |   | 2 |
| RU     | 2 Convoi         | 2807          |          |          |   |   |
| RU     | 3 Convoi         | 5445          |          |          |   |   |
| RU     | 4 Convoi         | 5447          |          |          |   | 4 |
| RU     | Ftr Cmd          | 2611          |          |          |   |   |
| RU     | 1 RAF            | 5447          |          |          |   | 4 |
| RU     | 2 RAF            | 2807          |          |          |   |   |
| RU     | Bm Cmd           | 2611          |          |          |   |   |
| RU     | 8                | Amélioration  | Sep-42   | NA       |   |   |
| RU     | 2                | Amélioration  | Jun-43   | Mar-43   |   |   |
| RU/USA | Parachutage      | Événements    | Jul-43   | Mar-43   |   |   |
| USA    | Tanks            | Événements    |          |          |   |   |
| USA    | 1 Convoi         | E.N.Amer      |          |          |   |   |
| USA    | 2 Convoi         | E.N.Amer      |          |          |   |   |
| USA    | 4 Fleet          | E.N.Amer      |          |          |   |   |
| USA    | 8 Fleet          | E.N.Amer      |          |          |   |   |
| USA    | Tsk Frc          | Mobilisation  |          |          |   |   |
| USA    | Attaque surprise | Événements    | Oct-42   | NA       |   |   |

| Pays    | ID du pion       | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|---------|------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| USA     | 9 AAF            | Mobilisation | Aug-42   | NA       |   |   |
| USA     | 5                | Amélioration | Jun-43   | Dec-42   |   |   |
| USA     | 7                | Mobilisation | Apr-43   | Dec-42   |   |   |
| USA     | 8 AAF            | Mobilisation | Mar-43   | Dec-42   |   |   |
| USA     | 12 AAF           | Mobilisation | May-43   | Dec-42   |   |   |
| USA     | 3 Convoi         | Mobilisation | Jan-43   | Dec-42   |   |   |
| USA     | 12 Fleet         | Mobilisation | Jul-43   | Jun-43   |   |   |
| USA     | 1 French         | Mobilisation | Dec-43   | Jun-43   |   |   |
| USA     | 1                | Mobilisation | Sep-43   | Jun-43   |   |   |
| USA     | 3                | Mobilisation | Dec-43   | Jun-43   |   |   |
| USA     | 15 AAF           | Mobilisation | Nov-43   | Jun-43   |   |   |
| USA     | 4 Convoi         | Mobilisation | Dec-43   | Jun-43   |   |   |
| USA     | 9                | Mobilisation | May-44   | Dec-43   |   |   |
| USA     | FTAF             | Mobilisation | Apr-44   | Dec-43   |   |   |
| Western | 2xGround         | Événements   |          |          |   |   |
|         | Support          |              |          |          |   |   |
| Western | Free Forces      | Événements   | Oct-42   | NA       |   |   |
| Western | Partisans        | Événements   | Nov-42   | NA       |   |   |
| Western | Mulberry         | Événements   | Feb-44   | Sep-43   |   |   |
| Western | Mouvement strat. | Événements   |          |          |   |   |
| Western | 2xULTRA          | Événements   |          |          |   |   |

### 32.3.4 Faction soviétique

#### Pays actifs :

**URSS** : Volonté nationale = 36. Nombre d'usines = 6.

#### Règles spéciales/notes :

- Au début du scénario, une unité terrestre dans le même hex qu'un fort *l'occupe*.
- En améliorant une unité, la désignation numérique des unités impliquées peut être ignorée.

**Exemple** : l'armée de chars de la garde 1 n'est pas obligée d'améliorer l'armée de chars 1.

- Une unité Gd motorisée peut améliorer une unité d'infanterie URSS [*sauf choc*].
- Une unité Gd chars peut améliorer une unité de chars URSS.

#### Placement :

| Pays   | ID du pion        | Position          | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|--------|-------------------|-------------------|----------|----------|---|---|
| Soviet | 2xGround          | SupportÉvénements |          |          |   |   |
| Soviet | Partisans         | Événements        | Sep-42   | NA       |   |   |
| Soviet | Partisans         | Événements        | Dec-42   | NA       |   |   |
| Soviet | Mouvement strat.  | Événements        |          |          |   |   |
| URSS   | Fac Lost          | Sur-carte Fac     |          |          |   |   |
|        |                   | Count 1           |          |          |   |   |
| URSS   | Action de surface | Événements        |          |          |   |   |
| URSS   | 3xTanks           | Événements        |          |          |   |   |
| URSS   | Bessarabie        | Cd Area           |          |          |   |   |
| URSS   | E. Pologne        | Cd Area           |          |          |   |   |
| URSS   | Estonie           | Cd Area           |          |          |   |   |
| URSS   | Karélie           | Cd Area           |          |          |   |   |
| URSS   | Lettonie          | Cd Area           |          |          |   |   |
| URSS   | Lituanie          | Cd Area           |          |          |   |   |

| Pays | ID du pion         | Position          | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|------|--------------------|-------------------|----------|----------|---|---|
| URSS | Lend Lease to URSS | Extra Factories 2 |          |          |   |   |
| URSS | Lend Lease to URSS | Compte-tours      | Dec-42   | NA       |   |   |
| URSS | Urals Factories    | Extra Factories 9 |          |          |   |   |
| URSS | 45                 | Conditional       |          |          |   |   |
| URSS | 46                 | Conditional       |          |          |   |   |
| URSS | 3                  | 2352              |          |          |   |   |
| URSS | 4                  | 3553              |          |          |   |   |
| URSS | 5                  | 2049              |          |          |   |   |
| URSS | 6                  | 2953              |          |          |   |   |
| URSS | 7                  | 0646              |          |          |   |   |
| URSS | 8                  | 1750              |          |          |   |   |
| URSS | 9                  | 2954              |          |          |   |   |
| URSS | 10                 | 2354              |          |          |   |   |
| URSS | 11                 | 1747              |          |          |   |   |
| URSS | 12                 | 3155              |          |          |   |   |
| URSS | 13                 | 2452              |          |          |   |   |
| URSS | 14                 | 1248              |          |          |   |   |
| URSS | 16                 | 1953              |          |          |   |   |
| URSS | 21                 | 2753              |          |          |   |   |
| URSS | 22                 | 2356              |          |          |   |   |
| URSS | 23                 | 2051              |          |          |   |   |
| URSS | 26                 | 2351              |          |          |   |   |
| URSS | 27                 | 1546              |          |          |   |   |
| URSS | 30                 | 2048              |          |          |   |   |
| URSS | 33                 | Mobilisation      |          |          |   |   |
| URSS | 37                 | 3054              |          |          |   |   |
| URSS | 38                 | Mobilisation      |          |          |   |   |
| URSS | 44                 | 2652              |          |          |   |   |
| URSS | 50                 | Mobilisation      |          |          |   |   |
| URSS | 51                 | 3254              |          |          |   |   |
| URSS | 62                 | Mobilisation      |          |          |   |   |
| URSS | 1 Air              | 1750              |          |          |   | 4 |
| URSS | 2 Air              | 2154              |          |          |   | 4 |
| URSS | 3 Air              | 3156              |          |          |   | 4 |
| URSS | 4 Air              | 2050              |          |          |   | 2 |

| Pays | ID du pion       | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|------|------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| URSS | Leningrad Fort.  | 1546         |          |          |   |   |
| URSS | Moscow Fort.     | 2154         |          |          |   |   |
| URSS | 1 Convoi         | 3653         |          |          |   | 1 |
| URSS | 1 Shock          | 2150         |          |          |   |   |
| URSS | 2 Shock          | 1646         |          |          |   |   |
| URSS | 3 Shock          | 1847         |          |          |   |   |
| URSS | 4 Shock          | 1948         |          |          |   |   |
| URSS | 1 Tank           | 3060         |          |          |   | R |
| URSS | 3 Tank           | 2154         |          |          |   | R |
| URSS | 4 Tank           | Mobilisation |          |          |   |   |
| URSS | 5 Tank           | 2655         |          |          |   | R |
| URSS | 1 Gd             | Amélioration | Aug-42   | NA       |   |   |
| URSS | 2 Gd             | Amélioration | Aug-42   | NA       |   |   |
| URSS | 3 Gd             | Amélioration | Nov-42   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 5 Shock          | Mobilisation | Nov-42   | Sep-42   |   |   |
| URSS | Heavy Arty       | Événements   | Nov-42   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 2 Tank           | Mobilisation | Jan-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 1 Gd Tk          | Amélioration | Jan-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 5 Air            | Mobilisation | Jan-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 4 Gd             | Amélioration | Feb-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 5 Gd             | Amélioration | Jan-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 6 Gd             | Amélioration | Feb-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 7 Gd             | Amélioration | Feb-43   | Sep-42   |   |   |
| URSS | 8 Gd             | Amélioration | Apr-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | 10 Gd            | Amélioration | Apr-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | 11 Gd            | Amélioration | Apr-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | 3 Gd Tk          | Amélioration | May-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | 5 Gd Tk          | Amélioration | May-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | 4 Gd Tk          | Amélioration | Jul-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | Heavy Arty       | Événements   | Aug-43   | Mar-43   |   |   |
| URSS | Heavy Arty       | Événements   | Dec-43   | Sep-43   |   |   |
| URSS | 6 Tank           | Mobilisation | Dec-43   | Sep-43   |   |   |
| URSS | Attaque surprise | Événements   | Jan-44   | NA       |   |   |
| URSS | 6 Gd Tk          | Amélioration | Sep-44   | Mar-44   |   |   |
| URSS | 2 Gd Tk          | Amélioration | Oct-44   | Sep-44   |   |   |
| URSS | 9 Gd             | Amélioration | Jan-45   | Sep-44   |   |   |
| URSS | Attaque surprise | Événements   | Jan-45   | NA       |   |   |

## Dédicaces

À Mark Dey, développeur.

À Allen Hill, testeur en chef et développeur à temps partiel.

À ceux qui ont précommandé ce jeu en P500.

À GMT Games pour la publication.

À Jay Muchnij la création et le fonctionnement de programmes qui ont fourni des données statistiques de valeur.

À Ken Keller pour les test et avoir été le représentant du jeu à la convention Consimworld Expo.

À Alan Emrich, qui était là quand j'avais besoin de lui, sans poser de questions ni entraves.

À Darren Bly, qui a sacrifié son rare temps jeu en face-à-face à tester les premières versions du jeu et donné un avis de valeur.

À Andrew Offen, qui m'a sagement convaincu de représenter le bombardement stratégique dans certaines capacités.

À Joel Toppen, qui a assemblé le premier module VASSAL.

À Kevin Coombs, qui a repris le module VASSAL.

À Enrico Viglino qui a fait une critique vidéo de *Unconditional Surrender! Case Blue (USCB)* tandis que *USE* était en P500. Regardez sa critique sur CALANDALE sur Youtube.com

Au contact avec la Guilde Ennemie (aka Paul Glenn), qui m'a interviewé dans un de ses podcasts pendant que *USE* était en P500. A consulter sur BoardGameGeek.com.

À la Guilde Messy Game Room pour avoir parlé de *USE* dans leurs prodcats Guild, for talking about *USE* in their podcast pendant que *USE* était en P500. A consulter sur BoardGameGeek.com. **Attention** : Langage adulte.

À Paul Pfeiffer, qui a enregistré des vidéos pendant que *USE* était en P500. A consulter sur BoardGameGeek.com.



## 32.4 Europe 1943-1945

Ceci couvre toute la guerre depuis l'été 1943 jusqu'à la fin.

### 32.4.1 Bases

**Factions :** Axe, Occidentale, Soviétique

**Cartes utilisées :** Est et ouest

**Durée du scénario :** 24 tours. Jul 1943 à Jul 1945.

**Conditions de victoire :** Les factions alliées gagnent si l'Allemagne est conquise. La faction de l'Axe gagne si les factions alliées ne gagnent pas.

**Politiques :** Les politiques de défense nationale, limites de coopération et non-violation neutre s'appliquent.

**Événements conditionnels :** Seuls activation de pays, effondrement de pays et pays conquis peuvent avoir lieu. Tous les autres se sont déjà produits.

**Bombed Markers :** Chacune de ces villes contient un marqueur bombardé : Aachen, Bremen, Düsseldorf et Hamburg.

#### Marqueurs de contrôle :

- Toutes les villes de Belgique, Danemark, France (mais pas Vichy), des Pays-Bas, de Grèce (Crète incluse), de Norvège, de Pologne et de Yougoslavie sont sous contrôle de l'Axe
- Les villes suivantes en URSS sont sous contrôle de l'Axe : Brest, Bryanks, Cernauti, Dnepropetrovsk, Kaunas, Kharkov, Kiev, Kishinev, Kursk, Lvov, Minsk, Novorossiysk, Odessa, Orel, Smolensk, Riga, Sevastopol, Talinin, Velikiye Luki, Vilnius et Vyborg.
- Toutes les villes d'Afrique du nord française, de Libye et de Syrie sont sous contrôle occidental.

#### Marqueurs de diplomatie :

- Tasse de diplomatie : 1x Pro-Axe, 2x Pro-Occident, 2x pas d'événement, 1x échec politique.
- Case des marqueurs de la tasse de diplomatie : 4x pas d'événement, 3x succès politique.

