

1943 1945



RÈGLES DU JEU

DiSSimula
EDIZIONI

INTRODUCTION

A la fin de l'année 1942, avec l'Opération TORCH, d'énormes forces alliées affluèrent dans l'ouest de la Méditerranée. En peu de temps, grâce à leurs efforts, l'Italie fut évincée du conflit et les Alliés remirent le pied sur le continent européen, arrêtant définitivement l'expansion de l'Axe. Ce jeu vous permet de recréer les événements qui eurent lieu dans les mois et années suivants, entre 1943 et 1945, lorsque cette zone devint le théâtre de certains des affrontements les plus sanglants de la Deuxième Guerre Mondiale.

MATERIEL

Plateau de jeu

Le plateau de jeu représente la zone où les principales opérations ont eu lieu. Il est divisé en zones numérotées séparées par des lignes blanches ; les joueurs utiliseront ces espaces pour manœuvrer leurs forces et combattre. La mer est considérée comme une seule grande zone dans laquelle toutes les flottes, Alliées comme Axe, peuvent opérer simultanément, avec les sous-marins. Les zones de Suisse et des Balkans ont des lignes pointillées comme frontières ; le mouvement des forces terrestres des deux joueurs y est interdit ; cependant, elles peuvent être survolés par des avions. Les zones présentent parfois un ou plusieurs symboles qui définissent leurs caractéristiques :

Étoiles oranges - indiquent les zones clés que les joueurs doivent occuper pour gagner la partie. Au début de la partie, elles sont toutes sous Contrôle de l'Axe.

Aéroports - normalement une seule unité avion par zone est autorisée à effectuer des missions ; dans une zone avec le symbole de l'aéroport, deux unités avions peuvent opérer en même temps.

Montagne - les unités chars ne peuvent pas être utilisées pour soutenir le combat dans ou vers des zones montagneuses, et ne peuvent être engagées pour y satisfaire des pertes. Cependant, elles peuvent être

utilisées comme des unités normales dans les combats pour et depuis ces zones, tant en attaque qu'en défense.

Symbole de l'Axe - la zone de Munich (01) porte le symbole de l'Axe ; si le joueur Alliés occupe cette zone à la fin de n'importe quel tour, il gagne la partie.

Étoiles alliées - indiquent les zones où peuvent être déployées les forces alliées au début de la partie.

Triangles bleus - indiquent les zones où les unités partisans peuvent être déplacées ou placées.

Contrôler une zone

Une seule zone peut être vide, occupée par une force amie ou occupée par une force ennemie. Il n'est pas possible d'avoir des forces des deux côtés dans une zone. Au début du jeu toutes les zones, sauf celles où les forces alliées sont présentes, sont contrôlées par l'Axe. Au cours du jeu, ces zones peuvent être contrôlées par les Alliés ou reprise par l'Axe ; une zone est considérée comme contrôlée par le dernier joueur qui l'a traversée avec une unité. Les marqueurs appropriés peuvent être utilisés pour garder une trace de ce contrôle.

Empilement

Dans une même zone, il ne peut jamais y avoir plus de 6 unités, comprenant les cubes et les pions. L'empilement est vérifié à la fin de chaque impulsion. S'il y a plus de forces dans une zone qu'autorisé, ceux en excédent doivent être déplacés vers une zone amie adjacente. Les marqueurs circulaires, les flèches de combat et les lignes fortifiées ne comptent pas à des fins d'empilement.

Le matériel de jeu comprend également :

Piste des tours, nécessaire pour jouer au jeu ; en dessous se trouvent la piste des impulsions, la piste de transport maritime et la piste de combat.

Pistes d'événements, une pour les Alliés et une pour l'Axe.

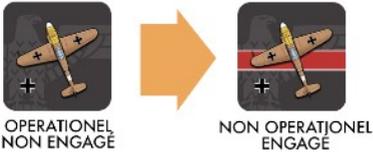
Tableau des coûts de conversion, montre les différents coûts des forces en présence dans le

jeu. En dessous se trouve le **tableau des résultats de combat**, utilisé pour résoudre les combats et bombardements.

Les **Règles de plage d'opérations**, sont utilisées pour déterminer si les avions sont positionnés à une distance suffisante pour soutenir une attaque ou bombarder une zone.

