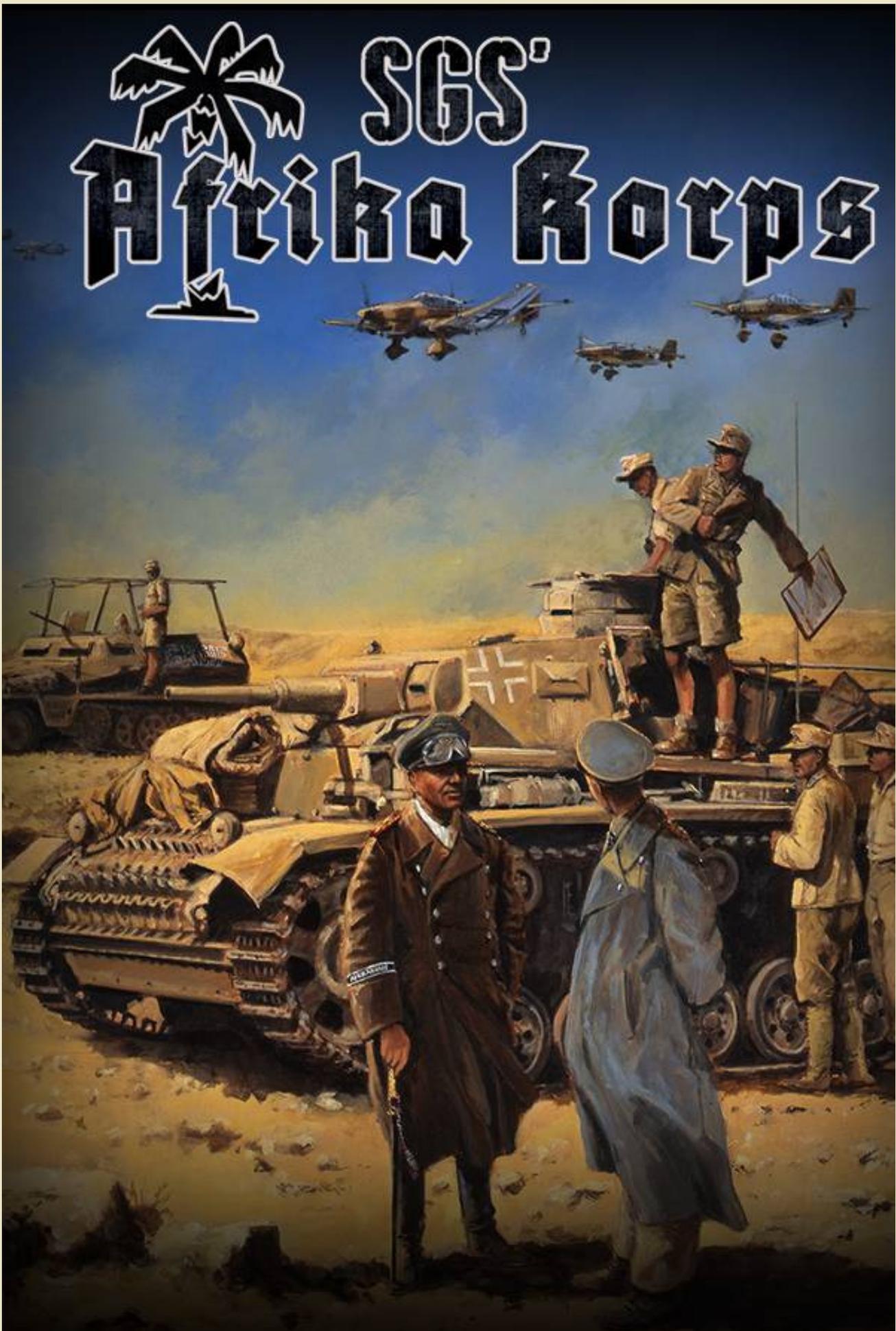


SGS' Afrika Korps



Résumé des règles Afrika Korps

Afrika Korps est un jeu représentant les moments clés de la campagne du désert de Libye, en Afrique du Nord, entre les forces de l'Axe et les Alliés de 1940 à 1942.

Les règles du moteur du Strategy Game Studio (ou SGS en abrégé) sont adaptées à la simulation stratégique et opérationnelle au tour par tour des conflits industriels et modernes.

TABLE DES MATIERES COMPLETE EN PAGE 115

Cartes :

- La carte est basée sur une zone, avec des formes non géométriques (bien que nous essayions de suivre les caractéristiques géographiques, comme les rivières)
- Les cartes sont divisées en régions individuelles, chacune ayant un nom, un terrain associé et des ancrages possibles pour différentes choses comme les structures (par exemple les villes ou les ports), les piles d'unités, les sources d'approvisionnement, les marqueurs d'information, etc.
- Les régions sont reliées entre elles par des liaisons, de types divers, des coûts de déplacement, des types de transport et des effets de combat.
- Les structures sont des éléments qui sont présents - pas dans tous - à l'intérieur des régions. Elles peuvent avoir des caractéristiques supplémentaires comme la présence d'un port (permettant aux navires de s'y déplacer et au ravitaillement naval de l'atteindre), d'un aéroport (pour baser les unités aériennes), de fortifications (les structures fortifiées ne peuvent être capturées sans un siège ou un assaut) ou la capacité de servir de relais de ravitaillement (permettant au ravitaillement de passer à travers elles).
- Les terrains dans les régions affectent le mouvement des unités (toutes les régions coûtent 1 seulement pour les unités aériennes, le coût varie pour les unités terrestres de 1 à 3 ou plus selon le terrain et l'échelle du jeu), l'empilement des mêmes, ainsi que le combat, tant sur les facteurs d'attaque et de défense que sur les facteurs moraux.

Nations et camps :

- La guerre d'hiver oppose deux camps qui se battent l'un contre l'autre. C'est une guerre pure, il n'y a pas de diplomatie et seule la victoire (ou un traité de paix géré par les événements, les cartes ou la fin du jeu) peut l'arrêter.
- Les camps sont composés de nombreuses nations, ce qui permet de montrer les différents alliés ou sous-factions d'une nation (par exemple, nous séparons généralement les unités de l'armée, de la marine et de l'aviation d'une nation en "sous-nations")
- Lorsqu'un camp reçoit des remplacements pour ses forces, il se rend généralement dans n'importe quelle partie du camp, sauf si l'événement ou la carte qui les amène le précise

Échelle, événements et cartes :

- L'échelle de jeu de Afrika Korps est constituée de tours hebdomadaires. Le temps, la distance, le combat et les unités sont tous arrangés pour s'adapter à l'échelle de jeu choisie, pour différents aspects tels que la force, le mouvement, le nombre de tours de combat, les phases de jeu etc...
- Chaque tour de jeu peut voir (ou non) l'apparition d'événements. En général, le joueur lira la description de l'événement et comprendra ce qui se passe. Certains événements peuvent demander aux joueurs de faire d'autres choix, soit immédiatement (comme l'emplacement des nouvelles unités entrant en jeu), soit plus tard (quelles unités reçoivent des renforts), une fois ou plus régulièrement
- Chaque camp reçoit un certain nombre de cartes à chaque tour. Les cartes peuvent être jouées au cours des différentes phases du jeu (cartes, mouvement, combat, renforts, fin) si leurs conditions sont remplies. Les effets des cartes sont généralement décrits en bref sur la carte elle-même.

Tours et séquence

- Chaque tour de jeu suit le même schéma, avec différentes phases se succédant les unes après les autres, comme suit : cartes, renforts, ravitaillement, mouvement aérien, combat aéronaval (le cas échéant), mouvement terrestre, combat terrestre, remplacement, test de victoire et fin.
- Certaines phases peuvent être absentes si elles ne sont pas requises ou nécessaires (par exemple, la phase navale dans ce jeu) ou ne peuvent être présentes que pendant certains tours de jeu (par exemple, une phase de test de victoire peut être présente seulement tous les deux tours)

Unités :

- Il existe 3 types d'unités : de combat, de soutien (ne pas montrer les facteurs de combat et rester en arrière dans la bataille) et de leaders.
- Les unités affichent généralement à tout moment leurs facteurs d'attaque, de défense et de mouvement, ainsi que leur facteur de moral. D'autres facteurs ou valeurs peuvent être visualisés dans les fenêtres de détails ou les infobulles des unités.
- Les unités ont un point de vie (= force) pour tenir compte de leur taille et de leur puissance, ainsi qu'une valeur d'empilement (pour le mouvement). Les unités qui perdent tous leurs points de vie sont éliminées.
- Les unités peuvent recevoir des remplacements : une unité qui en reçoit un est remise à pleine puissance en points de vie. Les unités non ravitaillées ne peuvent pas recevoir de remplacements.

Ravitaillement :

- Une pile est ravitaillée si elle peut tracer un chemin ininterrompu à l'écart des unités ou des régions ennemies jusqu'à une source ou un relais de ravitaillement. Une source est indiquée sur la carte par le symbole de ravitaillement du scénario (par exemple, des barils de pétrole). Un relais est généralement soit une structure amie (ville, aéroport, port et fort), soit une unité logistique.
- Le chemin ne peut être que d'une certaine portée (dans les régions). Au-delà de cette portée, l'approvisionnement cesse de circuler. Dans la plupart des jeux actuels, la portée de l'approvisionnement est de 3 (y compris la région de destination mais sans compter la région source/relais).
- Certains types de terrain bloquent le mouvement du ravitaillement. Le ravitaillement ne se déplace pas à travers ces régions, et les unités qui s'y trouvent seront non ravitaillées.
- Les unités non ravitaillées subiront une réduction de leur capacité de mouvement, une réduction de la valeur de combat et, au fil du temps, une réduction des points de vie, jusqu'à leur élimination. Ce processus est progressif mais constant dans le temps et entraînera la disparition de l'unité non ravitaillée si la situation n'est pas corrigée.

Empilement et mouvement :

- Une pile dans une région peut être constituée d'un nombre limité d'unités, sur la base de la somme des valeurs d'empilement de chacune des unités individuelles de la pile ; ladite somme étant égale ou inférieure à la valeur d'empilement de la région (en fonction du type de terrain de la région).
- Les piles se déplacent de région en région, en utilisant l'allocation de leur point de mouvement, en le dépensant en fonction du terrain et des coûts de connexion (indiqués dans les info-bulles).
- Toute pile peut entrer dans une région occupée par des unités de combat ennemies si elle ne dépasse pas la valeur d'empilement de la région
- Des piles provenant de plusieurs régions d'origine peuvent attaquer et pénétrer dans la même région ennemie, depuis la même direction et/ou des directions différentes. Les attaques multiples provenant de différentes directions (c'est-à-dire les attaques concentriques) donnent généralement un bonus dans la bataille.
- Il n'y a pas d'impact dans la bataille quant au moment et au lieu où une pile est entrée dans une région ennemie (sauf si elle traverse certaines connexions comme les rivières ou les plages). Toutes les piles attaquantes seront traitées comme une seule pile lors de la résolution de la bataille. Les attaquants qui battent en retraite retournent cependant dans la région d'où ils sont entrés dans la bataille.
- Vous pouvez "sauter" par-dessus des régions amies qui sont entièrement ou presque entièrement empilées, à condition que vous ayez suffisamment de points de mouvement pour les traverser et suffisamment d'espace (c'est-à-dire en dessous de la valeur d'empilement) pour entrer dans la destination finale. Ce principe s'applique également lors des retraites (vous pouvez sauter des régions amies complètement empilées pendant votre retraite).
- Pour vous déplacer, vous pouvez utiliser deux méthodes : cliquez sur le bouton gauche de la souris puis faites glisser l'unité/la pile jusqu'à la destination (les flèches indiquent les déplacements et les coûts autorisés), ou vous pouvez cliquer sur le bouton droit de la souris sur la pile/unité ; puis cliquez à nouveau sur la destination éligible (région surlignée et colorée).

Combats :

- Les combats opposent deux piles adverses dans la même région.
- Les combats aériens (interceptions) sont gérés automatiquement par le moteur de jeu sans intervention du joueur. Les unités aériennes qui gagnent l'interception poursuivent leur mission ; les autres abandonnent et retournent à leur base d'origine
- Les batailles durent un nombre différent de tours et sont simultanées (sauf si une carte est jouée pour un effet de tir en premier).
- Les premiers tours de bataille sont spécifiques pour l'appui aérien, la préparation de l'artillerie, certaines unités particulières (par exemple les mines ou les unités de reconnaissance) ou des cas spécifiques (présence de Rommel).
- Le round principal est précédé d'un round spécial pour les unités de reconnaissance présentes dans certains jeux SGS.
- Le round principal et les suivants voient toutes les unités terrestres (survivantes des rounds précédents) impliquées si elles sont capables de combattre.
- Après le round principal, n'importe quel camp peut battre en retraite. Le camp qui ne bat pas en retraite gagne.
- Chaque tour après le tour principal, un épuisement du combat a lieu (le moral du combat baisse) : lorsqu'un camp atteint 0, le combat peut se terminer en déroute.
- Le Moral de Bataille de chaque camp est calculé comme suit : moyenne du moral des unités de combat + valeur du moral du chef + effets du terrain + bonus (provenant des cartes ou des unités, peut être positif ou négatif).
- De nombreux modificateurs (terrains, cartes, supériorités diverses) peuvent être appliqués aux facteurs de combat (ou facteurs de moral) des unités.
- Les modificateurs les plus importants, à côté du terrain et des retranchements, sont fournis par la présence d'unités blindées (en attaque et en défense), la supériorité aérienne (présence d'unités aériennes) et les leaders ou boosters (les boosters sont

des unités qui donnent un bonus de combat ou de moral aux autres unités de la même pile, par exemple les unités logistiques, les QG ou certaines unités spéciales).

- Lors d'un round de combat, un dé est lancé pour chaque unité :

* Si le résultat est inférieur ou égal au facteur de combat modifié, l'unité inflige un hit au camp adverse.

* Si le résultat est supérieur au facteur de combat modifié, il ne se passe rien.

Un résultat de 0 inflige toujours un hit (quels que soient les modificateurs appliqués)

- Les pertes sont infligées automatiquement par le moteur de combat, au prorata des forces et du poids respectifs des unités sur le champ de bataille, et pour certaines unités, si elles sont touchées en premier (ligne de front) ou en dernier (défense).

- Lorsqu'une unité perd la moitié ou plus de sa force initiale, elle peut être démoralisée ou paniquée. Les unités paniquées quittent le champ de bataille et ne combattent plus (mais peuvent subir des pertes en excès). Chaque démoralisation ou panique augmente de 1 l'épuisement au combat, ce qui peut raccourcir la durée de la bataille.

- En cas de déroute (le moral du camp tombe à 0 ou moins et le test de déroute échoue) ; une poursuite peut avoir lieu (un round de tir gratuit contre toutes les unités survivantes en déroute).

- Dans certains cas où la bataille implique du côté victorieux des unités capables de percer (comme les blindés, les chars, les avions, les troupes mécanisées etc.), une percée peut avoir lieu. En fait, elle donne au vainqueur la possibilité de se déplacer dans une région adjacente (et d'y engager une bataille si l'ennemi est présent). Plus de

Aviation:

- Les unités aériennes se déplacent deux fois par tour (en première - offensive - mouvement et en dernière - défense aérienne - mouvement au-dessus de piles ou de structures amies) et ne sont pas arrêtées par les unités ennemies sauf si elles sont interceptées avec succès. Elles retournent automatiquement à leur base.

- Lorsque les unités aériennes survolent des structures ennemies avec des défenses AA, celles-ci peuvent leur tirer dessus (et peuvent faire avorter ou abattre les avions).

- Pendant leur phase d'offensive aérienne, elles peuvent attaquer les piles ennemies.

- Pendant leur phase de défense aérienne, elles ne peuvent se déplacer que vers des piles ou des structures amies (sur terre ou sur mer) pour les aider à se défendre.

- Dans les deux phases de mouvement, une unité aérienne peut être déplacée vers une autre base aérienne. La destination de transfert de la cible affichera un "halo" vert lorsqu'elle sera correctement ciblée.

Sièges :

- Une forteresse est une structure sur carte qui affiche un facteur de défense et peut contenir des unités amies à l'intérieur.

- Si au moins 2 unités ennemies assiègent une forteresse (= présentes dans la région à l'extérieur de celle-ci), un dé est lancé. Sur un résultat modifié inférieur ou égal au facteur de défense de la forteresse, celle-ci se rend (et les unités abritées à l'intérieur sont éliminées).

- La forteresse peut être assaillie : cela est traité comme une bataille normale, mais les unités à l'intérieur (et la garnison de la forteresse) bénéficient d'un fort bonus défensif.

Victoire :

- Les conditions de victoire sont détaillées pour chaque scénario. Habituellement, le camp qui a le plus de points de victoire à la fin du scénario gagne la partie. Il peut y avoir une victoire par "mort subite" (par exemple, la capture de la ville principale ou du fort de l'ennemi). Consultez la fiche d'information sur le scénario.

Attention

Veillez lire avant d'utiliser ce jeu ou de permettre à vos enfants de l'utiliser.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou de perdre connaissance lorsqu'elles sont exposées à certaines lumières clignotantes ou à certains motifs lumineux dans la vie quotidienne.

Ces personnes peuvent avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles regardent des images télévisées ou jouent à certains jeux vidéo. Cela peut se produire même si la personne n'a pas d'antécédents médicaux d'épilepsie ou n'a jamais eu de crises d'épilepsie.

Si vous ou un membre de votre famille avez déjà eu des symptômes liés à l'épilepsie (crises ou perte de conscience) lorsque vous avez été exposé à des lumières clignotantes, consultez votre médecin avant de jouer. Nous conseillons aux parents de surveiller l'utilisation des jeux vidéo par leurs enfants. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants : vertiges, vision trouble, secousses oculaires ou musculaires, perte de conscience, désorientation, tout mouvement involontaire ou convulsion, pendant que vous jouez à un jeu vidéo, cessez IMMÉDIATEMENT de l'utiliser et consultez votre médecin.

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Asseyez-vous à une bonne distance de l'écran, aussi loin que la longueur du câble le permet.
- Jouez de préférence sur un petit écran.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous n'avez pas beaucoup dormi.
- Veillez à ce que la pièce dans laquelle vous jouez soit bien éclairée.
- Reposez-vous au moins 10 à 15 minutes par heure lorsque vous jouez à un jeu vidéo.

Marques & Droits

AFRIKA KORPS et SGS sont des marques déposées de SAS AVALON DIGITAL, basée à Meylan, France. SAS AVALON DIGITAL se réserve le droit d'apporter des améliorations à ce produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis.

Ce manuel, ainsi que le logiciel décrit dans ce manuel, sont protégés par des droits d'auteur. Tous les droits sont réservés. Aucune partie de ce manuel ou du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite ou reproduite sur un support électronique (sauf pour un usage personnel) ou sous une forme lisible par machine sans l'accord écrit préalable de SAS AVALON DIGITAL.

SAS AVALON DIGITAL ne donne aucune garantie, condition ou représentation, expresse ou implicite, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son adéquation à un usage particulier. Ce manuel est fourni "tel quel". SAS AVALON DIGITAL offre certaines garanties limitées en ce qui concerne le logiciel et les supports du logiciel. En aucun cas, SAS AVALON DIGITAL ne peut être tenue responsable de tout dommage spécial, indirect ou consécutif.

Les présentes conditions générales n'affectent ni ne portent atteinte aux droits légaux d'un acheteur dans tous les cas où un acheteur est un consommateur qui acquiert des biens autrement que dans le cadre d'une activité commerciale.