**Marqueurs pro-faction :** NA

#### Règles spéciales/notes :

- La phase de diplomatie est sautée jusqu'à ce que la politique du traité de Moscou entre en application.
- Tous les pays qui ne sont pas actifs ou conquis sont neutres et peuvent être activés.
- La Pologne, la Belgique, les Pays-Bas, le Danemark, la Norvège, la France, la Yougoslavie et la Grèce ont été conquis par l'Axe. Mettez un marqueur de volonté nationale de chacun de ces pays dans la case des pays alliés conquis.
- **L'Afrique du Nord française et la Syrie ont été conquises par la faction occidentale.**

## 32.4.2 Faction de l'Axe

### Pays actifs :

**Bulgarie :** Volonté nationale = 4. Nombre d'usines = 1.

**Finlande :** Volonté nationale = 4. Nombre d'usines = 1.

**Allemagne :** Volonté nationale = 52. Nombre d'usines = 15.

**Hongrie :** Volonté nationale = 3. Nombre d'usines = 1.

**Italie :** Volonté nationale = 3. Nombre d'usines = 5.

**Roumanie :** Volonté nationale = 4. Nombre d'usines = 1.

**Règles spéciales/notes :** NA

### Placement :

| Pays      | ID du pion        | Position                 | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-----------|-------------------|--------------------------|----------|----------|---|---|
| Axe       | 2xGround Support  | Événements               |          |          |   |   |
| Axe       | Mouvement strat.  | Événements               |          |          |   |   |
| Bulgarie  | 1                 | 3938                     |          |          |   |   |
| Bulgarie  | 5                 | 3842                     |          |          |   |   |
| Finlande  | Isthmus           | 1545                     |          |          |   |   |
| Finlande  | Talvela           | 1247                     |          |          |   |   |
| Finlande  | W.Fin             | 1042                     |          |          |   |   |
| Finlande  | N.Fin             | 0643                     |          |          |   |   |
| Allemagne | Heavy Arty        | Événements               |          |          |   |   |
| Allemagne | Action de surface | Événements               |          |          |   |   |
| Allemagne | Tanks             | Événements               |          |          |   |   |
| Allemagne | 2xSous-marins     | Événements               |          |          |   |   |
| Allemagne | Attaque surprise  | Sur Att<br>Holding Box   |          |          |   |   |
| Allemagne | Polish Corridor   | Cd Area                  |          |          |   |   |
| Allemagne | Alsace-Lorraine   | Cd Area                  |          |          |   |   |
| Allemagne | Economic Reforms  | Extra<br>Factories 3     |          |          |   |   |
| Allemagne | Economic Reforms  | Compte-tours             | Dec-43   | NA       |   |   |
| Allemagne | Fac Lost          | Sur-carte Fac<br>Count 1 |          |          |   |   |
| Allemagne | 1                 | 3610                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 2                 | 2750                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 4                 | 2248                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 6                 | 3253                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 7                 | 3209                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 8                 | 2517                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 9                 | 2552                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 10                | 4025                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 11                | 2631                     |          |          | R |   |
| Allemagne | 12                | 4538                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 14                | 4230                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 15                | 2716                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 16                | 1846                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 17                | 3554                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 18                | 1645                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 20                | 0646                     |          |          |   |   |
| Allemagne | Afrika            | 2422                     |          |          | R |   |
| Allemagne | Liguria           | Mobilisation             |          |          |   |   |
| Allemagne | Nor               | 1623                     |          |          |   | L |

| Pays      | ID du pion | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-----------|------------|--------------|----------|----------|---|---|
| Allemagne | 1 Gar      | 2125         |          |          |   |   |
| Allemagne | 2 Gar      | 2813         |          |          |   |   |
| Allemagne | 3 Gar      | 2912         |          |          |   |   |
| Allemagne | 4 Gar      | 2910         |          |          |   |   |
| Allemagne | 5 Gar      | 3107         |          |          |   |   |
| Allemagne | 6 Gar      | 3522         |          |          |   |   |
| Allemagne | 7 Gar      | 4628         |          |          |   |   |
| Allemagne | 8 Gar      | 3424         |          |          |   |   |
| Allemagne | 9 Gar      | 3124         |          |          |   |   |
| Allemagne | 1Pz        | 3052         |          |          |   |   |
| Allemagne | 2Pz        | 2350         |          |          |   |   |
| Allemagne | 3Pz        | 2047         |          |          |   |   |
| Allemagne | 4Pz        | 2952         |          |          |   |   |
| Allemagne | 5Pz        | 3018         |          |          | R |   |
| Allemagne | 1 Luf      | 2046         |          |          |   | 4 |
| Allemagne | 2 Luf      | 4127         |          |          |   | 4 |
| Allemagne | 3 Luf      | 2813         |          |          |   | 4 |
| Allemagne | 4 Luf      | 3150         |          |          |   | 4 |
| Allemagne | 5 Luf      | 1718         |          |          |   | L |
| Allemagne | 6 Luf      | 2449         |          |          |   | 4 |
| Allemagne | 1 Convoi   | 1137         |          |          |   | 2 |
| Allemagne | 19         | Mobilisation | Aug-43   | NA       |   |   |
| Allemagne | Vlasov     | Mobilisation | Nov-43   | Sep-43   |   |   |
| Allemagne | Luf Re     | Mobilisation | Dec-43   | Sep-43   |   |   |
| Allemagne | 1 Para     | Mobilisation | May-44   | Mar-44   |   |   |
| Allemagne | Jets       | Événements   | Apr-44   | Mar-44   |   |   |
| Allemagne | 6 SS       | Mobilisation | Sep-44   | Mar-44   |   |   |
| Allemagne | 11 SS      | Mobilisation | Nov-44   | Sep-44   |   |   |
| Hongrie   | 1          | 3138         |          |          |   |   |
| Hongrie   | 2          | 2648         |          |          |   |   |
| Hongrie   | 3          | 3730         |          |          |   |   |
| Italie    | Tanks      | Événements   |          |          |   |   |
| Italie    | 1          | 3624         |          |          | R |   |
| Italie    | 2          | 3527         |          |          |   |   |
| Italie    | 4          | 4231         |          |          |   |   |
| Italie    | 5          | 3426         |          |          |   |   |
| Italie    | 6          | 4526         |          |          |   |   |
| Italie    | 7          | 3525         |          |          |   |   |
| Italie    | 8          | 4127         |          |          |   |   |
| Italie    | 9          | 4133         |          |          |   |   |
| Italie    | 10         | 3621         |          |          |   |   |
| Italie    | 11         | 4138         |          |          |   |   |
| Italie    | 1 Air      | 4628         |          |          |   | 4 |
| Italie    | 1 Convoi   | 4127         |          |          |   | 2 |
| Italie    | 2 Convoi   | 4231         |          |          |   |   |
| Italie    | 1 Fleet    | 4231         |          |          |   | 2 |
| Italie    | 2 Fleet    | 3621         |          |          |   |   |
| Roumanie  | 1          | 3643         |          |          |   |   |
| Roumanie  | 3          | 3649         |          |          |   |   |
| Roumanie  | 4          | 3346         |          |          |   |   |

### 32.4.3 Faction occidentale

#### Pays actifs :

**RU** : Volonté nationale = 16. Nombre d'usines = 9.

**USA** : Volonté nationale = 10. Nombre d'usines = NA.

#### Règles spéciales/notes:

- Au début du scénario, une unité terrestre dans le même hex qu'un fort *l'occupe*.
- **A partir de Jun-44, la faction occidentale peut faire jusqu'à deux tentatives d'invasion amphibie par attaque surprise occidentale dans une zone maritime.**

#### Placement :

| Pays   | ID du pion       | Position              | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|--------|------------------|-----------------------|----------|----------|---|---|
| RU     | Naval Evac       | Événements            |          |          |   |   |
| RU     | Attaque surprise | Événements            |          |          |   |   |
| RU     | 2xTanks          | Événements            |          |          |   |   |
| RU     | ComWealth Trade  | Extra Factories 3     |          |          |   |   |
| RU     | Fac Lost         | Sur-carte Fac Count 1 |          |          |   |   |
| RU     | Lend Lease to RU | Extra Factories 5     |          |          |   |   |
| RU     | Lend Lease to RU | Compte-tours          | Nov-43   | NA       |   |   |
| RU     | 1 Canada         | 2611                  |          |          |   |   |
| RU     | 2                | 2807                  |          |          |   |   |
| RU     | 8                | 5022                  |          |          |   |   |
| RU     | 9                | 5445                  |          |          |   |   |
| RU     | 10               | 5226                  |          |          |   |   |
| RU     | Home             | 2411                  |          |          |   |   |
| RU     | Gib              | 4706                  |          |          |   |   |
| RU     | Gibraltar Fort   | 4706                  |          |          |   |   |
| RU     | Malta            | 4827                  |          |          |   |   |
| RU     | Malta Fort       | 4827                  |          |          |   |   |
| RU     | Home Flt         | 2807                  |          |          |   |   |
| RU     | Force H          | 4827                  |          |          |   | 4 |
| RU     | Med Flt          | 5022                  |          |          |   |   |
| RU     | 1 Convoi         | 5647                  |          |          |   | 2 |
| RU     | 2 Convoi         | 2807                  |          |          |   |   |
| RU     | 3 Convoi         | 5022                  |          |          |   |   |
| RU     | 4 Convoi         | 5445                  |          |          |   | 2 |
| RU     | Ftr Cmd          | 2611                  |          |          |   |   |
| RU     | 1 RAF            | 5022                  |          |          |   | 2 |
| RU     | 2 RAF            | 2807                  |          |          |   | 4 |
| RU     | Bm Cmd           | 2611                  |          |          |   | 4 |
| RU/USA | Parachutage      | Événements            |          |          |   |   |
| USA    | Attaque surprise | Événements            |          |          |   |   |
| USA    | 5                | 4715                  |          |          |   |   |
| USA    | 7                | 4622                  |          |          |   |   |
| USA    | 8 AAF            | 2710                  |          |          |   | 4 |
| USA    | 9 AAF            | 4622                  |          |          |   | 2 |
| USA    | 12 AAF           | E.N.Amer              |          |          |   | 2 |
| USA    | 1 Convoi         | E.N.Amer              |          |          |   |   |
| USA    | 2 Convoi         | 4622                  |          |          |   |   |
| USA    | 3 Convoi         | 4715                  |          |          |   |   |
| USA    | 4 Fleet          | 2210                  |          |          |   |   |
| USA    | 8 Fleet          | 4622                  |          |          |   |   |

| Pays    | ID du pion       | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|---------|------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| USA     | 12 Fleet         | Mobilisation |          |          |   |   |
| USA     | 1 French         | Mobilisation | Dec-43   | NA       |   |   |
| USA     | 1                | Mobilisation | Sep-43   | NA       |   |   |
| USA     | 3                | Mobilisation | Dec-43   | NA       |   |   |
| USA     | 15 AAF           | Mobilisation | Nov-43   | NA       |   |   |
| USA     | 4 Convoi         | Mobilisation | Dec-43   | NA       |   |   |
| USA     | 9                | Mobilisation | May-44   | Dec-43   |   |   |
| USA     | FTAF             | Mobilisation | Apr-44   | Dec-43   |   |   |
| Western | 2xGround Support | Événements   |          |          |   |   |
| Western | Free Forces      | Événements   | Oct-43   | NA       |   |   |
| Western | Partisans        | Événements   | Nov-43   | NA       |   |   |
| Western | Mulberry         | Événements   | Feb-44   | Sep-43   |   |   |
| Western | Mouvement strat. | Événements   |          |          |   |   |
| Western | ULTRA            | Événements   |          |          |   |   |
| Western | ULTRA            | Événements   | Oct-43   | NA       |   |   |

### 32.4.4 Faction soviétique

#### Pays actifs :

URSS : Volonté nationale = 20. Nombre d'usines = 6.

#### Règles spéciales/notes :

- Au début du scénario, une unité terrestre dans le même hex qu'un fort *l'occupe*.
- En améliorant une unité, la désignation numérique des unités impliquées peut être ignorée.

**Exemple :** l'armée de chars de la garde 1 n'est pas obligée d'améliorer l'armée de chars 1.

- Une unité Gd motorisée peut améliorer une unité d'infanterie URSS [*sauf* choc].
- Une unité Gd chars peut améliorer une unité de chars URSS

#### Placement :

| Pays   | ID du pion            | Position                 | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|--------|-----------------------|--------------------------|----------|----------|---|---|
| Soviet | 2xGround Support      | Événements               |          |          |   |   |
| Soviet | Partisans             | Événements               |          |          |   |   |
| Soviet | Partisans             | Événements               | Sep-43   | NA       |   |   |
| Soviet | Mouvement strat.      | Événements               |          |          |   |   |
| URSS   | Action de surface     | Événements               |          |          |   |   |
| URSS   | Heavy Arty            | Événements               |          |          |   |   |
| URSS   | 3xTanks               | Événements               |          |          |   |   |
| URSS   | Bessarabie            | Cd Area                  |          |          |   |   |
| URSS   | E. Pologne            | Cd Area                  |          |          |   |   |
| URSS   | Estonie               | Cd Area                  |          |          |   |   |
| URSS   | Karélie               | Cd Area                  |          |          |   |   |
| URSS   | Lettonie              | Cd Area                  |          |          |   |   |
| URSS   | Lituanie              | Cd Area                  |          |          |   |   |
| URSS   | Fac Lost              | Sur-carte<br>Fac Count 1 |          |          |   |   |
| URSS   | Lend Lease<br>to URSS | Extra<br>Factoryes 4     |          |          |   |   |
| URSS   | Lend Lease<br>to URSS | Compte-tours             | Dec-43   | NA       |   |   |
| URSS   | Urals Factoryes       | Extra<br>Factoryes 9     |          |          |   |   |
| URSS   | 3                     | Mobilisation             |          |          |   |   |
| URSS   | 4                     | 2553                     |          |          |   |   |

| Pays | ID du pion       | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|------|------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| URSS | 7                | 0647         |          |          |   |   |
| URSS | 9                | 2149         |          |          |   |   |
| URSS | 11               | 1548         |          |          |   |   |
| URSS | 14               | 1248         |          |          |   |   |
| URSS | 16               | Mobilisation |          |          |   |   |
| URSS | 22               | Mobilisation |          |          |   |   |
| URSS | 23               | 2351         |          |          |   |   |
| URSS | 27               | 1546         |          |          |   |   |
| URSS | 30               | 2150         |          |          |   |   |
| URSS | 33               | Mobilisation |          |          |   |   |
| URSS | 44               | 3454         |          |          |   |   |
| URSS | 45               | 4058         |          |          |   |   |
| URSS | 46               | 3555         |          |          |   |   |
| URSS | 50               | Mobilisation |          |          |   |   |
| URSS | 51               | 3254         |          |          |   |   |
| URSS | 62               | Mobilisation |          |          |   |   |
| URSS | 1 Air            | 1750         |          |          |   | 4 |
| URSS | 2 Air            | 2051         |          |          |   | 2 |
| URSS | 3 Air            | 3156         |          |          |   | 4 |
| URSS | 4 Air            | 2655         |          |          |   | 2 |
| URSS | 5 Air            | 2354         |          |          |   | 4 |
| URSS | 1 Convoi         | 4058         |          |          |   | 2 |
| URSS | 1 Shock          | 1847         |          |          |   |   |
| URSS | 2 Shock          | 1646         |          |          |   |   |
| URSS | 3 Shock          | 1948         |          |          |   |   |
| URSS | 4 Shock          | 2048         |          |          |   |   |
| URSS | 5 Shock          | 3154         |          |          |   |   |
| URSS | 2 Tank           | 2652         |          |          |   |   |
| URSS | 1 Gd             | 2954         |          |          |   |   |
| URSS | 2 Gd             | 3156         |          |          |   |   |
| URSS | 3 Gd             | 3054         |          |          |   |   |
| URSS | 4 Gd             | 2453         |          |          |   |   |
| URSS | 5 Gd             | 2852         |          |          |   |   |
| URSS | 6 Gd             | 2752         |          |          |   |   |
| URSS | 7 Gd             | 2953         |          |          |   |   |
| URSS | 8 Gd             | 2955         |          |          |   |   |
| URSS | 10 Gd            | 2152         |          |          |   |   |
| URSS | 11 Gd            | 2250         |          |          |   |   |
| URSS | 1 Gd Tk          | 2751         |          |          |   |   |
| URSS | 3 Gd Tk          | 2452         |          |          |   |   |
| URSS | 4 Gd Tk          | 2252         |          |          |   |   |
| URSS | 5 Gd Tk          | 2754         |          |          |   |   |
| URSS | Leningrad Fort   | 1546         |          |          |   |   |
| URSS | Moscow Fort      | 2154         |          |          |   |   |
| URSS | Heavy Arty       | Événements   | Aug-43   | NA       |   |   |
| URSS | Heavy Arty       | Événements   | Dec-43   | Sep-43   |   |   |
| URSS | 6 Tank           | Mobilisation | Dec-43   | Sep-43   |   |   |
| URSS | Attaque surprise | Événements   | Jan-44   | NA       |   |   |
| URSS | 6 Gd Tk          | Amélioration | Sep-44   | Mar-44   |   |   |
| URSS | 2 Gd Tk          | Amélioration | Oct-44   | Sep-44   |   |   |
| URSS | 9 Gd             | Amélioration | Jan-45   | Sep-44   |   |   |
| URSS | Attaque surprise | Événements   | Jan-45   | NA       |   |   |



## 32.5 Europe 1944-1945

Ceci couvre toute la guerre depuis l'été 1944 jusqu'à la fin.