Pièces de jeu

Les armées des deux joueurs sont représentées par des cubes en bois, noirs pour l'Axe et bleus pour les Alliés, ainsi qu'un certain nombre de pions carrés représentant les forces spécialisées : chars, avions, unités d'élite, partisans, flottes et sous-marins. La bande rouge au dos du pion signifie qu'ils sont «engagés».



Les pions spécialisés et les cubes seront désormais appelés de manière générique «Forces».

Les jetons circulaires ne représentent pas des forces militaires, ils fournissent plutôt des informations utiles pour le jeu : qui contrôle une certaine zone, quel événement est en cours et ainsi de suite.

Les trois jetons rouges sont utilisés sur les différentes pistes du jeu (tours, impulses, etc.).

MISE EN PLACE

Placement du joueur des Alliés:

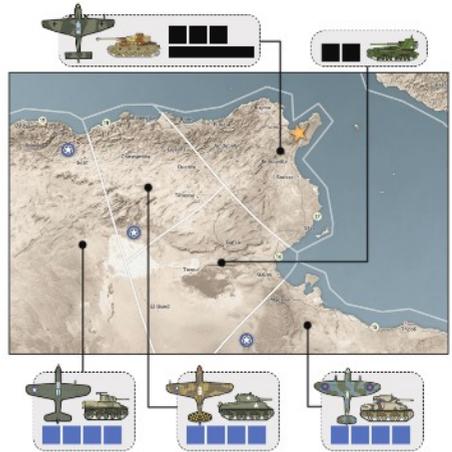
4 cubes, un char et un avion pour chacune des trois zones marquées d'une étoile bleue des Alliés. La flotte américaine et la flotte anglaise sont déjà positionnées en mer engagées, avec la bande rouge visible.

Le reste des forces alliées est disponible en renfort pour les tours suivants. Le marqueur de transport naval allié est placé sur la case "6" de la piste appropriée.

Placement du joueur de l'Axe:

3 cubes, un char, un avion et une ligne fortifiée à Tunis (zone 17);
1 char et 2 cubes dans la zone 16.

Toutes les forces restantes peuvent être déployées partout où le joueur de l'Axe le souhaite, sauf en Afrique. La flotte italienne et les sous-marins sont positionnés en mer avec le côté opérationnel/non engagé. Le marqueur de transport naval de l'Axe est placé sur la case "2" de la piste appropriée. Un jeton rouge est placé au tour 1 de la piste des tours ; un autre jeton rouge est placé sur la case 1 de la piste d'impulses ; le dernier jeton est placé sur la piste de combat, sur la case "1".



GAGNER LA PARTIE

Si à un moment donné le joueur Alliés occupe toutes les zones marquées d'une étoile orange, il gagne immédiatement et la partie se termine. Si à un moment donné un joueur n'a plus de forces (cubes, chars, parachutistes, élites et avions) sur le champ de bataille, l'adversaire remporte immédiatement la partie.

De plus, le joueur Alliés gagne à la fin de tout tour au cours duquel il occupe Munich avec des forces ravitaillées. Si aucune de ces conditions ne se produit, à la fin de du huitième tour, les conditions de victoire sont vérifiées: le joueur qui occupe le plus grand nombre de zones marquées d'une étoile orange et en ravitaillement remporte la partie.

Si les deux contrôlent le même nombre de zones marquées d'une étoile orange, le jeu se termine par un match nul.

COMMENT JOUER

Le jeu dure 8 tours au total; au début de chaque tour, les deux joueurs récupèrent les renforts prévus et convertissent leurs forces. Immédiatement après, les impulsions ont lieu, deux pour chaque joueur, pendant lesquels les deux joueurs alternent avec différents types d'opérations : mouvements, combats, débarquements, etc.

Lorsque les impulsions sont terminées, le ravitaillement est vérifié ; la piste de transport naval est réinitialisée à ses valeurs normales pour les deux joueurs (6 pour les Alliés et 2 pour l'Axe). Les pions des deux joueurs, s'ils montrent le côté avec la bande rouge (engagé), sont retournés en montrant le côté normal.

En fin, le marqueur sur la piste des tours avance d'une case et un nouveau tour commence.