AFRIKA KORPS (SGS) MANUEL



I – Présentation

Afrika Korps est un jeu de stratégie (basé sur notre système SGS - Strategy Game Studio) pour 1 à 2 joueurs permettant de rejouer la campagne du désert de Libye, en Afrique du Nord, entre les forces de l'Axe et les Alliés de 1940 à 1942. Le jeu se joue au tour par tour, chacun équivalent environ à une quinzaine (2 semaines). Chaque scénario a un nombre donné de tours.

Dans ces jeux, les joueurs reçoivent des points de victoire (VP) pour les camps qu'ils contrôlent, le score étant comptabilisé pour la capture de lieux clés au cours du jeu (villes, forts, etc...), la destruction d'unités spécifiques (par exemple les forts de la ligne Mannerheim) ainsi que pour des régions spécifiques sous contrôle à la fin du scénario. En outre, les cartes du jeu fournissent ou coûtent également des VP. Le joueur ayant le score le plus élevé à la fin du scénario gagne généralement la partie, à moins que le scénario ne comporte des conditions de victoire particulières qui peuvent prévaloir (comme la capture d'un lieu donné ou l'atteinte d'un certain indice).

II – Menu Principal

A / Menu

Après la présentation et le chargement du logo SGS, la page de menu principal apparaît (voir illustration 2.1) donnant accès aux principales fonctions du jeu (nouveau jeu, chargement du jeu, sauvegarde du jeu), aux options et au magasin (pas dans la version 1.00).



Illustration 2.1

Lorsque vous quittez un jeu en cours (voir section III), vous êtes ramené à un menu intermédiaire offrant plus d'options (liées au jeu en cours) ou permettant de revenir au menu principal (validez votre choix - voir illustration 2.1bis ci-dessous)

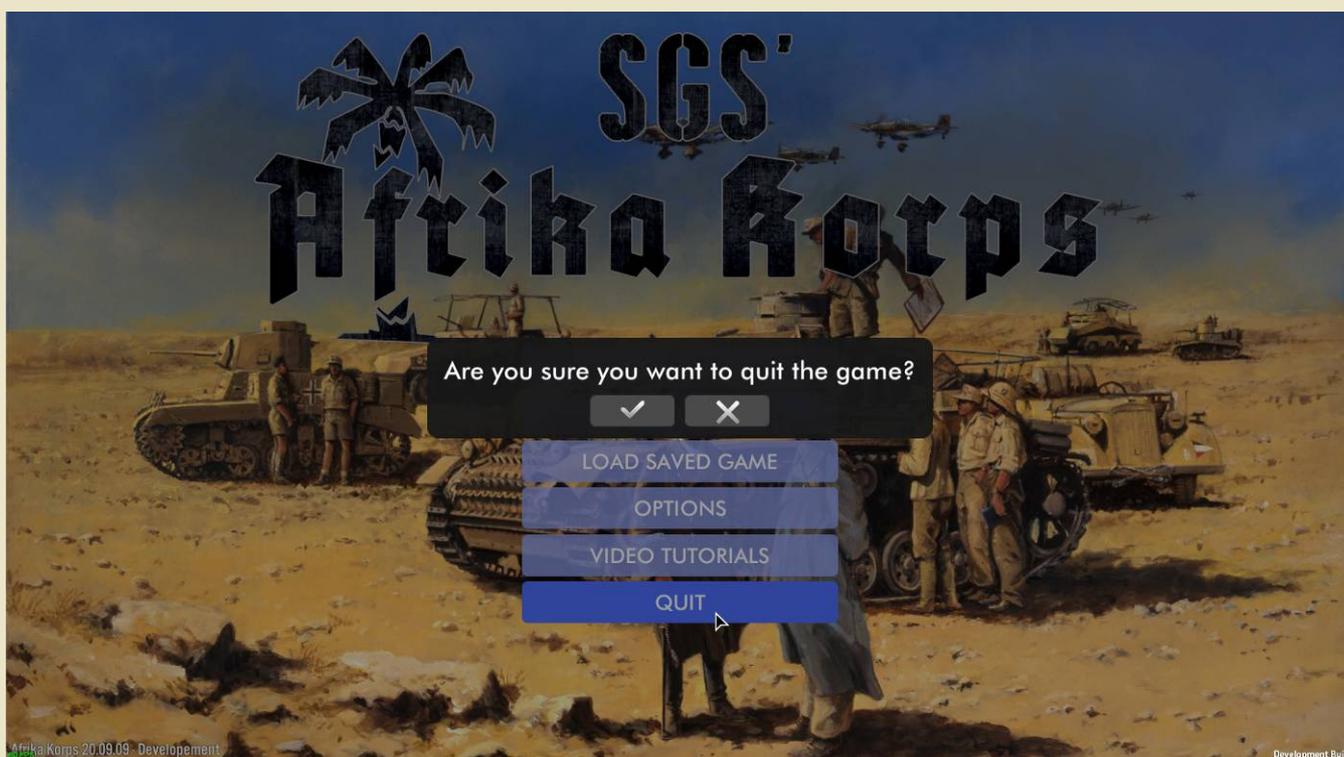


Illustration 2.1bis

B / Options

Le menu des options tel que présenté dans l'illustration 2.2 ci-dessous est accessible à partir du menu principal. Les paramètres tels que la langue du jeu, les niveaux de musique et de sons ou le niveau de difficulté de l'IA peuvent être réglés à partir de là.

Les règles du jeu (le présent manuel) sont accessibles directement dans le jeu.

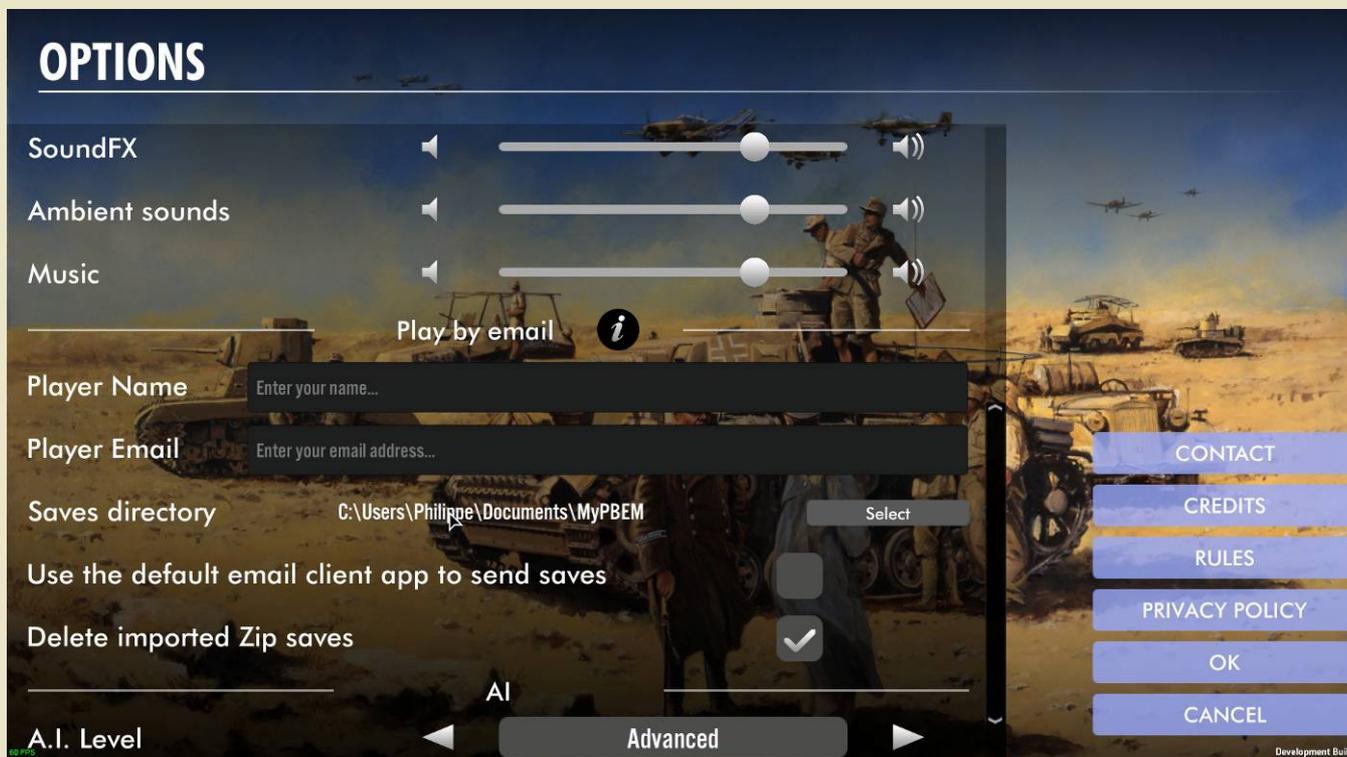


Illustration 2.2

La fonction de sauvegarde automatique est activée par défaut, et vous devez la décocher pour l'empêcher d'agir (sinon le jeu est sauvegardé automatiquement à la fin de chaque tour).

La fonction montrant les batailles entre les camps d'IA (ceux contrôlés par l'ordinateur) permet de voir chaque bataille, mais elle ralentit le jeu en conséquence (bien qu'il soit parfois agréable de voir les unités adverses en bataille, surtout lorsqu'elles subissent des pertes...)

C / Sauvegarder et charger

Fonction qui permet de sauvegarder une partie en cours, ou de charger une partie précédemment sauvegardée. Voir l'illustration 2.3 ci-dessous. Rappelez-vous que la sauvegarde automatique est activée par défaut pour le jeu. (Sauvegarde automatique des parties à la fin de chaque tour et de chaque phase).

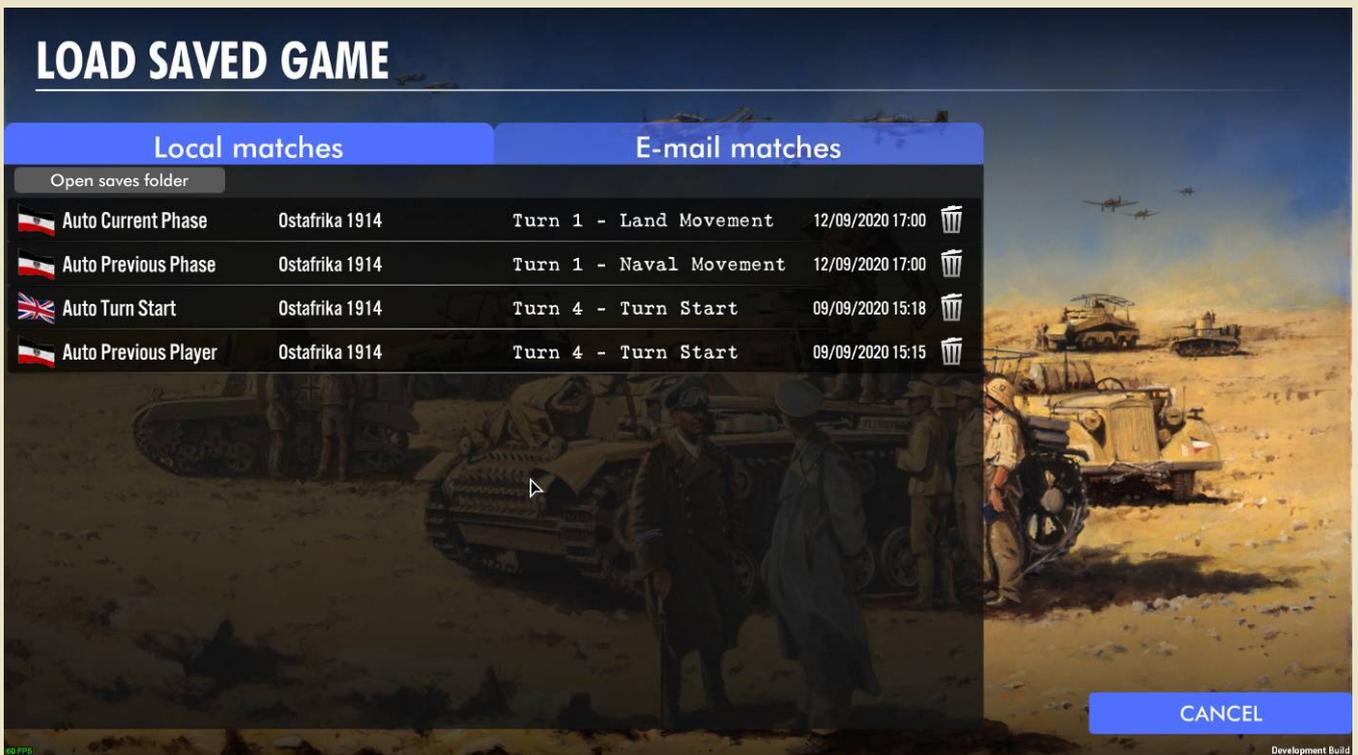


Illustration 2.3

Vous pouvez renommer les sauvegardes en double-cliquant sur leur nom à l'intérieur de leurs lignes dans la fenêtre de sauvegarde.

C / PBEM

La fonction qui permet de jouer par email (PBEM) avec vos amis. Vous devez entrer votre nom de joueur, votre adresse électronique et le dossier où vous placerez vos enregistrements PBEM dans les options. . Voir les illustrations 2.4 ci-dessous. Vous trouverez dans le jeu les instructions détaillées concernant la configuration et le fonctionnement des jeux PBEM.

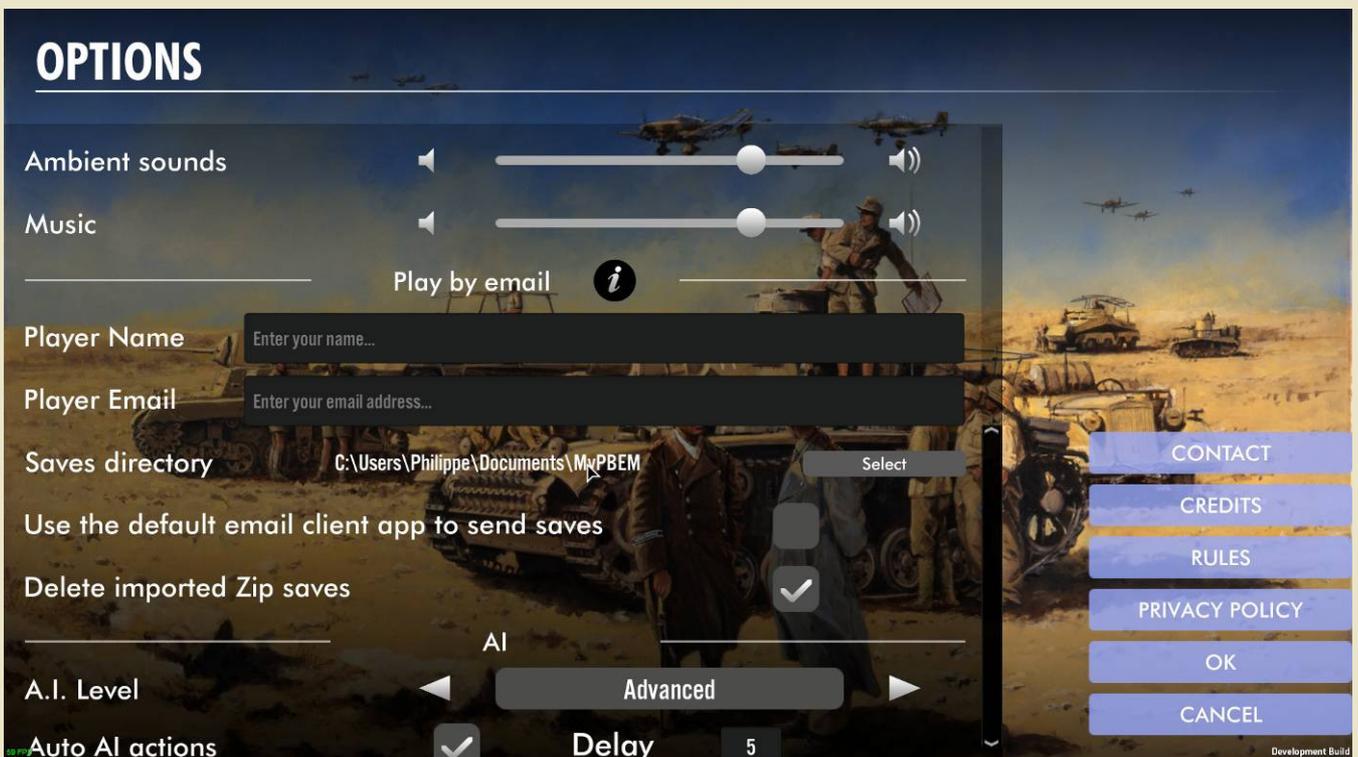


Illustration 2.4

III – Menu du Scénario

A / Les Scénarios

Ce menu permet de sélectionner le scénario que vous pouvez jouer. Les scénarios sont affichés par ordre chronologique, en commençant par celui dont la date est la plus ancienne.

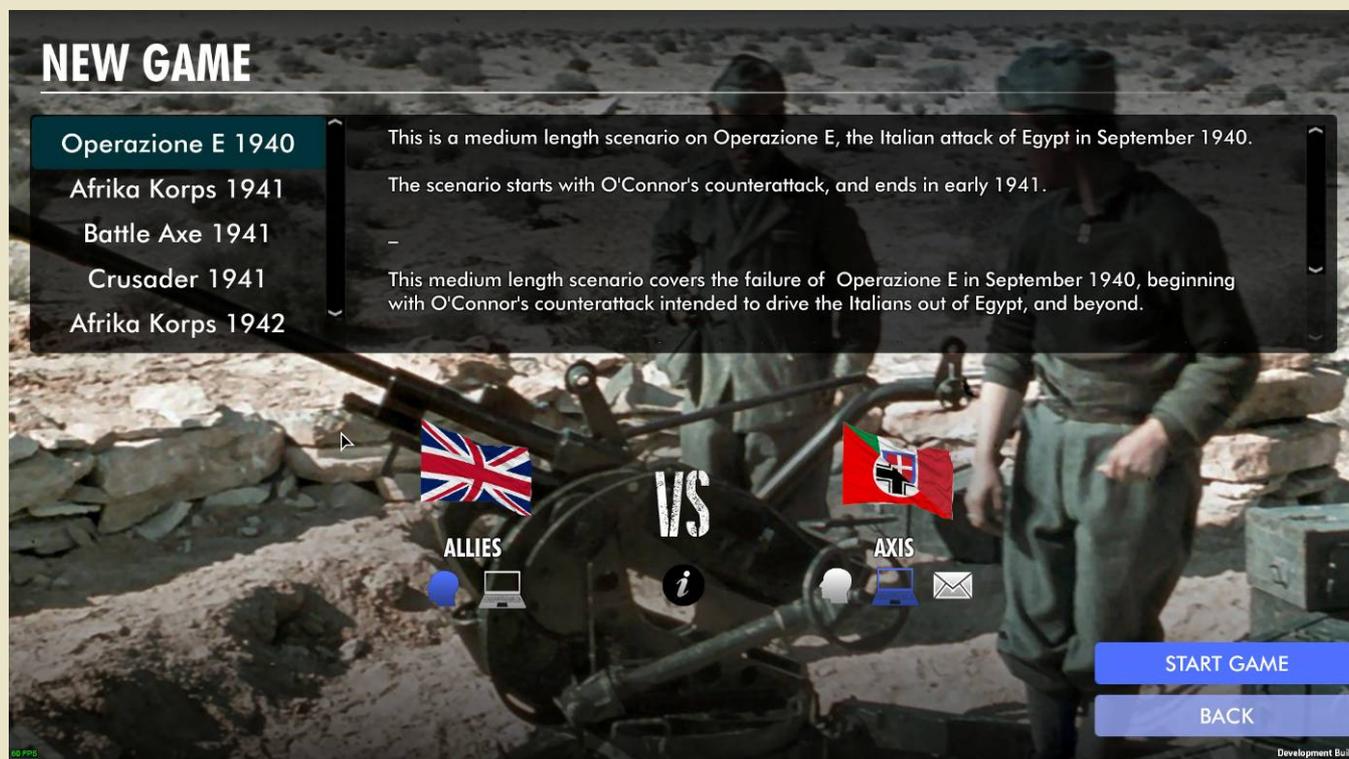


Illustration 3.1

Pour chaque scénario, vous pouvez voir une description et une présentation générales, ainsi qu'une brève information sur les côtés disponibles, leurs forces et leurs faiblesses, ainsi que leurs objectifs (voir illustration 3.2). Pour commencer, vous devez d'abord sélectionner le bouton joueur humain (tête) ou Intelligence Artificielle (ordinateur) du camp que vous voulez jouer (ou pas) avant d'appuyer sur "Démarrer le jeu". Lorsque vous jouez en ordinateur partagé (Hot Seat), il suffit de cliquer à chaque fois sur le bouton "Humain" situé sous les drapeaux de chaque camp.



