

Ce point de rééquipement peut être utilisé en conjonction avec un point de rééquipement payé avec le ravitaillement, permettant à l'unité de récupérer de multiples points de dommage.

Les cartes de fortifications et les cartes de troupes de quartier général peuvent aussi être rééquipées de la même manière que les unités.

- **Déployez des unités** : vous pouvez déployer des cartes depuis votre main en jouant le coût de ravitaillement dans le coin en haut et à gauche depuis votre pile de ravitaillement.

Déployez de nouvelles unités terrestres et des troupes de quartier général dans votre quartier général. Chaque unité est déployée séparément, ceci signifiant qu'aucune unité ne peut être déployée, déjà montée sur une autre unité. Si le quartier général a atteint sa limite de stockage de 9 unités, vous ne pouvez pas déployer d'autres unités supplémentaires sur lui jusqu'à ce que des unités le quittent.

Déployez de nouveaux avions et de nouvelles cartes d'artillerie sur votre aéroport. Les cartes d'artillerie sont déployées de façon indépendante. Elles sont seulement attribuées aux avions quand un avion est lancé.

De nouvelles fortifications peuvent être déployées dans n'importe quelle zone occupée par vos troupes. Les fortifications comptent pour les limites de stockage de la zone mais elles peuvent contenir une unité qui ne compte pas envers les limites de stockage.

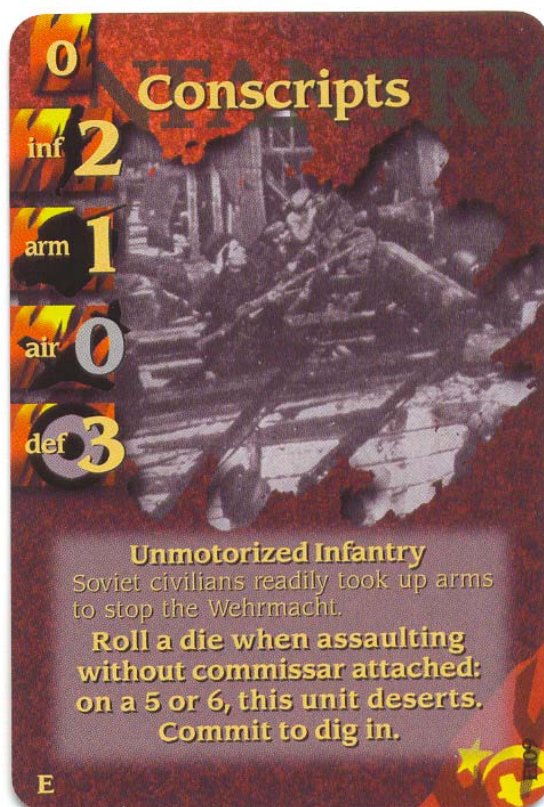
Les obstacles peuvent être déployés le long du bord de toute zone occupée par vos troupes. Les obstacles ne comptent pas envers les limites de stockage mais, seulement un obstacle peut être déployé le long de chaque bord d'une zone.

Les cartes spéciales qui disent « attached to... » ( « attribuer à... » ) sont ajoutées directement vers les unités appropriées déjà sur le champ de bataille.

Empilez de telles cartes sous les unités qu'elles affectent. Les cartes attribuées à des unités repérées deviennent aussi repérées.