### 32.5.1 Bases

**Factions :** Axe, Occidentale, Soviétique

**Cartes utilisées :** Est et ouest

**Durée du scénario :** 14 tours. Jun 1944 à Jul 1945.

**Conditions de victoire :** Les factions alliées gagnent si l'Allemagne est conquise. La faction de l'Axe gagne si les factions alliées ne gagnent pas.

**Politiques :** Les politiques de défense nationale, limites de coopération et non-violation neutre s'appliquent.

**Événements conditionnels :** Seuls activation de pays, effondrement de pays et pays conquis peuvent avoir lieu. Tous les autres se sont déjà produits.

**Bombed Markers :** Chacune de ces villes contient un marqueur bombardé : Aachen, Berlin, Bremen, Dresden, Düsseldorf, Frankfurt, Hanover et Hamburg.

#### Marqueurs de contrôle :

- Les villes suivantes sont sous contrôle de l'Axe.
  - ◇ Toutes les villes de Belgique, Danemark, France, des Pays-Bas, de Grèce (Crète incluse), de Norvège, de Pologne et de Yougoslavie.
  - ◇ Urss : Brest, Kaunas, Kishinev, Lvov, Minsk, Riga, Talinin, Vilnius et Vyborg.
- Les villes suivantes sont sous contrôle occidental.
  - ◇ Italie : Brindisi, Catania, Naples, Palermo, Taranto.
  - ◇ Toutes les villes d'Afrique du nord française, Corse, Libye, Sardaigne, Sicile et Syrie.

**Marqueurs de diplomatie :** NA

**Marqueurs pro-faction :** NA

#### Règles spéciales/notes :

- La météo du premier tour est beau temps dans chaque zone météo.
- Il n'y a pas de phase de diplomatie.
- Tous les pays qui ne sont pas actifs ou conquis sont neutres et peuvent être activés.
- La Pologne, la Belgique, les Pays-Bas, le Danemark, la Norvège, la France, la Yougoslavie et la Grèce ont été conquis par l'Axe. Mettez un marqueur de volonté nationale de chacun de ces pays dans la case des pays alliés conquis.
- L'Afrique du nord française, l'Italie, la Syrie et **Vichy** ont été conquises par la faction occidentale

## 32.5.2 Faction de l'Axe

### Pays actifs :

**Bulgarie :** Volonté nationale = 4. Nombre d'usines = 1.

**Finlande :** Volonté nationale = 4. Nombre d'usines = 1.

**Allemagne :** Volonté nationale = 42. Nombre d'usines = 15.

**Hongrie :** Volonté nationale = 2. Nombre d'usines = 1.

**Roumanie :** Volonté nationale = 2. Nombre d'usines = 1.

**Règles spéciales/notes :** NA

### Placement :

| Pays      | ID du pion        | Position                 | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-----------|-------------------|--------------------------|----------|----------|---|---|
| Axe       | 2xGround Support  | Evénements               |          |          |   |   |
| Axe       | Mouvement strat.  | Evénements               |          |          |   |   |
| Bulgarie  | 1                 | 3938                     |          |          |   |   |
| Bulgarie  | 5                 | 3842                     |          |          |   |   |
| Finlande  | Isthmus           | 1545                     |          |          |   |   |
| Finlande  | Talvela           | 1247                     |          |          |   |   |
| Finlande  | W.Fin             | 1441                     |          |          |   |   |
| Finlande  | N.Fin             | 0643                     |          |          |   |   |
| Allemagne | Heavy Arty        | Evénements               |          |          |   |   |
| Allemagne | Jets              | Evénements               |          |          |   |   |
| Allemagne | Action de surface | Evénements               |          |          |   |   |
| Allemagne | 2xSous-marins     | Evénements               |          |          |   |   |
| Allemagne | Attaque surprise  | Sur Att<br>Holding Box   |          |          |   |   |
| Allemagne | Tanks             | Evénements               |          |          |   |   |
| Allemagne | Polish Corridor   | Cd Area                  |          |          |   |   |
| Allemagne | Alsace-Lorraine   | Cd Area                  |          |          |   |   |
| Allemagne | Economic Reforms  | Extra<br>Factories 5     |          |          |   |   |
| Allemagne | Economic Reforms  | Compte-tours             | Dec-44   | NA       |   |   |
| Allemagne | Fac Lost          | Sur-carte<br>Fac Count 8 |          |          |   |   |
| Allemagne | 1                 | 3610                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 2                 | 2442                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 4                 | 2345                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 6                 | 3344                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 7                 | 3209                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 8                 | 3140                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 9                 | 2544                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 10                | 3927                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 11                | 2234                     |          |          |   | R |
| Allemagne | 12                | 2638                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 14                | 3926                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 15                | 2716                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 16                | 1943                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 17                | Mobilisation             |          |          |   |   |
| Allemagne | 18                | 1642                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 19                | 3817                     |          |          |   |   |
| Allemagne | 20                | 0647                     |          |          |   | L |
| Allemagne | Afrika            | 2616                     |          |          |   |   |
| Allemagne | Liguria           | 3622                     |          |          |   |   |
| Allemagne | Nor               | 1623                     |          |          |   |   |
| Allemagne | Vlasov            | Mobilisation             |          |          |   |   |

| Pays      | ID du pion | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-----------|------------|--------------|----------|----------|---|---|
| Allemagne | 1 Para     | 2719         |          |          | R |   |
| Allemagne | 1 Gar      | 2125         |          |          |   |   |
| Allemagne | 2 Gar      | 2813         |          |          |   |   |
| Allemagne | 3 Gar      | 2912         |          |          |   |   |
| Allemagne | 4 Gar      | 2910         |          |          |   |   |
| Allemagne | 5 Gar      | 3107         |          |          |   |   |
| Allemagne | 6 Gar      | 3621         |          |          |   |   |
| Allemagne | 7 Gar      | Mobilisation |          |          |   |   |
| Allemagne | 8 Gar      | 2041         |          |          |   |   |
| Allemagne | 9 Gar      | 3525         |          |          |   |   |
| Allemagne | 1Pz        | 2941         |          |          |   |   |
| Allemagne | 2Pz        | Mobilisation |          |          |   |   |
| Allemagne | 3Pz        | 2144         |          |          |   |   |
| Allemagne | 4Pz        | 2742         |          |          |   |   |
| Allemagne | 5Pz        | 3014         |          |          |   |   |
| Allemagne | 1 Luf      | 2041         |          |          |   | 4 |
| Allemagne | 2 Luf      | 3525         |          |          |   | 4 |
| Allemagne | 3 Luf      | 3017         |          |          |   | 4 |
| Allemagne | 4 Luf      | 2939         |          |          |   | 4 |
| Allemagne | 5 Luf      | 1718         |          |          |   |   |
| Allemagne | 6 Luf      | 2442         |          |          |   | 4 |
| Allemagne | Luf Re     | 2622         |          |          |   | 4 |
| Allemagne | 1 Convoi   | 1623         |          |          |   | 4 |
| Allemagne | 6 SS       | Mobilisation | Sep-44   | NA       |   |   |
| Allemagne | 11 SS      | Mobilisation | Nov-44   | Sep-44   |   |   |
| Hongrie   | 1          | 2939         |          |          |   |   |
| Hongrie   | 2          | 3138         |          |          |   |   |
| Hongrie   | 3          | 3234         |          |          |   |   |
| Roumanie  | 1          | 3643         |          |          |   |   |
| Roumanie  | 3          | 3445         |          |          |   |   |
| Roumanie  | 4          | 3241         |          |          |   |   |

### 32.5.3 Faction occidentale

#### Pays actifs :

**RU** : Volonté nationale = 16. Nombre d'usines = 9.

**USA** : Volonté nationale = 10. Nombre d'usines = NA.

#### Règles spéciales/notes :

- Au début du scénario, une unité terrestre dans le même hex qu'un fort *l'occupe*.
- **A partir de Jun-44, la faction occidentale peut faire jusqu'à deux tentatives d'invasion amphibie par attaque surprise occidentale dans une zone maritime.**

#### Placement :

| Pays | ID du pion       | Position      | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|------|------------------|---------------|----------|----------|---|---|
| RU   | Naval Evac       | Evénements    |          |          |   |   |
| RU   | Attaque surprise | Evénements    |          |          |   |   |
| RU   | 2xTanks          | Evénements    |          |          |   |   |
| RU   | ComWealth        | Extra         |          |          |   |   |
|      | Trade            | Factories 3   |          |          |   |   |
| RU   | Fac Lost         | Sur-carte Fac |          |          |   |   |
|      |                  | Count 1       |          |          |   |   |
| RU   | Lend Lease to RU | Extra         |          |          |   |   |
|      |                  | Factories 7   |          |          |   |   |
| RU   | Lend Lease to RU | Compte-tours  | Nov-44   | NA       |   |   |

| Pays     | ID du pion       | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|----------|------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| RU       | 1 Canada         | 2611         |          |          |   |   |
| RU       | 2                | 2710         |          |          |   |   |
| RU       | 8                | 4027         |          |          |   |   |
| RU       | 9                | 5445         |          |          |   | L |
| RU       | 10               | 5226         |          |          |   | L |
| RU       | Home             | 2411         |          |          |   |   |
| RU       | Gib              | 4706         |          |          |   |   |
| RU       | Gibraltar Fort   | 4706         |          |          |   |   |
| RU       | Malta            | 4827         |          |          |   |   |
| RU       | Malta Fort       | 4827         |          |          |   |   |
| RU       | Home Flt         | 2611         |          |          |   |   |
| RU       | Force H          | 2710         |          |          |   |   |
| RU       | Med Flt          | 4231         |          |          |   |   |
| RU       | 1 Convoi         | 2611         |          |          |   |   |
| RU       | 2 Convoi         | 2710         |          |          |   |   |
| RU       | 3 Convoi         | 4231         |          |          |   |   |
| RU       | 4 Convoi         | 4622         |          |          |   |   |
| RU       | Ftr Cmd          | 2611         |          |          |   | 2 |
| RU       | 1 RAF            | 4028         |          |          |   | 2 |
| RU       | 2 RAF            | 2710         |          |          |   | 4 |
| RU       | Bm Cmd           | 2611         |          |          |   | 4 |
| RU/USA   | Parachutage      | Evénements   |          |          |   |   |
| USA      | Attaque surprise | Evénements   |          |          |   |   |
| USA      | 1 French         | 4622         |          |          |   |   |
| USA      | 1                | 2807         |          |          |   |   |
| USA      | 3                | 2607         |          |          |   |   |
| USA      | 5                | 4026         |          |          |   |   |
| USA      | 7                | 4526         |          |          |   |   |
| USA      | 9                | Mobilisation |          |          |   |   |
| USA      | 8 AAF            | 2710         |          |          |   | 4 |
| USA      | 9 AAF            | 2807         |          |          |   |   |
| USA      | 12 AAF           | 4127         |          |          |   |   |
| USA      | FTAF             | E.N.Amer     |          |          |   | 2 |
| USA      | 1 Convoi         | 2807         |          |          |   |   |
| USA      | 2 Convoi         | 4526         |          |          |   |   |
| USA      | 3 Convoi         | 2607         |          |          |   |   |
| USA      | 4 Convoi         | 4127         |          |          |   |   |
| USA      | 4 Fleet          | 2607         |          |          |   |   |
| USA      | 8 Fleet          | 4526         |          |          |   |   |
| USA      | 12 Fleet         | 2807         |          |          |   |   |
| USA      | 15 AAF           | 4127         |          |          |   | 4 |
| Occident | 2xGround Support | Evénements   |          |          |   |   |
| Occident | Free Forces      | Evénements   |          |          |   |   |
| Occident | Partisans        | Evénements   |          |          |   |   |
| Occident | Mulberry         | Evénements   |          |          |   |   |
| Occident | Mouvement strat. | Evénements   |          |          |   |   |
| Occident | ULTRA            | Evénements   |          |          |   |   |
| Occident | ULTRA            | Compte-tours | Aug-44   | NA       |   |   |

### 32.5.4 Faction soviétique

**Pays actifs :**

URSS : Volonté nationale = 46. Nombre d'usines = 9.

**Règles spéciales/notes :**

- Au début du scénario, une unité terrestre dans le même hex qu'un fort l'occupe.
- En améliorant une unité, la désignation numérique des unités impliquées peut être ignorée.

**Exemple :** l'armée de chars de la garde 1 n'est pas obligée d'améliorer l'armée de chars 1.

- Une unité Gd motorisée peut améliorer une unité d'infanterie URSS [sauf choc].
- Une unité Gd chars peut améliorer une unité de chars URSS. unit.