Illustration 3.2

Lorsque le scénario démarre, une fenêtre de chargement est affichée (illustration 3.3), indiquant le pourcentage de chargement en cours. Une fois le chargement terminé, vous vous trouvez sur le plateau du scénario et une fenêtre d'événement indique ce qui se passe et qui va se déplacer en premier - cela peut être l'autre camp -. Voir l'illustration 3.4)

NB : vous pouvez cliquer sur le bouton « Informations sur le scénario » dans le menu pour obtenir une fiche de présentation du scénario au format PDF.

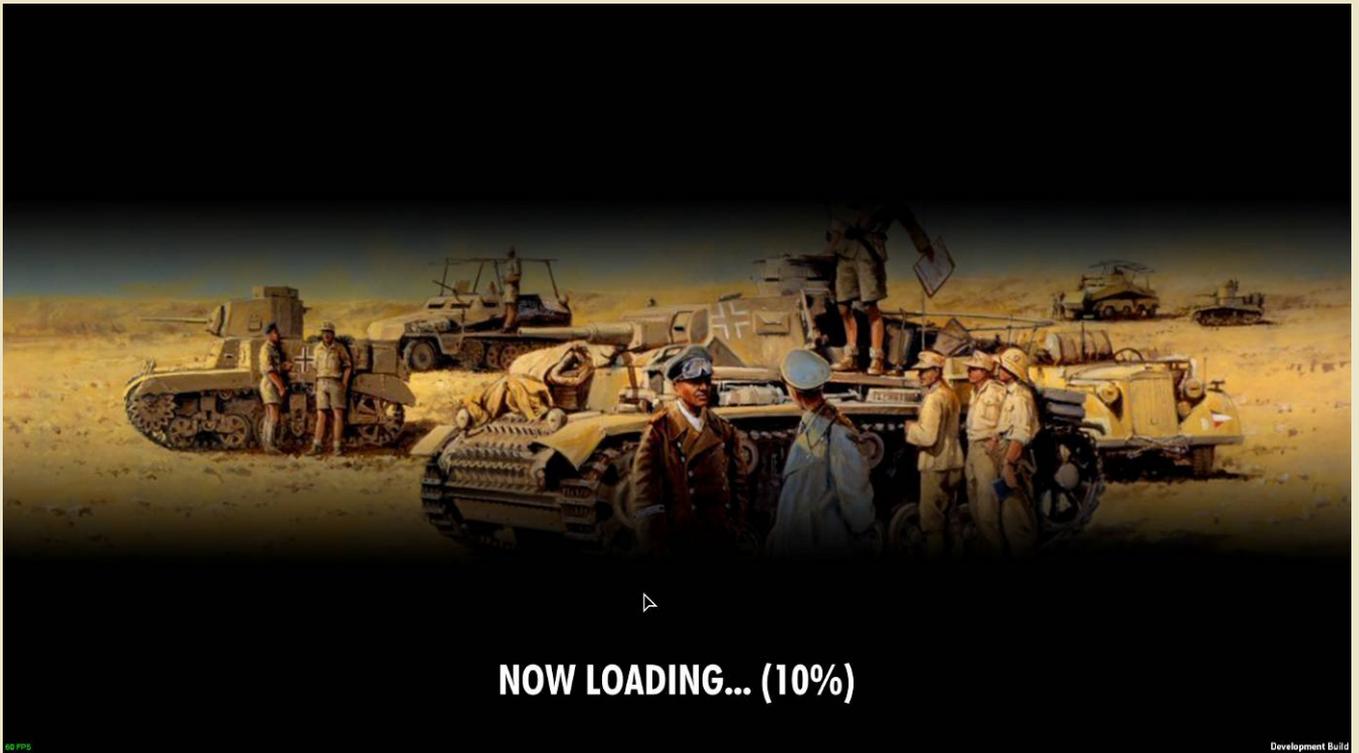


Illustration 3.3

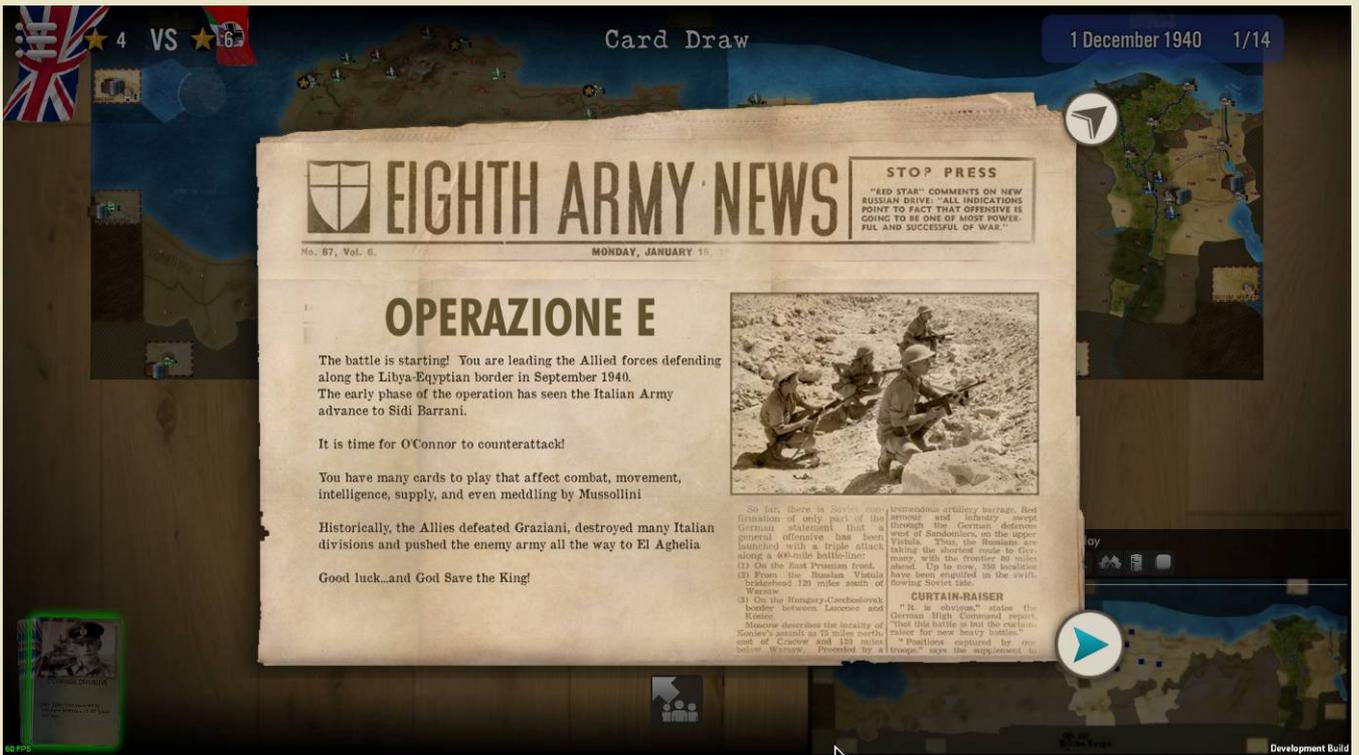


Illustration 3.4

B / Information sur le Scénario

En cliquant sur le bouton menu du scénario (en haut à gauche - voir illustration 3.4 ci-dessus), vous pouvez accéder à la fiche d'information du scénario qui est une des options du menu de scénario (voir Illustration 3.5). La visionneuse PDF intégrée au jeu vous permettra de voir une présentation des informations sur votre future partie. Il peut afficher généralement de 3 à 4 pages par scénario (voir illustration 3.5bis), selon la taille de celui-ci.

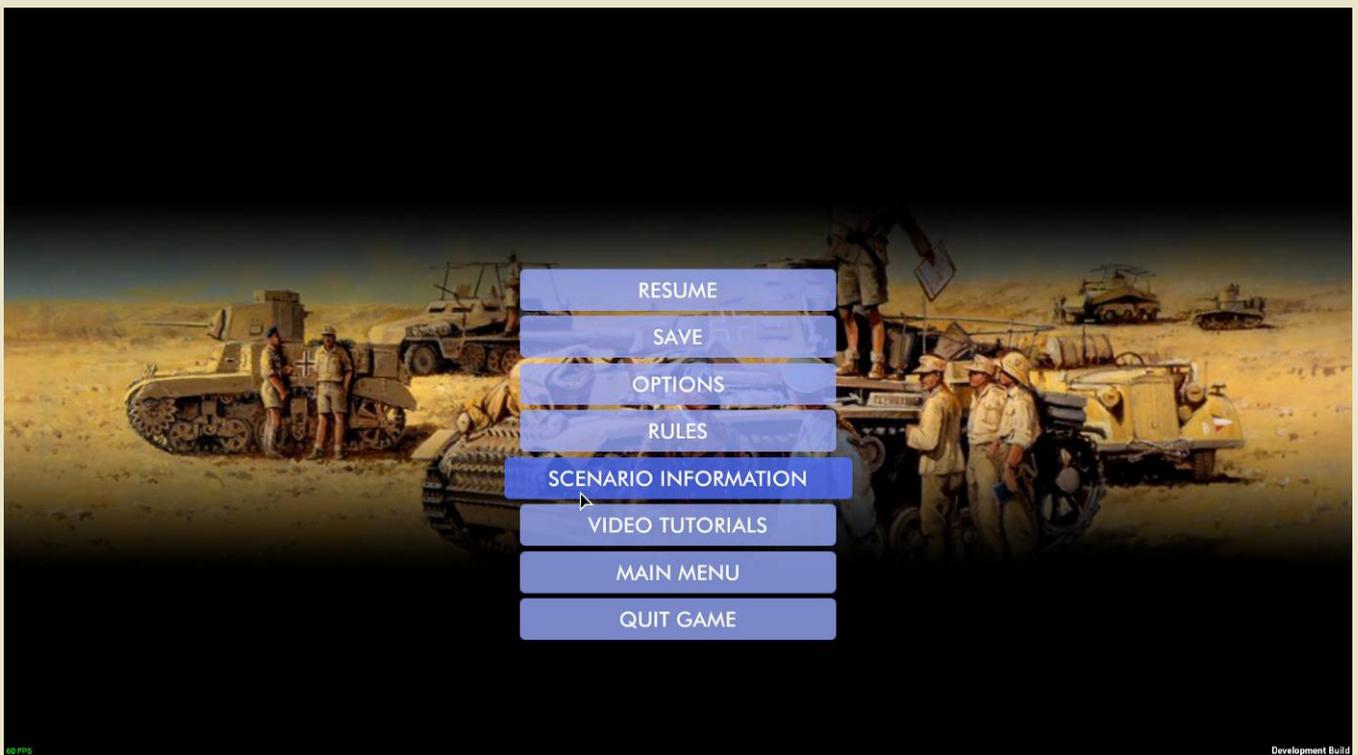


Illustration 3.5

Dans cette fenêtre, vous pouvez lire les informations les plus importantes sur les différences entre le scénario en cours et les règles de base (s'il y en a), ainsi que les conditions de victoire spécifiques ou les règles spéciales du jeu en vigueur. Vous pouvez faire un zoom avant ou arrière, déplacer la fenêtre, la réduire ou y effectuer des recherches.

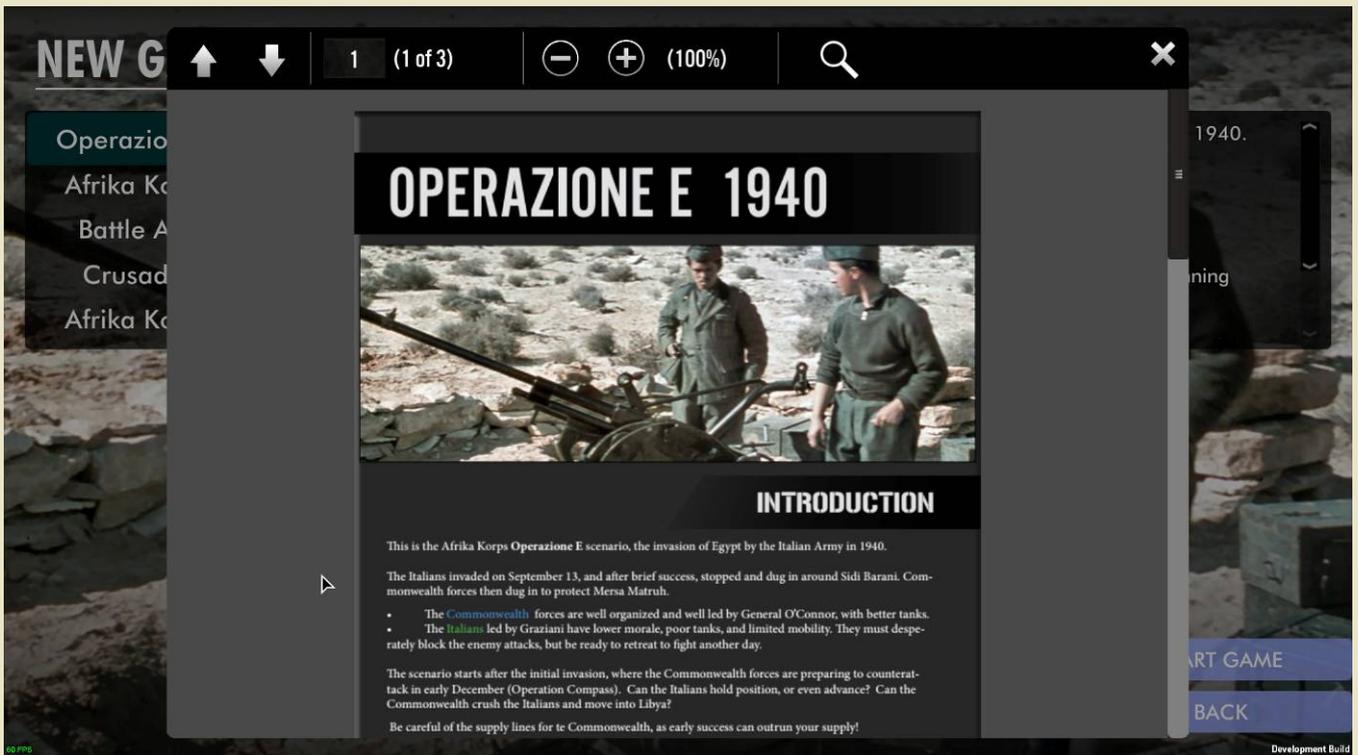


Illustration 3.5bis

Note du traducteur : ces fiches sont uniquement en français et en anglais dans la version actuelle du jeu, et si vous jouez dans une autre langue (comme le russe, l'allemand ou l'espagnol), le bouton "I" ne s'affichera pas. Mais vous pouvez toujours accéder à ces fiches d'information au format PDF à la racine du répertoire des scénarios.

VIDEO TUTORIALS

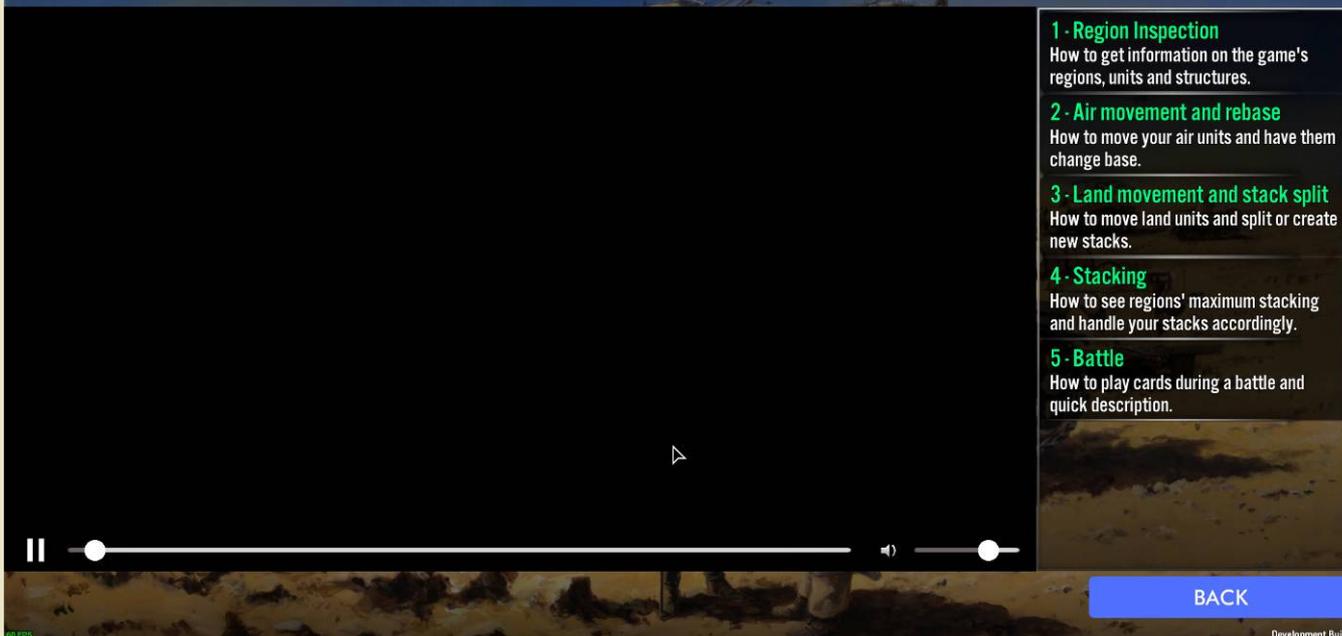


Illustration 3.5ter

La fenêtre des tutoriaux videos permet de visionner sans quitter le jeu 5 didacticiels basiques sur les principaux elements du jeu (voix en anglais uniquement)

C / Menu intermédiaire

Lorsque vous quittez un jeu en cours, vous êtes renvoyé à un menu intermédiaire qui vous permet d'exécuter diverses fonctions sur votre jeu en cours (comme sauvegarder, reprendre, quitter) ou de revenir également au menu principal ou aux options du jeu). Voir l'illustration 3.6 ci-dessous.

