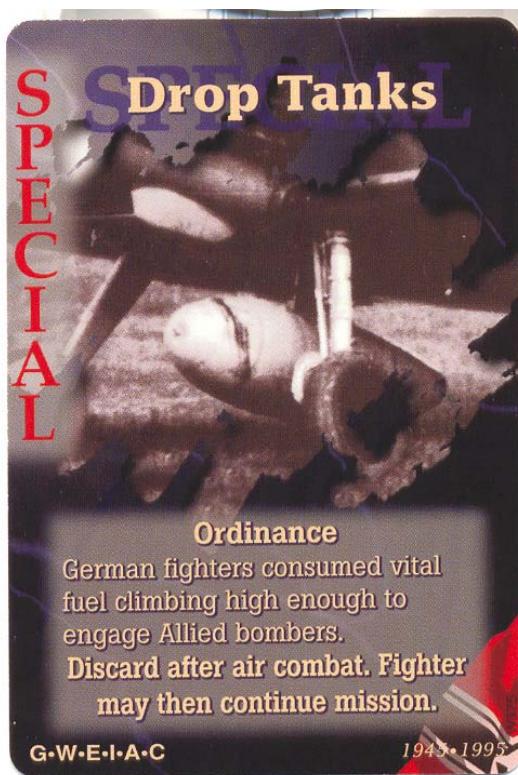


1. Le combat aérien

Le combat aérien survient quand un avion (ou un groupe d'avions) intercepte un autre un avion (ou un autre groupe d'avions). Le combat aérien se déroule en deux phases. Au début de la première phase, le joueur qui intercepte déclare quelles unités ennemis son unité aérienne attaquera, suivi par le joueur intercepté. Les bombardiers (voir la définition ci-dessus) peuvent seulement tirer sur les unités qui ont les premiers déclaré une attaque sur eux.

Une fois que toutes les cibles sont annoncées, tous tirent simultanément (ceci signifiant qu'aucun avion n'est détruit jusqu'à ce qu'il ait une chance de riposter). Une unité qui n'a pas été déclarée une cible fait son jet d'attaque avec un target number (nombre de cibles) de -1.

Le même procédé est suivi pour la seconde phase. A la fin des deux phases, toutes les unités de chasseurs bombardiers survivantes non équipées avec des réservoirs largables doivent retourner à l'aéroport.

