



FAQ et Errata

20 mars 2009

Errata

Page 7, îles : La phrase suivante devrait être retirée : « Même si le groupe d'îles n'est pas visible sur le plateau, les unités aériennes peuvent atterrir sur les îles et les troupes terrestres peuvent débarquer là. »

Page 9, mise en place – Scénario 1942 : Les CPI de départ de l'Allemagne devraient être de 37.

Page 12, tableau des avancées 1 – Fusées : La phrase suivante devrait être ajoutée : « Lors de chaque tour, un seul canon antiaérien par territoire peut lancer des fusées, et chaque complexe industriel ne peut être attaqué que par une seule rampe lance-fusées. »

Page 12, tableau des avancées 1 – Parachutistes : La première phrase devrait être remplacée par : « Chacun de vos bombardiers peut être utilisé en tant que transport de troupes pour une unité d'infanterie, mais doit s'arrêter dans le premier territoire hostile rencontré, ce qui stoppe son Mouvement offensif. Les deux unités doivent commencer leur déplacement dans le même territoire. L'unité d'infanterie est larguée après la résolution du tir des canons antiaériens, donc si le bombardier est touché, l'unité d'infanterie transportée est elle aussi détruite. »

Page 12, tableau des avancées technologiques 1 _ Capacité de production améliorée : La première phrase devrait être remplacée par : « Chacun de vos complexes industriels situé dans un territoire de valeur 3 CPI ou plus peut désormais produire deux unités supplémentaires de plus que sa valeur de CPI indiquée ». »

Page 19, Encadré Transports de troupes sans défense : « Même chose s'il ne reste au défenseur que des transports de troupes ou des sous-marins en plongée, et qu'il ne reste que des unités aériennes à l'attaquant. ». Le terme « en plongée » devrait être retiré de cette phrase, puisque les unités aériennes ne peuvent pas toucher les sous-marins sans qu'un destroyer ami ne soit présent dans la bataille, même si ils ne sont pas en plongée.

Page 20, Etape 6. Terminez le combat : la phrase suivante devrait être retirée : « (note : si vous jouez le scénario 1942, placez votre marqueur au-dessus du marqueur de contrôle d'origine, ne le retirez pas) ». »

Page 29, Destroyers _ Capacités spéciales _ Navire anti-sous-marin : on devrait lire « Si un destroyer se trouve sur le plateau de bataille avec un ou plusieurs sous-marins ennemis, il annule les capacités spéciales *Plongée*, *Attaque surprise* et *Ne peuvent pas être touchés par des unités aériennes de ces sous-marins*. Si un ou plusieurs sous-marins se déplacent dans une zone où se trouve un destroyer ennemi, le destroyer annule la capacité spéciale *Déplacement de sous-marin de ces sous-marins*. Les destroyers ne peuvent cependant jamais annuler de capacité spéciale acquise par la Recherche et développement. »

Page 30, Sous-marins _ Capacités spéciales : le paragraphe suivant devrait être ajouté : « Ne peuvent pas être touchés par des unités aériennes : en attaque ou en défense, les touches réalisées par des unités aériennes ne peuvent pas être assignées à des sous-marins à moins qu'un destroyer allié aux unités aériennes ne soit présent dans la bataille. »

Chine

Q. Le nombre d'unités d'infanterie que la Chine reçoit à son tour est-il basé sur le nombre de territoires qu'elle contrôle au début de son tour, où à la fin de celui-ci ?

R. Les nouvelles unités d'infanterie étant reçues pendant la phase d'Achat d'unités, leur nombre est basé sur les territoires sous contrôle chinois au début du tour de la Chine.

Q. Si la Chine contrôle un nombre impair de territoires au début de son tour, le nombre d'unités d'infanterie qu'elle reçoit est-il arrondi à l'inférieur ou au supérieur ?

R. Arrondi à l'inférieur. Si la Chine ne contrôle qu'un territoire, elle ne reçoit pas de nouvelle unité d'infanterie.

Q. Les nouvelles unités chinoises ne peuvent pas être placées dans un territoire qui contient déjà trois unités ou plus. Cela veut-il dire trois unités chinoises ou plus, ou bien les unités alliées comptent-elles aussi ?

R. Les unités alliées ne comptent pas, et donc seuls les territoires qui contiennent déjà trois unités chinoises ou plus (y compris le chasseur des Tigres volants) ne peuvent pas recevoir de nouvelles unités.