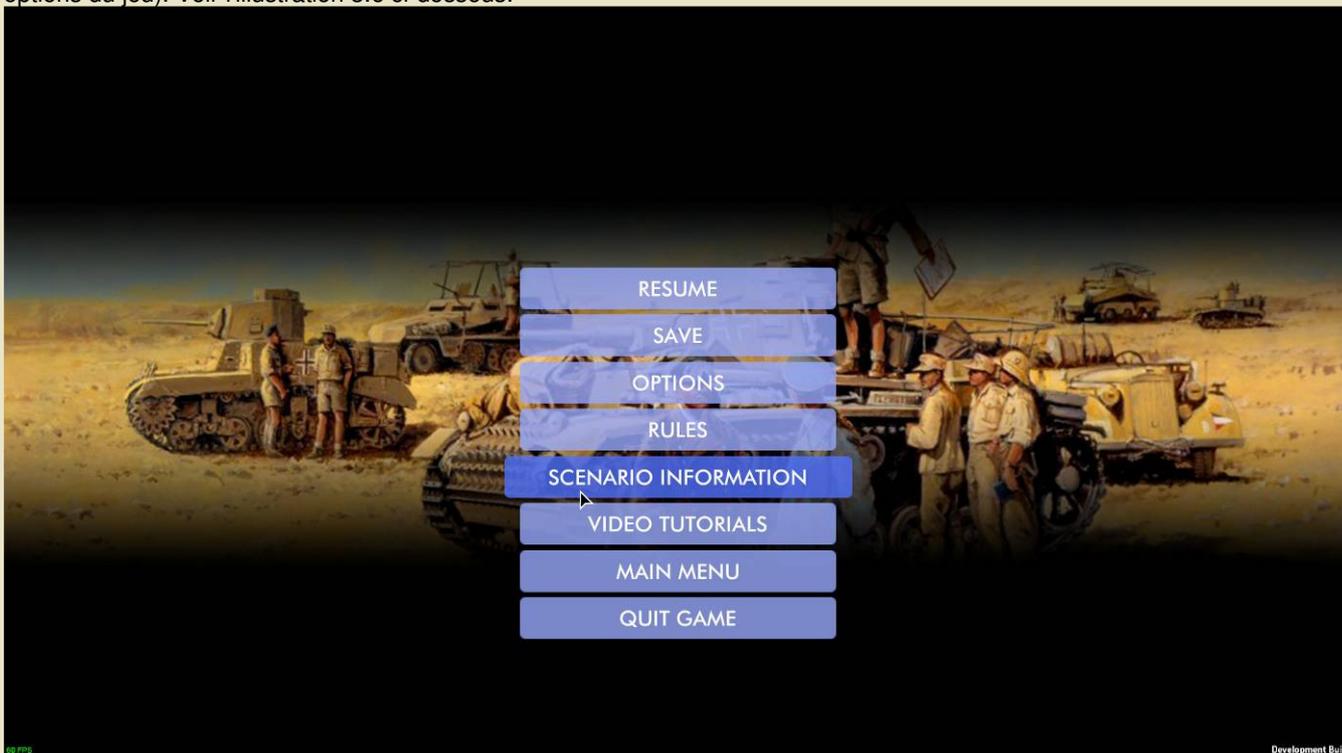


Illustration 3.6

En règle générale, lorsque vous êtes dans le menu intermédiaire, vous pouvez remarquer que l'arrière-plan de l'écran principal est le même que celui de votre écran de chargement de jeu actuel, et non celui du menu principal.

IV – Carte et interface utilisateur principale

A/ Interface utilisateur - Boutons et fonctions

Veillez vous référer à l'illustration 4.1 (et suivantes) ci-dessous pour vérifier les descriptions et explications.



Illustration 4.1

Retour au menu 1 : ce bouton vous ramène au menu intermédiaire Jeu (voir illustration 3.6 ci-dessus) donnant accès à diverses fonctions telles que les fonctions de sauvegarde.

Attention : si vous décidez de revenir au menu et d'accéder à d'autres scénarios, la partie du jeu en cours non sauvegardée précédemment sera perdue. Au mieux, après le premier tour et si la fonction de sauvegarde automatique est toujours active, vous pouvez recharger le jeu à la fin du tour précédent.

Côté(s) en jeu 2 : les drapeaux des deux camps en jeu sont présentés l'un après l'autre, séparés par les lettres VS (versus). Le camp actif a son drapeau affiché beaucoup plus grand que le camp inactif. En survolant le drapeau, vous obtiendrez une liste des nations rattachées à ce camp, avec leurs unités en jeu (illustration 4.1a ci-dessous).



Illustration 4.1a

Points de victoire (VP) 3 : accumulés par le côté courant, affichés à droite l'étoile jaune dans le cercle noir (l'icône VP). 🌟

Phase en cours 4 : la phrase en haut au centre de l'écran vous rappelle la phase de jeu en cours. Vous pouvez voir les phases à venir et celle déjà passée en passant la souris sur le nom de la phase. La liste des phases se déroulera. Voir l'illustration 4.1b ci-dessous.



Illustration 4.1b

- ❖ **Informations sur le numéro et la date du Tour 5** : le panneau affiche des informations visuelles sur la date du jeu en cours et le numéro du tour (le chiffre après le / indique combien de tours au total il y a dans le scénario)
- ❖ **Prochaine phase 6** représenté par une flèche. Lorsqu'il est grisé, cela signifie que vous ne pouvez pas passer à la phase suivante (généralement parce que certaines actions obligatoires ne sont pas traitées). Vous pouvez voir les événements qui se sont produits (ce tour et les tours précédents) en passant la souris sur la flèche. La liste des événements se déroulera. Voir l'illustration 4.1c ci-dessous.



Illustration 4.1c

- ❖ Parfois, cette flèche est remplacée par un autre bouton indiquant que les cartes peuvent ou doivent être jouées avant de continuer.

ATTENTION : une fois cliqué, le jeu passe à la phase suivante et il n'est plus possible d'annuler ou de revenir en arrière.

- ❖ **Carte déjà jouées** 7 sont situés sur le côté gauche de l'écran. Vous pouvez cliquer dessus pour les agrandir.
- ❖ **Cartes dans votre main (pas encore jouées)** 8 se trouvent en bas à gauche de l'écran. Vous pouvez cliquer dessus pour les agrandir.
- ❖ **Accès au contenu de la pile** 9 est indiqué par le bouton carré (avec la silhouette de 3 hommes). Lorsqu'une pile est sélectionnée sur la carte, un clic sur le bouton ouvre le panneau détaillé de la pile. Cela permet d'inspecter le contenu de la pile mais n'est possible que pour les piles appartenant au joueur (sauf si un jeu de cartes le permet, comme la reconnaissance ou l'espionnage). Voir l'illustration 4.1e ci-dessous.



Illustration 4.1e

- ❖ **Pile sélectionnée** 1 est mis en évidence et un cercle coloré (de la couleur principale du côté, ici le bleu pour le Commonwealth) est affiché autour de lui. La pile présente l'image du chef commandant (s'il y en a un) ou de l'une des unités les plus nombreuses (s'il n'y a pas de chef). Vous pouvez donner aux unités sélectionnées dans la pile des ordres tels que se retrancher ou se cacher via le bouton d'ordre 2 et vous pouvez faire défiler les piles disponibles en utilisant le bouton de contrôle de la pile 3 sur la minimap.
- ❖ Un pop-up apparaît également lorsque vous passez la souris sur la pile, vous donnant plus d'informations (si vous possédez la pile) telles que les unités à l'intérieur, leur nombre total, la valeur totale de la pile, le point de mouvement restant ou les valeurs de fourrage. Voir l'illustration 4.1fc ci-dessous.



Illustration 4.1f

❖ **Fermeture de la pile sélectionnée** est possible en appuyant sur ce bouton ; le panneau disparaîtra et reviendra à la petite **9** état du bouton.

Lorsqu'une unité (ou plusieurs, plusieurs sélections par simple clic. Cliquer à nouveau sur l'unité sélectionnée permet de la désélectionner) est sélectionnée, un halo blanc s'affiche autour de son compteur. Voir l'illustration 4.1g ci-dessous.



Illustration 4.1g

Lorsqu'un clic droit est effectué sur une unité donnée **1** dans le panneau de pile, la fenêtre d'informations sur l'unité étendue s'affiche. Il donne plus d'informations sur l'unité **2** (voir D ci-dessous et la section IX sur les unités) y compris des informations relatives aux modificateurs ou effets d'événements actuellement applicables dans un sous-panneau spécifique auquel vous pouvez accéder via ce bouton d'information dans la fenêtre contextuelle (cliquez sur le bouton **3**).

❖ **Régions** **1** ci-dessous) peut être inspecté via l'inspecteur régional. Pour ce faire, cliquez avec le bouton droit n'importe où dans la région (sauf sur les structures ou les piles). Une fenêtre pop-up **2** apparaîtra sur le côté droit de l'écran, donnant beaucoup d'informations sur la région telles que le terrain **3**, propriétaire actuelle **4**, et divers autres éléments relatifs au combat ou à l'approvisionnement **5** selon **Illustration 4.1h** ci-dessous.



Illustration 4.1h

- ❖ **Structures** (généralement représenté par une icône d'église sur la carte) sont des villes, souvent dotées de différentes installations telles que des fortifications, des ports et un aéroport. Pour voir plus de détails, vous pouvez soit cliquer avec le bouton droit de la souris directement sur l'icône de la structure sur la carte, soit trouver le nom de la structure dans la fenêtre de l'inspecteur (voir le point 4.1g précédent) et y sélectionner l'onglet Structures pour y accéder.
- ❖ Lorsqu'elle est ouverte, la fenêtre Détails de la structure (illustration 4.1h ci-dessous) affiche différentes données, telles que son nom et une photo ou une illustration de celle-ci **1**, l'icône de la fortification et la qualité (ou le niveau) **2**, propriété et autres installations telles que le port (symbole de l'ancre) ou l'aéroport (symbole de l'avion) sur le côté droit **3**, et unités situées à l'intérieur de la structure, triées par type de domaine (terrain **4**, naval et air **5**). Les structures fortifiées peuvent être assiégées (voir la section XX sur les sièges).



Illustration 4.1h bis

- ❖ **La Minimap (10 dans l'image principale 4.1 ci-dessus, 10a ci-dessous)** peut être déplacé à l'endroit qui vous convient (cliquez et glissez pour le faire). Il montre une version réduite de la carte principale avec les positions des différents participants indiquées par de petits carrés colorés. Il y a différents boutons en haut de l'écran, permettant diverses actions. Ceux-ci sont, de gauche à droite:
 - Bouton **"Minimise / Maximise"** pour réduire la minimap (ou la remettre en taille principale)
 - Bouton **central** pour afficher la carte principale centrée sur son point principal
 - Bouton **de cycle** permettant de trouver la prochaine pile d'unités non déplacées dans la phase en cours (dans le mouvement de l'air, le bouton de cycle ne cherchera que les unités aériennes par exemple)

- Le bouton "Inspecteur", qui fait la même chose que le clic droit à l'intérieur d'une région (voir ci-dessus)
- Bouton de contrôle du filtre (peut être activé/désactivé) qui colorera les régions avec les couleurs respectives de leurs propres côtés comme présenté dans l'illustration 4.1i ci-dessous.



Illustration 4.1i

Filtre de ravitaillement bouton (peut être activé / désactivé) qui affichera des rayures de différentes couleurs sur les régions pour indiquer la situation de l'approvisionnement du joueur là-bas (voir l'illustration 4.1j ci-dessous), avec un vert vif **1** état des sources d'approvisionnement, vert clair **2** ce qui signifie que la région est ravitaillée, rouge foncé que la région n'est pas approvisionnable (ne peut jamais recevoir de ravitaillement) et, enfin, des rayures grises **3** qui montrent les régions détenues par l'ennemi (de facto non ravitaillé).



Illustration 4.1j

- **Filtre empilable** bouton (peut être activé / désactivé) qui affichera deux valeurs **1** dans chaque région : empilement actuel / empilement maximum. Lorsque les valeurs deviennent rouges, cela signifie que l'empilement maximum est atteint ou dépassé. Voir l'illustration 4.1k ci-dessous.



Illustration 4.1k

B / Le Plateau de Jeu

Afrika Korps map est orientée est-ouest, horizontalement. Certaines zones loin du secteur couvert par la carte en termes de géographie sont représentées par des cases hors-carte. C'est le cas par exemple de zones périphériques comme l'Italy (capitale de l'Axe) au nord, des régions du Sahara comme le Fezzan ou Koufra au sud, ou le Soudan et l'Afrique Britannique. Plus proches sont les îles telles que Malte, la Crète ou Chypre.



Illustration 4.2 – La carte complète



Illustration 4.2a

Reportez-vous aux **illustration 4.2a** ci-dessus et **illustration 4.2b** infra pour la numérotation des explications qui suivent. En ce qui concerne les effets de terrain plus détaillés, voir également les sections B et C ci-après. D'autres éléments et explications sont également présentés dans les sections ultérieures de ce manuel (mouvements et combats).

- ❖ **Régions maritime 1** avec généralement des tons bleus (selon le style) et seules les unités aériennes ou navales peuvent y entrer. Le coût de mouvement dans une région maritime est de 1 (standard) par région. Les avions peuvent les survoler (sauf interdiction spécifique dans certains cas).
- ❖ **Wadis 2**: en général une frontière graphique bleu clair entre deux régions terrestres, représentée par une ligne bleue plus ou moins grande entre ces régions. La plupart du temps, ils ne coûtent pas de points de mouvement pour les traverser, sauf en cas de pluie.

- ❖ **Steppes 4** et **Régions Claires 5** n'ont pas d'effet particulier sur le mouvement (2 PM/région) ou le combat (pas d'effet), mais l'empilement y est limité et le ravitaillement ne peut pas y passer, sauf si une piste ou une route sont présents. **Les régions Claires avec Pistes ou Routes 6** ont, en sus de permettre le ravitaillement, un coût d'entrée réduit à 1 PM.
- ❖ **Difficile, Collinés Arides 3 / 18** et **Montagnes 10** ont un aspect visuel explicite et un coût de mouvement plus élevé que la moyenne. Elles procurent en général un bonus aux défenseurs et interdisent les poursuites.
- ❖ **Sables Mouvants 7** et **Dunes 17** ont un aspect visuel explicite et un coût de mouvement plus élevé que la moyenne. et ralentissent ou interdisent le mouvement des véhicules. Bonus en défense et interdiction de la supériorité des blindés et des poursuites. La fameuse Dépression de Quattarah en est majoritairement constituée.
- ❖ **Les Crêtes 8** coûtent +1 PM à franchir et leurs défenseurs ont un avantage contre les assailants les traversant.
- ❖ **Oasis 9** et **Zones Cultivées 14** sont comme les terrains clairs mais avec une bien meilleure valeur de fourage, surtout dans les régions de la basse vallée du Nil.
- ❖ **Les Pistes 11** présentes dans un grand nombre de régions (alors que les routes sont, quant à elles, plutôt près des côtes) ont pour objet principal d'augmenter le mouvement (elles coûtent 1 PM de moins que leur équivalent sans piste) et, surtout, de permettre le passage du ravitaillement qui autrement n'est pas possible.
- ❖ **Les Routes Principales 6** quand elles sont présentes (bord de mer, vallée du Nil) réduisent le coût de la région à ½ PM, quel que soit le terrain, à condition de suivre le tracé de la route et/ou de ne pas être ennemi (sinon on paiera le coût d'entrée normal).



Illustration 4.22

- ❖ **Marais 12** et **Delta 19** ont également un aspect spécifique, coûtent plus de PM que les régions normales et fournissent des bonus aux défenseurs, tout en empêchant les percées et les poursuites. L'empilement y est en général également plus réduit, hors présence de routes.
- ❖ **Le Nil 13** n'est pas accessible aux unités terrestres mais peut être survolé. Il est traversable uniquement à certains endroits clé, comme les ponts routiers ou ferroviaires, en général situés près des régions avec villes. Même principe pour le Canal de Suez.
- ❖ **Les Régions Unjouables 15** sont pourvues de rayures. Aucune unité ne peut y pénétrer.
- ❖ **Les Cases Hors-Carte 16** sont en général situées assez loin des zones visibles du reste de la carte mais disposent parfois de structures ou de sources de ravitaillement utiles pour les différents camps. Elles peuvent également jouer un rôle dans le cas de certains événements, et leurs structures peuvent servir (notamment les bases aériennes).

- ❖ **Les Régions Urbaines 20** sont peu nombreuses (Le Caire, Alexandrie, etc...) et sont équivalentes aux régions cultivées pour le ravitaillement. Elles contiennent en général des routes, voire des voies ferrées, et favorisent fortement la défense.
- ❖ **Les Structures 21** sont situées dans les régions et portent leur nom et leurs types (icônes pour ports, aérodrômes, fortifications – ces dernières avec leur valeur dans un symbole spécifique). La couleur de leur plaque est celle du camp qui les contrôle. Si une étoile y apparaît, cela signifie que la structure rapporte des PV. Le cercle au dessus du nom est coloré si des unités sont à l'intérieur. En cliquant sur une structure on peut y entrer (pour voir le contenu et effectuer des opérations d'embarquement ou de débarquement pour les ports et terrains d'aviation).
- ❖ **Les Voies Ferrées 22**, lorsqu'elles sont présentes, annule le coût de mouvement de la région (donc 0 PM) tant qu'on en suit le trace et que la région est amie. Dans ce jeu, seul le Commonwealth peut les utiliser (elles sont traitées comme des routes pour l'Axe, car ce dernier ne dispose pas du matériel ferroviaire nécessaire à leur utilisation). Le prix normal du terrain doit être utilisé si la région est ennemie ou si on arrive sans suivre le trajet de la voie.
- ❖ **Les Détails de Région 23** sont accessibles pour chacune d'elle par un clic droit (ne pas le faire sur les piles ou les structures cependant), qui ouvre une fenêtre donnant de plus amples informations. Le bouton exploration de la minimap fait la même chose.
- ❖ **Les Frontières entre régions 24** ont un style varié pour illustrer certains effets (Rivières, crêtes montagneuses par exemple) et ont pas d'impact sur le jeu, sauf pour les débarquements et certains franchissements (cf Crêtes supra).

Tous les effets du terrain sont expliqués dans la section B ci-dessous

Zones et théâtres :

La carte est souvent divisée en zones ou en théâtres. Elle est utilisée dans les scénarios pour la collecte de PV ou pour certaines interdictions de mouvement spécifiques (par exemple, territoires neutres ou régions amies mais non ouvertes, etc...), ou encore pour aider au jeu des cartes ou des événements. Enfin, il est très utile pour le jeu d'IA.

B / Régions, Terrains et Connexions

Comme présenté ci-dessus, le conseil d'administration est divisé en théâtres, eux-mêmes composés de zones, qui sont des groupes de régions. Différents types de régions peuvent apparaître sur une carte. **NB: les valeurs indiquées ci-dessous peuvent changer pendant la phase bêta. Les valeurs valides se trouvent dans les infobulles.**

TYPES DE TERRAINS ET EFFETS

Each terrain costs an expense in Movement Points (MP) to enter it.
Cost is always 1 MP for all air units, whatever the terrain or the region (including over sea regions).
Terrain types may provide bonus or penalties to combat units in battle.

Clear and Clear with transportation

Coût d'entrée à 2 PM (1 si piste présente). Empilement limité à 14.
Poursuite et percées permises, mais le ravitaillement n'y passe que si des routes/voies ferrées/pistes sont présentes. Valeur de Fourrage : 1



Cultivé et Cultivé avec transport

Coût d'entrée à 2 PM (1 si piste présente). Empilement limité à 18.
Poursuite et percées permises, mais le ravitaillement n'y passe que si des routes/voies ferrées/pistes sont présentes. Valeur de Fourrage : 2



Delta et Delta avec transport

Coût d'entrée à 3 PM (1 si piste présente). Empilement limité à 12.
Pénalité de combat : -1 à l'attaquant, bonus de +1 au défenseur.
Bombardement aérien pénalisé à -1. Valeur de Fourrage : 8
Pas de supériorité blindée, de poursuite ou de percée possibles.