### L'infanterie russe

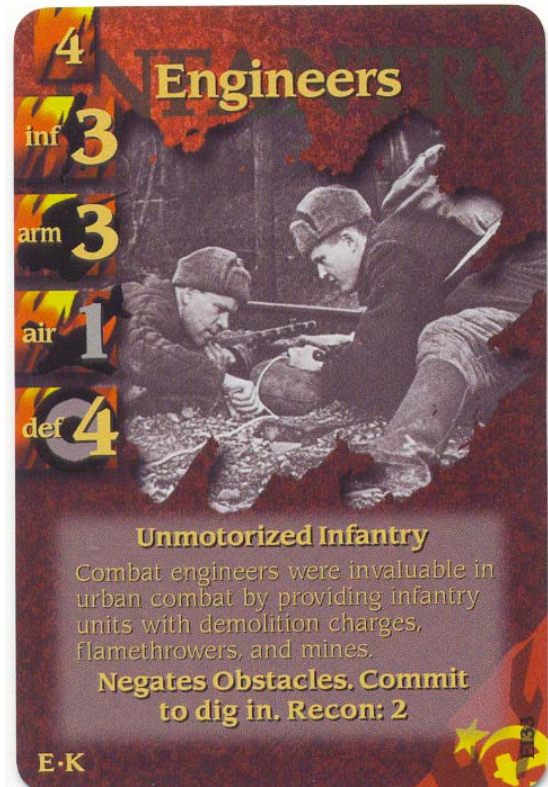
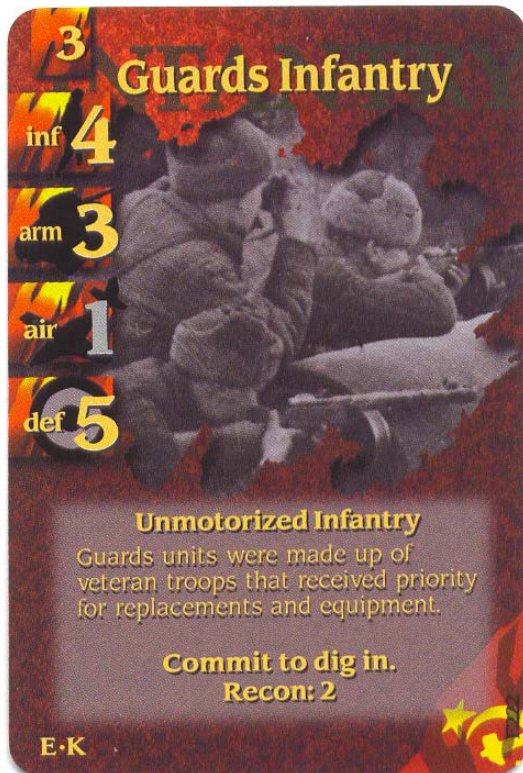
La plus grande ressource de la Russie dans le combat contre l'Allemagne était ses réserves humaines énormes. Pour représenter ceci dans la partie, les joueurs soviétiques ont une option supplémentaire disponible durant la phase de renfort. Le joueur soviétique peut choisir soit des points de rééquipement supplémentaires soit de déployer une unité de soldats d'infanterie avec un coût de ravitaillement de 2 ou moins depuis sa main gratuitement.



Si l'option de rééquipement est choisie, lancez un dé. Le résultat du dé est le nombre de points de rééquipement que vous gagnez. Ces points supplémentaires peuvent seulement être dépensés pour réparer les unités des soldats d'infanterie avec un coût de ravitaillement de 2 ou moins. Cependant autant de points que désirés peuvent être dépensés sur une seule unité.

Ces points de bonus représentent des recrues inexpérimentées avec peu d'entraînement lancées directement dans la bataille. C'est la raison pour laquelle ils ne peuvent pas être utilisés pour réparer les unités expérimentées comme la carte « guard infantry » ( « infanterie de la garde » ) ou « engineers » ( « soldats du génie » ) ou des unités qui requièrent un entraînement spécialisé comme les canonnières antichars.





### **B. Phase 2 : action aérienne**

Durant cette phase vous pouvez déplacer vos unités aériennes vers des positions depuis lesquelles elles peuvent conduire des opérations de reconnaissance et de combat.

Payez deux points de ravitaillement pour chaque avion qui quitte l'aéroport ( à moins que la carte ne le spécifie autrement ) . Avant de le quitter, les chasseurs bombardiers peuvent être équipés avec des cartes d'équipement gardées sur l'aéroport.



Une fois ainsi équipée, l'unité garde la carte d'équipement attribuée jusqu'à ce qu'elle soit utilisée ou défaussée.