Q. Les nouvelles unités chinoises ne peuvent pas être placées dans un territoire qui contient déjà trois unités ou plus. Le « trois unités ou plus » se réfère-t-il au nombre d'unités présentes avant que je ne commence à placer des unités, ou inclue-t-il les unités que je place ce tour-ci ? En d'autres termes, si j'ai déjà deux unités dans un territoire, est-ce que je peux n'en placer qu'une seule de plus ici, ou bien puis-je en placer autant que je veux ?

R. Le « trois unités ou plus » se réfère au nombre d'unités chinoises qui se trouvaient dans le territoire avant que vous ne commenciez à placer des unités. Si moins de trois unités sont présentes au départ, vous pouvez en placer ici autant que vous le désirez.

Q. Est-ce que je peux placer de nouvelles unités chinoises dans un territoire que je viens de capturer ce tour-ci ?

R. Oui, du moment qu'il y ait moins de trois unités chinoises dans le territoire.

Q. Est-ce que le chasseur chinois (les Tigres volants) peut attaquer des unités dans les territoires ou zones maritimes en dehors de la Chine s'il retourne en Chine pendant le même tour ?

R. Non, il ne peut pas quitter la Chine, même temporairement.

Q. Est-ce que les avions américains peuvent atterrir dans un territoire que la Chine a capturé pendant le tour même où la Chine l'a capturé ?

R. Non. Même si les États-Unis et la Chine sont des puissances séparées, elles sont activées pendant le même tour et ne peuvent donc pas faire atterrir d'avions dans les territoires que chacun vient de capturer.

Q. Si les États-Unis gagnent une avancée technologique, par exemple les avions à long rayon d'action, la Chine peut-elle l'utiliser elle aussi ?

R. Non. Les puissances ne peuvent pas partager de technologie, et les États-Unis et la Chine sont des puissances séparées.

Q. Si le Japon construit un complexe industriel en Mandchourie et qu'il est plus tard capturé par les Alliés, les États-Unis peuvent-ils l'utiliser pour construire des unités ?

R. Non. La Mandchourie et le Jiangsu (Kiangsu) sont à l'origine des territoires chinois. S'ils sont pris à l'Axe, ils sont libérés et remis sous contrôle chinois. Une puissance ne pouvant pas utiliser de complexe industriel appartenant à un allié pour mobiliser des unités, les États-Unis ne peuvent pas utiliser de complexe industriel contrôlé par les Chinois. La Chine n'ayant pas de CPI, elle ne peut pas utiliser le complexe industriel non plus.

Q. Qu'est-ce qui se passe si la Chine prend le Guangdong (Kwantung) à l'Axe alors que la capitale du Royaume-Uni est sous contrôle d'une puissance de l'Axe ?

R. Tout comme n'importe quel territoire appartenant à l'origine à une puissance amie dont la capitale serait aux mains de l'ennemi, la Chine contrôlerait le Guangdong jusqu'à ce que le Royaume-Uni soit libéré. Le Guangdong compterait aussi pour le décompte des unités d'infanterie en renfort de la Chine lorsqu'il serait contrôlé par celle-ci.

Développement des armes

Q. Les fusées peuvent-elles être tirées par-dessus un territoire neutre ?

R. Non.

Q. Les bombardiers transportant des parachutistes doivent stopper leur déplacement dans le premier territoire hostile dans lequel ils entrent. Si un char réalise une Guerre-éclair à travers un territoire hostile inoccupé, est-ce qu'un bombardier qui entre dans ce territoire pendant la même phase de Mouvement

offensif doit s'arrêter là, ou bien est-ce qu'il peut continuer de se déplacer ?

R. Le territoire étant capturé dès que le char y entre, le territoire est considéré comme ami à ce moment, et le bombardier peut continuer son déplacement. Ceci ne s'applique qu'au territoire dans lequel a eu lieu la Guerre-éclair (le territoire traversé). Si le char termine son déplacement dans un territoire ennemi inoccupé, ce territoire ne change pas de propriétaire avant que tous les mouvements offensifs ne soient terminés, tout comme c'est le cas avec n'importe quel territoire ennemi inoccupé dans lequel on entre lors du mouvement offensif.

Q. Est-ce que les parachutistes peuvent battre en retraite s'ils attaquent sans que d'autres unités terrestres attaquent ou bien sans qu'il y ait un assaut amphibie en même temps ?

R. Non. Les unités terrestres ne pouvant battre en retraite que dans un territoire duquel au moins une d'entre elles vient, aucune retraite n'est possible si aucune unité terrestre n'a attaqué depuis un territoire adjacent.