Montagnes

Coût d'entrée à 3 PM (1 si piste présente). Empilement limité à 8.
Pénalité de combat : -1 à l'attaquant, bonus de +1 au moral du défenseur.
Bombardement aérien pénalisé à -1. Valeur de Fourrage : 3
Pas de supériorité blindée, de poursuite ou de percée possibles



Oasis

Coût d'entrée à 2 PM. Empilement limité à 12.
Aucune pénalité au mouvement, combat ou ravitaillement
Valeur de Fourrage : 13



Difficile et Difficile avec transport

Coût d'entrée à 3 PM (2 si piste présente). Empilement limité à 10.
Pénalité de combat : -1 à l'attaquant, bonus de +1 au défenseur.
Bombardement aérien pénalisé à -1. Valeur de Fourrage : 3
Pas de supériorité blindée, de poursuite ou de percée possibles.
Le ravitaillement n'y passe que si routes/pistes sont présentes.



Collines Arides et Collines arides avec transportat

Coût d'entrée à 3 PM (2 si piste présente). Empilement limité à 6.
Pénalité de combat : -1 à l'attaquant, bonus de +1 au défenseur.
Bombardement aérien pénalisé à -1. Valeur de Fourrage : 3
Pas de supériorité blindée, de poursuite ou de percée possibles.
Le ravitaillement n'y passe que si routes/pistes sont présentes.



Désert Salé et Désert Salé avec transport

Coût d'entrée à 3 PM (2 si piste présente). Empilement limité à 6 (ou à 8 avec pistes). Bonus de +1 au défenseur.
Pénalité de poursuite de -1. Valeur de Fourrage : 0
Le ravitaillement n'y passe que si routes/pistes sont présentes.



Sables Mouvants et Sables Mouvants avec transport

Coût d'entrée à 3 PM (2 si piste présente). Empilement limité à 6 (8 si Pistes) Bonus de +1 au défenseur. Valeur de Fourrage : 0
Pas de supériorité blindée, de poursuite ou de percée possibles.
Le ravitaillement n'y passe que si routes/pistes sont présentes



Sands and Sands with transportation

Coût d'entrée à 3 PM (2 si piste présente). Empilement limité à 6.
Pénalité de poursuite : -1 à l'attaquant. Valeur de Fourrage : 0
Bonus de combat +1 au défenseur. Bombardement aérien pénalisé à -2.
Le ravitaillement n'y passe que si routes/pistes sont présentes



Marais Humides

Coût d'entrée à 3 PM (2 si piste présente). Empilement limité à 8.
Pénalité de combat -1 à l'attaquant. Valeur de Fourrage : 6
Bonus de combat et de moral de +1 au défenseur.
Bombardement aérien pénalisé à -2. Pas de ravitaillement



Urbain

Coût d'entrée à 1 PM. Empilement limité à 14
Pénalité de combat -1 à l'attaquant. Valeur de Fourrage : 14
Bonus de combat et de moral de +1 au défenseur.
Bombardement aérien pénalisé à -2. Pas de supériorité de blindés,
Ni de poursuite ou de percée.



Lacs et Lagunes

Autorisé uniquement aux unités aériennes.
Survol par les avions au coût de 1 PM.



Mer

Autorisé uniquement aux unités navales ou aériennes.
Survol par les avions au coût de 1 PM.



Le Nil

Autorisé uniquement aux unités navales ou aériennes.
Survol par les avions au coût de 1 PM.



Canal de Suez

Autorisé uniquement aux unités navales ou aériennes.
Survol par les avions au coût de 1 PM.



Steppes et Steppes avec transport

Coût d'entrée à 2 PM (1 si piste présente). Empilement limité à 14.
Poursuite et percées permises, mais le ravitaillement n'y passe que si des routes/voies ferrées/pistes sont présentes
Valeur de Fourrage : 2



LES TYPES DE TERRAIN ET LEURS EFFETS

Chaque terrain coûte une dépense en points de mouvement (PM) pour y entrer.

Le coût est toujours de 1 PM pour toutes les unités aériennes, quel que soit le terrain ou la région (y compris les régions maritimes). Les types de terrain peuvent fournir des bonus ou des pénalités aux unités de combat en combat.

TYPES DE CONNEXIONS

Une connexion est ce qui relie deux régions entre elles (pas nécessairement adjacentes). La plupart du temps, elles coûtent 0 PM mais certaines peuvent avoir un coût - comme indiqué ci-dessous - et peuvent avoir un impact sur la résolution des combats.



Air : aucun coût, aucun effet de combat, mais ne peut être utilisé que par des unités aériennes



Mer : aucun coût, aucun effet de combat, mais ne peut être utilisé que par des unités maritimes et aériennes (ces dernières survolant)



Terre : pas de coût, pas d'effet de combat, mais ne peut être utilisé que par des unités terrestres et aériennes (ces dernières survolant).



Rivière / Pont (petit): +1 MP / +1 bonus aux défenseurs au 1er tour de combat seulement.

Pas de coût de PM si un pont est présent.



Fleuve – The Nile/Suez Canal : +1 MP / +1 bonus aux défenseurs au 1er tour de combat seulement.

Seulement +1 PM de coût de traverse si pont présent (voire 0 si pont ferroviaire).



Détroit : +2 MP / +2 bonus pour les défenseurs au 1er tour de combat seulement. Un détroit relie deux régions terrestres séparées par une région maritime.



Plages : utilise tout le mouvement / bonus +2 aux défenseurs au 1er tour de bataille seulement, si l'attaquant est provenant de la mer (non utilisé dans ce jeu).



Crête de montagne : +1 MP / +1 bonus pour les défenseurs au 1er tour de combat seulement.



Col de Montagne : -1 MP / +1 bonus pour les défenseurs au 1er tour de combat seulement.

Connections routières : ½ MP si l'ensemble du déménagement est sur des régions amies avec la route. Pas de modificateur de combat pour la route elle-même (s'applique celle due à l'autre type de connexion).

Connections avec Rail: la libre circulation de toutes les unités terrestres qui suivent les lignes de chemin de fer tant qu'elles se trouvent à l'intérieur de régions amies. Pas de modificateur de combat pour la route elle-même (s'applique celui dû à l'autre type de connexion).

VP ET AUTRES VALEURS

Les régions importantes (avec gain de PV) sont généralement représentées par un symbole d'étoile. Lorsque vous cliquez sur ces régions avec le bouton droit de la souris, le détail montre plus d'informations pour les camps en jeu quant au nombre de VP qu'ils gagnent ou perdent pour la conquête ou la perte d'une région, ainsi que les gains potentiels en argent ou en tension. Voir également l'illustration 4.2a ci-dessous.



Illustration 4.2a: montre à quel point la région "stratégique" de Viipuri est importante pour les deux parties.

C / Structures

Les structures sont principalement des villes (de tailles différentes, mais cela n'est pas pertinent dans la version actuelle du jeu). Elles peuvent contenir en outre des ports et des aéroports, et elles peuvent être fortifiées (avec une valeur de forteresse). Voir l'illustration 4.2b ci-dessous pour la fenêtre de détail des informations sur les structures.



Illustration 4.2b: ci-dessous, Tobruki est une ville fortifiée (niveau 8). Ci-dessous, détails du terrain de Mersa Matruhi.



Vous pouvez cliquer (à gauche) sur vos propres structures pour les saisir - voir l'illustration 4.2c ci-dessous - ce qui vous permettra de voir quelles unités (le cas échéant) se trouvent actuellement à l'intérieur de la structure, son port (le cas échéant) ou son aéroport (le cas échéant).



Illustration 4.2c

D / Unités

Il existe trois types d'unités dans le jeu : **les unités de combat (CC)**, **les unités de soutien (SU)** et **les unités de chefs**. Les informations présentées sur les unités sont toujours affichées selon le même schéma. On peut voir les unités à l'intérieur du panneau de détail des unités (cliquez sur une pile amie sur la carte et cliquez sur le bouton du petit char), où les données les plus utiles sont présentées (combat, mouvement, moral, nom, type). Voir l'illustration 4.3 ci-dessous.



Illustration 4.3

avec un clic droit sur un compteur d'unités, vous pouvez avoir la fenêtre d'information complète sur l'unité ouverte, avec des données supplémentaires présentées (voir illustration 4.4 ci-dessous).



Illustration 4.4

TYPOLOGIE DES UNITÉS



Illustration 4.5

Les informations sur le compteur d'unités, qu'elles soient numériques ou iconiques, sont présentées de la même manière pour les unités aériennes, navales ou terrestres, comme suit :

Haut

- En haut à gauche, le drapeau de la nation propriétaire (parfois en dessous, une icône pour indiquer son type, par exemple artillerie, chasseur, char)
- En haut au centre, le nom court de l'unité
- En haut à droite, dans un losange bleu, le facteur de moral (MF)

Centre

- Au centre, l'image de l'unité
- Si l'unité est une unité de combat, au milieu à gauche, il y a une jauge de points de dégâts (1 rectangle blanc/point). Les unités non combattantes (e.g. soutien) ou les chefs n'ont pas de barre de points de dégâts.
- Si l'unité a des caractéristiques particulières, comme la Guérilla, les Sissi ou l'Elite, une icône spéciale est affichée sur la droite, sous le losange du moral

Bas

(de gauche à droite)

- En bas à gauche, à l'intérieur du carré blanc, la valeur d'empilement (SV).
- En bas à mi-gauche, sous l'image, le facteur d'attaque, généralement une valeur comprise entre 0 et 9
- En bas au centre, sous l'image, le facteur de défense, généralement une valeur comprise entre 0 et 9
- En bas à droite, le potentiel de mouvement en points, appelés points de mouvement (MP). Les unités lourdes ont un fond noir derrière le chiffre, et les unités motorisées montrent le chiffre dans un cercle.
- Certains chefs ou unités de soutien peuvent être considérés comme des boosters (une icône montrant le signe + est présente dans l'info-bulle de l'unité). Les boosters donnent un bonus à l'attaque, à la défense, au moral ou à une combinaison de ces éléments. Si c'est le cas, la valeur est présentée au-dessus d'un fond vert (par exemple, l'artillerie de la 7e armée est un booster d'attaque).
- Certaines unités sont considérées comme lourdes (la première perte qu'elles subissent est ignorée), et cela est représenté par un fond noir derrière les valeurs d'attaque et/ou de défense.

Unités Terrestre

Elles ne peuvent se déplacer que sur des régions terrestres. Elles peuvent être transportées par mer par des unités de transport naval (lesquelles ont généralement un symbole T sur pion) ou même par des unités de transport aérien. Cela peut varier selon les scénarios. Cette fonction de transport n'est pas utilisée dans la Guerre d'hiver.

Unités aérienne

Lorsqu'elles ne volent pas, elles doivent être situées dans une structure aéroportuaire. Certaines unités ont la possibilité de ne combattre que dans les airs (généralement des chasseurs et des intercepteurs, souvent indiqués par la lettre F sous le drapeau de leur nationalité), d'autres peuvent faire les deux (chasseurs-bombardiers, identifiés par F/B) et d'autres encore ne peuvent attaquer que des cibles terrestres (bombardiers, lettre d'identification B).



Illustration 4.7

Sur le côté droit du panneau des unités, vous pouvez voir un bouton à bascule qui vous permet de passer des valeurs de l'unité dans l'air (image de gauche dans l'illustration 4.7 ci-dessus) ou par rapport à la cible terrestre (image de droite ci-dessus)

Unités de Supports (SU)

Il s'agit essentiellement de l'artillerie, du QG et de quelques unités logistiques.

La plupart de ces UD n'affichent qu'un facteur de mouvement (dans l'illustration ci-dessus, le tiret rouge indique que l'unité n'est actuellement pas autorisée à se déplacer, mais qu'elle peut le faire dans d'autres circonstances). Les SU n'ont généralement pas de valeur de combat ou de moral, et pas de points de dégâts, car ces unités ne combattent jamais directement sur le champ de bataille (voir la section XXX combat ci-dessous).



Lorsque les SU se trouvent seules dans une région et sont attaquées par un ennemi, elles sont éliminées.

Leaders

Les leaders sont des unités qui représentent des commandants (ou les principaux commandants politiques) particulièrement actifs ou influents. Ils peuvent également représenter la capacité desdits leaders à organiser les différents atouts de leurs commandements (tels que le génie, le ravitaillement, l'artillerie supplémentaire de corps ou de division, la reconnaissance, etc...).



Les informations (graphiques ou numériques) sur les chefs sont très similaires à celles des unités de combat, et les suivantes:

Haut

- En haut à gauche, le drapeau de la nation propriétaire, et en dessous des étoiles (1 à 3) qui indiquent le rang du leader
- En haut au centre, le nom court du leader
- En haut à droite, dans le losange bleu, le facteur de moral (MF). Si le losange devient vert, le chef fournit un bonus de moral supplémentaire à toutes les unités sous son commandement.

Centre

- Au centre, la photo du chef, autant que possible la vraie photo de l'officier des années 40.
- Si le chef présente des caractéristiques particulières, comme la Sissi ou la capacité de percée, une icône spéciale est affichée sur la droite, sous le losange du moral

Bas

- (de gauche à droite)
- En bas à gauche, à l'intérieur du carré blanc, la valeur d'empilement (SV). Elle est généralement de 0 (sauf si le chef représente également d'autres forces ou éléments de soutien). Dans certains jeux SGS à venir elle pourra être négative (cela devient alors un bonus d'empilement).
 - En bas à gauche, sous l'image, le bonus d'attaque, généralement une valeur entre 0 et 3, qui bénéficie aux troupes sous le commandement du chef lorsqu'elles attaquent
 - En bas au centre, sous l'image, le bonus de défense, généralement une valeur entre 0 et 3, qui bénéficie aux troupes sous le commandement du chef lorsqu'elles défendent (i.e. sont attaquées).
 - En bas à droite, le potentiel de mouvement en points, appelés points de mouvement (MP).

Extra

- **Hiérarchie** : indiquée uniquement dans le panneau de détail des chefs, il s'agit d'une lettre qui permet de distinguer l'ordre hiérarchique des chefs de même rang (c'est-à-dire le même nombre d'étoiles)

Commandement maximal et pénalités de commandement

Dans le jeu, les chefs ne peuvent commander efficacement qu'un certain nombre d'unités.

Ce nombre est calculé en termes de points d'empilement des unités.

Les * leaders peuvent commander sans pénalité jusqu'à 10 points d'empilement
Les ** leaders peuvent commander sans pénalité jusqu'à 20 points d'empilement
Les dirigeants de la *** peuvent commander sans pénalité jusqu'à 40 points d'empilement

Si un chef commande plus d'unités que le maximum autorisé, il reçoit une pénalité de -1 à son MF (Moral) et de -1 à son CF (Combat), les deux pouvant se cumuler, et ce pour chaque tranche de 5 points d'empilement au-delà de la valeur liée à son commandement maximum.

C'est ce qu'on appelle la pénalité de commandement ou de grade, selon l'illustration 4.8 à droite



Illustration 4.8

V – Durée du jeu et victoire

A / Durée

Chaque scénario a sa propre durée, généralement entre 2 (pour le plus court) et 15 (pour le plus long) tours. L'échelle de temps des scénarios est la suivante : la semaine. Voir l'illustration 4.1, info 5 ci-dessus pour la localisation de l'information (elle indique généralement le premier jour de la semaine concernée).

B / Conditions de Victoire et Point de Victoire (VP)

Chaque scénario donne les conditions de victoire détaillées pour chaque camp, généralement à l'intérieur du document d'information sur le scénario que vous pouvez lire à partir du menu principal. Une étoile de VP indique le nombre actuel de points de victoire pour chaque camp.

Voir les illustrations 4.1 et 4.1a, info 3 ci-dessus pour l'emplacement des informations.



Dans cette version du jeu, lorsque le camp qui a le plus de points de victoire à la fin du scénario gagne la partie.

Point de Victoire

En règle générale, les PV sont acquis exclusivement par le jeu de cartes et la conquête de certains objectifs spécifiques sur la carte, et la réussite du siège ou de la défense des fortifications (dans ce jeu, il s'agit uniquement de la ville de Viipuri/Vyborg).

Sur la carte, les gains d'un camp sont souvent perdus par l'autre camp, mais pas systématiquement (car un camp pourrait valoriser un objectif de manière importante alors que l'autre le considère comme non significatif).

Note : les VP ne deviennent jamais négatifs, c'est-à-dire que leur valeur la plus basse est au pire égale à zéro.

Les objectifs sur la carte qui sont des sources de VP montrent l'indicateur VP Star

Autres conditions - Mort subite

Dans certains scénarios, il y a des conditions de victoire appelées "mort subite" (MS). Elles peuvent être de différentes natures, comme par exemple tuer le chef principal de l'ennemi, prendre sa capitale ou toutes les structures d'une région donnée, ou encore éliminer tous les ennemis de la carte. Le camp qui remplit les conditions de mort subite gagne immédiatement la partie, même s'il a moins de PV que son adversaire ou s'il n'a pas atteint la fin du scénario.

VI – Nombre de joueurs et multi-joueurs

A / Nombre de joueurs

La plupart des scénarios SGS ont été créés pour deux joueurs. Vous pouvez sélectionner le côté joué dans la deuxième page du menu des scénarios. Voir l'illustration 6.1



Illustration 6.1

B / Multijoueur

Pour l'instant, cette version de SGS ne gère que la version multi-joueurs Hot Seat (c'est-à-dire que les 2 joueurs alternent sur le même PC).

C / PBEM

Le jeu peut être joué par courrier électronique (PBEM en abrégé). Dans le menu des scénarios, vous pouvez sélectionner un adversaire du PBEM en cliquant sur l'icône de l'enveloppe sous le drapeau du deuxième camp (comme dans l'illustration 6.1 ci-dessus)

Notez que les jeux PBEM sont toujours lancés par le premier joueur du scénario. Si vous voulez jouer en PBEM avec l'autre camp, il suffit de laisser votre partenaire commencer le jeu.

Un document d'instructions séparé est fourni dans le jeu et peut être consulté en format PDF à partir des options du menu principal. Le contenu de ce document est également affiché dans les annexes du manuel actuel.

Lorsque vous jouez au PBEM, les cartes de combat du joueur non actif (celles jouées pendant les batailles par le défenseur) sont choisies et jouées par l'IA. Nous n'avons pas encore mis en place une option qui permettra à un joueur de pré-assigner des cartes de combat dans les jeux PBEM.

VII – Phases du jeu

Un jeu de Guerre d'hiver est un jeu au tour par tour où chaque camp joue après l'autre, dans un ensemble de séquences appelées phases. L'ensemble des phases possibles (énumérées ci-dessous) peut ne pas être entièrement présent dans un scénario donné. Certaines peuvent être absentes ou n'être présentes qu'à certains tours (par exemple, fréquemment, la phase de revenu, quand elle est présente, ne sera jouée qu'à tous les tours pairs). Les phases possibles sont les suivantes :

- Résumé du tour (après le tour 1)
- Cartes et événements
- Renforcements
- Fournir
- Mouvement aérien (offensif)
- Mouvement des terres
- Batailles (et percées)
- Second mouvement aérien (défensif)
- Sièges
- Remplacements
- Fin du tour
- Fin de la partie

A / Résumé du tour

Au début de chaque tour de jeu (sauf évidemment au tour 1), un résumé du tour de l'adversaire précédent est présenté.



Illustration 7.0

Cette **fenêtre de résumé** comporte différents onglets qui vous permettent de voir la plupart des actions du tour précédent : au début de chaque tour de jeu (ainsi qu'au début de chacune des phases du tour), un message d'avertissement ou une animation est présenté.