**Placement :**

| Pays   | ID du pion            | Position                 | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|--------|-----------------------|--------------------------|----------|----------|---|---|
| Soviet | 2xGround Support      | Événements               |          |          |   |   |
| Soviet | Partisans             | Événements               |          |          |   |   |
| Soviet | Partisans             | Événements               | Jul-44   | NA       |   |   |
| Soviet | Mouvement strat.      | Événements               |          |          |   |   |
| URSS   | Action de surface     | Événements               |          |          |   |   |
| URSS   | 2xHeavy Arty          | Événements               |          |          |   |   |
| URSS   | Heavy Arty            | Événements               | Aug-44   | NA       |   |   |
| URSS   | Attaque surprise      | Événements               |          |          |   |   |
| URSS   | 3xTanks               | Événements               |          |          |   |   |
| URSS   | Bessarabie            | Cd Area                  |          |          |   |   |
| URSS   | E. Pologne            | Cd Area                  |          |          |   |   |
| URSS   | Estonie               | Cd Area                  |          |          |   |   |
| URSS   | Karélie               | Cd Area                  |          |          |   |   |
| URSS   | Lettonie              | Cd Area                  |          |          |   |   |
| URSS   | Lituanie              | Cd Area                  |          |          |   |   |
| URSS   | Fac Lost              | Sur-carte<br>Fac Count 1 |          |          |   |   |
| URSS   | Lend Lease<br>to URSS | Extra<br>Factories 6     |          |          |   |   |
| URSS   | Lend Lease<br>to URSS | Compte-tours             | Dec-44   | NA       |   |   |
| URSS   | Urals Factories       | Extra<br>Factories 9     |          |          |   |   |
| URSS   | 3                     | 2648                     |          |          |   |   |
| URSS   | 4                     | Mobilisation             |          |          |   |   |
| URSS   | 7                     | 0548                     |          |          |   |   |
| URSS   | 9                     | 2047                     |          |          |   |   |
| URSS   | 11                    | 0748                     |          |          |   |   |
| URSS   | 14                    | 1248                     |          |          |   |   |
| URSS   | 16                    | Mobilisation             |          |          |   |   |
| URSS   | 22                    | Mobilisation             |          |          |   |   |
| URSS   | 23                    | 2348                     |          |          |   |   |
| URSS   | 27                    | 1546                     |          |          |   |   |
| URSS   | 30                    | 3350                     |          |          |   |   |
| URSS   | 33                    | Mobilisation             |          |          |   |   |
| URSS   | 44                    | Mobilisation             |          |          |   |   |
| URSS   | 45                    | Mobilisation             |          |          |   |   |
| URSS   | 46                    | 3346                     |          |          |   |   |

| Pays | ID du pion       | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|------|------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| URSS | 50               | Mobilisation |          |          |   |   |
| URSS | 51               | 2848         |          |          |   |   |
| URSS | 62               | 1647         |          |          |   |   |
| URSS | 1 Air            | 1746         |          |          |   | 4 |
| URSS | 2 Air            | 2047         |          |          |   | 2 |
| URSS | 3 Air            | 3149         |          |          |   | 3 |
| URSS | 4 Air            | 2845         |          |          |   | 4 |
| URSS | 5 Air            | 2648         |          |          |   | 4 |
| URSS | 1 Convoi         | 3649         |          |          |   | 3 |
| URSS | 1 Shock          | 1945         |          |          |   |   |
| URSS | 2 Shock          | 1645         |          |          |   |   |
| URSS | 3 Shock          | 1844         |          |          |   |   |
| URSS | 4 Shock          | 2045         |          |          |   |   |
| URSS | 5 Shock          | 3345         |          |          |   |   |
| URSS | 2 Tank           | 2546         |          |          |   |   |
| URSS | 6 Tank           | 3243         |          |          |   |   |
| URSS | 1 Gd             | 3141         |          |          |   |   |
| URSS | 2 Gd             | 3649         |          |          |   |   |
| URSS | 3 Gd             | 2842         |          |          |   |   |
| URSS | 4 Gd             | 3244         |          |          |   |   |
| URSS | 5 Gd             | 2845         |          |          |   |   |
| URSS | 6 Gd             | 2545         |          |          |   |   |
| URSS | 7 Gd             | 3142         |          |          |   |   |
| URSS | 8 Gd             | 2644         |          |          |   |   |
| URSS | 10 Gd            | 1745         |          |          |   |   |
| URSS | 11 Gd            | 2346         |          |          |   |   |
| URSS | 1 Gd Tk          | 2942         |          |          |   |   |
| URSS | 3 Gd Tk          | 2844         |          |          |   |   |
| URSS | 4 Gd Tk          | 3041         |          |          |   |   |
| URSS | 5 Gd Tk          | 2245         |          |          |   |   |
| URSS | Leningrad Fort   | 1546         |          |          |   |   |
| URSS | Moscow Fort      | 2154         |          |          |   |   |
| URSS | 6 Gd Tk          | Amélioration | Sep-44   | NA       |   |   |
| URSS | 2 Gd Tk          | Amélioration | Oct-44   | Sep-44   |   |   |
| URSS | 9 Gd             | Amélioration | Jan-45   | Sep-44   |   |   |
| URSS | Attaque surprise | Événements   | Jan-45   | NA       |   |   |





## 32.6 Allemagne 1945

Ceci couvre l'invasion de l'Allemagne.

### 32.6.1 Bases

**Factions :** Axe, Occidentale, Soviétique

**Cartes utilisées :** Est et ouest

**Durée du scénario :** 7 tours. Jan 1945 à Jul 1945.

**Conditions de victoire :** Les factions alliées gagnent si l'Allemagne est conquise. Sinon c'est la faction de l'Axe qui gagne.

**Politiques :** Les limites de coopération s'appliquent. t.

**Evénements conditionnels :** Seuls effondrement de pays et pays conquis peuvent avoir lieu. Tous les autres se sont déjà produits.

**Bombed Markers :** Chacune de ces villes contient un marqueur bombardé : Berlin, Bremen, Frankfurt, Hanover, Leipzig et Munich.

**Marqueurs de contrôle :**

- Les villes suivantes sont sous contrôle de l'Axe : Amsterdam, Budapest, Lodz, Krakow, Rotterdam, Sarajevo, Split, Warsaw et Zagreb.
- Les villes suivantes sont sous contrôle occidental : Aachen, Metz, Strasbourg, et toutes les villes en Belgique, France occupée et Vichy.
- Les villes suivantes sont sous contrôle soviétique : Belgrade, Debrecen, Nis, et toutes les villes en Bulgarie et Roumanie.

**Marqueurs pro-faction :** NA

**Règles spéciales/notes :**

- Il n'y a pas de phase de déclaration de guerre ni de phase de diplomatie.
- Pour la guerre stratégique,
  - ◊ Il y a huit pays conquis alliés et il n'y a *aucune* unité aérienne de l'Axe dans les zones maritimes 3, 4 ou 5. Ceci s'applique constamment.
  - ◊ Le seul marqueur Fac Lost en jeu appartient à l'Allemagne. Il est déplacé selon les résultats du combat stratégique. Ignorez toute référence au déplacement d'un marqueur Fac Lost allié.
  - ◊ Les marqueurs ULTRA et partisans ne peuvent pas être utilisés pour la guerre stratégique.
- Aucune faction ne peut tenter d'invasion amphibie.
- Les seuls pays actifs sont l'Allemagne, le RU, les USA et l'URSS. De plus, les seuls autres pays en jeu sont la Belgique, la Bulgarie, les Pays-Bas, la Hongrie, la France occupée, la Pologne, la Roumanie, Vichy [*sauf* la Corse] et la Yougoslavie. Tous les autres pays ou régions outre-mer sont interdits [*Exception* : Pour tracer le ravitaillement, la faction de l'Axe peut utiliser la ligne de transport en Italie qui va de l'hex 3424 à 3527.]

### 32.6.2 Faction de l'Axe

**Pays actifs :**

**Allemagne :** Volonté nationale = 30. Nombre d'usines = 13.

**Règles spéciales/notes :** Après avoir déterminé les points de production de l'Allemagne pour le tour, réduisez le montant de cinq. Ceci représente la production envoyée sur le front italien.

**Placement :**

| Pays      | ID du pion       | Position              | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|-----------|------------------|-----------------------|----------|----------|---|---|
| Axe       | Mouvement strat. | Evénements            |          |          |   |   |
| Allemagne | Heavy Arty       | Evénements            |          |          |   |   |
| Allemagne | Jets             | Evénements            |          |          |   |   |
| Allemagne | Surprise Attack  | Sur Att Holding Box   |          |          |   |   |
| Allemagne | Tanks            | Evénements            |          |          |   |   |
| Allemagne | Polish Corridor  | Cd Area               |          |          |   |   |
| Allemagne | Alsace-Lorraine  | Cd Area               |          |          |   |   |
| Allemagne | Economic Reforms | Extra Factories 6     |          |          |   |   |
| Allemagne | Economic Reforms | Compte-tours          | Jun-45   | NA       |   |   |
| Allemagne | Fac Lost         | Sur-carte Fac Count 8 |          |          |   |   |
| Allemagne | 1                | 3020                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 2                | 2535                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 4                | 2336                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 6                | 3232                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 7                | 2920                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 8                | 3032                  |          |          |   | R |
| Allemagne | 9                | 2635                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 11               | Mobilisation          |          |          |   |   |
| Allemagne | 12               | 2617                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 15               | 2719                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 16               | 1937                  |          |          |   | R |
| Allemagne | 17               | 2934                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 18               | 2035                  |          |          |   | R |
| Allemagne | 19               | 3121                  |          |          |   |   |
| Allemagne | Afrika           | 2616                  |          |          |   |   |
| Allemagne | Vlasov           | Mobilisation          |          |          |   |   |
| Allemagne | 1 Para           | 2718                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 2 Gar            | Mobilisation          |          |          |   |   |
| Allemagne | 3 Gar            | 3130                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 4 Gar            | 2521                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 5 Gar            | Mobilisation          |          |          |   |   |
| Allemagne | 8 Gar            | Mobilisation          |          |          |   |   |
| Allemagne | 1Pz              | 2830                  |          |          |   | R |
| Allemagne | 2Pz              | 3532                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 3Pz              | 2235                  |          |          |   | R |
| Allemagne | 4Pz              | 2835                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 5Pz              | 2819                  |          |          |   |   |
| Allemagne | 6 SS             | Mobilisation          |          |          |   |   |
| Allemagne | 11 SS            | 2631                  |          |          |   | R |
| Allemagne | 1 Luf            | 2234                  |          |          |   | 4 |
| Allemagne | 3 Luf            | 2921                  |          |          |   | 4 |
| Allemagne | 4 Luf            | 2934                  |          |          |   | 4 |
| Allemagne | 5 Luf            | 2521                  |          |          |   | 4 |
| Allemagne | 6 Luf            | 2634                  |          |          |   | 4 |
| Allemagne | Luf Re           | 2622                  |          |          |   | 6 |

### 32.6.3 Faction occidentale

#### Pays actifs :

**RU** : Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = NA

**USA** : Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = NA

#### Règles spéciales/notes :

- Aucune unité navale n'est utilisée dans ce scénario et les règles suivantes s'appliquent à chaque tour.
  - ◇ Une unité aérienne ou terrestre RU ou US peut utiliser le transport naval si elle commence son activation dans un port.
  - ◇ Une unité RU ou US est pleinement ravitaillée si elle peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un port ami.
- A tout moment pendant sa sous-phase d'actions, la faction occidentale peut placer jusqu'à deux marqueurs bombardé dans des hexs d'usines de l'Axe amis en Allemagne (un par hex, selon les règles standards). Ce placement ne peut pas être interdit. *Ceci représente les bombardements de la 15 AAF US en Italie.*

#### Placement :

| Pays    | ID du pion       | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|---------|------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| RU      | Naval Evac       | Evénements   |          |          |   |   |
| RU      | Attaque surprise | Compte-tours | Feb-45   | NA       |   |   |
| RU      | 1 Canada         | 2716         |          |          |   |   |
| RU      | 2                | 2717         |          |          |   |   |
| RU      | Ftr Cmd          | 2716         |          |          |   | 2 |
| RU      | 2 RAF            | 2816         |          |          |   | 4 |
| RU      | Bm Cmd           | 2611         |          |          |   | 4 |
| RU/USA  | Parachutage      | Evénements   | Feb-45   | NA       |   |   |
| USA     | Attaque surprise | Evénements   | Mar-45   | NA       |   |   |
| USA     | 1 French         | 3120         |          |          |   |   |
| USA     | 1                | 2817         |          |          |   |   |
| USA     | 3                | 2919         |          |          |   |   |
| USA     | 7                | 3019         |          |          |   |   |
| USA     | 9                | 2818         |          |          |   |   |
| USA     | 8 AAF            | 2710         |          |          |   | 4 |
| USA     | 9 AAF            | 3018         |          |          |   | 4 |
| USA     | FTAF             | 3120         |          |          |   | 2 |
| Western | Free Forces      | Evénements   |          |          |   |   |
| Western | Partisans        | Evénements   |          |          |   |   |
| Western | Mouvement strat. | Evénements   |          |          |   |   |
| Western | ULTRA            | Evénements   |          |          |   |   |
| Western | ULTRA            | Evénements   | Mar-45   | NA       |   |   |

### 32.6.4 Faction soviétique

#### Pays actifs :

- URSS : Volonté nationale = NA. Nombre d'usines = 25 À chaque tour

*Pour vous en rappeler, mettez le marqueur Fac. Count URSS dans la case 15 du compteur d'usines sur la carte et le marqueur des usines de l'Oural dans la case 10 du compteur des usines sur la carte.*

#### Règles spéciales/notes :

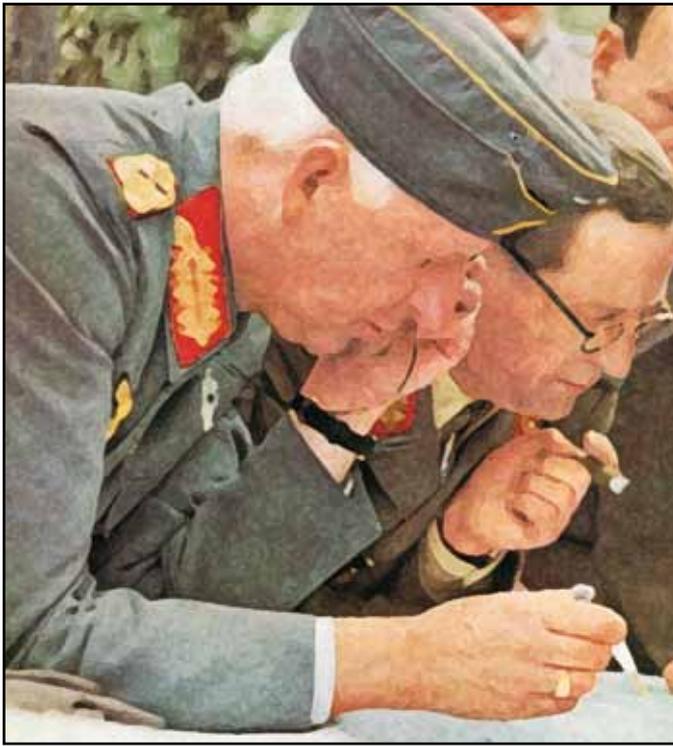
- En améliorant une unité, la désignation numérique des unités impliquées peut être ignorée.