Q. Est-ce que je peux utiliser les bombardiers pour déplacer l'infanterie pendant la phase de Mouvement de réserve si je dispose du développement Parachutistes ?

R. Non.

Q. Si je dispose de la Capacité de production améliorée, est-ce que la capacité de dégâts maximum pouvant être encaissée par mes complexes industriels lors de raids de bombardements stratégiques et d'attaques de fusées est elle aussi augmentée, tout comme la capacité de production ?

R. Non. L'augmentation de la capacité de production est une augmentation de l'efficacité de vos complexes industriels, et non de leur taille. C'est pour cette raison que la cible physique des bombardements reste la même, et que la quantité de dégâts pouvant être encaissée n'augmente pas. La quantité de dégâts qui peuvent être infligés est basée sur la valeur en CPI du territoire, et elle ne change pas lorsque vous obtenez Capacité de production améliorée.

Déplacement

Q. Je ne suis pas tout à fait sûr de la portée des unités aériennes lors de leur déplacement. Comment compte-t-on exactement les points de déplacement des unités aériennes ?

R. La chose la plus importante à se rappeler ici est qu'à chaque fois qu'une unité traverse une frontière entre deux régions, elle utilise un point de déplacement. Un chasseur qui décolle d'une île pour atterrir sur une autre île située dans une zone maritime adjacente utilisera trois points de déplacement : un pour entrer dans la zone maritime dans laquelle se trouve l'île de départ, un pour se déplacer dans la zone maritime suivante, et un pour arriver à destination dans l'île située dans cette zone maritime. Dans un exemple similaire, si le chasseur faisait la même chose excepté le fait qu'il décollerait d'un porte-avions dans la zone maritime d'origine au lieu d'une île, il n'utiliserait que deux points de déplacement car il serait déjà dans la zone maritime au lieu d'être dans l'île à l'intérieur de cette dernière. Partant de la zone maritime au lieu de l'île, il ne traverserait que deux frontières de régions lors de son déplacement.

Q. Comment les canaux affectent-ils le déplacement des unités aériennes ?

R. Lorsque l'on traverse un canal par la terre, les unités aériennes se déplacent de la même façon que les unités terrestres. Lorsque l'on traverse un canal par la mer, les unités aériennes se déplacent de la même façon que les unités navales. Dans les deux cas, elles peuvent traverser un canal sans tenir compte de qui en possède le contrôle.

Combat

Q. Je suis un peu perdu à propos de la façon dont fonctionnent les transports de troupes. Pourriez-vous expliquer à quel moment ils peuvent être pris en tant que pertes et comment les transports de troupes "sans défense" fonctionnent ?

R. Les transports de troupes prennent part au combat en mer, tout comme les autres unités navales. Ils y participent et ne sont pas que de simples témoins du combat. Un combat impliquant des transports de troupes se joue comme n'importe quel autre combat, avec trois exceptions. La première exception est que les transports de troupes ne jettent pas de dés de combat et ne pourront par conséquent jamais rien toucher. Ils doivent se reposer sur les unités de combat pour se protéger. La seconde exception est que les transports de troupes peuvent uniquement être pris en tant que pertes s'il n'y a pas d'autre choix. En d'autres termes, ils ne peuvent pas être utilisés en tant que "chair à canon". Les unités de combat protègent les transports de troupes, pas l'inverse. La dernière exception est que lorsqu'il ne reste plus qu'un seul camp à lancer les dés, ce n'est qu'une question de temps avant que les transports de troupes de l'autre camp ne soient détruits, vous pouvez arrêter de lancer les dés et retirer les transports de troupes. L'unique but de la règle de transports de troupes sans défense est de vous éviter de lancer sans fin des dés jusqu'à ce que vous détruisiez les transports de troupes sans défense. C'est la seule fois où les transports de troupes sont toujours automatiquement détruits. Un exemple classique de la règle de transport de troupes sans défense est un chasseur attaquant un transport de troupes isolé. Vous pourriez jeter un dé encore et encore jusqu'à ce que vous obteniez un 3 ou moins alors que le