Ces onglets indiquent les **victoires** (celles que vous avez remportées contre l'adversaire pendant son tour), les **défaites** (lorsque votre adversaire vous a battu pendant son tour), les **sièges** qui ont eu lieu (gagnés et perdus), le nombre de **pertes** subies par les deux camps, et les **cartes** qui ont été jouées par votre adversaire et par l'IA en votre nom (cartes de combat lorsque vous étiez en défense).

Voir les **illustrations 7.0a à 7.0d** dans les pages suivantes.

Notez que pour **CHAQUE** bataille, Victoire ou Défaite, vous pouvez accéder à un rapport de bataille détaillé en cliquant sur l'icône d'information situé sur le côté gauche de la bataille. Voir l'**illustration 7.0e** ci-dessous.

Les **victoires** (celles que vous avez remportées contre l'adversaire pendant le tour de ce dernier)



Illustration 7.0a

Les **Défaites** (où votre adversaire vous a battu pendant son tour)



Illustration 7.0b

Les **sièges** qui ont eu lieu (à la fois gagnés et perdus)



Illustration 7.0c

Le nombre de **pertes** subies par les deux parties



Illustration 7.0d

Les **cartes** qui ont été jouées par votre adversaire et par l'IA en votre nom (cartes de combat lorsque vous étiez en défense).



Illustration 7.0e

Un rapport détaillé de chaque bataille est accessible à partir de la liste des victoires ou des défaites. Lorsque vous fermez le rapport détaillé, vous revenez à la liste des batailles.



Illustration 7.0f

Pendant le tour de l'adversaire, le camp du joueur peut avoir perdu certaines régions à cause d'une action ennemie. Ceci est généralement indiqué dans l'en-tête du résumé (régions perdues) et aussi directement sur la carte en affichant en haut des régions perdues un ensemble de bandes violettes foncées. Voir l'**illustration 7.0h** ci-dessous.



Illustration 7.0h

Si vous souhaitez observer de plus près les régions perdues, il vous suffit de masquer temporairement la fenêtre de résumé en utilisant la flèche dans son coin supérieur droit. La fenêtre disparaîtra de la vue et vous pourrez voir la carte dans son ensemble.

Pour passer à la phase suivante, il suffit de réafficher la fenêtre de résumé, ce que vous pouvez faire en appuyant sur la flèche pointant vers le bas située dans le coin supérieur droit de l'interface (celle entourée en rouge dans l'illustration 7.0h ci-dessus).

A / Phase d'événements

Le tour de jeu commence généralement par cette phase (bien qu'il puisse y avoir un scénario sans événements - non existant actuellement mais réalisable - surtout pour ceux qui veulent faire des modifications avec l'éditeur de jeu). En règle générale, il n'y a rien à faire, si ce n'est lire les descriptions des événements. Mais cette lecture est importante, car elle vous donne des indications sur les aspects clés du jeu et les faits à venir, tels que les restrictions de mouvement, les renforts, le bonus ou la pénalité de moral, les changements de temps, etc...



Illustration 7.1

Vous pouvez lire la liste des événements actuels ou passés en passant la souris en haut à droite, sur le numéro de tour, comme indiqué dans l'**illustration 7.1a** ci-dessous. Si vous laissez la souris à cet endroit pendant quelques secondes de plus, le texte descriptif de l'événement sera ajouté dans une boîte à outils (afin de vous rafraîchir la mémoire au cas où vous oublieriez le contexte et l'effet de l'événement), comme vous pouvez le voir sur l'**illustration 7.1b**.



Illustration 7.1a



Illustration 7.1b

NB: vous pouvez lire les événements des deux côtés, sauf s'ils sont "secrets" (c'est-à-dire que certains événements ont des informations et un contenu qui ne sont lisibles que par le côté qui en bénéficie).

Les événements peuvent avoir des répercussions et des effets durables sur plus d'un tour. Si cela se produit, une icône d'événement (comme ici à droite) sera affichée pour l'indiquer.



B / Phase des cartes

Le tour de jeu se poursuit, après les événements, par la phase des cartes (bien qu'il pourrait bien y avoir un scénario sans cartes - non existant actuellement mais réalisable avec l'éditeur de jeu). En règle générale, chaque camp tire **deux nouvelles cartes** pendant cette phase du jeu. Voir l'**illustration 7.2** ci-dessous.



Illustration 7.2

Le jeu de cartes est décrit dans la section X ci-dessous.

NB : le premier tirage de cartes au premier tour peut être légèrement plus lent (parce que le jeu fait le tri initial).

Remarque importante : certaines cartes, lorsqu'elles sont jouées, provoquent le tirage de cartes supplémentaires, de sorte que vous pouvez recevoir plus de deux cartes au cours d'un même tour.

C / Renforts

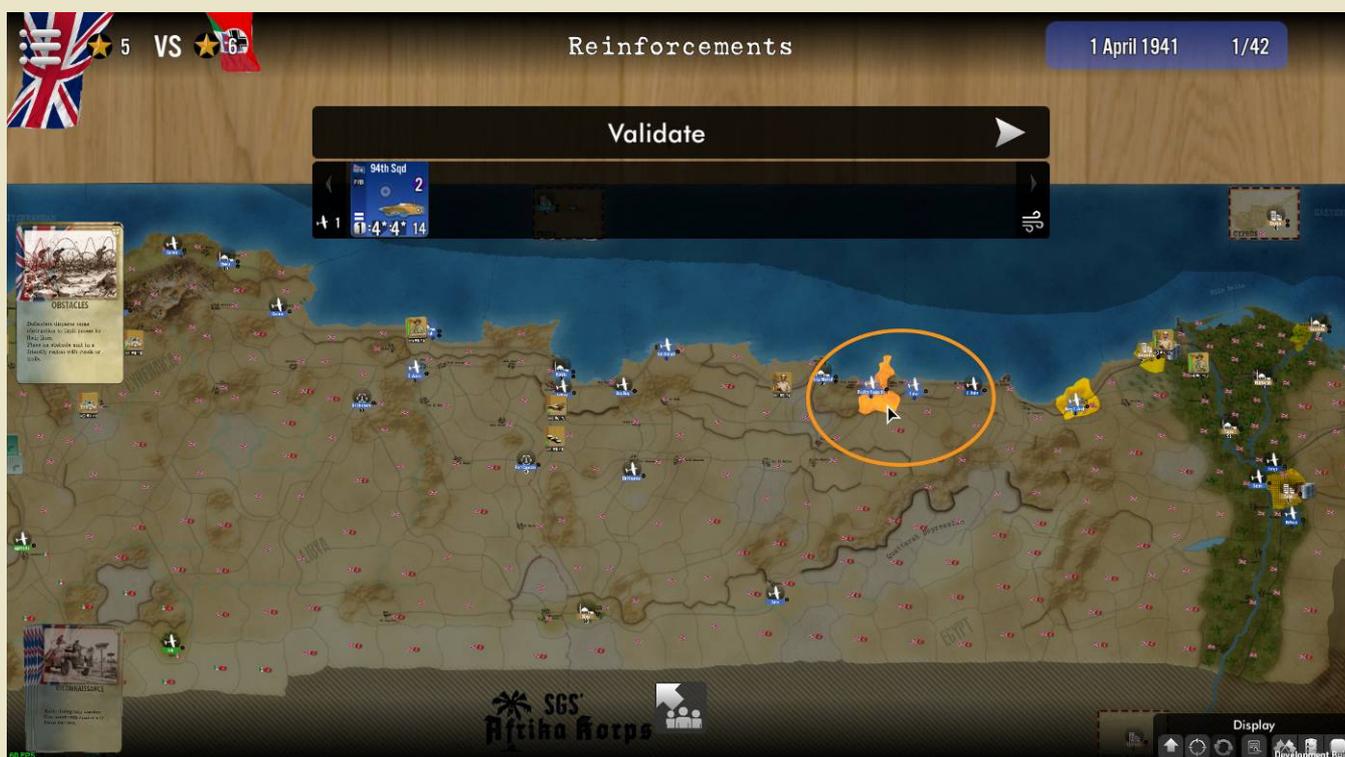
C'est la phase qui suit le tirage des cartes. Elle ne se produit que lors des tours où le scénario prévoit des renforts, ou si une carte en main a été jouée précédemment (ce tour ou même les précédents) et donnait des renforts. Voir l'**illustration 7.3** ci-dessous



Illustration 7.3 NB : la fenêtre de renforts sera ultérieurement modifiée

Lorsque vous ignorez où le renforcement arrive, vous pourrez cliquer sur le nom de la région indiquée. La carte du jeu va alors zoomer et se centrer sur ladite région.

Certains renforts arrivent dans des régions qui se trouvent dans une zone donnée et c'est alors au joueur de choisir où les placer, dans une liste de régions de couleur jaune (cliquez sur celle où vous voulez placer le renfort). Voir l'**illustration 7.3a** ci-dessous



Le gameplay des renforts est décrit dans la section XII ci-dessous.

D / Ravitaillement

Cette phase a lieu après la phase de renforcement (le cas échéant). Les cartes qui ont un impact sur le ravitaillement doivent être jouées au début de cette phase.



Illustration 7.4

Comme le montre l'illustration 7.4, les régions où le camp du joueur est ravitaillé sont indiquées par des bandes vertes (penchées vers la droite). Les sources d'approvisionnement ont une icône spécifique et les bandes vertes dans leurs régions sont plus contrastées.

Les régions où le joueur n'est pas ravitaillé sont indiquées par des bandes rouges. Les régions ennemies sont indiquées par des bandes grises.

Le jeu du ravitaillement est décrit dans la section XIV ci-dessous

E / Mouvement aérien (offensif)

Le joueur possédant des avions peut déplacer ses unités aériennes, en pile ou individuellement, (voir illustration 7.5 ci-dessous)



Illustration 7.5

À la différence des autres phases de mouvement, certains combats peuvent avoir lieu pendant le mouvement des piles/unités aériennes (comme l'interception par les chasseurs ennemis ou les tirs anti-aériens) et seront résolus automatiquement par le moteur (en utilisant une procédure similaire à la procédure de combat habituelle - voir H ci-dessous - mais en coulisses). Les informations sur le combat seront données par une info-bulle comme dans l'illustration 7.6 ci-dessous (et également ensuite dans une fenêtre de résumé des batailles aériennes du tour).



Illustration 7.6

Les unités victorieuses survivantes poursuivront leur mission jusqu'à ce qu'elles atteignent leur destination avec succès. Les unités ou les piles qui ont perdu les batailles intermédiaires s'arrêtent automatiquement et retournent à leur base d'origine. A la fin du mouvement aérien, les unités aériennes du joueur peuvent donc être présentes dans des régions contenant des unités ennemies (ou seulement des structures ennemies sans unités, ou des mers) et, si ces régions sont maintenant en combat, celles-ci seront résolues dans les phases suivantes. Les cartes ayant un impact sur le mouvement aérien ou le combat doivent être jouées exclusivement au début de cette phase. Le gameplay du mouvement aérien et du combat est décrit dans la section XVI ci-dessous

F / Mouvement Terrestre

Cette phase ne peut exister que dans un scénario où les unités terrestres sont présentes pour au moins une des parties. Les joueurs peuvent déplacer leurs unités une à la fois ou en pile (voir illustration 7.7) et engager l'ennemi dans la bataille.



Illustration 7.7

Dans certains cas, l'ennemi peut être débordé pendant le déplacement lorsqu'il entre dans une région où l'ennemi est beaucoup plus faible que les piles en mouvement (généralement un rapport de puissance de 10:1 en termes de points de force, le curseur de la souris et la couleur de la région changeant pour indiquer cette possibilité). Une pile qui a bougé ne peut pas être déplacée à nouveau, et un mouvement déjà effectué ne peut pas être annulé (dans cette version). Les cartes ayant un impact sur le mouvement des terres doivent être jouées exclusivement au début de cette phase.

Le mouvement terrestre et le combat est décrit plus en détail dans les chapitres suivants.

G / Batailles

Les batailles n'ont lieu qu'après la fin de la phase de mouvement. La seule exception est celle du mouvement aérien qui peut déclencher des combats aériens immédiats pendant le mouvement (voir F ci-dessus). Si une bataille n'implique que des unités aériennes d'un seul camp, celles qui sont capables d'attaquer des cibles terrestres ou maritimes seront résolues pendant la phase de bataille concernée (bataille terrestre ou maritime).

Les joueurs peuvent sélectionner les batailles à résoudre dans l'ordre qu'ils souhaitent, en les choisissant dans la fenêtre de la liste des batailles (voir **illustration 7.8**), puis chaque bataille est résolue immédiatement avant de passer à la suivante (voir **illustration 7.9**),

Les cartes jouables pendant les batailles doivent être jouées à l'ouverture de la fenêtre de bataille, avant que les combats ne commencent réellement. L'attaquant doit jouer ses cartes en premier, suivi du défenseur. Certaines cartes peuvent même annuler toute la bataille (comme une carte de retraite), auquel cas le jeu passe à la bataille suivante non résolue (ou à la phase suivante si c'était la dernière ou la seule bataille).



Illustration 7.8

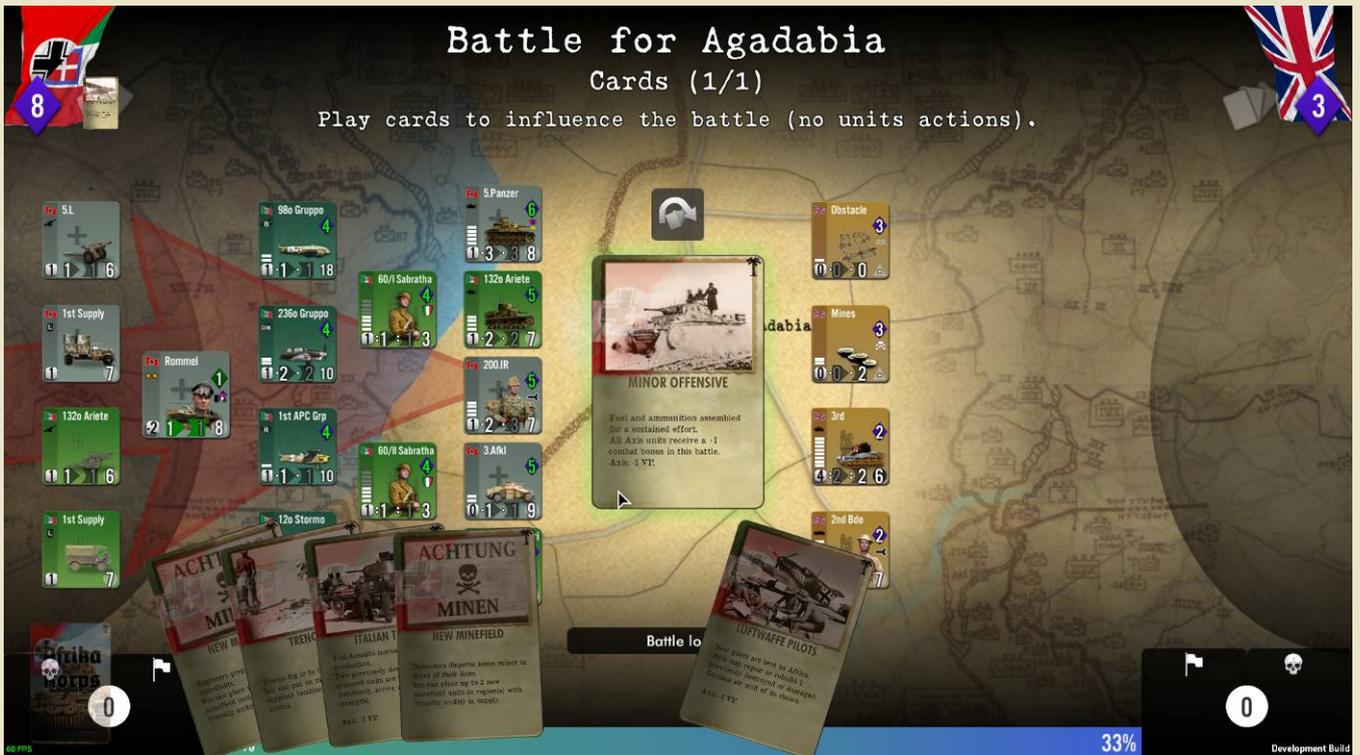


Illustration 7.9

Les batailles sont toujours résolues selon le même processus, décrit en détail dans la section XVII ci-dessous.

À la fin d'une bataille, on vérifie s'il y a un vainqueur, si un camp est parti en déroute (test effectué lorsque les pertes sont supérieures au moral du camp), s'il y a une poursuite (uniquement après une déroute ou par le jeu de cartes), une percée (voir ci-dessous) et si – éventuellement - des chefs sont blessés, capturés ou tués.

Lorsqu'une bataille génère une percée, le joueur gagnant peut effectuer un mouvement supplémentaire immédiat avec ses unités et ses chefs capables de percer, limité à une région adjacente (voir également la section VIII / E et l'illustration 8.8), puis résoudre la bataille de percée s'il y en a une (cependant une bataille de percée ne permet PAS une autre percée dans cette version).

Les batailles sont l'une des principales sources de VP, et une fois que toutes les batailles ont été résolues, une fenêtre de résumé affiche les résultats (voir illustration 7.10) montrant les gains et les pertes de tous les camps impliqués.



Illustration 7.10

Certaines batailles donneront lieu à des Poursuites (une phase qui permet au vainqueur de tirer une fois de plus sans riposte du côté vaincu) et, si le terrain et les unités le permettent, une Percée peut avoir lieu (les blindés peuvent percer dans la plupart des terrains non accidentés ou non difficiles). Voir l'illustration 7.11 ci-dessous



Illustration 7.11

Consultez la fin du manuel pour une explication d'une bataille terrestre dans la section XXV ci-dessous.

H / Retour à la base et deuxième mouvement aérien (défensif)

La première partie - le retour à la base - est automatique et a lieu immédiatement après la fin de la phase de combat. Toutes les unités aériennes qui se trouvent dans des régions dépourvues d'aéroports amis doivent retourner à l'aéroport ou à la base d'où elles se sont envolées à l'origine. Le joueur n'a rien à faire, il suffit de le voir. Pendant que les unités retournent à leur base, aucun combat aérien ou tir d'AA n'a lieu (dans cette version du jeu).



Illustration 7.12

Une fois que les unités aériennes sont revenues à leur base, les joueurs peuvent ordonner un second mouvement aérien (dit défensif - voir **illustration 7.12**) avec leurs unités, avec la restriction importante que les unités aériennes ne peuvent terminer leur mouvement que sur des régions amies ou vides non ennemies. Ce processus est utile au joueur pour anticiper les mouvements possibles de l'ennemi et positionner à l'avance sa puissance aérienne pour contribuer à sa défense future (par exemple au-dessus des propres piles du joueur pour fournir un soutien aérien supplémentaire, ou au-dessus des régions où il estime que ses propres unités aériennes d'interception pourraient intercepter l'air ennemi qui passe).

Notez que les unités aériennes de type intercepteur à l'intérieur des bases aériennes amies (aéroports ou porte-avions) ne sont pas obligées de faire un mouvement ; elles intercepteront automatiquement les unités aériennes ennemies qui se déplaceraient au-dessus de leurs bases pendant le mouvement aérien ennemi. Voir également la section XVI ci-dessous.

I / Sièges

Cette phase ne peut avoir lieu que lorsqu'au moins 2 unités de combat terrestre amies se trouvent dans la même région qu'une structure ennemie fortifiée (les structures non fortifiées sont automatiquement capturées). Comme pour les batailles, une liste des sièges en cours est affichée et le joueur doit choisir lequel et dans quel ordre ils seront résolus.