**Exemple :** l'armée de chars de la garde 1 n'est pas obligée d'améliorer l'armée de chars 1.

- Une unité Gd motorisée peut améliorer une unité d'infanterie URSS [sauf choc].

#### Placement :

| Pays   | ID du pion       | Position     | Entrée-H | Entrée-V | R | S |
|--------|------------------|--------------|----------|----------|---|---|
| Soviet | Partisans        | Evénements   |          |          |   |   |
| Soviet | Partisans        | Evénements   | Feb-45   | NA       |   |   |
| Soviet | Mouvement strat. | Evénements   |          |          |   |   |
| URSS   | 2xHeavy Arty     | Evénements   |          |          |   |   |
| URSS   | Heavy Arty       | Evénements   | Feb-45   | NA       |   |   |
| URSS   | Attaque surprise | Evénements   |          |          |   |   |
| URSS   | Attaque surprise | Evénements   | Apr-45   | NA       |   |   |
| URSS   | 3xTanks          | Evénements   |          |          |   |   |
| URSS   | Bessarabie       | Cd Area      |          |          |   |   |
| URSS   | E. Pologne       | Cd Area      |          |          |   |   |
| URSS   | Estonie          | Cd Area      |          |          |   |   |
| URSS   | Karélie          | Cd Area      |          |          |   |   |
| URSS   | Lettonie         | Cd Area      |          |          |   |   |
| URSS   | Lituanie         | Cd Area      |          |          |   |   |
| URSS   | 4                | Mobilisation |          |          |   |   |
| URSS   | 9                | 3533         |          |          |   |   |
| URSS   | 44               | Mobilisation |          |          |   |   |
| URSS   | 45               | Mobilisation |          |          |   |   |
| URSS   | 46               | 3333         |          |          |   |   |
| URSS   | 51               | 3632         |          |          |   |   |
| URSS   | 1 Air            | 1941         |          |          |   | 2 |
| URSS   | 2 Air            | 2438         |          |          |   | 4 |
| URSS   | 3 Air            | 3234         |          |          |   | 4 |
| URSS   | 4 Air            | 3638         |          |          |   | 2 |
| URSS   | 5 Air            | 2938         |          |          |   | 4 |
| URSS   | 1 Shock          | 1938         |          |          |   |   |
| URSS   | 2 Shock          | 2436         |          |          |   |   |
| URSS   | 3 Shock          | 2438         |          |          |   |   |
| URSS   | 4 Shock          | 2037         |          |          |   |   |
| URSS   | 5 Shock          | 2536         |          |          |   |   |
| URSS   | 1 Gd             | 3034         |          |          |   |   |
| URSS   | 2 Gd             | 2236         |          |          |   |   |
| URSS   | 3 Gd             | 2836         |          |          |   |   |
| URSS   | 4 Gd             | 3432         |          |          |   |   |
| URSS   | 5 Gd             | 2936         |          |          |   |   |
| URSS   | 6 Gd             | 2036         |          |          |   |   |
| URSS   | 7 Gd             | 3233         |          |          |   |   |
| URSS   | 8 Gd             | 2736         |          |          |   |   |
| URSS   | 10 Gd            | 1939         |          |          |   |   |
| URSS   | 11 Gd            | 2136         |          |          |   |   |
| URSS   | 1 Gd Tk          | 2636         |          |          |   |   |
| URSS   | 2 Gd Tk          | 2638         |          |          |   |   |
| URSS   | 3 Gd Tk          | 2938         |          |          |   |   |
| URSS   | 4 Gd Tk          | 2935         |          |          |   |   |
| URSS   | 5 Gd Tk          | 2337         |          |          |   |   |
| URSS   | 6 Gd Tk          | 3133         |          |          |   |   |
| URSS   | 9 Gd             | Amélioration |          |          |   |   |



## 33.0 Notes sur les règles

Cette section contient diverses notes relatives aux règles et aux mécanismes de jeu qui aident à mieux comprendre comment jouer. Ce ne sont *pas* des nouvelles règles.

### 33.1 Règles pour éviter de mal faire

Voici des règles qui peuvent être mal jouées par un débutant à ce jeu ou qui n'a pas joué depuis longtemps.

#### 33.1.1 Invasion amphibie

Seule une météo sévère *dans un hex* empêche une invasion amphibie dans cet hex. La météo dans une zone maritime n'a pas d'incidence.

*Par conséquent, un hex dans la zone météo du désert est toujours vulnérable.*

#### 33.1.2 Événements conditionnels

N'oubliez pas leur existence. La fiche d'aide de jeu en contient une liste.

#### 33.1.3 Arrêts diplomatiques

Il n'y a pas de diplomatie à moins que l'une de ces politiques ne soit en application : apaisement, pacte-nazi soviétique, ou traité de Moscou.

#### 33.1.4 Nombre d'usines

Une usine amie de l'Axe avec un marqueur Bombardé *est comptée* dans le nombre d'usines de l'Allemagne.

La formule de décompte des usines sur carte de l'Allemagne, RU et URSS est le compte des usines sur carte *moins* les usines perdues (si ce total est inférieur à 0, ramenez-le à 0) *plus* les usines supplémentaires.

### 33.1.5 Combat terrestre

Une unité terrestre peut faire plusieurs attaques mobiles dans une phase, tant qu'elle a suffisamment de mouvement pour chaque attaque.

Toute unité terrestre peut faire une attaque mobile (pas seulement les unités de chars).

Une unité terrestre ne peut faire qu'un seul assaut par activation.

Une unité terrestre occupant un fort ne peut être attaquée qu'en assaut.

Une unité terrestre *occupant* un fort doit en sortir pour attaquer. Elle ne peut pas à nouveau occuper le fort pendant cette activation.

Une unité terrestre *occupant* un fort n'exerce pas de ZDC.

La partie *+#* d'un résultat de la TRC ne s'applique pas au combat terrestre. Ne regardez que les lettres.

### 33.1.6 Unité terrestre et zone de contrôle ennemie

A tout moment pendant son activation [*sauf* au début de son activation], si une unité terrestre est dans un hex contenant une ZDCE, elle doit soit terminer son activation, soit attaquer une unité ennemie adjacente.

*Par conséquent, après le mouvement initial d'une unité terrestre, une attaque, ou une avance après combat, s'il y a une ZDCE, elle doit s'arrêter ou attaquer. Elle ne peut pas simplement bouger hors de cette ZDCE.*

### 33.1.7 Unité terrestre et volonté nationale

Seule une unité *de campagne* éliminée en combat en tant que *défenseur* cause la perte de volonté nationale à un pays.

### 33.1.8 Chronologie de la mobilisation

La mobilisation a lieu *après* les remplacements, donc une unité venant d'être mobilisée ne peut pas être améliorée pendant le même tour.

### 33.1.9 Mouvement

A chaque fois qu'une unité terrestre attaque un hex, elle doit payer le coût du terrain et le coût en points de mouvement pour « attaquer un hex ».

Seuls les coûts en PM commençant par « + » sont cumulatifs avec les autres coûts en PM.

Les hexs avec des points sont interdits au mouvement terrestre. Une unité aérienne peut se déplacer à travers eux si cela n'est pas autrement interdit.

### 33.1.10 Politiques

N'oubliez pas la politique de défense nationale. *Quelqu'un doit rester à la maison.*

La faction de l'Axe doit déclarer la guerre à une faction avant de pouvoir attaquer un pays appartenant à cette faction. *Déclarer la guerre à un pays ne met pas fin à l'apaisement ou au pacte nazi-soviétique.*

Si l'apaisement, le pacte nazi-soviétique ou le traité de Moscou s'applique, il affecte la faction qu'un pays nouvellement activé rejoint.

### 33.1.11 Replacements

Pour être améliorée, une unité doit être pleinement ravitaillée et ne *pas* être marquée d'un marqueur de mouvement stratégique.

Un maximum de deux sorties peut être enlevé d'une unité aérienne ou navale en une phase de replacements.

### 33.1.12 Retraite et avance après combat

Une retraite est toujours *d'un hex* en tout et doit mettre un hex d'espace entre l'attaquant et le défenseur.

Une avance après combat se fait dans l'hex libéré par le défenseur.

### 33.1.13 Sorties

Si une unité aérienne ou navale combat en effectuant une action, alors pour cette action, les seules sorties qu'elle ajoute à son total sont celles subies en combat.

*En d'autres termes, une unité qui combat n'ajoute pas les sorties reçues en combat plus une autre pour l'action effectuée.*

### 33.1.14 Ravitaillement

L'état de ravitaillement d'une unité ne peut être réduit *qu'une seule fois* par tour, quel que soit le nombre de tracés de lignes de ravitaillement ratés faits pour la ravitailler.

Si une unité réussit à tracer une ligne de ravitaillement, elle redevient pleinement ravitaillée, quel que soit son état de ravitaillement actuel.

Une unité de navire de guerre n'a pas besoin d'un convoi pour tracer une ligne de ravitaillement, mais elle peut en utiliser un si elle le souhaite. Aussi, une unité de navire de guerre peut tracer sa propre ligne de ravitaillement, même si elle a 6 sorties.

### 33.1.15 Météo

Les effets de la météo sur le combat diffèrent en fonction de l'unité et de la météo.

Les effets de la météo sur le combat peuvent n'affecter qu'un des deux camps.

Le seul effet de la météo sur le mouvement est le coût supplémentaire en PM pour attaquer une unité terrestre.

## 33.2 Evénements relatifs au marqueur pro-[faction]

Ce qui suit traite de la partie relative au marqueur pro-[faction] que l'on trouve dans les règles.k.

### 33.2.1 Région prise

Si le pays choisi est l'Estonie, la Lettonie ou la Lituanie, il cesse d'exister. Retirez tout marqueur pro-[faction] qu'il contient.

Si ce n'est pas l'Estonie, la Lettonie ou la Lituanie, faites ce qui suit.

- S'il n'a pas de marqueur pro-[faction] dans sa capitale, mettez-y un marqueur pro-Axe.
- S'il y a un marqueur Pro-[Allié] dans sa capitale, retirez-le.
- S'il y a un marqueur pro-Axe dans sa capitale, laissez-le.

### 33.2.2 Pays conquis [sauf la France]

La faction qui a conquis le pays met un marqueur pro-[faction] dans la tasse de diplomatie et peut faire *l'un* des points suivants.

- Choisir un pays neutre *sans* marqueur pro-[faction] et partageant un frontière terrestre avec le pays venant d'être conquis. Mettre un marqueur pro-[faction] dans l'hex de sa capitale
- Choisir un pays neutre avec un marqueur pro-[faction] ennemi dans l'hex de sa capitale et le retirer.

### 33.2.3 Invasion de l'est

La faction de l'Axe peut choisir un pays neutre qui a cédé une région disputée à l'URSS et lui appliquer l'événement succès politique.

### 33.2.4 France conquise ; ou effondrement du RU, des USA ou de l'URSS

La faction de l'Axe peut choisir n'importe quel pays neutre et lui appliquer l'événement succès politique.

### 33.2.5 L'événement échec politique

La faction *hors phase* appliquant cet événement doit choisir un pays neutre qui partage une frontière terrestre avec un pays actif appartenant à la faction *en phase*.

*Les termes ami ou ennemi ci-dessous se rapportent à la faction qui l'applique (hors phase).*

Si le pays neutre choisi

- n'a pas de marqueur pro-[faction], meetez un marqueur pro-[faction] dans l'hex de sa capitale.
- a un marqueur pro-[faction] ami, ce pays neutre s'active et rejoint la faction du joueur hors phase.
- a un marqueur pro-[faction] ennemi, retirez ce marqueur.

### 33.2.6 L'événement succès politique

La faction qui l'applique doit faire *l'un* des points suivants.

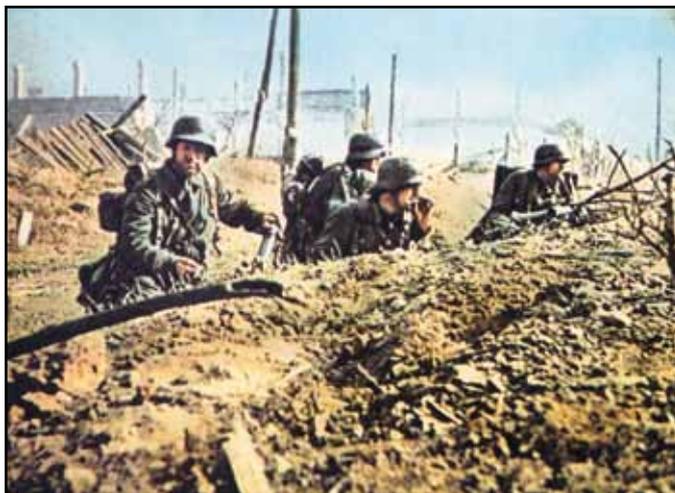
- Choisir un pays neutre sans marqueur pro-[faction] et partageant un frontière terrestre avec un pays ami *actif*. Si c'est la faction occidentale qui applique cet événement, le pays neutre peut à la place partager une zone maritime avec un pays actif ami. Mettre un marqueur pro-[faction] ami dans l'hex de sa capitale.
- Choisir un pays neutre avec un marqueur pro-[faction] ami dans l'hex de sa capitale. Ce pays est activé et rejoint la faction amie.
- Choisir un pays neutre avec un marqueur pro-[faction] ennemi dans l'hex de sa capitale et le retirer.