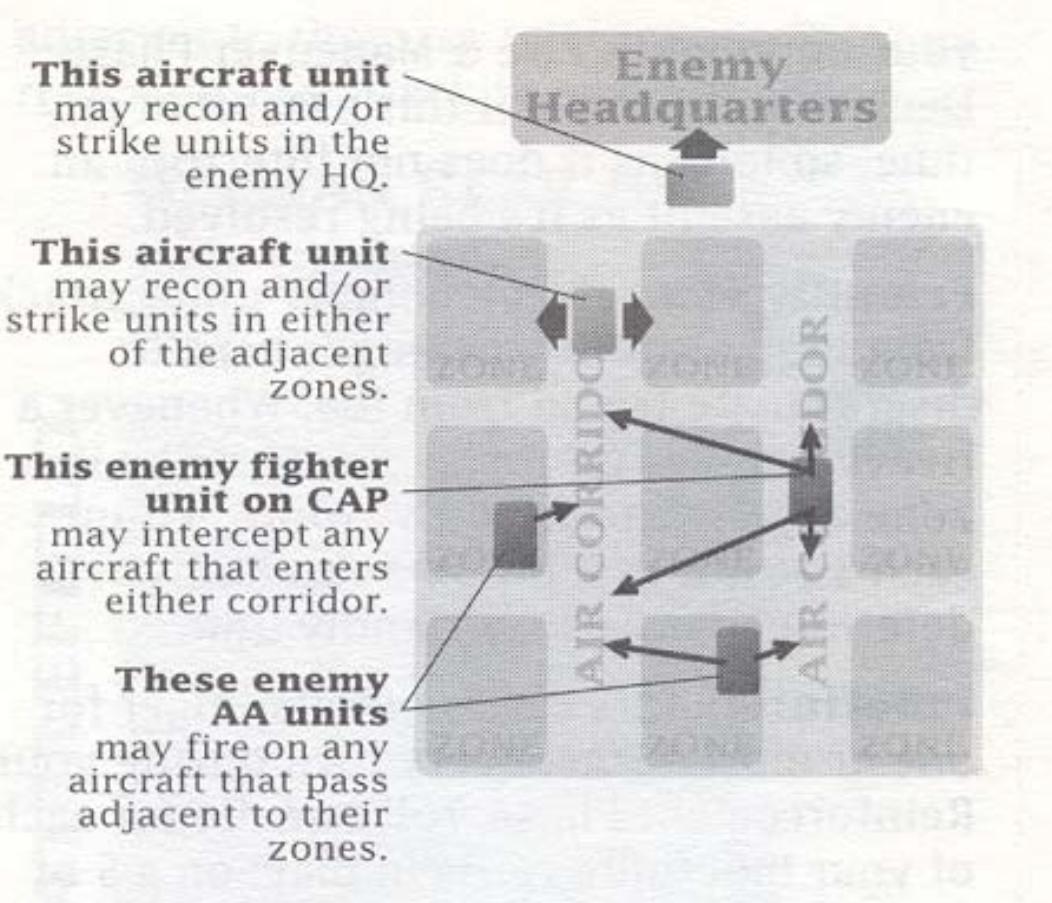


Les chasseurs bombardiers équipés avec des réservoirs largables peuvent les défausser pour continuer leur mission. Les unités de bombardiers survivantes peuvent aussi continuer le déplacement.

Aucune unité ou groupe d'avions ne peut être intercepté deux fois par la même unité ou groupe d'ennemis durant la phase d'action aérienne –bien qu'ils puissent être interceptés à nouveau en retournant à sa base durant la phase de reconnaissance ou de bombardements.

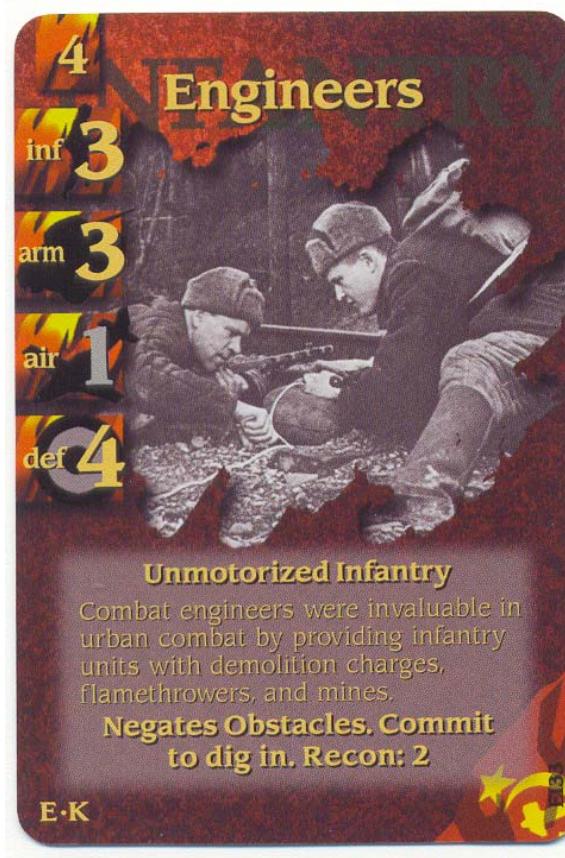
Quand elle retourne à l'aéroport après avoir résolu une attaque ou une reconnaissance, l'unité peut se déplacer le long de l'un ou l'autre corridor aérien. Elle peut être interceptée par des avions en patrouille aérienne de combat (PAC) ennemis ou se faire tirer dessus par des unités anti-aériennes sur laquelle elle passe lors de son voyage de retour. Souvenez vous, cependant, que le tir anti-aérien

survient quand l'avion cible se déplace initialement adjacent à l'unité anti-aérienne – ainsi les unités anti-aériennes dans la zone actuellement adjacente à l'avion n'ont pas le droit de tirer lorsqu'il la quitte.



C. Phase 3 : Reconnaissance

Les unités qui ont la capacité de reconnaissance (recon) peuvent essayer de repérer les unités ennemis dans les zones adjacentes durant cette phase. Le repérage est important non seulement pour connaître quelles unités l'ennemi a déployé – vous pouvez seulement bombarder ou faire des frappes aériennes contre des unités repérées.