Séquence d'un tour:

- ➔ Jet d'initiative
- ➔ Entrée des cubes de renfort, avec d'abord le joueur qui a l'initiative.
- ➔ Conversion de cubes en pions
- ➔ Impulses
- ➔ Phase de vérification du ravitaillement
- ➔ Fin du tour ; les forces engagées redeviennent opérationnelles

RENFORTS

Forces entrant en jeu

Au début de chaque tour à partir du second tour, après le jet d'initiative, les deux joueurs peuvent mettre en jeu quelques cubes de renforts, le joueur qui a l'initiative les place en premier; leur nombre est affiché sur la piste des tours.

Ces forces sont déployées, pour les Alliés, dans toute zone de ravitaillement amie adjacente à la mer; l'Axe peut les placer dans n'importe quelle zone ravitaillée amie en Europe à l'exception des îles.

S'il n'y a pas assez de cubes parce qu'ils sont tous sont déjà déployés sur le plateau de jeu, le joueur ne reçoit pas de renforts pour ce tour.

Les joueurs peuvent entrer des renforts supplémentaires en jouant certains événements spéciaux.

Conversion des forces

Les cubes du plateau de jeu peuvent être convertis par les deux joueurs en forces spécialisées telles que chars, avions, parachutistes, élités et partisans.

La conversion peut se faire dans toute zone ravitaillée où se trouvent des cubes amis.

Les cubes à convertir sont supprimés de la zone qu'ils occupent et sont disponibles comme renforcement pour l'avenir. Les pions spécialisés choisis par le joueur sont placés dans la zone correspondante.

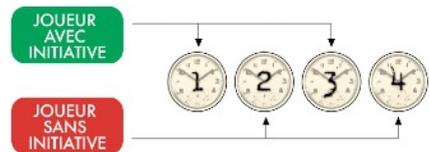
La conversion peut être utilisée pour mettre en jeu des pièces qui ont été préalablement éliminées ou ne sont pas encore entrées en jeu. Il n'y a pas de limite au nombre de cubes pouvant être convertis en un tour ; cependant, il n'est pas possible pour que le joueur Alliés de convertir plus d'un avion à chaque tour de jeu.

Il n'est cependant jamais possible de convertir des forces spécialisées en cubes. Les Alliés et l'Axe ont différents coûts de conversion, précisés dans le "Tableau des coûts de conversion"

IMPULSES

Au début de chaque tour, avant l'entrée des renforts, les deux joueurs lancent un dé ; celui qui a le score le plus élevé décide qui a l'initiative. En cas d'égalité, le joueur Alliés décide. Le joueur ayant l'initiative doit jouer le premier impule.

A la fin de l'impulse, le jeton rouge avance d'une case sur la piste des impulsions et l'initiative passe à l'adversaire qui à son tour peut bouger et combattre ou passer. Les joueurs alternent jusqu'à ce que les impulsions disponibles pour ce tour soient épuisés, selon ce schéma:



Les joueurs peuvent augmenter les impulsions disponibles dans un tour de jeu en utilisant l'événement approprié. Si les deux les joueurs passent, le tour en cours se termine, même s'il y a encore des impulsions disponibles, et on passe au prochain tour.

Pendant les impulsives, les joueurs peuvent utiliser des événements et forces spécialisées pour interférer avec leurs les opérations de l'adversaire.

MOUVEMENTS

Mouvement terrestre

Les forces terrestres (cubes, chars, parachutistes et élite) peuvent se déplacer sur n'importe quel nombre zones connectées, également vers des zone d'îles reliées par des flèches blanches, tant qu'elles sont vides de forces ennemies ou occupées par des forces amies.

Si une zone est occupée par des forces ennemies, le passage par cette zone est interdit.



Le mouvement n'est jamais obligatoire; cela peut être effectué par des forces spécialisées, par des cubes ou des pions.

Une force en mouvement peut se diviser autant de fois qu'elle le veut et récupérer d'autres cubes ou pions au fur et à mesure qu'elle se déplace. Il est possible que les forces, pendant le mouvement, soient soumises à des bombardements aériens ennemis.

Mouvement aérien

Les avions, même engagés, peuvent être déplacés n'importe où sur le plateau de jeu, à condition que la zone d'arrivée soit sous le contrôle du joueur et que les limites d'empilement ne soit pas dépassées.

Un avion, une fois placé sur une zone, ne peut être déplacé à nouveau jusqu'au prochain impulsive, sauf si la zone est attaquée et que l'avion veut battre en retraite.