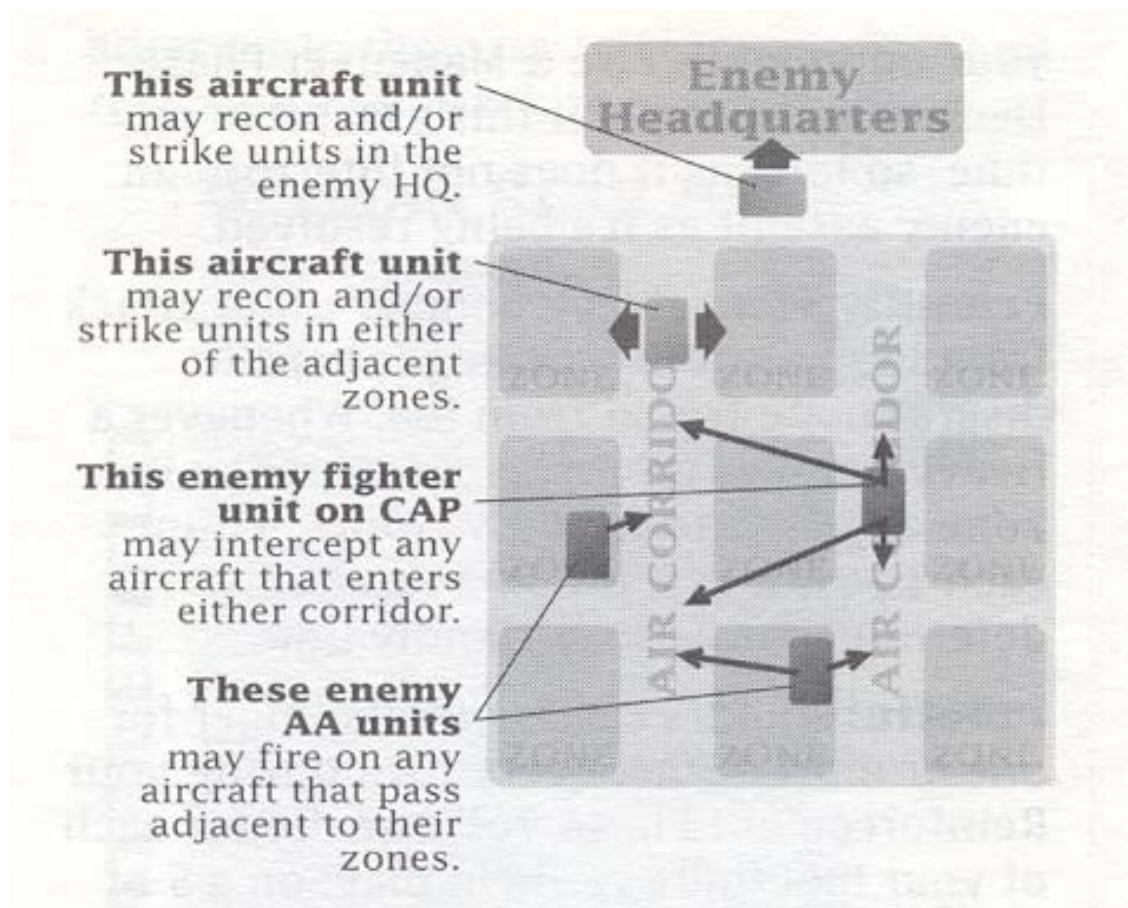
### 1. L'aviation groupée

Les unités d'avions peuvent quitter l'aéroport individuellement ou elles peuvent être groupées ensemble. Les unités d'avions groupées se déplacent et attaquent ensemble. Les chasseurs ennemis et les canons anti-aériens peuvent faire seulement une interception contre le groupe, visant un avion spécifique à l'intérieur.

### 2. Déplacement des avions

Tous les avions ont un déplacement illimité mais ils doivent tracer leurs mouvements le long d'un des deux corridors aériens ( ils n'entrent jamais véritablement dans l'une des zones du champ de bataille ) . Une unité d'avions peut s'arrêter adjacente à toute zone sur le champ de bataille ou voler dans la zone arrière ennemie adjacente aux quartiers généraux ennemis. Quand un avion est entre deux zones du champ de bataille, il est considéré comme étant adjacent aux deux. Quand il est dans la zone arrière, il est considéré comme étant adjacent seulement aux quartiers généraux.