Résolvez vos essais de reconnaissance dans n'importe quel ordre, une unité à la fois. Pour chaque unité choisissez une zone à reconnaître. Cette zone doit être adjacente à l'unité qui reconnaît. La reconnaissance ne peut pas être réalisée en diagonale. Si une unité qui reconnaît n'est pas repérée, vous devez révéler la carte entière (mais pas les cartes attribuées) pour montrer qu'il lui est possible d'essayer la reconnaissance. Vous pouvez alors placer l'unité de reconnaissance à l'envers. Elle reste non repérée.

Pour chaque unité de reconnaissance, lancez un nombre de dés égal à la valeur de reconnaissance (recon) sur la carte. A l'inverse des attaques, durant la reconnaissance, vous pouvez répartir vos dés en deux ou plusieurs cibles tant qu'elles sont dans la même zone.

Choisissez l'unité ennemie ou les unités ennemis non repérée(s) spécifique(s) que vous souhaitez reconnaître et allouez les dés de reconnaissances de votre unité entre elles. Lancez les dés contre un nombre cible de 5 (ceci peut être modifié par des cartes de terrain ou des cartes spéciales). Tout jet de dés de 5 ou mieux indique un succès. L'unité cible devient repérée et doit être retournée à l'endroit.

Comme les unités terrestres, les unités aériennes peuvent reconnaître les zones adjacentes (ou le quartier général si elles sont dans la zone arrière) . Après la reconnaissance, les unités qui ne vont pas réaliser une frappe aérienne durant la phase de bombardement retournent à l'aéroport.

D. Phase 4 : Bombardement

Les avions ne prennent pas part aux déplacements et aux assauts de la phase 5 – à la place les attaques aériennes vers le sol surviennent durant cette phase. L'artillerie

peut aussi choisir d'attaquer durant cette phase, ou ne pas tirer afin de supporter directement les assauts ou les défenses dans la phase suivante. Réalisez les frappes aériennes et les bombardements avec une partie ou toute votre artillerie et toutes vos unités d'aviation dans n'importe quel ordre durant cette phase.

1. Frappes aériennes

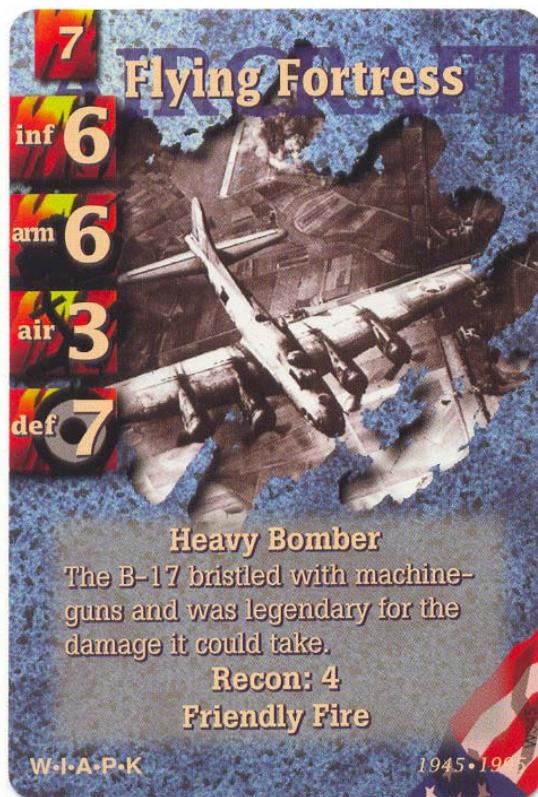
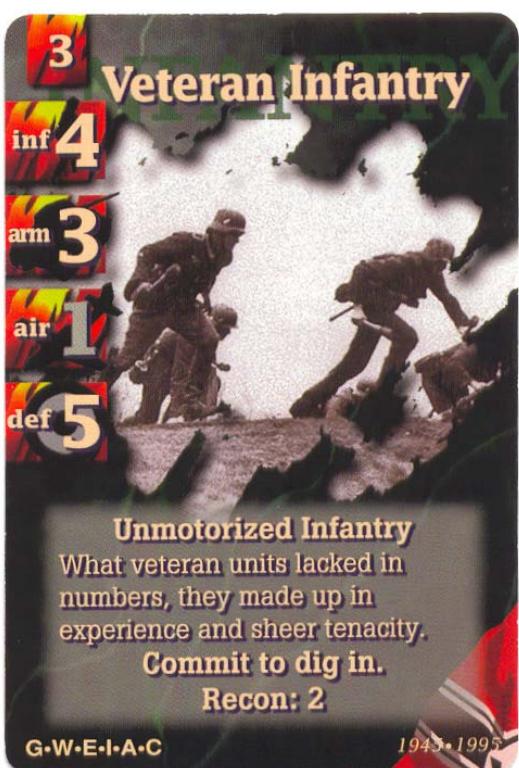
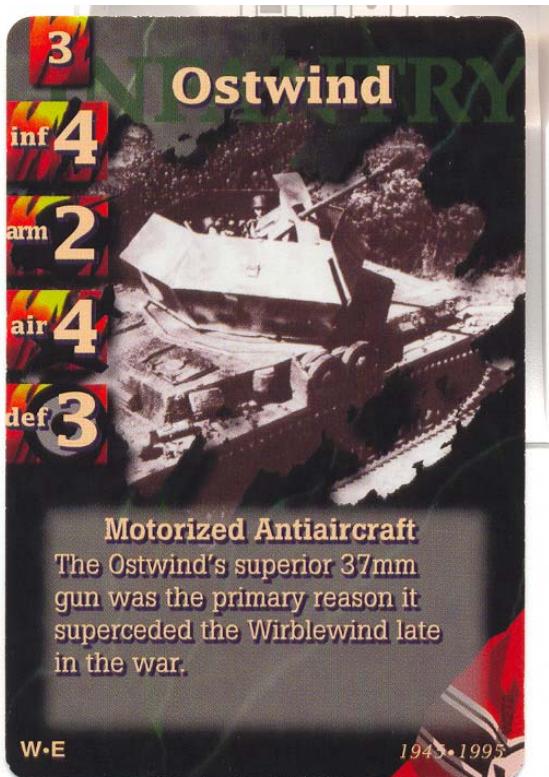
Les avions qui sont adjacents aux zones du champ de bataille (ou les quartiers généraux ennemis) contenant des unités ennemis repérées peuvent réaliser des frappes aériennes. Chaque unité aérienne attaque individuellement. Les frappes aériennes ne coûtent pas des points de ravitaillement additionnels.