Aéroports

Normalement, un seul avion par zone peut effectuer des missions de bombardement ou de soutien au combat, sauf si la zone dispose d'un aéroport; si il y en a un, deux avions peuvent

effectuer des opérations à partir de cette zone. Il n'est toutefois pas permis de dépasser la limite d'empilement normale.

Mouvement de flotte

Il n'y a pas de mouvement de flottes ou de sous-marins: ils sont toujours considérés comme en mer, opérationnels ou engagés.

Transport naval

L'Axe et les Alliés ont certains points de transport naval qui peuvent être utilisés pendant le mouvement. Chaque point permet de déplacer un pion ou un cube d'une zone adjacente à la mer vers une autre zone, également adjacente à la mer, contrôlée par le même joueur. De là, les forces transportées peuvent continuer le mouvement normal. Lorsqu'un point de transport naval est utilisé, le pion de transport naval se déplace sur la piste de transport maritime sur le plateau de jeu, diminuant au fur et à mesure que les points sont utilisés. Quand les points atteignent zéro, il n'est plus possible d'utiliser le transport naval pour ce tour.

La capacité de transport naval de l'Axe est de deux points. Quand la flotte italienne est retirée du jeu, il n'est plus possible pour l'Axe d'utiliser le transport naval. Les Alliés ont toujours 6 points par tour.

Interception de transport naval

Chaque fois qu'un transport naval est utilisé, l'ennemi peut tenter de l'intercepter à l'aide d'avions, de sous-marins ou de flottes non engagées.

Les avions ne peuvent intercepter que si la zone d'arrivée des forces transportées est dans leur rayon opérationnel.

Toutes les forces impliquées dans la tentative sont engagées et retournées sur le côté avec la bande rouge; ils ne peuvent pas être réutilisés avant le prochain tour sauf grâce à un événement "Opérationnel".

Les avions, les flottes et les sous-marins infligent des pertes sur un jet de dé de 5 ou 6. La force détruite est retirée du plateau de jeu et est disponible en renfort dans les tours suivants.

Débarquements (Alliés uniquement)

Le joueur Alliés peut attaquer n'importe quelle zone ennemie adjacente à la mer, en déplaçant jusqu'à un maximum de 4 cubes (ou 3 cubes et un pion tank).

Ils peuvent provenir d'une ou plusieurs zones amies et au moins une flotte doit nécessairement être engagée.



S'il engage deux flottes pour le débarquement, il peut ajouter deux cubes supplémentaires aux forces attaquantes. Après la résolution de tout bombardement ou toute tentative d'interception du débarquement par des avions, des flottes et des sous-marins, les forces survivantes peuvent attaquer la zone de débarquement. Les forces de débarquement peuvent être soutenues par des avions dans leur portée opérationnelle. Les parachutistes peuvent participer au débarquement.

Le débarquement dure au maximum trois rounds, comme le combat; il peut être interrompu au choix de l'attaquant, parce que le défenseur a utilisé un événement "Arrêt de la bataille" ou parce qu'il bat en retraite. Si le combat est interrompu ou se termine par la volonté de l'attaquant, les forces survivantes sont déplacées vers une zone ravitaillée contrôlée par le joueur Alliés, pas forcément la zone de départ des forces dédiées au débarquement.

Les forces terrestres attaquantes peuvent occuper le terrain de débarquement zone s'il n'y a plus de défenseurs.

Un seul débarquement est possible pour chaque impulsion.

Bombardement par la flotte

Les flottes alliées engagées dans le débarquement peuvent bombarder les forces ennemies occupant la zone cible du débarquement, avant le début du combat au sol.

Sur un jet de dé de 5-6 ils infligent une perte. Il n'est pas possible de se retirer pour satisfaire les pertes infligées par le bombardement.

Interception des débarquements

Chaque fois qu'un débarquement est tenté, l'ennemi peut tenter de l'intercepter en utilisant avions, sous-marins et flottes.

Les avions peuvent intercepter si la zone d'atterrissage est à l'intérieur leur rayon d'action. Toutes les forces impliquées dans la tentative sont engagées. Flottes, sous-marins et avions déjà engagés ne peuvent pas tenter d'intercepter. Les avions, les flottes et les sous-marins éliminent une force de débarquement sur un résultat de dé de 5-6. L'interception se produit avant la bataille terrestre et avant tout bombardement par la flotte.

FORCES

Vous trouverez ci-dessous une explication détaillée des différents types de forces spécialisées et leurs effets.