transport de troupes ne réplique pas. La règle du transport de troupes sans défense vous permet simplement d'éviter les jets de dés et d'enlever automatiquement le transport de troupes. Rappelez-vous que même détruire un transport de troupes sans défense prend une action de combat entière, un navire ou un avion ne peut donc pas simplement entrer dans une zone maritime et le détruire en passant. Il doit arrêter son Mouvement offensif là et déclarer une attaque. Examinons un autre exemple, plus complexe, de transports de troupes en combat. Une force d'attaque composée de deux bombardiers, un destroyer et deux transports de troupes chargés tente un assaut amphibie. La zone maritime est défendue par un destroyer et deux sous-marins. Pendant le premier round de combat, toutes les unités attaquantes tirent et obtiennent une touche. Le défenseur prend le destroyer en tant que perte, réplique avec ce dernier et rate mais ses yeux brillent alors que ses sous-marins obtiennent deux touches ! L'attaquant doit prendre son destroyer pour la première touche puisque les sous-marins ne peuvent pas toucher les avions et que les transports de troupes doivent être pris comme pertes en dernier. La seconde touche doit maintenant être attribuée à un transport de troupes puisque c'est la seule cible possible qui reste. L'attaquant se trouve maintenant empêtré dans une situation difficile. Il ne lui reste que deux bombardiers et un transport de troupes contre deux sous-marins en défense. Puisque les bombardiers ne peuvent plus toucher les sous-marins (l'attaquant n'a plus de destroyer), et que les sous-marins ne peuvent pas toucher les bombardiers, le seul prochain tir effectif sera celui des sous-marins sur le transport de troupes. Ce n'est qu'une question de temps avant que les sous-marins coulent le transport de troupes, mais ce dernier peut toujours battre en retraite avant d'être touché, il n'est donc pas sans défense. La seule véritable option de l'attaquant à ce moment est de battre en retraite avant que le transport de troupes restant soit détruit.

Q. Les unités aériennes peuvent-elles être touchées par le bombardement côtier des cuirassés et des croiseurs ?

R. Oui.

Sous-marins

Q. Un destroyer doit-il arrêter son déplacement lorsqu'il entre dans une zone maritime contenant un sous-marin ?

R. Non. Comme toute autre unité navale, un destroyer peut traverser une zone maritime qui contient un sous-marin ennemi.

Q. Si une flotte américaine attaque un sous-marin allemand et qu'un destroyer anglais se trouve dans la même zone maritime, cela annule-t-il les capacités spéciales du sous-marin allemand, même si le destroyer anglais ne participe pas à la bataille ?

R. Non. Les unités se trouvant dans la même zone maritime et qui appartiennent à une puissance alliée à l'attaquant ne participent jamais de quelque façon que se soit à la bataille. Seul un destroyer appartenant à la puissance attaquante annulera les capacités spéciales *Plongée*, *Attaque surprise* et *Ne peut pas être touché par des unités aériennes des sous-marins en défense*. Puisque toutes les unités en défense dans la zone maritime participent à la bataille, tout destroyer en défense annulera les capacités spéciales des sous-marins attaquants, même si le destroyer et le chasseur appartiennent à des puissances différentes.

Q. A quel moment exactement la décision de faire plonger ou non les sous-marins est-elle prise ?

R. La décision de faire plonger les sous-marins est prise avant que les dés ne soient jetés par un camp ou par un autre, et les sous-marins plongent immédiatement. L'attaquant décide avant le défenseur.

Q. Les règles se réfèrent à l'Attaque surprise en tant qu'"attaque". Les sous-marins en défense bénéficient-ils d'une Attaque surprise ?

R. Oui, les sous-marins en défense bénéficient d'une Attaque surprise si aucun destroyer attaquant ennemi n'est présent. Leur valeur de défense est toujours de 1.

Q. L'Attaque surprise d'un sous-marin a-t-elle lieu à chaque round de combat si aucun destroyer ennemi est présent, ou juste lors du premier round ?

R. Les sous-marins bénéficient d'une Attaque surprise à chaque round de combat dans lequel aucun destroyer ennemi n'est présent.

Q. Admettons que j'attaque une zone maritime qui contient à la fois des sous-marins ennemis et des navires de guerre de surface. Si à un moment de la bataille tous les navires de guerre de surface sont coulés et qu'il ne reste que les sous-marins, est-ce que je peux ignorer les sous-marins et terminer la bataille ?

R. Non. Les sous-marins (et/ou les transports de troupes) ne peuvent être ignorés que pendant le déplacement, et vous ne pouvez les ignorer que si aucun navire de guerre de surface n'est présent dans la zone maritime avec eux. Lorsque vous attaquez une zone maritime, vous attaquez toutes les unités ennemies présentes dans cette zone maritime.