### 33.2.7 Marqueur pro-[faction] tiré de la tasse de diplomatie

- Si le marqueur tiré contient une faction ennemie, aucun événement ne se passe ; continuez à jouer. Ne tirez *pas* d'autre marqueur de la tasse.
- Si le marqueur tiré contient une faction amie, la faction en phase applique l'événement succès politique



*Chaque jour de combat nous rapproche du but.*



## 34.0 Conseils tactiques

*Des choses à garder à l'esprit quand vous essaierez de conquérir ou sauver l'Europe.*

**Supériorité aérienne :** Si vous avez un DRM de combat aérien supérieur, ou plus d'unités de chasseurs, lancez des frappes aériennes contre les unités de chasseurs ennemis avant de commencer la campagne au sol, comme ils l'ont fait à l'époque. Si les unités aériennes ennemies sont pleines de sorties, elles seront limitées dans le nombre de combats terrestre qu'elles pourront soutenir.

Rappelez-vous d'activer et d'amener vos unités aériennes en position avant d'activer votre prochaine unité terrestre. Il peut être facile d'oublier de le faire, surtout après avoir percé un trou dans la ligne ennemi. Pris dans l'excitation du moment, vous activez immédiatement une nouvelle unité terrestre pour exploiter la faille. Malheureusement, vous avez laissé votre unité aérienne trop loin derrière pour aider au soutien.

**Attaque ou encerclement :** Parfois une masse peut être aussi efficace qu'une rapière. Il y a des fois (principalement lorsque vous avez un avantage en DRM de combat) ou attaquer directement à plusieurs reprises peut être plus efficace que d'encercler l'ennemi et tenter de créer de grandes poches d'unités ennemies. Si la création d'une poche signifie moins attaquer dans un tour, vous pourriez donner à votre adversaire du temps pour récupérer et survivre suffisamment longtemps pour percer (surtout si les troupes encerclées ont une source de ravitaillement).

Cela dit, une poche peut être très efficace pour réduire la capacité de combat de l'ennemi, surtout si les unités dans la poche ont été coupées de leur source de ravitaillement. Si les unités ennemies ne peuvent pas rester ravitaillées, elles auront des capacités de combat et de mouvement sérieusement réduites.

**Eviter les bouchons :** Attention à là où vous terminez l'activation d'une unité terrestre. Une unité terrestre ne peut être activée qu'une seule fois par phase ; elle ne peut pas finir empilée avec une autre unité terrestre ; et une ZDCE n'est pas annulée par une unité amie. Evitez de terminer le mouvement dans un hex qui empêchera vos autres unités d'être capables de bouger dans ou à travers cette position.

Bien que les unités aériennes et navales puissent être activées plusieurs fois par phase, elles ont leurs propres problèmes de bouchons. Deux unités du même type ne peuvent simplement pas échanger leurs positions à cause des limites d'empilement. L'une doit dégager la route en premier. Historiquement,

différentes unités ne pouvaient pas simplement ou rapidement échanger leurs positions dans la ligne.

**Défense des villes :** Une ville est plutôt un ralentisseur qu'un barrage routier. C'est parce que le DRM de combat terrestre négatif pour attaquer une ville n'est pas très méchant et n'est pas combiné avec un autre terrain difficile dans l'hex. Les campagnes urbaines prolongées comme Stalingrad étaient plus l'exception que la règle.

Parfois il est préférable de défendre devant ou à côté d'une ville amie plutôt que directement dedans. Faire ceci prend l'avantage du fait qu'une ville amie empêche une unité amie d'être considérée isolée et fournit un lieu de retraite (tant que vous mettez un hex d'espace entre l'attaquant et le défenseur).

De même, il peut être préférable de retraiter à côté d'une ville plutôt que dedans. Si vous retraits dans une ville, l'ennemi peut vous attaquer à nouveau et éventuellement y avancer après combat. Si vous êtes à côté de la ville, vos ZDC peuvent empêcher de bouger directement dans la ville et il n'y a pas d'avance après combat dans la ville.

**Ne paniquez pas et prenez une serviette (référence au Guide du routard galactique) :** La faible densité de pions signifie que peu de pertes peuvent laisser de grands trous dans votre ligne. Ne paniquez pas. Reformez la ligne. Tant que vous avez la production, les unités mortes reviennent à la vie en deux tours. *A quoi sert la serviette ? Lisez le livre.*

**Les Allemands ne meurent pas :** *Patience, ça arrivera (sans vouloir vexer les Allemands ayant acheté ce jeu).* A cause du système de combat et de la simulation abstraite de la force armée, pendant les premières années de guerre, les unités terrestres allemandes subissent très peu de réductions de force. Cela semble aller à l'opposé des événements historiques. Toutefois, la réduction de force dans USE n'essaie pas de simuler les pertes subies au quotidien par les unités combattantes. A la place, la réduction des unités terrestres est plus une représentation d'une perte massive de matériel, de cohésion et de moral dans une période de temps relativement courte pour que le flux de remplacement ne puisse pas le gérer. *Rappelez-vous, USE est plus un jeu sur la projection de force qu'une véritable quantité d'hommes et d'équipement.*

Contrairement aux autres jeux qui ont une représentation plus détaillée de la perte de main d'œuvre, le but principal du joueur allié est la survie pour retarder et contrer les plans de conquête de l'Axe. Ce n'est pas l'attrition de la force allemande pour qu'il y ait moins d'Allemands plus tard dans la guerre.

Certainement, le joueur allié devrait prendre l'opportunité de réduire ou éliminer une armée allemande (ou une autre de l'Axe) lorsque cela se présente car cela peut désorganiser une offensive de l'Axe. A la place, soyez patient, survivez, et attendez que la puissance des forces alliées grandisse au point de pouvoir réduire définitivement les unités allemandes.

**Ayez une réserve (mais pas trop) :** *Ceci est un conseil clé.* Avoir plus d'unités sur la ligne de front signifie qu'elle sera plus dure à balayer et que vous aurez un potentiel offensif plus important. Si vous avez une ou deux unités à économiser, mettez-les quelques hex derrière votre ligne de front, surtout dans les positions clé qui protègent les lignes de ravitaillement ou empêchent l'encercllement. Défensivement, cela empêche les unités ennemies de passer à travers un trou qu'elles auraient

percé dans votre ligne, ou boucher un trou dans votre ligne après votre offensive et vos unités en ligne de front dispersées.

Le revers de ce conseil est de ne pas mettre trop d'unités en réserve. Une ligne de front avec beaucoup de trous (même d'un hex de large), facilitera la tâche à votre adversaire pour les élargir. Il peut ensuite les utiliser pour piéger et isoler le prochain défenseur le long de la ligne. *Pendant les tests, nous avons appelé ceci « ouvrir la fermeture »*. En rapport avec ceci, voir « gardez vos flancs » plus bas.

**La chance n'est pas toujours une dame :** *Ceci est plus un avertissement qu'un conseil.* A cause de la TRC et du système de combat, un résultat de combat est l'un des 36 possibles. Comme de nombreux combats sont livrés dans une partie, au cours du temps, la chance au combat devrait s'équilibrer pour les deux camps. Toutefois, une série de bons ou mauvais coups de chance peut avoir un énorme impact sur la campagne. Une attaque ou défense bien planifiée peut facilement être ruinée lorsque la chance est cruelle. De même, un coup de chance ou de malchance pour un jet de météo peut faire la différence pour la réussite d'une campagne. La chance peut être très frustrante parfois. Mais vos contreparties historiques ont dû s'en contenter, alors vous ferez de même. Pour un point de vue triste, mais souvent vrai, sur la question, voir les lois du jeu (37).

**Mobile contre assaut :** Si le DRM de combat terrestre est proche ou légèrement en votre faveur, de multiples attaques mobiles sont souvent plus valables qu'un seul assaut avec un DRM légèrement meilleur. Avec un assaut, vous n'aurez qu'une seule chance de faire un jet. Avec le mobile, vous attaquerez encore et encore (en supposant que vous ayez assez de mouvement).

**La Russie est grande :** L'URSS est un endroit vraiment gigantesque qui étend continuellement votre ligne de front lorsque vous y avancez. Comme cette ligne s'étire, elle devient de plus en plus fragile. Si elle casse, pas de panique, surtout si vous avez une réserve.

Si vous êtes la faction de l'Axe et profondément en Russie, vous pouvez perdre beaucoup d'unités en quelques tours (surtout quand le gros ours devient méchant vers la fin de la guerre). Mais l'Allemagne sera loin derrière, donc vous devriez pouvoir reconstruire une ligne (certes, plus proche de l'Allemagne) avant que les Russes ne dansent à Berlin.

Aussi, pour la faction de l'Axe, vient un temps où vous devrez considérer une retraite générale de la ligne de front pour la réduire et/ou libérer quelques unités pour servir de réserve. Toutefois, il faut faire attention en faisant ceci dans *USE*. A cause du système de combat et mouvement intégré, les Russes peuvent toujours être capables d'atteindre votre ligne de front et causer des pertes majeures.

**Surprise, Surprise, Surprise :** Gardez un œil sur les marqueurs d'attaque surprise. Ce marqueur peut faire une grosse différence pour percer un trou dans une ligne et permettre les invasions amphibies. Leur présence, ou absence, de la case des événements d'une fiche de faction affecte souvent le jeu de l'adversaire.

**Attention aux ZDC :** Les règles de ZDCE très collantes sont assez efficaces pour stopper le mouvement ennemi. Evitez de vous y faire engluer également.

Une ligne de ZDC faite par deux unités à trois hexs de distance (donc avec deux hexs vides entre les unités) peut être pénétrée par l'ennemi. Cela prend quelques tours, mais cela pourra être fait. Ne comptez pas qu'une telle ligne de défense tienne très longtemps.

**Gardez vos flancs :** Evitez de laisser des trous dans votre ligne où les unités ennemies pourront se glisser et vous couper de votre ligne de ravitaillement. *Et par « ligne », je ne me réfère pas seulement à une ligne d'unités adjacentes, mais aussi à des ZDC adjacentes.* Vous ne mourrez pas immédiatement à cause du manque de ravitaillement, mais vos unités auront une capacité de mouvement très réduite et un DRM de combat réduit.

L'autre danger est que cela peut faire que vos unités soient incapables de retraire ou se retrouvent isolées (une condition qui donne un DRM spécifique à l'attaquant). Cela augmente rapidement vos pertes.

En relation à ceci est que vous pourriez ne pas vouloir avancer après combat. Parfois il est mieux de laisser une position sous contrôle ennemi plutôt que d'y avancer et laisser un trou dans votre ligne. Cela est particulièrement important pour l'Axe qui agit en premier dans le tour.

**Prévisions météo :** Les conditions météo mauvaises et sévères peuvent ne pas sembler si méchantes au premier abord. Toutefois, leurs effets cumulatifs peuvent considérablement ralentir les opérations de combat offensif. Ne les sous estimez pas.

**Vous contre eux :** Parfois, une campagne n'est pas sur ce que vous en obtenez, mais plutôt sur ce que vous empêchez d'obtenir à votre ennemi. La guerre stratégique en particulier est comme ceci. L'ennemi perdant certains points de production juste au bon moment, ou pendant une période significative peut avoir plus d'intérêt pour votre effort de guerre que vous ne le pensez.

## 35.0 Ajustements au jeu par email

Si vous jouez à *USE* avec un programme de jeu par email, ce qui suit devrait réduire le nombre d'échanges d'email et donc accélérer le temps de jeu (surtout pour les petits scénarios ou les premiers tours de la campagne). Les changements ne devraient pas affecter l'équilibre de jeu de façon importante.

N'utilisez pas les marqueurs d'engagement/non-engagement de l'étape 2 de la séquence de combat. A la place, l'attaquant déclare tous les engagements, suivi du défenseur.

Laissez le joueur de l'Axe faire toutes les phases jusqu'à la phase des opérations de l'Axe. En fonction de la situation de jeu, les transferts de points de production entre les pays ou la phase de mouvement stratégique alliée peuvent avoir besoin d'être faits avant la phase des opérations de l'Axe pour empêcher l'Axe d'exploiter une situation qui ne se produirait pas en suivant la séquence normale des événements. Dans un tel cas, le joueur allié peut informer le joueur de l'Axe à l'avance de ce qu'il va faire, ou simplement demander à le faire lui-même.

Lorsque le joueur de l'Axe a terminé la phase des opérations de l'Axe, le joueur allié fait tout depuis la phase des opérations alliée jusqu'à la fin du tour. Comme auparavant, selon la situation, le joueur de l'Axe peut indiquer ce qu'il veut faire pour la diplomatie, les remplacements, etc. Ou demander à le faire lui-même.

## 36.0 Ajustements au jeu en solitaire

*Etant donnée la relativement faible densité de pions et le fait que rien sauf l'engagement de marqueurs d'événements en combat est secret, USE est assez jouable en solitaire.*

Pour résoudre l'élément de secret dans le jeu, utilisez les marqueurs d'engagement/non-engagement pour générer une certaine incertitude et part de hasard dans le jeu. Pour les combats où la décision d'engager un marqueur d'événement ou une unité aérienne n'est pas évidente, lancez un marqueur d'engagement/non-engagement comme vous le feriez avec une pièce. La face visible du pion décide de si un événement ou une unité aérienne sera engagé dans le combat.

Pour représenter le fait que tous les joueurs ne jouent pas comme vous, pensez à jouer une faction avec un type de personnalité particulier (comme agressif) et essayez de prendre des décisions qui paraissent raisonnables en suivant cette ligne—même si vous ne joueriez normalement pas de cette façon. Par exemple, un jeu agressif de l'Axe cherchera des objectifs de combat en exploitant profondément derrière les lignes ennemies aux dépens de toujours maintenir une solide ligne de front d'unités amies/ZDC.



## 37.0 Les lois du jeu

*Lorsque votre chance semble être de pire en pire, lisez ceci, et vous réaliserez que pour certains d'entre nous, c'est une façon de vivre.*

### 37.1 Les lois du jeu de Sal Vasta

**Loi n°1 :** Comme je joue beaucoup et je sais quoi faire, cela ne veut pas dire que je gagne beaucoup. C'est parce que je dois lancer les dés.

**Loi n°2 :** La situation de jeu n'a pas vraiment d'importance ; ce n'est jamais facile pour moi.

**Loi n°3 :** Malgré les véritables probabilités, la chance que j'obtienne quelque chose de mal est toujours d'au moins 50%. Ce qui reste est la chance pour moi d'obtenir quelque chose de désastreux.