Chars



Il peut y en avoir au maximum deux chars pour chaque zone. Les chars peuvent soutenir le combat conjointement avec d'autres forces; lorsqu'un char supporte un combat, que ce soit en défense ou en attaque, il diminue de 1 la valeur du dé nécessaire pour infliger une perte (par exemple de 6 à 5 ou de 5 à 4, selon qu'un avion est également impliqué ou non dans le même combat).

Un seul char peut soutenir un seul combat donné. Un char qui soutient un combat ne devient pas engagé. Les chars engagés ne peuvent pas soutenir de combat. Lorsqu'un char ne supporte pas un combat mais participe quand même à un combat, il se comporte comme un cube, même engagé: il inflige une perte sur un jet de dé de 6; les chars peuvent être soutenus par d'autres chars ou par des avions, de la même manière que pour les cubes. Les chars non engagés dans les zones montagneuses ne peuvent pas soutenir de combat et se comportent comme des cubes normaux.

Cependant, ils peuvent absorber des pertes et ainsi devenir engagés.

Avions



Les avions peuvent soutenir le combat terrestre et les débarquements, de la même manière que les chars, à la fois en attaque et en défense. Les avions ont un côté normal et un côté montrant un avion engagé, avec une bande rouge. Chaque fois qu'un avion bombarde ou soutient un combat, il est tourné vers son côté engagé et ne pourra pas, pour ce tour, effectuer d'autres bombardements ou soutenir d'autres combats; cependant, il peut bouger ou retraiter.

Lorsqu'un avion soutient un combat, que ce soit en attaque ou en défense, cela diminue de 1 la valeur du dé nécessaire pour infliger une perte (par exemple de 6 à 5 ou de 5 à 4 selon qu'un char est impliqué ou non dans le même combat). Un seul avion peut soutenir un seul combat donné. L'avion continue de soutenir le combat pendant toute sa durée. Si un avion est le seul défenseur dans la zone, il agit comme un cube et inflige des pertes sur un résultat de dé de 6. Un avion peut soutenir un autre avion au combat, ce qui infligera alors une perte sur un 5-6. Les avions, qu'il soient engagés ou non, peuvent se retirer d'une zone attaquée avant le lancement des dés de combat ou dans les rounds suivants.

Bombardement aérien

Les avions peuvent bombarder une zone ennemie dans leur rayon opérationnel. Ils peuvent le faire à tout moment lors de leur impulsion.

Ils peuvent également bombarder pendant un impulsion de l'adversaire, à tout moment, en le déclarant.

Quand il bombarde, l'avion est retourné sur son côté engagé et le joueur lance un dé: sur un 4-5-6 il inflige une perte à l'ennemi. Si il y a un avion ennemi dans la zone bombardée, même engagé, ou une ligne fortifiée, alors le jet de dé pour provoquer une perte est de 5-6. Il n'est pas possible, lors d'un bombardement, de retirer ses forces, même des avions, depuis la zone

bombardée.

La manière de compenser les pertes dues aux bombardements est la même que durant les combats, sauf que vous ne pouvez pas utiliser la retraite pour satisfaire les éventuelles pertes.

Portée opérationnelle des avions

Pour vérifier leur rayon d'action, la règle courte est utilisée: une extrémité est placée dans le centre du pion de l'avion; si l'autre extrémité atteint la zone cible de l'attaque ou du bombardement alors l'action peut avoir lieu. A partir du cinquième tour de la partie, le joueur Alliés, et seulement lui peut utiliser la règle longue. Le joueur de l'Axe doit continuer à utiliser la règle courte.



Positionnement des avions

Les avions doivent être positionnés dans une zone, ils ne peuvent jamais être en contact avec les lignes blanches qui la délimite et ne doivent pas avoir plus d'un coin en contact avec la mer.

Unité d'élite



L'unité d'élite n'est disponible que pour le joueur de l'Axe. Elle peut être convertie pour le prix d'un cube. Son effet, si impliqué dans le combat, est d'infliger ou d'absorber une perte automatiquement. Cette décision est prise après le lancer des dés de combat. Lorsque l'unité d'élite utilise son effet spécial (d'infliger ou d'absorber une perte), elle est retournée sur son côté engagé et à partir de ce moment elle se comporte comme un cube normal, jusqu'au

prochain tour. Si elle est seule dans une zone et n'est pas engagée, elle continue à appliquer ses effets.