Commencez pas choisir une cible repérée, faites une attaque contre elle en utilisant la procédure de combat standard. Les avions dans un groupe ne sont pas obligés de tous attaquer la même unité mais ils doivent tous attaquer dans la même zone. A moins que cela soit spécifié autrement, les troupes de quartiers généraux sont des cibles de types d'infanterie avec une défense de 3.

Les unités dans les aéroports et les compteurs de ravitaillement dans la réserve de ravitaillement peuvent seulement être attaqués en utilisant certaines cartes spéciales.

2. Riposte

Une fois que votre attaque est résolue toutes les unités terrestres ennemis survivantes dans la zone (même celles qui n'étaient pas attaquées) peuvent riposter, utilisant de nouveau la procédure standard. Les unités antiaériennes dans une zone attaquée peuvent riposter même si elles ont déjà tiré sur un avion durant la phase 2. Même les unités avec des valeurs d'air FP (puissance de tir anti-aérien) en grisé peuvent riposter –excepté contre les bombardiers lourds (heavy bomber) (dû à la haute altitude depuis laquelle ils attaquent).



Les unités non repérées qui ripostent deviennent repérées et sont retournées.
La riposte n'engage pas une unité.

Une fois qu'un avion ou qu'un groupe d'avions réalisent une frappe aérienne, déplacez le immédiatement vers votre aéroport. Il peut être intercepté par des patrouilles de combats aériennes ou se faire tirer dessus par des unités anti-aériennes sur lesquelles il passe lors du voyage de retour.