### 37.2 Les lois de proportionnalité inversée de Dan Mixer

**Loi n°1 :** La probabilité d'obtenir un résultat haut ou bas aux dés est inversement proportionnel au résultat souhaité.

**Loi n°2 :** La probabilité de réussir de façon spectaculaire est inversement proportionnel à l'importance du résultat.

## 38.0 Notes du concepteur

*« Ce n'est pas encore un autre jeu sur la seconde guerre mondiale, mais « le jeu de Sal sur la seconde guerre mondiale » - Ken Keller à ConsimWorld Expo 2009.*

Le titre original du jeu (et celui montré sur les premiers prototypes) était « *Sal's World War II Game : Europe* », un titré né de la faiblesse, ou du génie, selon votre point de vue. Quoiqu'il en soit, il a généralement reçu de bonnes réactions. Hélas, des considérations commerciales en ont décidé autrement et le titre est devenu *Unconditional Surrender!* L'ancien nom me manque encore.

Les graines de ce jeu viennent de mon désir d'avoir un jeu stratégique sur la seconde guerre mondiale avec une faible densité de pions, et une grille hexagonale traditionnelle. Il devait être relativement simple et porté sur l'action stratégique des forces armées. Il devait éviter une myriade de sous-systèmes ou de mécanismes se trouvant en-dessous de la représentation du jeu. A mon avis, beaucoup de jeux stratégiques 2ème G.M. sont en fait des jeux opérationnels étendus pour tout y inclure. Ils sont amusants, mais demandent aussi beaucoup d'efforts.

J'ai commencé avec plusieurs mécanismes de jeu qui se sont révélés trop lourds pour un jeu papier. Certains mécanismes étaient trop minutieux et prenaient trop de temps. D'autres concepts ne pouvaient pas gérer ce qui devait être couvert sans ajouter trop de règles. Et chaque règle supplémentaire, quelle que soit sa simplicité, ajoute de la complexité à un jeu. J'ai donc pris les décisions clé suivantes.

**Echelle des unités terrestres :** Comme je voulais que regarder un atlas stratégique de l'époque et le jeu se ressemblent, l'échelle de l'unité devait être au niveau de l'armée. De là, il n'y a eu qu'un petit pas pour limiter l'empilement à une de chaque dans un hex. Cela donnait l'aspect que je voulais, des règles d'empilement simplifiées, éviter des règles de décomposition et de recombinaison, et réduire de façon significative le nombre de pions nécessaires. Parfois, dans certains cas, l'ordre de bataille au niveau de l'armée ne donnait pas un assez grand nombre de pions pour couvrir un front raisonnable (en particulier les forces allemandes en défense en France en 1944). Pour aider à compenser, j'ai créé les armées de garnisons pour aider à remplir le front.

**Echelle des unités aériennes et navales :** Les forces aériennes et navales devaient être représentées au niveau de la flotte. Ceci évitait de compliquer le jeu avec des règles aériennes et navales détaillées. Pour cette décision, je dois beaucoup au jeu *Totaler Krieg!* qui m'a montré que de telles formations pouvaient atteindre leur impact stratégique sans avoir à compter les avions et les bateaux individuellement. Bien que ceci décevra ceux qui aiment couler *l'Ark Royal* avec *l'U-81*, c'était le prix à payer pour garder la conception au niveau stratégique.

**Pas de facteurs de combat :** Aucune unité ne devait avoir de facteurs de combat. Ayant passé de nombreuses années à bouger des pions pour gagner un facteur de combat supplémentaire pour maximiser mes chances sur la table de résultats des combats, j'ai choisi de m'en débarrasser. J'ai donc donné à toutes les unités un facteur de combat de un et représenté les différences entre elles avec des modificateurs au dé.

En parlant d'eux, les joueurs peuvent se demander pourquoi un modificateur est négatif tandis qu'un autre est positif. Ce ne sont pas des décisions prises au hasard. J'ai envisagé si, à mon avis,

le DRM spécifique renforçait ou affaiblissait l'attaquant ou le défenseur en termes de résultat pouvant potentiellement être reçu sur la table des résultats. De plus, j'ai considéré leur impact sur d'autres mécanismes de jeu, comme l'interdiction des actions air/navales. Donc, par exemple, une unité de convoi en défense subit un DRM -2 plutôt que l'attaquant obtienne un DRM +2 contre lui. En faisant ceci, un navire de guerre en attaque fortement réduit à moins de chances d'interdire un convoi. Cela donnait aux aventures en mer de meilleures chances de se produire sans avoir à ajouter plus d'unités de convoi dans le jeu.

**Un seul système de combat :** Un seul système de combat devait gérer les batailles terrestres, aériennes et navales, et ce ne devait pas être un système « à seaux de dés ». Sans vouloir critiquer ce système car il est très bien dans son genre. Il était juste trop imprévisible pour ce jeu. Avec toutes les forces armées majeures au niveau macro, un seul système de combat simplifierait le jeu. Quel que soit ce qui combat, la séquence est la même et il n'y a qu'une seule table de résultats à regarder.

**Lieux éloignés :** Les campagnes dans des endroits comme la Scandinavie et l'Afrique devaient être gérées avec des forces dans des limites raisonnables. Pour les lieux qui avaient encore besoin de ravitaillement via convoi, c'était relativement facile à gérer. Cependant, si une ligne de ravitaillement terrestre pouvait être établie, les choses ne fonctionnaient pas. Par contre, ça fonctionnait en revenant à l'intention de conception lorsque j'ai implémenté le concept d'hex grisé avec un point. En interdisant certaines parties de la carte aux unités terrestres, cela transformait ces parties en carte point à point. A partir de là, les limites d'empilement servaient à limiter les forces qui pouvaient effectivement prendre part à l'action.

**L'attaque ralentit le mouvement :** Une armée qui combat franchit moins de distance qu'une armée qui ne combat pas. Il est commun dans les wargames 2ème G.M. que les unités avancent dans toute l'étendue de leur capacité de mouvement, attaquent, puis bougent encore après combat. Bien que cela simule les percées, cela paraissait bizarre avec la période de temps, des unités sans opposition couvraient moins de distance que celles engagées en combat. Donc le combat a été intégré dans le système de mouvement. Ce n'est pas le premier jeu à le faire, mais ça fonctionnait bien pour atteindre ce but.

L'exception est l'invasion amphibie. Une unité qui en fait une peut bouger d'un hex de plus qu'une unité qui utilise le transport naval régulier. Cette exception a été créée parce que permettre à des unités d'utiliser le transport naval régulier pour bouger et attaquer donnait à la faction occidentale trop de flexibilité pour prendre l'avantage de la grille hexagonale et la faible densité de pions.

**Chrome intégré :** Les événements spéciaux et le chrome devaient principalement être intégrés dans les principaux mécanismes de jeu. La 2ème G.M. a connu nombre d'événements qui ont eu un effet sur toute la guerre à un certain niveau. Les forces aériennes, la récupération d'informations, la technologie de la réaction, les coups politiques et les partisans en sont quelques-uns. Toutefois, ces événements devaient être cohérents en termes d'effet historique et de complexité de jeu. J'ai choisi de les représenter en utilisant les marqueurs d'événements, donnant souvent un simple modificateur aux jets de dés.

Cela évitait des règles d'événements compliquées, me permettait de gérer leur effet, et aussi d'un peu contrôler à quelle fréquence ils arrivaient. Un exemple est la supériorité blindée allemande au début. Les Alliés ne manquaient pas de chars, mais leur utilisation

opérationnelle n'était pas comparable à celle de l'Allemagne. En donnant à l'Allemagne des armées entièrement blindées, tout en ne donnant aux Alliés que des marqueurs d'événements Chars, l'Allemagne était bien plus efficace dans la guerre mécanisée.

**Diplomatie moins scriptée :** La politique ne devait pas être répétitive et les joueurs auraient un contrôle limité pour influencer qui pourraient être leurs alliés. Finalement, pour des questions de simplicité, j'ai choisi de faire survenir les événements politiques via l'utilisation de tirages de marqueurs d'événements aléatoires et légèrement orienté la façon dont un pays réagissait politiquement.

Certains joueurs préfèrent une simulation politique plus historique ou détaillée. Personnellement, j'aime l'effet de surprise des alliances se formant de façon inattendue. Et ce ne serait pas sans précédent historique. Personne n'aurait pensé que l'Allemagne et l'URSS signeraient le pacte de non-agression. Toutefois, si vous êtes un joueur orienté historique, surtout, ne vous privez pas de modifier ceci à votre goût. Demandez simplement l'autorisation à votre adversaire de jouer avec vos règles maison.

**Les alliés ne sont pas des figurants :** Les pays alliés ne devraient pas être utilisés comme de la chair à canon. Nombre de jeux 2ème G.M. voient le joueur de l'Axe sacrifier à répétition les forces des alliés de l'Allemagne pour sauver les unités allemandes. Car ce sacrifice injustifié n'a aucun effet politique. Dans USE, si un joueur sacrifie ses alliés à répétition, ces pays s'effondreront.

**Pas de diplôme comptable nécessaire :** L'économie devait être assez simple pour être suivie sur un compteur. Je n'avais aucun désir de passer beaucoup de temps à faire de la comptabilité. Un système de base « usine égal points de production » a été conçu pour minimiser la charge de travail. Les premières versions du jeu permettaient d'économiser les points de production d'un tour à l'autre. Cependant, cela a entraîné un niveau d'activité trop élevé et impliquait trop d'unités. Et au cours du temps, il devenait difficile de gérer l'utilisation des compteurs. Utiliser un système « utilisé ou perdu » a diminué l'activité et facilitait la gestion des compteurs. Cela servait aussi à recréer les moments de désespoir que chaque faction a ressenti quand les choses allaient à leur rencontre. L'Allemagne devait ressentir la douleur du développement d'une guerre sur deux fronts et décider d'où dépenser ses points.

**L'Allemagne n'est pas le Borg (référence à Star Trek) :** Une économie allemande qui s'améliorait avec chaque conquête ne sonnait pas bien et n'avait aucun support historique. Il est clair que l'Allemagne a exploité ses conquêtes, mais elle devait aussi occuper ces pays afin d'en maintenir le contrôle. Cela servait le système économique du jeu (*et je crois que c'est historiquement plus précis*) de ne pas augmenter l'économie de l'Allemagne (ou d'un autre pays) avec chaque conquête.

**Ravitaillement à combustion lente :** Le ravitaillement ne devait pas casser le jeu. Je ne suis pas fan des jeux où mettre des unités hors ravitaillement cause des résultats catastrophiques quasi-immédiats (ou inversement, des jeux qui ne donnent que peu ou pas de pénalités aux unités non ravitaillées). Bien que le premier point puisse être précis historiquement dans une période de jeu donnée, les jeux ne sont pas la réalité. Avec de telles règles, les joueurs essaieront de prendre l'avantage de la structure artificielle du jeu pour obtenir des résultats déraisonnables. Alors j'ai utilisé une méthode de drainage lente du ravitaillement qui garde les unités vivantes pendant un temps limité, mais avec une efficacité de mouvement et de combat réduite.

**Opérations outremer limitées :** Les opérations outremer devaient être limitées par les ports disponibles, les convois et l'aviation ennemie. Il y avait des raisons à pourquoi les Alliés n'ont pas envahi toute l'Europe. Cela a été représenté de façon abstraite par le système de sorties et nécessite qu'une unité de convoi se trouve à l'extrémité hostile de la ligne de ravitaillement (ex : pour ravitaillée une unité en Afrique, un convoi doit être basé en Afrique). De cette façon, les sorties d'un convoi représentent la disponibilité du transport et la capacité des ports.

Avoir un convoi à l'extrémité hostile limite le nombre d'unités pouvant être ravitaillées par mer. Au premier tour, un convoi sans sortie peut ravitailler jusqu'à six unités, mais ensuite, cela est limité à deux unités par tour (sans interdiction) à cause du faible remplacement des sorties. Si vous voulez continuer à ravitailler ces six unités tour après tour, vous aurez besoin de plus de ports et plus de convois dans la région. Donc le joueur de l'Axe peut essayer d'envoyer le groupe d'armée sud en Afrique, mais il verra qu'essayer de le garder entièrement ravitaillé est presque impossible.

De plus, un convoi à l'extrémité hostile le rend vulnérables aux frappes aériennes ennemies. Au lieu d'ajouter des règles pour représenter la capacité portuaire et comment l'endommager, la réparer, et la suivre, j'ai fait du convoi la cible. Donc même si quelqu'un prévoit une invasion avec une petite force qui peut être ravitaillée avec un seul convoi, un joueur y réfléchira à deux fois avant de l'envoyer très loin avec sa propre couverture aérienne face à l'aviation ennemie qui peut rendre le convoi inutile avec des frappes aériennes constantes.

**Guerre stratégique simple :** La guerre stratégique ne devait pas être un gros jeu dans un gros jeu. Cela a été la partie la plus fastidieuse de la conception. Mon avis sur l'effet de la guerre stratégique est qu'elle fait le plus mal lorsque les ressources sont trop faiblement réparties et qu'elle ne peut pas faire gagner la guerre à elle seule. Par conséquent, le joueur de l'Axe ne va pas construire plus d'U-boots pour sortir définitivement l'Angleterre de la guerre. Et de même, les Alliés ne vont pas construire plus de bombardiers pour rayer l'Allemagne de l'existence. Est-ce que ceci aurait pu être une possibilité historique alternative ? Peut-être, mais je pense que cela aurait fait un mauvais jeu.

Un seul système de combat pour tous les types de combat a dirigé la conception de la guerre stratégique. J'ai transformé les éléments clé de la guerre stratégique (comme les partisans, les bases de U-boots hors d'Allemagne) en modificateurs au combat stratégique. Mon système original causait une perte immédiate de points de production. Toutefois, les pertes étaient trop hautes ou trop faibles pour fonctionner correctement. Il y avait un ressenti trop tactique. Donc je suis reparti à ma planche à dessin et revenu avec le système actuel qui affecte le compte d'usines, qui avait un ressenti plus stratégique, et suivait mieux l'histoire.

Les joueurs de USE pourront se retrouver à débattre comme le font les historiens. Est-ce que gagner un avantage dans la guerre stratégique vaut vraiment la production dépensée et l'effort opérationnel fourni ? C'est une décision que vous devrez prendre.