Parachutistes



Les parachutistes ne sont disponibles que pour le joueur Alliés, uniquement jusqu'à Overlord. Leur coût de conversion est de deux cubes. Ils peuvent être utilisés sur un combat ou un débarquement si la zone de largage se trouve dans la portée opérationnelle de l'avion. Le contrôle s'effectue à l'aide de la règle utilisée pour les avions, de la même manière; quand ils sont lancés, ils deviennent engagés; permettant de lancer un dé de combat supplémentaire au-delà du quatrième jusqu'à la fin du combat.

Si la zone de largage n'a pas été conquise au moment de la fin du combat, ils sont éliminés. Une fois engagés, ils se comportent comme un cube normal.

Lorsqu'ils sont attaqués, ils peuvent être utilisés pour satisfaire n'importe quelle perte.

Partisans

Les partisans ne sont disponibles que pour le joueur Alliés. Ils peuvent être convertis pour le coût d'un cube et seulement lorsque l'Italie s'est rendue. Le pion partisans est placé uniquement dans les zones avec un triangle bleu, et seulement si elles sont contrôlées par l'ennemi et ne peuvent se déplacer que dans ces zones.



Il n'est pas nécessaire de respecter les limites d'empilement.

Le joueur Alliés peut décider de l'utiliser à tout moment, même pendant le tour de l'adversaire. Si il le fait, le pion partisans désigne un cube ennemi d'une zone adjacente de la zone où il se trouve. Le cube ennemi ne peut pas bouger jusqu'au tour suivant.

Il ne peut jamais être éliminé mais il ne combat pas comme les autres forces; il ne peut pas non plus être utilisé pour satisfaire des pertes.

Lignes fortifiées

Le joueur de l'Axe dispose de trois lignes fortifiées (représentées par des bâtons de bois). La ligne fortifiée permet de lancer deux dés pendant le combat (qui contribuent toujours à la limite maximale de quatre dés par combat) et

peut absorber une perte si elle est éliminée.

Elle peut être soutenue au combat par des avions et des chars. Les lignes fortifiées, une fois placées sur la carte, ne peuvent pas bouger. La ligne fortifiée ne compte pas pour les limites d'empilement, mais il n'est pas possible d'avoir plus d'une ligne fortifiée par zone.

Flottes



Les flottes ne peuvent jamais être détruites, mais peuvent être retirées du jeu lorsque certains événements se produisent. Pendant leur impulsion, elles peuvent attaquer

des flottes ennemies pour tenter de les engager : si elles lancent 5-6 au dé une flotte ennemie est engagée. Le joueur Alliés peut utiliser des flottes pour tenter des débarquements.

Dès le tour 5, avec Overlord, le joueur Alliés est obligé de retirer une flotte du jeu.

Les flottes, pendant un impulsion ennemi, peuvent tenter d'intercepter les débarquements ou les forces transportées par mer.

Sous-marins

Le sous-marin n'est disponible que pour le joueur de l'Axe et ne pourra jamais être détruit; il est éliminé du jeu si les Alliés contrôlent toutes les zones adjacentes à la mer sur le plateau de jeu. Chaque fois que le joueur Alliés utilise le transport naval ou tente un débarquement, le sous-marin peut tenter de l'intercepter; sur un jet de 5-6 il en inflige une perte. Une fois utilisé, le sous-marin est retourné sur son côté engagé. Le sous-marin peut tenter d'attaquer pour engager une flotte alliée; s'il obtient 5-6 alors la flotte est engagée.



RAVITAILLEMENT

Pour se déplacer et combattre, les forces des joueurs doivent être ravitaillées ; le ravitaillement est vérifiée à la fin de chaque tour. Afin d'être ravitaillées, les forces d'un joueur doivent être capables de dessiner une ligne continue imaginaire, libre de forces ennemies, de leur zone à une source d'approvisionnement.

Il n'y a pas de limite à la longueur de la ligne de ravitaillement.

Sources d'approvisionnement

Pour le joueur Alliés, les sources de ravitaillement sont toutes les zones adjacentes à la mer sous son contrôle.

Pour le joueur de l'Axe, en Europe, les sources d'approvisionnement sont toutes les zones marquées d'une étoile qui ne sont pas adjacentes à la mer.

Si la flotte italienne est en jeu, les forces de l'Axe des zones d'Afrique, de Sardaigne et de Corse sont toujours considérées comme ravitaillées.