3. Bombardement d'artillerie

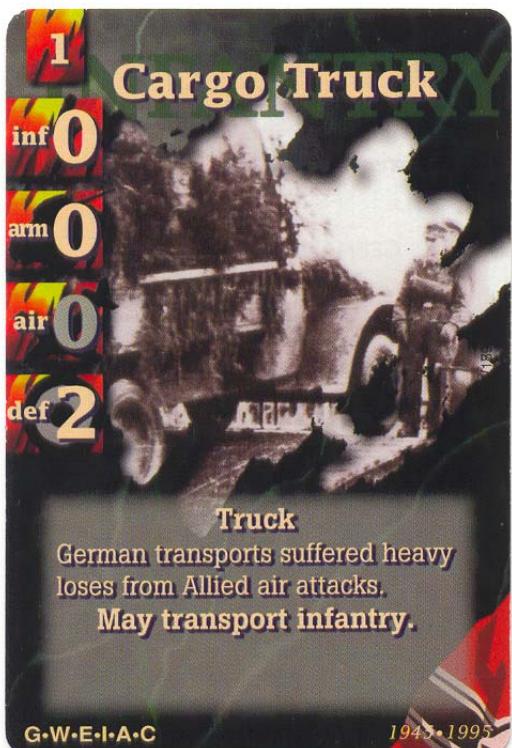
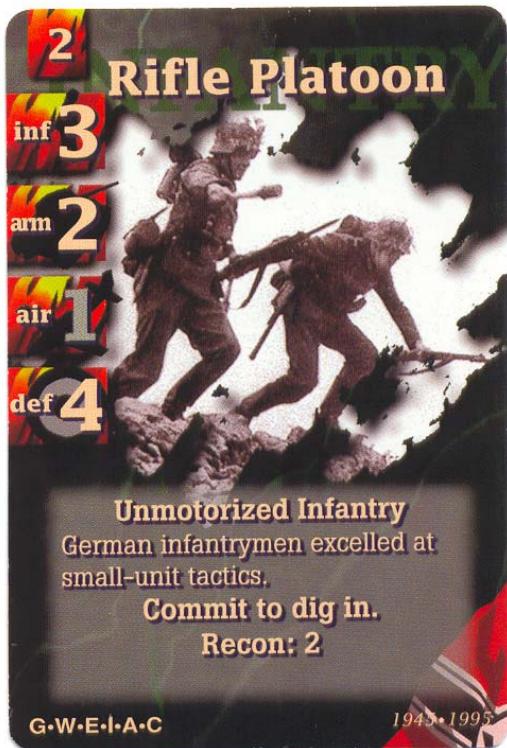
Une unité d'artillerie peut bombarder toute unité ennemie repérée à l'intérieur de la portée notée sur sa carte. Les portées sont notées dans des zones. La portée peut être mesurée de l'avant vers l'arrière ou du côté vers le côté (elle n'a pas besoin d'être comptée dans une ligne droite). Mais elle n'est jamais mesurée diagonalement. L'artillerie qui tire immédiatement devient repérée et est engagée. Pour bombarder, faites une simple attaque contre la cible en utilisant la procédure de combat standard. Chaque unité d'artillerie qui bombarde durant cette phase dépense un point de ravitaillement. Une unité d'artillerie ne peut pas tirer si vous n'avez pas assez de point de ravitaillement pour payer ce coût.

E. Phase 5 : tirs et manœuvres

C'est la phase durant laquelle vous déplacez vos unités terrestres et essayez de capturer des zones de votre adversaire. Durant cette phase, vous pouvez déplacer tout ou une partie de vos unités terrestres non engagées et effectuer des assauts sur les positions ennemis.

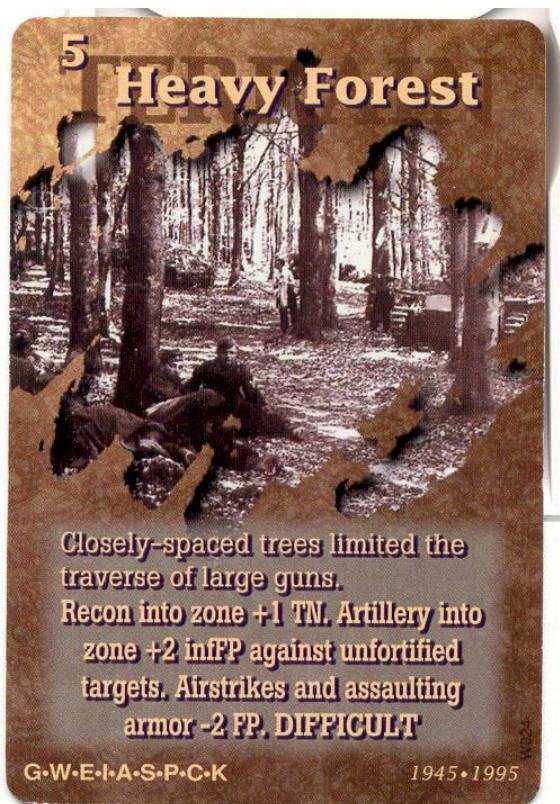
1. Mouvement terrestre

Toutes les unités de combat terrestre ont des facteurs de mouvements (FM). Un simple FM peut être utilisé pour se déplacer d'une zone à une autre ou pour effectuer un assaut depuis une zone à une autre (en incluant les quartiers généraux). Les blindés et les unités motorisées ont 2 FM chacun. Les unités non motorisées ont 1 FM chacun. L'infanterie montée sur des transports est considérée comme motorisée et a 2 FM lorsqu'elle est montée.