Divers

Q. La zone maritime 1 et le Canada occidental (Western Canada) sont-ils adjacents ?

R. Non. Le bord doré de la carte cache le fait que la baie d'Hudson (Hudson Bay) de la zone maritime 1 et la côte ouest du Canada occidental (Western Canada) ne se rejoignent pas vraiment.

Q. Lorsque les règles se réfèrent au contrôleur d'origine d'un territoire, signifient-elles le contrôleur au début du scénario ou bien le contrôleur imprimé sur la carte ?

R. Le contrôleur imprimé sur la carte. Le contrôleur d'origine d'un territoire est le même que vous jouiez le scénario 1941 ou 1942. La Chine est considérée comme le contrôleur d'origine de la Mandchourie (Manchuria) et du Jiangsu (Kiangsu), et le Japon contrôle ces territoires en tant que puissance ennemie au début des deux scénarios.

Q. Si j'utilise les règles optionnelles des objectifs nationaux, est-ce que j'obtiens les CPI supplémentaires au début de la partie pour les objectifs que je remplis, en plus de mes CPI de départ ?

R. Non. Les CPI supplémentaires gagnés en remplissant les objectifs nationaux sont obtenus pendant la phase de revenus de votre tour. Vous recevrez votre premier revenu de CPI supplémentaires pendant cette phase de votre premier tour.

Q. Il est dit page 22 que toutes les nouvelles unités que vous ne placez pas lors de la phase de mobilisation des unités ne sont pas perdues, mais peuvent être placées lors d'un prochain tour. Cela signifie-t-il que je n'ai pas à mobiliser mes unités si je ne le veux pas ?

R. Vous devez mobiliser toutes les unités achetées que vous pouvez. Vous ne pouvez garder que les unités que vous ne pouvez pas mobiliser parce que vous n'avez pas une capacité de production suffisante. Ces unités restent dans la zone de mobilisation jusqu'à ce que vous les mobilisiez.

Q. Si ma capitale est capturée et que j'ai des unités qui ne sont pas placées dans la zone de mobilisation et/ou des chercheurs de technologies, que leur arrive-t-il ?

Vous les perdez. Remettez toutes les unités non mobilisées dans votre réserve et défaissez les pions chercheurs que vous pourriez avoir.

Règles optionnelles supplémentaires

Les règles qui suivent sont des règles optionnelles supplémentaires pouvant être utilisées pour vos parties si tous les joueurs sont d'accord.

Les Dardanelles fermées au déplacement naval

Afin de maintenir sa neutralité, la Turquie ferme le passage étroit reliant la mer Noire et la méditerranée, interdisant le passage de navires aux belligérants de chaque camp. Aucune unité navale ne peut entrer ou sortir de la zone 16, cependant les unités aériennes peuvent librement traverser cette zone maritime.

Escortes de chasseurs et intercepteurs

Les chasseurs peuvent participer aux raids de bombardements stratégiques. Les chasseurs qui attaquent peuvent escorter et protéger les bombardiers, et peuvent venir de n'importe quel territoire, avec une portée limitée par leur rayon d'action. Tout ou une partie des chasseurs basés dans un territoire subissant un bombardement stratégique peuvent participer à la défense du complexe industriel. Le nombre de chasseurs en défense est décidé après la fin de la phase de Mouvement offensif de l'attaquant et avant que ne commence la phase de combat.

Après avoir résolu le tir des canons antiaériens contre les unités aériennes attaquantes, si des chasseurs se trouvent en défense, une bataille aérienne a lieu entre les unités aériennes attaquantes et celles en défense. Le combat est résolu de la même manière qu'un combat normal, avec quelques exceptions. Les chasseurs ont une valeur d'attaque de 1 (2 si l'attaquant possède l'avancée technologique des avions à réaction) et une valeur de défense de 2, et les bombardiers n'ont pas de valeur d'attaque. De plus, le combat ne dure qu'un seul round.

Après la bataille, tous les bombardiers survivants procèdent normalement à la résolution du raid de bombardement stratégique.

Les chasseurs qui participent en tant qu'escorte d'attaque ou de défense ne peuvent pas participer à une autre bataille ce tour-ci. Les intercepteurs en défense doivent retourner dans leur territoire d'origine. Si ce territoire est capturé, les chasseurs peuvent se déplacer d'une région pour atterrir dans un territoire ami ou sur un porte-avions ami. Ce déplacement a lieu après que tous les combats de l'attaquant aient été résolus et avant que la phase de Mouvement de réserve de l'attaquant ne commence. Si aucun endroit pour atterrir n'est disponible, les chasseurs sont perdus.