Effets d'une rupture d'approvisionnement

Les forces non ravitaillées sont éliminées à la fin du tour.

REDDITION DE L'ITALIE



A la fin du tour dans lequel n'importe quelle zone en Italie, sauf Sardaigne (zones 3 à 14), est contrôlé par le joueur Alliés, le joueur de l'Axe doit retirer définitivement les forces italiennes du jeu (la flotte, le char et l'avion). De plus, le transport naval de l'Axe n'est plus disponible.

OVERLORD

Au début du cinquième tour les Alliés, ceux-ci débarquent en Normandie (Opération Overlord). Le joueur Alliés élimine définitivement une flotte et les parachutistes du jeu ; sa capacité de transport naval et ses cubes de renfort diminuent à 3 par tour. A partir de ce moment, vous devez utiliser la longue règle de plage d'opérations.

ÉVÉNEMENTS

Chaque joueur dispose de six jetons spéciaux qui peuvent influencer le cours du jeu dans une certaine mesure. La piste d'événements comporte sept cases décrivant les événements possibles; elle affiche le nombre maximum de fois où cet événement spécifique peut être joué pendant une partie; par exemple, new Impulse (nouvel impulse) en a 4, c'est-à-dire qu'un joueur peut jouer quatre fois cet événement dans la partie.



Pour les activer, le joueur place un jeton sur la piste d'événements, à côté de l'espace approprié qui décrit l'événement souhaité, et applique immédiatement les effets de l'événement.

Un événement peut être joué à tout moment, certains même pendant l'impulse d'un adversaire.

Chaque joueur ne peut pas jouer plus d'un événement par impulse. Chaque jeton d'événement ne doit généralement être utilisé qu'une fois par partie. Les différentes illustrations sur le recto et le verso des jetons ont seulement une valeur esthétique.



DESCRIPTION DES ÉVÉNEMENTS ALLIÉS

Renforts - Dès que cet événement est joué, le joueur Alliés ajoute trois cubes à n'importe quelle zone en sa possession. Les cubes peuvent être convertis. Il ne peut être joué pendant le mouvement d'un impulse Alliés.

Impulse Supplémentaire - Ne peut être joué que lorsque tous les impulses normaux sont terminés et que le dernier impulse a été joué par l'adversaire.

En d'autres termes, il n'est pas possible pour un même joueur d'avoir deux impulses consécutifs.

Arrêt du combat - Un combat se termine au moment où cet événement est joué. Il peut être joué à partir de la fin du premier round d'une attaque, même lors d'un débarquement.

Effort logistique - La zone choisie, à l'exception de Munich, ne subit pas les effets d'une rupture d'approvisionnement.

Opérationnel - Toutes les forces engagées dans une zone donnée redeviennent opérationnelles (non engagées). Cet événement peut également être joué pendant l'impulse de l'adversaire.

Réserves - L'attaque continue pour un autre round. Ne peut pas être joué si un événement "Arrêt du combat" a été joué.

Plan d'étranglement - Ce jeton d'événement est placé sur n'importe quelle zone de la carte : dans

l'impulse durant lequel il se trouve joué, aucune force de l'Axe ne peut entrer, sortir ou combattre depuis cette zone. Il peut être joué à n'importe quel moment, même pendant le mouvement de l'Axe.

DESCRIPTION DES ÉVÉNEMENTS DE L'AXE

Renforts - Le joueur de l'Axe peut en placer deux cubes de renfort sur n'importe quelle zone qu'il possède, sauf en Afrique, en Sardaigne ou en Corse. Il peut aussi le jouer lors de l'impulse de l'adversaire. Les cubes peuvent être convertis. (Remarque: l'événement est différent de l'événement allié correspondant).

Impulsion Supplémentaire - Ne peut être joué que lorsque tous les impulsions normaux sont terminés et que le dernier impulsion a été joué par l'adversaire. En d'autres termes, il n'est pas possible pour un même joueur d'avoir deux impulsions consécutifs.

Arrêt du combat - Un combat se termine au moment où cet événement est joué. Il peut être joué à partir de la fin du premier round d'une attaque, même lors d'un débarquement.

Effort logistique - Une zone ne subit pas les effets d'une rupture d'approvisionnement.

Kesselring - Vous pouvez reprendre deux jetons d'événements au choix dans votre main, sauf celui que vous venez de jouer.