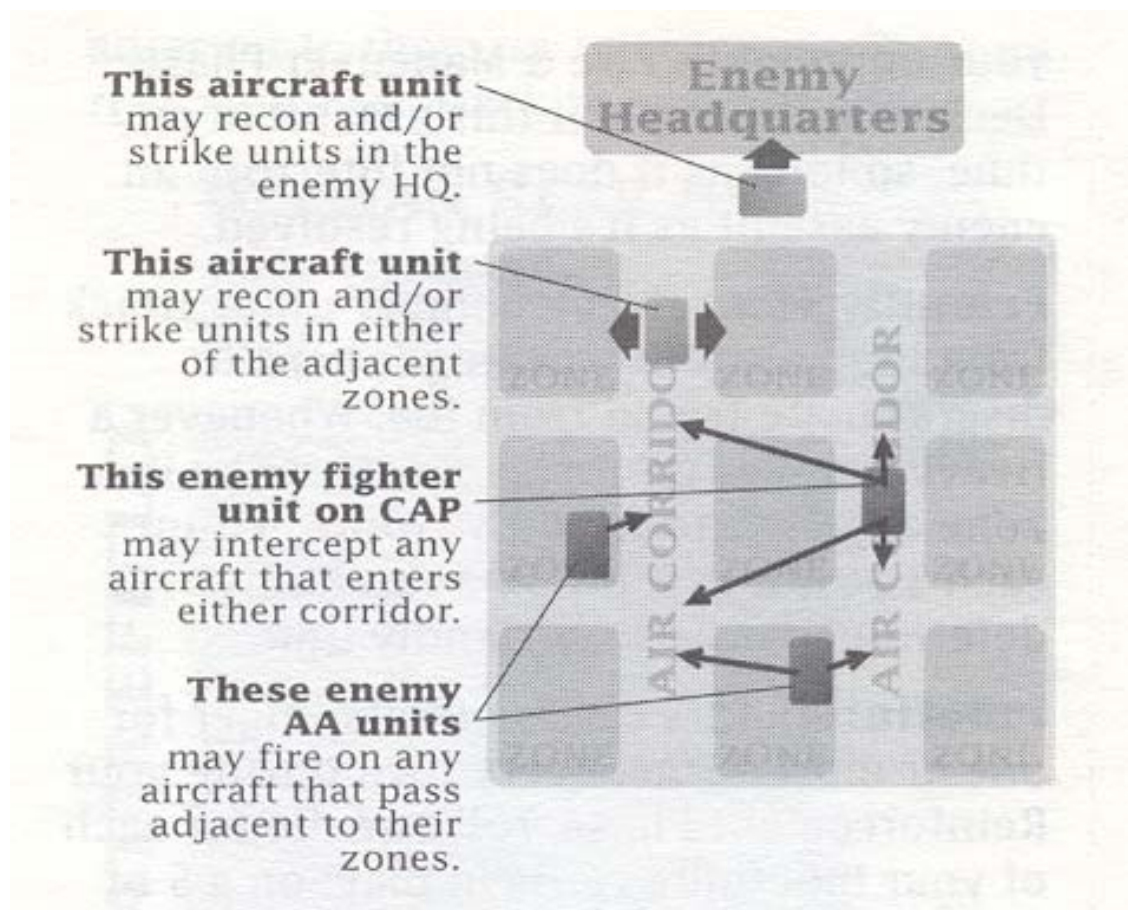


Une fois arrêté, un avion peut conduire des reconnaissances et/ou des attaques dans les zones adjacentes durant les phases ultérieures. Le fait d'arrêter l'avion termine le déplacement de l'avion.

Les avions sont automatiquement repérés lorsqu'ils se déplacent et devraient toujours être à l'endroit quand ils ne sont pas dans l'aéroport.

### 3. Tirs anti-aériens

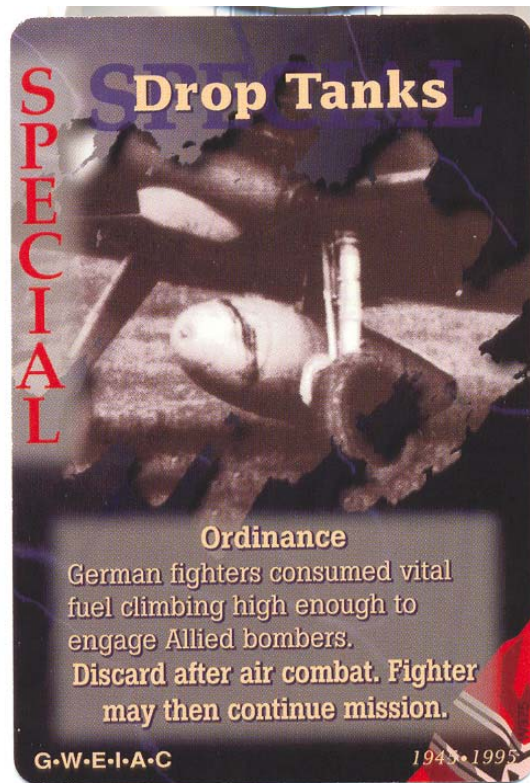
Les unités anti-aériennes ennemies au sol peuvent tirer sur votre avion chaque fois que votre avion passe de façon adjacente à leur zone - même si l'unité anti-aérienne est engagée. Ce tir d'opportunité survient quand l'avion vient d'abord en position adjacente à l'unité anti-aérienne – pas quand l'avion quitte cette position. Seules les unités avec des valeurs airFP (puissance de tir anti-aérienne) qui ne sont pas sur un fond gris peuvent entreprendre un tel tir d'opportunité.