Les cartes jouables pendant les sièges doivent être jouées à l'ouverture de la fenêtre de siège, avant que la résolution ne commence réellement. L'assiégeant doit jouer ses cartes en premier, suivi de l'assiégé. Certaines cartes peuvent même annuler tout le siège, auquel cas le jeu passe au siège suivant non résolu (ou à la phase suivante si c'était la dernière ou la seule bataille).

Voir les explications détaillées sur les sièges dans la section XVIII ci-dessous

J / Livraison des Remplacements

Chaque camp reçoit généralement 1 remplacement (minimum) à chaque tour, sauf s'il est annulé ou modifié par des Événements et des Cartes. Il arrive que plus d'un remplacement soit reçu et les remplacements doivent être attribués aux unités qui peuvent les recevoir, c'est-à-dire aux unités endommagées dont la jauge de points de dégâts n'est pas remplie au maximum. voir illustration 7.13



Illustration 7.13

Voir les explications détaillées sur les remplacements dans la section XIII ci-dessous

K / Fin du Tour

Cette phase est là pour dire au joueur que son tour est maintenant terminé. Certaines cartes peuvent être jouées au début de cette phase.

Certaines conditions de victoire spécifiques (telles que la mort subite ou la limite de l'indice de tension) peuvent provoquer à ce stade la victoire d'un joueur, même s'il ne mène pas actuellement en termes de PV. Voir les sections V et XIX ci-dessous.

L / Fin du jeu

Cette phase ne se produit qu'à la fin du dernier tour du scénario, ce qui montre qu'il est maintenant terminé. Une fenêtre affichant le décompte final des PV apparaît avec l'affichage du camp victorieux (ou, rarement, aucun vainqueur si les deux camps ont strictement le même score de PV).

A ce stade, la partie se termine. Dans une autre version du moteur, il sera possible de continuer à jouer au-delà de la limite de temps/tour fixée.

NB : Notez que, pour l'instant, les joueurs peuvent modifier la durée du scénario via l'éditeur.

N / Note sur la Chronologie des Phases et des Actions

Les phases sont toujours résolues dans l'ordre chronologique ci-dessus. Cependant, à l'intérieur des phases elles-mêmes, les actions sont laissées au choix du joueur en termes d'ordre. Voir ci-dessus section IV, **prochaine phase** 

Pour passer à la phase suivante, les joueurs doivent cliquer sur le bouton flèche en haut à droite. Lorsque le bouton n'est pas présent ou est grisé, cela signifie que les joueurs doivent encore résoudre certaines actions de la phase en cours avant d'être autorisés à passer à la phase suivante. Par exemple, dans la phase des cartes, vous ne pouvez pas continuer si vous n'avez pas de cartes défaussées en excès (et le bouton flèche Suivant ne sera pas affiché avant que l'action soit satisfaite).

Attention: si vous jouez trop vite, vous risquez de passer à la phase suivante par erreur. Dans cette version du jeu, il n'y a pas de retour possible. La seule option est de charger la sauvegarde automatique du jeu (ou la sauvegarde du joueur) et de redémarrer à partir de ce point. Il est conseillé aux nouveaux joueurs de laisser la fonction de sauvegarde automatique activée (qui est le réglage par défaut).



VIII – Nations et camps

Ces termes sont fréquemment utilisés dans tout le manuel, dans le jeu et dans les différentes parties de l'éditeur de jeu. Les explications ci-dessous sont utiles pour comprendre la structure des scénarios et du jeu SGS.

A / Nations: généralités

Une nation est l'élément de base d'un camp (voir D). Chaque nation est unique, possède deux jeux de couleurs (une sombre et une claire), et possède ses propres marqueurs (i.e. pions) colorés, ses icônes de victoire et si nécessaire ses icônes de trésor. Une nation peut être la nation principale d'un camp (il doit toujours y en avoir au moins une) ou elle peut être secondaire (voir aussi B). Chaque nation a un drapeau qui lui est attribué, qui est généralement placé sur le plateau de carte lorsque la nation possède une région pour le début de la partie. Voir l'illustration 8.1.



Illustration 8.1. Drapeaux (sur carte, Commonwealth et Axe) et symbole PV

Certaines cartes peuvent ne concerner qu'une nation en particulier, ou un ensemble de nations

NB : le concept de nation dans le jeu est davantage celui d'une entité de jeu que le sens plus commun d'entité "nationale".

Une nation possède généralement son propre pool d'unités, peut posséder des sous-nations, dispose d'une région principale "capitale" dans chacun des domaines du jeu (air, mer, terre, où les unités reviennent en dernier recours), un domaine de jeu préféré et parfois des paramètres d'IA spécifiques.

Il doit toujours y avoir au moins une nation par camp (mais pas de limite supérieure).

B / Nations : sous-nations

Une sous-nation est toujours rattachée à une autre nation, au moins nominalement. Le but principal est de donner une différence visuelle (couleurs, compteurs, drapeaux) et ainsi de mieux identifier les différentes composantes d'un même côté.

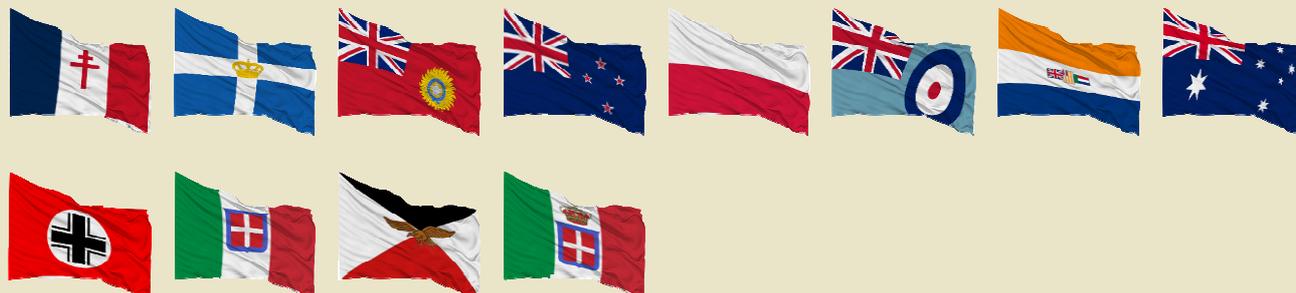


Illustration 8.2a. Alliés (en haut: Français-Libres, Grecs, Indiens, Neo-Zelandais, Polonais, RAF, Sud-Africains, Australiens)
Axe (en bas: Armée allemande, Armée italienne, Luftwaffe, Regia Aeronautica)



Illustration 8.2b. pions des sous-nations Alliées (en haut: Français-Libres, Grecs, Indiens, Neo-Zelandais, Polonais, RAF, Sud-Africains, Australiens) et de l'Axe (en bas: Armée allemande, Armée italienne, Luftwaffe, Regia Aeronautica)

Une sous-nation a généralement son propre groupe d'unités, peut avoir une région capitale, un domaine de jeu préféré (entre terre, mer ou air) ou des paramètres d'IA (intelligence artificielle) spéciaux.



Il peut y avoir autant de sous-nations que souhaité dans un camp, à condition que celui-ci ait au moins une nation.

C / Retranchements

Dans chaque scénario, le concepteur peut attribuer (ou non) aux nations ou aux sous-nations certains paramètres spécifiques qui influenceront le jeu. Ceux qui ont été conçus pour l'instant sont les suivants :

Retranchements

Les piles terrestres qui ne bougent pas du tout dans le tour peuvent se retrancher. Pour ce faire, le joueur n'a qu'à cliquer sur le bouton de retranchement dans le panneau d'unité et l'unité se retranchera.

Voir **Illustration 8.3**



Illustration 8.3.

Lorsqu'une pile est retranchée, un indicateur visuel est placé au-dessus d'elle, montrant une icône avec des sacs de sable. Voir **Illustration 8.3a**



Illustration 8.3a.

Un retranchement inflige à tous les attaquants des unités retranchées une pénalité de -1 à la valeur de combat (d'attaque) des unités de combat attaquantes.

Lorsqu'une pile retranchée quitte la région où elle était retranchée, soit volontairement (via le mouvement), soit involontairement (forcée de retraiter suite à une défaite), elle perd son retranchement. L'indicateur est retiré. L'adversaire, lorsqu'il capture une région où le défenseur était auparavant retranché, ne bénéficie PAS du retranchement (il est retiré).

D / Camps : généralités

Le camp est l'entité que le joueur contrôle. Il peut regrouper une (minimum obligatoire) ou plusieurs nations ou sous-nations. Comme pour les nations individuelles, un camp a une couleur (une seule, pour identifier ce qu'il possède) et un drapeau qui est principalement utilisé sur la carte lorsqu'une région est contrôlée par plusieurs nations du même camp ou, par défaut, dans la plupart des autres cas.

Le camp possède les cartes à jouer (pas les nations) et c'est lui qui les joue. De même, les points de victoire (PV) et éventuellement la trésorerie (revenus) sont attribués au camp, et non aux nations qui le composent. À la fin d'une partie, la victoire ou la défaite revient également au camp. Voir **Illustration 8.4**.



Illustration 8.4. Drapeau utilisés pour les deux camps

Les différents camps (dans la version actuelle du jeu) sont automatiquement en guerre contre chaque autre camp, à condition que lesdits camps soient conçus comme actifs (c'est-à-dire jouables ou non neutres). Il n'y a pas pour l'instant de possibilités d'alliances ou de diplomatie, sauf par le biais de changements de jeu de cartes. Lorsqu'un camp est déclaré neutre, il n'est en guerre contre personne.

E / Percées

Ce paramètre spécial est attribué à certaines unités. Toutes les unités de toutes les nations du camp ont la possibilité d'effectuer une percée (ou d'en suivre une) SI les unités sont capables de percer (voir la section IX ci-dessous pour les paramètres des unités). Le principe de la percée est simple : lorsque le camp gagne une bataille terrestre ET qu'il a des unités capables de percer dans la pile victorieuse, il peut déplacer lesdites unités (et toutes celles qui peuvent les suivre) dans une région adjacente et peut lancer une nouvelle attaque dans la région cible choisie si des forces ennemies y sont également présentes.

Toutes les régions autorisées (y compris celle où elles se trouvent en ce moment, c'est-à-dire celle où vous décidez de ne pas vous éloigner de la région de combat) sont indiquées sur la carte en jaune.

Il suffit de cliquer sur la région cible pour y effectuer la percée. Voir **l'illustration 7.11** ci-dessus (répétée en **8.5** ci-dessous)

Percées Multiples

Une percée par une même pile victorieuse peut avoir lieu deux fois de suite consécutivement (i.e. une bataille de percée peut elle-même générer une seconde percée et la bataille qui s'ensuivrait)

Toutes les régions autorisées pour la percée (incluant celle où se trouve les unités qui perçent à l'instant de celle-ci, ce qui permet par exemple de ne PAS percer en restant sur place) sont indiquées en jaune sur la carte.

Cliquez sur la région où vous voulez percer et celle-ci s'y effectuera. Cf **Illustration 7.11** supra (reprise en **8.5** infra)



Illustration 8.5

Important: Notez que la percée n'est pas obligatoire. Si vous ne voulez pas la prendre, il suffit de cliquer sur la région de combat actuelle et les unités ne bougeront pas. Les unités incapables de percer resteront toujours "derrière" (c'est-à-dire dans la région de combat).

Leaders et Percées: un chef ne se déplacera avec des unités en percée que s'il en a la capacité. Ceci est parfois représenté par une icône spécifique située sur le pion du leader, au milieu du côté droit.

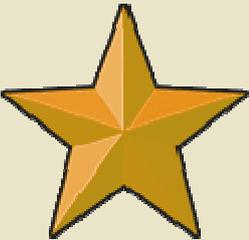
Si le chef qui commande n'en a pas la capacité, un autre chef (même s'il ne commande pas) avec la capacité prendra le relais et ira sur la pile qui fait la percée.



F / Camps et points de victoire

Comme indiqué ci-dessus, les PV sont attribués au camp, quel que soit le nombre de nations dont il est composé ou les nations qui ont "gagné" des PV par leur action. De même, les cartes appartenant au camp, leur jeu, lorsqu'il génère des PV, apportent lesdits PV au camp.

Pour chaque scénario, il y a un seuil de PV que l'on appelle le Niveau de Victoire. Il est utilisé pour tous les camps du scénario, sans différence (dans la plupart des scénarios classiques, le seuil est de 40 PV).



IX – Unités et piles

A / Informations et données sur les unités

Le principal outil à la disposition d'un joueur du SGS est l'**unité de combat (UC)**. Une telle unité, qu'elle soit utilisée sur terre, dans les airs ou sur mer, est celle qui combat directement au combat. Les UC ont toujours le même type de paramètres, comme indiqué ci-dessous (voir **illustration 9.1**) :

Voir les exemples ci-dessous pour trouver la disposition des informations sur les différents types d'UC.



Illustration 9.1.

Les informations sur le pion de l'unité, qu'elles soient numériques ou iconiques, sont présentées de manière similaire pour les unités aériennes, navales ou terrestres:

Haut

- En haut à gauche, le drapeau de la nation propriétaire (parfois en dessous, une icône **1** pour indiquer son type, par exemple artillerie, chasseur, char)
- En haut au centre, le nom court de l'unité **3**
- En haut à droite, dans un losange bleu, le facteur de moral (MF) **2** si la valeur est en rouge au lieu de blanc, cela signifie qu'elle est réduite par une pénalité. En vert qu'elle a reçu un bonus.
- Certaines unités coûtent des PV lorsqu'elles sont perdues (ou donnent des PV à l'ennemi lorsqu'il les tue). Ceci est indiqué par le fait que son nom **4** est coloré en jaune au lieu de blanc.

Centre

- Au centre, l'image ou l'icône de l'unité **8**
- Si l'unité est une unité de combat, au milieu à gauche, il y a une jauge des points de dégâts/de vie **9** (un rectangle/point blanc). Les unités non combattantes (soutien) ou les chefs n'ont pas de jauge de points de dégâts.
- Lorsque l'unité est endommagée, le blanc devient gris (comme sur l'unité soviétique de *10th Tank* dans l'affichage ci-dessus).
- Si l'unité a des caractéristiques particulières, comme la Guérilla, les Sissi ou l'Elite, une icône spéciale **5** (par exemple les mines ici) est affichée sur la droite, sous le losange du moral

Bat

- En bas à gauche, à l'intérieur du carré blanc, la valeur d'empilement (SV) **10**.
- En bas au centre-gauche, au-dessus de l'icône d'attaque **11**, le facteur d'attaque **11**, généralement une valeur comprise entre 0 et 9. Lorsque le fond est de couleur verte, cette unité est un booster (voir le dernier point ci-dessus). Lorsque la valeur est réduite par des cartes ou un événement, la figure est colorée en rouge. Lorsqu'elle est augmentée, elle est colorée en vert.
- En bas à droite, au-dessus de l'icône de défense **12**, le Facteur de Défense **12**, généralement une valeur comprise entre 0 et 9. Lorsque la valeur est réduite par des cartes ou un événement, la figure est colorée en rouge. Lorsqu'elle est augmentée, elle est colorée en vert.
- En bas à droite, le potentiel de Mouvement **13** en points, appelés Points de Mouvement (MP). Les unités lourdes ont un fond noir derrière le chiffre, et les unités motorisées ont leur valeur indiquée dans un cercle. Les unités immobiles ont un tiret au lieu d'un chiffre au dessus d'un triangle pointant vers le haut (pour montrer l'état statique). Lorsque la valeur est réduite par des cartes ou un événement, le chiffre est coloré en rouge. Lorsqu'elle est augmentée, il est coloré en vert.
- Certaines unités ont une grande taille et donc une **cadence de tir** multiple de **14** qui est indiquée par le nombre de points à gauche des valeurs d'attaque et/ou de défense (généralement les Divisions ont une FRO de 2, alors que la plupart des autres unités n'ont que 1)
- Certaines unités peuvent attaquer dans plusieurs domaines, comme le bombardier naval montré à l'extrême droite. Ceci est indiqué par l'affichage d'une étoile **15** à droite de la valeur d'attaque et/ou de défense de l'unité (la fenêtre de détail de l'unité permettant d'afficher plus d'information que le pion).
- Certains chefs ou unités de soutien peuvent être considérés comme des boosters (une icône montrant le signe à + est présente dans l'info-bulle de l'unité). Les boosters donnent un bonus à l'attaque, à la défense, au moral ou à une combinaison de ces éléments. Si c'est le cas, la valeur est présentée au-dessus d'un fond vert (par exemple, l'artillerie de la 7e armée est un booster d'attaque).



Illustration 9.1a.

Toutes ces informations (et bien d'autres) se trouvent également dans l'info-bulle des détails de l'unité - voir l'illustration 9.1a ci-dessus - qui s'affiche automatiquement si vous passez le pointeur de la souris sur le timbre du compteur de l'unité dans le panneau de l'unité.

B / Unités leaders

Les informations sur les leaders sont les mêmes, avec l'ajout des étoiles indiquant le rang (entre 1 et 3), plus les données suivantes :

- **Hiérarchie** : indiquée uniquement dans le panneau de détail des leaders, il s'agit d'une lettre qui permet de distinguer l'ordre hiérarchique des leaders de même rang (c'est-à-dire le même nombre d'étoiles)

Pénalités maximales de commandement et de direction

Dans le jeu, les chefs ne peuvent commander efficacement qu'un certain nombre d'unités. Ce nombre est calculé en termes de points d'empilement des unités (voir C ci-dessous).

Les leaders * peuvent commander sans pénalité jusqu'à 10 points d'empilement.
 Les leaders ** peuvent commander sans pénalité jusqu'à 20 points d'empilement
 Les chefs *** peuvent commander sans pénalité jusqu'à 40 points d'empilement

Si un chef commande plus d'unités que le maximum autorisé, il reçoit une pénalité de -1 à son MF (Moral) et de -1 à son CF (Combat), tous deux cumulés pour chaque 5 points d'empilement en sus de son commandement maximum.

C'est ce qu'on appelle la pénalité de commandement ou de grade, selon l'illustration 4.8 à droite



Illustration 4.8

Leaders et combats

Les leaders sont un grand bonus, quand ils sont bons, pour les batailles, à deux titres :

Leurs facteurs d'attaque et de défense influencent les performances au combat de toutes les unités de combat de leur pile
 Leur valeur en MF influence également le moral de la pile (plus elle est élevée, mieux c'est car elle s'ajoute au moral de combat, utilisé pour déterminer quand la pile est démoralisée et cesse de combattre).

Voir la section de combat XVII ci-dessous.

C / Empilement

Dans le jeu, l'empilement n'est pas illimité. Chaque type de terrain (et parfois même des régions spécifiques) a sa propre **valeur d'empilement** (dite **SV** ici, pour 'Stacking Value'). Chaque unité de chaque type a également une Valeur d'Empilement, généralement 0 pour les chefs, les très petites unités, les forts et les mines, 1 pour les bataillons aux régiments, 2 pour les brigades et 4 pour les divisions (certaines divisions, légèrement équipées, peuvent coûter 3). La plupart des unités aériennes coûtent 1, et cette valeur n'est pas utile pour l'instant (NB : nous prévoyons plus tard de limiter le nombre d'unités aériennes par aéroport, et les valeurs d'empilement seront alors utilisées).

Lorsque vous activez le bouton d'empilement **2** sur l'onglet supérieur de la minimap, le jeu affiche pour chaque région deux informations numériques **1**. Le premier chiffre est la somme actuelle des valeurs d'empilement des unités (toutes additionnées) présentes dans la région. La deuxième valeur, à droite, est la SV maximale que la région peut contenir. Lorsque les chiffres deviennent rouges, vous avez atteint le maximum autorisé.

Voir l'**illustration 9.4** ci-dessous.