Réserves - L'attaque continue pour un autre round.

Ne peut pas être joué si un événement "Arrêt du combat" a été joué.

Nouvelle ligne défensive – Une ligne défensive éliminée peut être récupérée et placée sur n'importe quelle zone contrôlée par l'Axe lors de l'entrée des renforts.

EXEMPLE DE JEU

C'est le deuxième tour, jet d'initiative: les Alliés obtiennent un 6 et l'Axe obtient un 5, donc les Alliés choisissent qui a l'initiative.

Il prend l'initiative pour lui-même et prend ses cubes de renfort, quatre, tous dans la zone Tunis.



Trois cubes à Tunis sont convertis par les Alliés ; les Alliés prennent des parachutistes et un avion. Après les Alliés, l'Axe prend également ses trois cubes de renforts, en les plaçant tous en Sicile (zone 14).

Première impulsion, Alliés: utilise une flotte, déplace 3 cubes et un char venu de Tunisie près de la Sicile et tente un débarquement.

Le joueur de l'Axe tente d'intercepter le débarquement avec la flotte italienne : il l'engage, retournant le pion, lance un dé et obtient 5: le joueur Alliés doit éliminer un cube.



Les Alliés continuent l'action: lancent un dé pour le bombardement préliminaire de la flotte, lance un 5 ce qui implique une perte pour l'Axe en Sicile, qui est satisfaite en éliminant un cube.

Nous passons au combat proprement dit : le joueur Alliés engage les parachutistes et l'avion et les fait participer au combat ; il roule trois dés (deux pour les cubes survivants et un pour les parachutistes) et, grâce à la présence du char et de l'avion soutenant le combat, il doit lancer 4-5-6 pour infliger une perte.

Il lance les trois dés et obtient 4-4-6, infligeant trois pertes à l'Axe.

L'Axe dispose encore de 3 cubes, d'un char et de forces d'élite dans la zone ; il décide de les soutenir avec l'avion présent en Sardaigne ; lui aussi lance trois dés avec un lancer 4-5-6 pour infliger une perte : il lance les dés et obtient 3-5-6, infligeant ainsi deux pertes au joueur Alliés.

Les deux joueurs éliminent les pertes ; l'Axe élimine un cube, et engage à la fois le char et les forces d'élite, satisfaisant ainsi les trois pertes ; le joueur Alliés élimine deux cubes.



Deuxième round de combat : Le joueur Alliés lance deux dés, toujours 4-5-6 : il lance un étonnant 6-6, infligeant deux pertes à l'Axe.

L'Axe lance également quatre dés sur un 5-6 (deux pour les cubes, un pour le chars engagé et un pour les forces d'élite engagées) : 2-3-4-6, infligeant uniquement une perte.

Le joueur Alliés engage le char et ainsi compense la perte subie. Le joueur de l'Axe élimine un cube et décide de battre en retraite de Sicile avec toutes les forces survivantes, satisfaisant donc toutes les pertes subies. Les alliés occupent la Sicile.

Puisqu'il n'y a pas d'autres attaques à résoudre, on passe à l'impulse du joueur de l'Axe...



REMERCIEMENTS

Je remercie tous ceux qui ont participé aux différents tests et contribué au développement du jeu, faisant preuve d'une patience considérable envers moi:

Test de jeu: Alessandro Barbero - Edgardo Merighi - Marco Scardigli - Mauro Bertozzi - Riccardo Fassone - Giaime Alonge - Giuseppe Tamba - Andrea Bertalot - Emilio Poli - Andrea Brusati - Silvio 'Fudo' Borla - Gianluca Battiferri - Massimo Brignolo - Francesco Polsinelli - Giovanni Maccioni - Paolo Mori - Giovanni Taverna - Federico Copercini - Pier Giorgio Lovera - Carlo Salvato - Edoardo Zò - La Compagnia del Grifone.

Paola Franconeri (auteur du magnifique dessin reproduit ci-dessous, présent dans la première tentative de création du jeu, et apporteur de divers conseils et aides graphiques).

Développement du jeu: Giacomo Fusetti -
Giorgio Pariani

Traduction française: Laurent Tinture

Partner

Bonsai Games

BlackKnight Editions



- Black card x3
- Red circle x3
- Black square x22
- Blue square x24
- Red dice x8



DiSimula
EDIZIONI

www.dsimula.com/1943