Ceci n'engage pas l'unité anti-aérienne ou ne coûte pas de ravitaillement, mais il entraîne le fait que l'unité aérienne devient immédiatement repérée. L'unité aérienne tirant sur un groupe d'avions peut seulement viser une seule unité à l'intérieur du groupe.

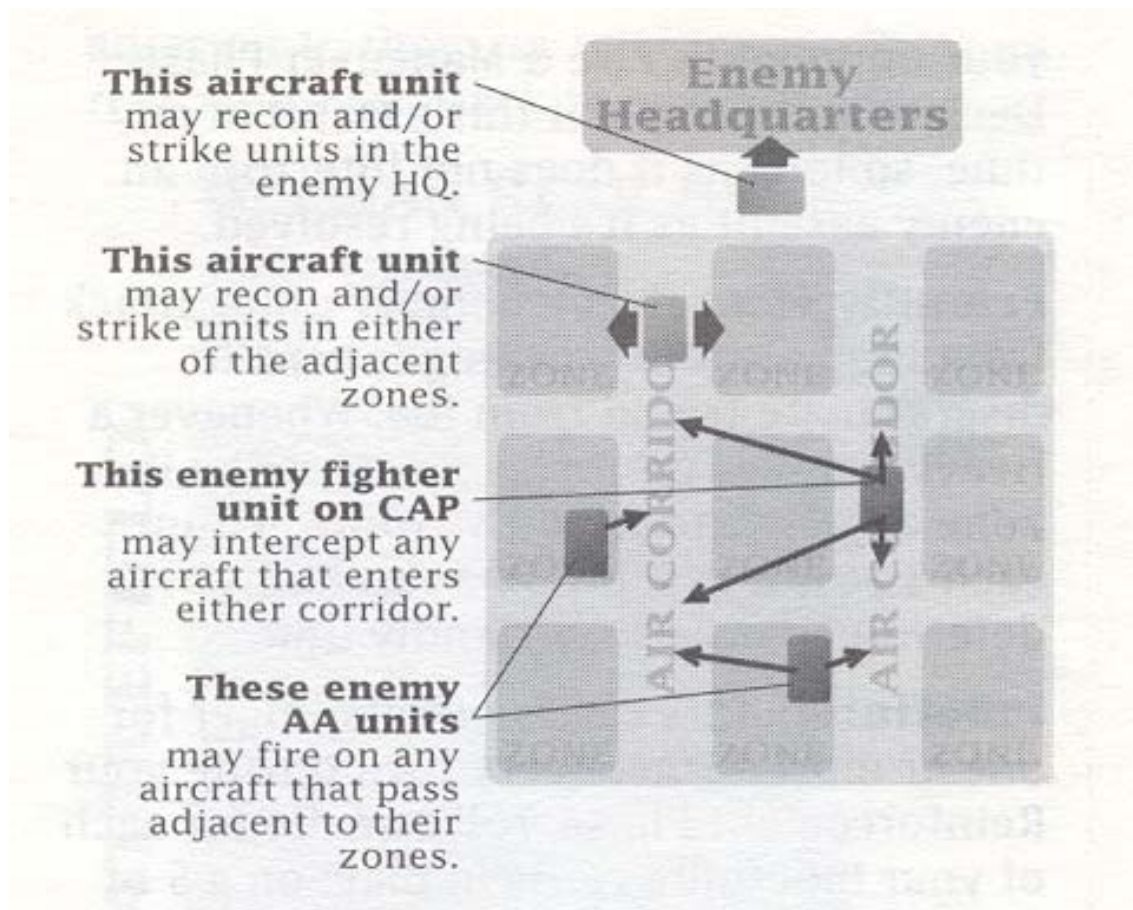
#### 4. Patrouilles aériennes de combat

Les unités de chasseurs bombardiers peuvent être placées sur des patrouilles aériennes de combats ( PAC ) durant votre phase d'action aérienne. L'avion placé en patrouille aérienne de combat peut seulement être équipé avec des réservoirs jetables, pas de fusée ou de bombe.



Pour placer une unité en patrouille aérienne de combats, déplacez la dans une position dans l'un ou l'autre des corridors aériens adjacents à la rangée centrale des cartes. Aller en patrouille aérienne de combats prend la place d'autres actions – les avions en PAC ne peuvent pas effectuer de reconnaissance ou réaliser de frappes aériennes plus tard dans le tour.