**Éviter l'accumulation de règles :** La conception relativement simple du jeu permettait de le modifier facilement. Vous voulez des alliances plus basées sur l'histoire ? Ajoutez une autre couche de préférence de faction et de pays commençant avec des marqueurs politiques. Vous voulez représenter l'accumu-

lation du ravitaillement avant une offensive ? Créez des unités de QG, stockez les points de production en dessous d'eux, et ne permettez qu'aux unités à portée du QG de les dépenser (plutôt que ceux du compteur à utiliser n'importe où).

Bien que ceci ne soit pas très difficile à implémenter et puisse ajouter à l'aspect simulation, il vient un moment où une chose de plus est une chose de trop (merci Kos). Il est en fait plus difficile à un concepteur de garder des choses hors d'un jeu que de les ajouter. Donc, malgré certaines bonnes idées, j'ai essayé de rester discipliné en les laissant dehors. En même temps, si j'y avais déjà tout mis, il ne resterait plus de place pour des extensions.

## 39.0 Bibliography

*Below are some of the books I used during design. Not cited are many websites that were also referenced. To the individuals that worked hard on those sites, thank you.*

- Coggins, Jack. *The Campaign for North Africa*. Garden City, NY :Doubleday, 1980. Print.
- Conner, Albert Z., and Robert G. Poirier. *Red Army Order of Battle in the Great Patriotic War :Including Data from 1919 to the Present*. Novato, CA :Presidio, 1985. Print.
- Davidson, Edward, and Dale Manning. *Timeline of World War II. Day by Day Campaigns, Battles and Special Operations*. London :Cassell &, 1999. Print.
- Dear, Ian, and M. R. D. Foot. *The Oxford Companion to World War II*. New York :Oxford UP, 2005. Print.
- Dupuy, Trevor N., and Paul Martell. *Great Battles on the Eastern Front :The Soviet-German War, 1941-1945*. Indianapolis :Bobbs-Merrill, 1982. Print.
- Dupuy, Trevor N. *Understanding War :History and a Theory of Combat*. New York :Paragon House, 1987. Print.
- Ellis, John. *The World War II Databook :The Essential Facts and Figures for All the Combatants*. London :Aurum, 1993. Print.
- Goodenough, Simon. *War Maps :World War II, from September 1939, to August 1945, Air, Sea and Land, Battle by Battle*. New York :St. Martin's, 1982. Print.
- Greene, Jack, and Alessandro Massignani. *Rommel's North Africa Campaign :September 1940-November 1942*. Conshohocken, PA :Combined, 1994. Print.
- Griess, Thomas E. *West Point Atlas for the Second World War :Europe and the Mediterranean*. Garden City Park, NY :Square One, 2002. Print.
- Keegan, John. *Collins Atlas of World War II*. New York :Collins, 2006. Print.
- Liddell, Hart Basil Henry. *History of the Second World War*. New York :Putnam, 1971. Print.
- Mitcham, Samuel W. *Hitler's Legions :The German Army Order of Battle, World War II*. New York :Stein and Day, 1985. Print.
- Murray, Williamson, and Allan Reed. Millett. *A War to Be Won :Fighting the Second World War*. Cambridge, MA :Belknap of Harvard UP, 2000. Print.

## 40.0 Résumé des marqueurs d'événements



**Parachutage (14.1)** : A placer dans un hex dans un rayon de trois hexs d'une unité aérienne de même nationalité. Le marqueur occidental peut être placé à portée d'une unité aérienne RU ou US.

Si'il est mis dans une ville ennemie ne contenant aucune unité ennemie, lancez un dé. Sur 1-3, placez un marqueur de contrôle ami dans l'hex. Sur 4-6, aucun marqueur de contrôle n'est placé.

Pour le combat air/naval ou terrestre, le défenseur applique un DRM -2. Il n'y a aucun effet sur une unité navale ennemie.

Lorsqu'il est retiré à la fin de la sous phase d'actions de la faction, lancez un dé. Sur 1-5, mettez le marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat. Sur 6, retirez-le du scénario.



**Région prise** : Voir la règle 14.2, quelle que soit la faction qui a tiré le marqueur.



**Action de convoi (14.3)** : Jouez ceci en le mettant dans un port ami qui ne contient pas déjà une unité de convoi et qui est soit dans le pays du marqueur, soit dans tout autre pays depuis lequel un chemin de mouvement naval peut être tracé jusqu'à un port ami dans le pays du marqueur.

Ensuite, traitez-le comme une unité de convoi et effectuez immédiatement une action navale avec. Ajoutez des sorties à son total comme le ferait une unité.

Lorsque son activation prend fin, mettez le marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal son nombre de sorties plus un. Ensuite, retirez son marqueur de sorties.



**Forces libres (14.4)** : Jouez ceci dans un combat terrestre impliquant une unité terrestre occidentale.

Dans le combat, la faction occidentale applique un DRM +1.

Après le combat, lancez un dé. Mettez le marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat.



**Soutien au sol (14.5)** : Jouez un marqueur en combat terrestre impliquant une unité terrestre amie. Ne peut être joué si le pays de cette unité a une unité aérienne ou char en jeu (pas juste le combat).

En combat, la faction propriétaire applique un DRM +1.

Après le combat, lancez un dé. Mettez le marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat.



**Artillerie lourde (14.6)** : Jouez une artillerie lourde dans un combat d'assaut impliquant une unité terrestre en attaque de la même nationalité que le marqueur.

[Exception : Ceci ne peut pas être joué lors d'un assaut d'invasion amphibie.]

Dans le combat, l'attaquant applique un DRM +2.

Après le combat, lancez un dé. Mettez le marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat.



**Jets (14.7)** : Jouez ceci dans un combat air/naval impliquant une unité aérienne allemande.

Dans le combat, la faction de l'Axe applique un DRM +2.

Après le combat, mettez ce marqueur dans la case suivante du compte-tours.



**Evacuation navale (14.8)** : A jouer si une unité terrestre RU est dans n'importe quel hex côtier d'une zone maritime contenant un port ami (à l'exclusion de l'hex de l'unité) l'un des points suivants s'applique.

- Cette unité RU est forcée de retraiter en combat terrestre.
- C'est la phase des opérations de la faction occidentale et cette unité RU n'a pas encore été activée lors de cette phase.

Mettez l'unité terrestre RU dans un port ami de la même zone maritime. Si c'est une unité terrestre à pleine puissance, réduisez-la. Si elle est déjà réduite, elle n'est pas éliminée. Si c'est la phase des opérations de la faction occidentale, l'unité ne peut pas être activée pendant cette phase.

Après avoir placé l'unité terrestre, lancez un dé. Mettez le marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat.



**Pas d'événement (14.9)** : Rien ne se passe. Mettez-le dans la case de la tasse des marqueurs de diplomatie.



**Partisans (14.10)** : Jouez un marqueur lors d'un combat stratégique ; ou placez-le dans un hex contenant une unité aérienne ou terrestre ennemie et dans un pays ami actif ou conquis soviétique ou occidental.

Pour le combat stratégique, le résultat de combat de l'Axe est divisé par deux.

Pour le combat air/naval ou terrestre, le défenseur applique un DRM -2. Il n'y a aucun effet sur une unité navale.

Lorsqu'il est retiré (à la fin de la phase de combat stratégique ou de la sous phase d'actions de la faction en phase), lancez un dé. Mettez le marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat.



**Echec politique (14.11)** : La faction hors phase appliquant cet événement (comme déterminé par la résolution de tirage de marqueur d'événement, 10.2.2) doit choisir un pays neutre qui partage une frontière terrestre (1.3.4) avec un pays actif appartenant à la faction en phase.

Le terme ami ou ennemi ci-dessous se réfère à la faction appliquant l'événement (donc, hors phase).

Si le pays neutre choisi...

- n'a pas de marqueur pro-[faction], mettez un marqueur pro-[faction] ami dans l'hex de sa capitale.
- a un marqueur pro-[faction], ce pays neutre est activé (13.1) et rejoint la faction hors phase. Effectuez la mise en place du pays (13.1.2) pour le pays activé.
- a un marqueur pro-[faction] ennemi ou de neutralité stricte, retirez ce marqueur.



**Succès politique (14.12)** : La faction qui l'applique doit faire l'un des points suivants. Le terme ami ou ennemi ci-dessous se réfère à la faction appliquant l'événement.

- Choisir un pays neutre qui n'a pas de marqueur pro-[faction] et qui partage une frontière terrestre (1.3.4) avec un pays ami actif. Si c'est la faction occidentale qui applique cet événement, le pays neutre peut à la place partager une zone maritime avec un pays ami actif. Mettez un marqueur pro-[faction] ami dans l'hex de sa capitale.
- Choisir un pays neutre avec un marqueur pro-[faction] dans sa capitale. Ce pays neutre est activé (13.1) et rejoint la faction amie

(13.1). Effectuez la mise en place du pays (13.1.2) pour le pays activé.

- Choisir un pays neutre qui a un marqueur pro-[faction] ennemi ou de neutralité stricte et retirer ce marqueur.



**Fusées (14.13) :** Jouez un marqueur en combat terrestre impliquant une unité terrestre allemande ou en combat stratégique.

Pour le combat stratégique, le résultat de combat ennemi est divisé par deux.

Pour le combat terrestre, la faction ennemie applique un DRM -2. Après le combat, lancez un dé. Mettez le marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat.



**SNAFU (14.14) :** A jouer dans n'importe quel type de combat.

Dans le combat, la faction ennemie applique un DRM -1.

Après le combat, lancez un dé. Mettez le marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat.



**Sous-marins (14.15) :** Jouez un marqueur en combat stratégique ou en combat air/naval où l'attaquant et le défenseur ont chacun une unité navale, un marqueur d'action de surface, ou un marqueur d'action de convoi.

Pour le combat stratégique, le résultat de combat ennemi est divisé par deux.

Pour le combat air/naval, la faction ennemie applique un DRM -2. Il n'y a pas d'effet sur une unité aérienne ennemie.

Après le combat, lancez un dé. Mettez le marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat.



**Action de surface (14.16) :** Jouez ceci en le mettant dans un port ami qui ne contient pas déjà une unité de navire de guerre et qui est dans le pays du marqueur, ou dans n'importe quel pays à partir duquel un chemin de mouvement naval peut être tracé jusqu'à un port ami dans le pays du marqueur. Ce chemin ne peut pas être intercepté.

Ensuite, traitez-le comme une unité de navire de guerre de surface et effectuez immédiatement une action navale avec. Ajoutez des sorties à son total comme le ferait une unité.

Lorsque cette activation prend fin, mettez ce marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal à son total de sorties plus un. Ensuite, retirez ses marqueurs de sorties.



**Attaque surprise (14.17) :** A tout moment pendant sa sous-phase d'actions, avant d'activer une unité, mettez ce marqueur dans n'importe quel hex de terre ou zone maritime.

- **hex de terre :** la faction en phase applique un DRM +1 à tout combat contre une unité en défense dans un hex se trouvant dans un rayon de 2 hexes de ce marqueur.
- **zone maritime :** alors à l'intérieur de cette zone (y compris tous ses hexes côtier et tout hex de port), appliquez ce qui suit.
  - ◇ Pour tout combat air/naval, la faction en phase applique un DRM +1. *Il n'y a pas de DRM pour un combat terrestre.*
  - ◇ La faction en phase peut effectuer une frappe de porte-avions (6.4.5).
  - ◇ Si c'est la faction de l'Axe ou soviétique, elle peut effectuer une invasion amphibie (6.3.2).
  - ◇ Si c'est la faction occidentale, elle peut faire jusqu'à deux invasions amphibies (6.3.2) par marqueur, mais un même hex ne peut pas être envahi deux fois au cours de la même sous-phase d'actions.

S'il y a plus d'un marqueur d'attaque surprise sur la carte, un seul DRM +1 par combat est appliqué à partir de ces marqueurs.

Lorsqu'il est retiré à la fin de la sous phase d'actions de la faction en phase, mettez le marqueur dans la case d'attaque surprise de sa fiche de faction. Il pourra être racheté pendant une phase de mobilisation (8.3).



**Chars (14.18) :** En combat terrestre, une faction peut jouer un marqueur par unité terrestre impliquée de la nationalité du marqueur. [*Exception :* Il ne peut être joué sur une unité de type char ou une unité avec une ID de « choc ».]

Toutes les unités terrestres du combat n'ont pas besoin qu'on leur joue un marqueur de chars.

Après le combat, mettez ce marqueur dans la case suivante du compte-tours.



**ULTRA (14.19) :** Jouez un marqueur dans n'importe quel type de combat impliquant la faction occidentale. Pour le combat stratégique, le résultat de combat de l'Axe est divisé par deux.

Pour le combat air/naval ou terrestre, la faction occidentale applique un DRM +1.

Après le combat, lancez un dé. Mettez le marqueur un nombre de tours plus tard sur le compte-tours égal au résultat.

## Crédits

**Concepteur :** Salvatore Vasta

**Développeur :** Mark Dey

**Testeur en chef/développeur à temps partiel :** Allen Hill

**Directeur artistique :** Rodger B. MacGowan

**Conception, illustration de la boîte :** Rodger B. MacGowan

**Carte :** Salvatore Vasta & Mark Simonitch

**Pions, manuels & fiches :** Charles Kibler

**Relecteurs :** Jonathan Squibb

**Coordination de la production :** Tony Curtis

**Producteurs :** Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley et Mark Simonitch

**Testeurs :** Ils ont essayé au moins une fois avant publication. Désolé s'il en manque. Wendell Albright, Alex Aminoff, David Aud, Darren Bly, Jason, Bower, Edric Brog, John Clarke, Mark Dey, Earl Dixon, Chuck Frascati, Davide Gallorini, Allen Hill, Nathan Hill, Chad Jensen, Kai Jensen, Tito Jimenez, Jim Jones, Ken Keller, Glenn Madsen, Paul Marjoram, Jerry Marty, Michael Meeks, Paul McGuane, Jay Muchnij, Paul Pfeiffer, Chris Provenzano, Barry Roy, Daniel Ruhne, Mark Simonitch, John Setear, Dan Stueber, Rui Serrabulho, Ken Tee, John Teixeira, John Vanore, Nathan Wagner

**Merci :** A ma femme (Gail) et mes enfants (Erin and Alfio) pour aimer jouer et me laisser pratiquer mon hobby en paix. *Une famille qui joue ensemble reste ensemble. Enfin, tant que vous ne jouez pas à vous égorger.*



**GMT Games, LLC**

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com