Le déplacement se fait toujours d'avant en arrière ou de côté à côté, jamais en diagonale. Les unités dans votre zone de quartiers généraux peuvent se déplacer dans n'importe lesquelles des trois zones sur votre bord du champ de batailles (et vice versa). Les unités peuvent excéder des limites de stockage des zones, lorsqu'elles se déplacent mais ne peuvent pas terminer leur mouvement dans, ou terminer un assaut depuis, une zone à la limite de capacité de stockage. Les unités peuvent seulement se déplacer dans des zones contenant des troupes ennemis en effectuant un assaut.

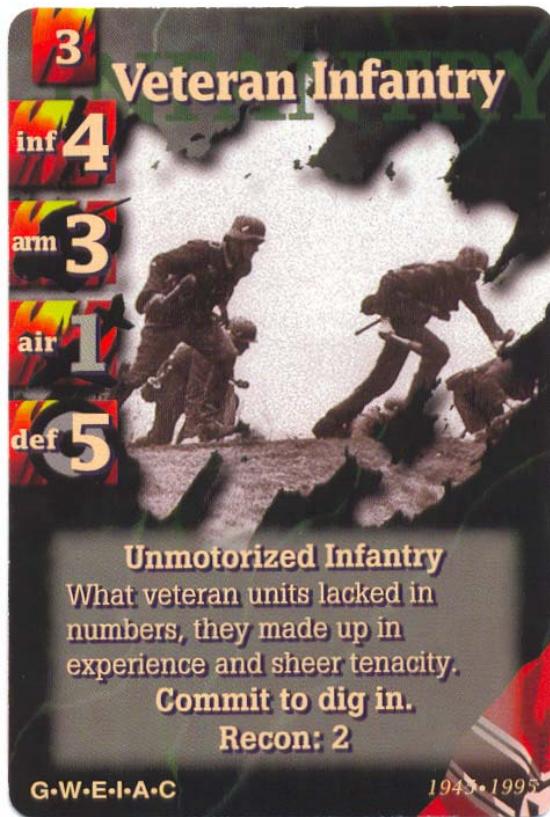
Le déplacement dans une zone avec un terrain marqué « difficult » (« difficile ») termine le déplacement d'une unité et l'engage même si elle a des FM restants.



Si une unité ou des unités font un assaut dans une zone avec une carte « difficult terrain » (« terrain difficile ») l'assaut est résolu avant qu'elles deviennent engagées . Tout assaut dans une carte avec « difficult terrain » (« terrain difficile ») engage une unité même si elle se retire dans une zone « non difficult » (« non difficile »). Aussi, si une unité effectue un assaut depuis une zone contenant une carte « difficult terrain » (« terrain difficile ») et se retire dans la zone, elle devient engagée.

2. Retranchement

Certaines unités ont la capacité de se retrancher – ces unités sont marquées « commit to dig in » (« s'engage pour se retrancher »).



Le retranchement requiert un FM et engage l'unité. Les unités retranchées peuvent ignorer le premier tir qu'elles reçoivent dans chaque tour ou combat, c'est-à-dire le premier tir pris dans la phase de bombardement et dans chaque tour des assauts auxquelles elles font face.

Les unités retranchées sont considérées comme fortifiées (*fortified*) pour le but des effets de terrain. Marquez les unités comme retranchées en les glissant sous la carte de terrain de la zone.

Les unités dans les quartiers généraux peuvent se retrancher (vous pouvez vouloir placer une carte de terrain non utilisée dans le quartier général et glisser les unités retranchées sous cette carte). Cependant, les unités dans les cartes fortifications et les unités montées ne peuvent pas se retrancher.

3. Transports

Certaines unités sont marquées « May transport infantry » (« peut transporter de l'infanterie »).