Durant la phase d'action aérienne de votre adversaire, l'un de vos chasseurs en PAC peut choisir d'intercepter tout avion ennemi qui entre dans l'un ou l'autre des corridors aériens.



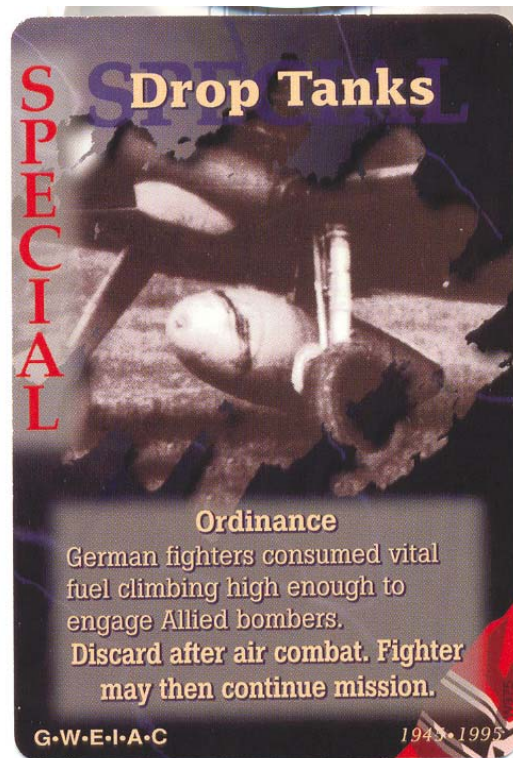
Si vous ne choisissez pas d'intercepter, votre adversaire peut choisir d'intercepter vos chasseurs en PAC avec ses propres chasseurs. L'interception mène à un combat aérien ( voir ci-dessous ) .

Vos chasseurs en PAC restent dans les airs jusqu'à ce qu'ils soient forcés à retourner à l'aéroport par le combat ou jusqu'à votre prochaine phase de renfort. Les chasseurs en PAC sont sujets aux tirs anti-aériens quand ils se déplacent vers et depuis leurs positions de PAC mais pas quand ils interceptent ou combattent un avion ennemi.

##### 5. Chasseurs ou bombardiers ?

Les bombardiers sont clairement nommés en tant que tels, mais les avions de type chasseurs sont nommés « chasseurs bombardiers » (« fighter bomber ») et peuvent agir dans l'un ou l'autre rôle. Les unités de chasseurs bombardiers ne portant pas de cartes d'équipement sont considérés comme chasseurs pour les buts du combat aérien. L'exception à cette règle est la carte « drop tanks » ( « réservoir largable » ) qui n'empêche pas les chasseurs bombardiers d'être considérés comme des chasseurs.

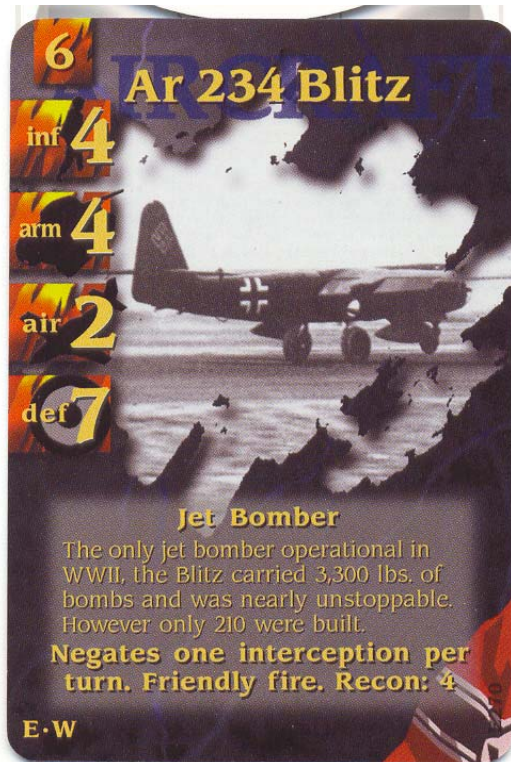




Les bombardiers lourds ( heavy bombers ), les bombardiers en piqué ( dive bombers ), les bombardiers à réaction ( jet bombers ) et les chasseurs bombardiers ( fighter bombers ) portant de l'équipement sont considérés comme des bombardiers pour les buts du combat aérien.







Les unités de chasseurs bombardiers portant des cartes d'équipement peuvent les larguer pour regagner leur statut de chasseur – les cartes larguées sont détruites et placées dans la pile de victoire de votre adversaire.