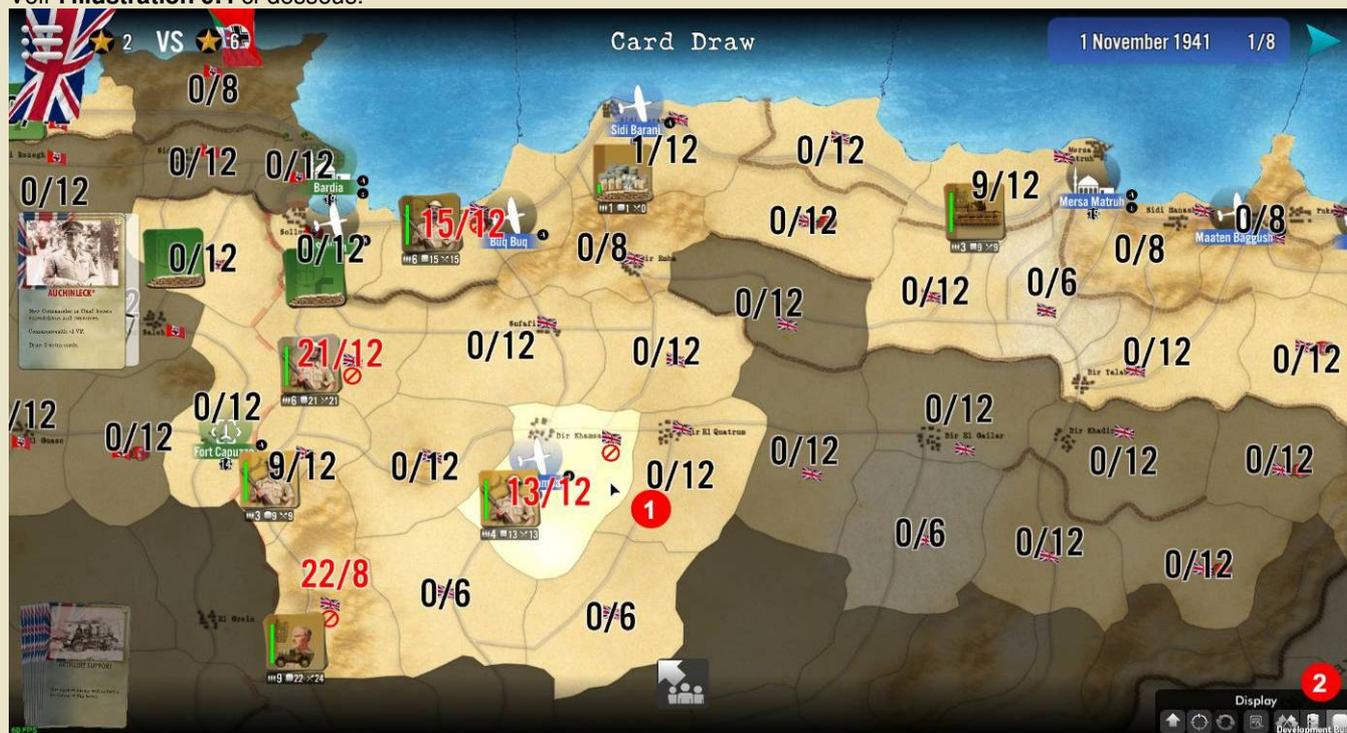


Illustration 9.4

E / Ecrasements

Lorsqu'au cours du mouvement, une pile terrestre avec des unités de combat se déplace dans une région ennemie qui contient des CU ennemies sans bunkers, forts ou tout type d'unité défensive immobile, il peut y avoir une situation de débordement ou d'**écrasement**.

Un calcul est effectué entre le total des points de dégâts de la pile en mouvement et le total des points de dégâts de la pile en défense. Si le rapport est de **10:1 (dix pour un)** ou plus, les CU en défense sont débordées et éliminées. L'opération d'écrasement consomme 1 PM de toutes les unités à l'intérieur de la pile en mouvement qui peut continuer à se déplacer si elle a encore suffisamment de PM. Le débordement/écrasement est résolu sans bataille.

Voir l'**illustration 9.5** ci-après.

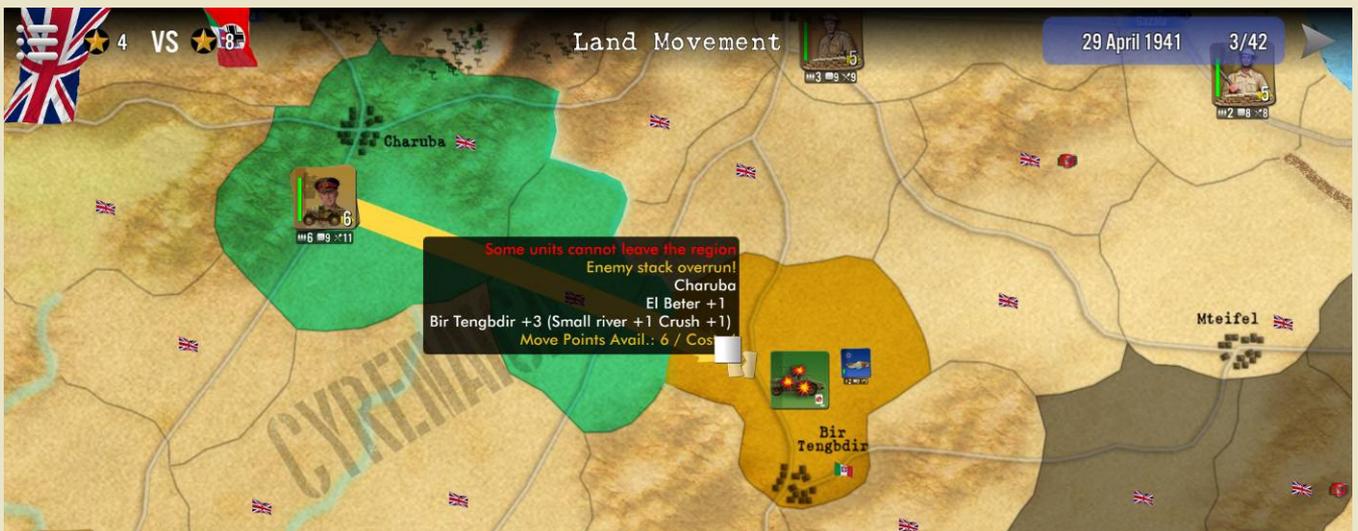


Illustration 9.5.

S'il n'y a pas assez de PM pour payer le coût de l'écrasement, ou si le ratio n'est pas respecté, ou si au moins une unité en défense est de type immobile ou bunker (c'est-à-dire des défenses, indiquées par un triangle sous le facteur de mouvement - voir la description des unités), une bataille terrestre aura lieu à la place.

F / Unités et piles

Lorsque vous passez la souris sur une de vos piles (et non sur celle de l'ennemi), une fenêtre pop-up apparaît à côté de la pile, indiquant son contenu réel en termes d'unités individuelles (combat, soutien, chefs). Il s'agit d'un raccourci assez pratique vers le panneau de la pile et vous permet de visualiser le contenu de vos piles sans trop de clics. Voir l'illustration 9.6 ci-dessous.



Illustration 9.6

G / Fenêtre(s) d'Information

En règle générale, un clic droit sur une unité, une structure ou une région ouvre la fenêtre d'information sur celle-ci, comme indiqué dans les paragraphes précédents. Cette fonction est toujours active sur les éléments amis, et seulement sur les régions et les structures (pas les unités) pour les éléments ennemis.

Ces fenêtres restent ouvertes jusqu'à ce que le joueur décide de les fermer en cliquant sur le symbole X situé en haut à droite de la fenêtre.

H / Manipulation dans les différentes phases

La plupart du temps, un clic gauche sur un élément du jeu permet de le sélectionner (pile d'unités, carte, région). Pendant le mouvement, un clic droit lancera la procédure de mouvement simplifiée (voir la section "**Manipuler les unités et les piles sur la carte**" juste en dessous)

Manipulation des unités depuis ou vers les fenêtres

Cette fonction n'est pas active pour l'instant dans la Guerre d'hiver, car elle n'est pas nécessaire.

Manipulation des cartes

Voir la section X ci-après. Ici aussi, la fonction "cliquer-glisser" est utilisée. Cliquez sur la carte avec le bouton gauche de la souris, puis faites-la glisser jusqu'à l'endroit de l'écran où vous le souhaitez (elle est généralement mise en surbrillance).

Manipulation des unités et des piles sur la carte : diviser et déplacer

DIVISER

La fonction "cliquer-glisser" peut-être utilisée dans une région pour les unités comme moyen utile pour diviser ou fractionner les unités d'une pile (ou vous pouvez également utiliser le bouton de fractionnement - voir ci-dessous). Il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur l'unité sélectionnée et de la faire glisser jusqu'à l'endroit de la même région où vous souhaitez la placer. Voir l'**illustration 9.7** ci-dessous



Illustration 9.7.

Vous pouvez le faire autant de fois que vous le souhaitez (à condition que la région soit assez grande pour accueillir suffisamment d'espace pour mettre les piles côte à côte). Chaque fois, vous pouvez soit créer une nouvelle pile, soit déposer les unités sélectionnées sur une autre pile nouvellement créée dans la même région (le pointeur de la souris changera pour l'indiquer, montrant deux carrés se déplaçant l'un sur l'autre).

Une autre façon de diviser consiste simplement à sélectionner les unités que vous voulez retirer de la pile (cliquez sur celles-ci à l'intérieur du panneau d'affichage de la pile des unités) et ensuite utilisez le bouton de division situé à droite du panneau de la pile d'unités (voir la flèche jaune sur l'illustration 9.8 ci-après), appuyez dessus, et ensuite une nouvelle pile avec les unités sélectionnées est créée à l'intérieur de la même région. Cette pile sera celle qui sera automatiquement sélectionnée par défaut (si vous voulez revenir à la pile initiale, vous devez la re-sélectionner). Voir l'**illustration 9.8** ci-dessous.



Illustration 9.8

DÉPLACEMENT

Lorsque vous déplacez des piles (ou même une seule unité qui est de facto une pile en soi) vers une autre région de la carte, vous pouvez cliquer puis faire glisser ou pousser toute la pile vers la destination, sans relâcher le clic. Relâcher la souris équivaut à terminer le mouvement à l'endroit où se trouve le pointeur de la souris. Voir l'illustration 9.9 ci-dessous



Illustration 9.9.

Vous pouvez vous déplacer sur plusieurs régions, le filtre cartographique et l'infobulle s'y adapteront, comme le montre l'illustration 9.9 ci-dessus.

Une autre façon de déplacer des unités et de les empiler, encore plus simple (et bien meilleure si vous prévoyez de vous déplacer sur de très longues distances), est de sélectionner la pile (voir 1 ci-dessous, l'unité NKVD dans le cercle rouge), puis cliquez dessus avec le bouton droit (le pointeur de la souris se transforme en flèche horizontale, voir dans le carré jaune de l'illustration 9.10 ci-dessous).

La carte affichera différents filtres colorés indiquant chaque région dans la carte (couleur bleu clair vert **2**), les régions que vous pouvez atteindre mais dans lesquelles vous ne pouvez pas entrer en raison du surempilement (en violet **3**) et la région à atteindre mais où votre mouvement déclenchera une bataille (couleur orange **4**) car la région est actuellement ennemie. Cliquez ensuite (gauche) sur la région de destination et le déplacement est immédiatement implémenté.



Illustration 9.10.

I / Brouillard de guerre

Le joueur n'est pas autorisé à examiner le contenu des piles ennemies. La seule chose qu'il peut voir est la pile sur la carte, sans autre indication que la forme du pion de fond et, dans certains cas, l'image de l'unité la plus nombreuse dans la pile ennemie (par défaut une image du leader si celui-ci est présent). Si votre nation bénéficie de l'avantage du Brouillard de guerre, l'ennemi ne verra qu'un drapeau sur vos piles (voir **2** ci-dessous), et rien d'autre. Voir l'**illustration 9.12** ci-dessous.



Illustration 9.12

De plus, chaque région qui n'est pas adjacente à vos propres piles est entièrement recouverte par le brouillard de guerre, et est généralement présentée sous une disposition plus sombre, comme le montre le point 2 de l'**illustration 9.2** ci-dessus.

Enfin, certaines cartes permettent au joueur d'examiner les piles ennemies (via l'espionnage, la reconnaissance, les fuites, etc...). Lorsqu'une telle carte est jouée, le joueur voit les piles qu'il est autorisé à examiner avec un surlignage jaune. Cliquer sur la pile désactive la surbrillance et affiche le contenu de la pile dans une fenêtre séparée.

Notez que l'information ainsi reçue n'est valable que pendant la phase du joueur en cours et sera perdue dans une autre phase. Elles seront également perdues si vous jouez une autre carte immédiatement après celle-ci. Faites donc attention à bien prendre note des informations reçues car il ne sera pas possible d'y accéder à nouveau plus tard.



X – Événements

Chaque tour de jeu peut avoir une phase d'événements comme première phase du tour. Il peut cependant y avoir des tours sans événements.

Les événements ne requièrent généralement aucune action de la part du joueur, sauf à lire leur description, puis à fermer la page de l'événement (qui ressemble à un journal - voir l'illustration 10.1 ci-dessous) pour continuer.

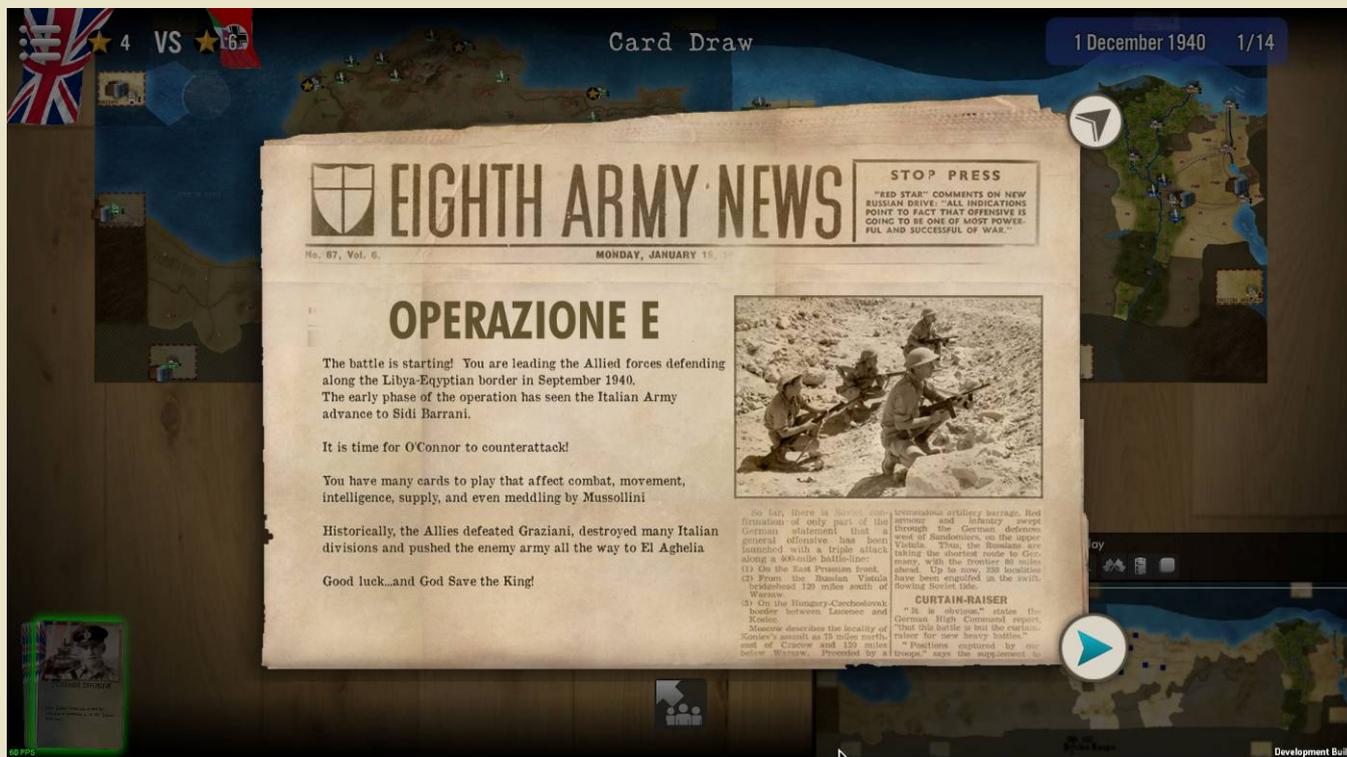


Illustration 10.1

Les événements ont leurs effets, qu'ils soient ponctuels ou durables et/ou répétitifs, décrits dans le texte de l'événement. Vous pouvez toujours voir les événements passés du jeu en plaçant votre souris sur la section date de l'interface, en haut à droite. Une liste déroulante apparaîtra avec tous les événements visibles déjà survenus, et le(s) côté(s) qu'ils ont affecté. Voir l'illustration 10.2 ci-dessous.



Illustration 10.2

À ce stade, vous pouvez laisser la souris sur les titres des événements quelques secondes pour voir, dans une info-bulle, la description complète de l'événement (la même que celle qui était affichée dans la fenêtre du journal de la première occurrence). Voir l'illustration 10.3 ci-dessous.



Illustration 10.3

XI – Le Jeu des cartes

Chaque tour de jeu aura une phase de cartes, immédiatement après les événements (s'il y en a). En règle générale, le camp qui joue tire 2 cartes (parfois plus si certaines cartes permettent des tirages supplémentaires) à ce moment.

A / Typologie

Toutes les cartes affichent un recto (où les informations sur les cartes sont affichées) et un verso (générique, pour que les détails restent masqués à l'adversaire). Il existe deux types de cartes : les cartes noires qui peuvent être tirées et jouées un nombre illimité de fois dans le même jeu et celles, en rouge, qui ne sont généralement jouables qu'une seule fois et ont des effets qui peuvent être temporaires, uniques ou permanents.

Les couleurs mentionnées ci-dessus sont utilisées dans les textes des titres des cartes, en plus de toute autre information qui peut également être présente sur la carte elle-même. Voir l'illustration 11.1 ci-dessous.



Illustration 11.1

- ❖ Au verso de la carte, le drapeau latéral et un fond décoratif discret en contexte (un par camp) **1**,
- ❖ Titre de la carte, en rouge si elle est unique (et donc non rejouable), **2**
- ❖ Titre de la carte en noir pour les cartes qui peuvent être jouées et retirées sans limitation, **3**
- ❖ Une image décorative illustre le thème de la carte, **4**
- ❖ Lorsque la carte exige de remplir une (ou plusieurs) conditions spécifiques, celles-ci sont brièvement rappelées juste en dessous de l'image décorative, **5**
- ❖ Un résumé des effets des cartes est présenté juste en dessous des conditions, **6** et **7**
- ❖ Enfin, pour les cartes rouges, un court texte rappelle au joueur le sort de la carte (retirée après le jeu, etc...) **8**

Main du joueur

Les cartes tirées et non encore jouées sont envoyées à la "main" du joueur, qui est physiquement située en bas à gauche de l'écran principal, et peut être ouverte par un simple clic sur celle-ci (Illustration 11.1a) et apparaît au milieu de l'écran (Illustration 11.1b).



Illustration 11.1a



Illustration 11.1b

Dans ce jeu, un joueur est autorisé à tenir en main jusqu'à 10 cartes non jouées. Lorsque ce nombre est dépassé, les cartes en excès doivent être défaussées.

La Pioche

La Pioche est constituée de toutes les cartes non encore tirées par le joueur ET de toutes celles (non uniques) déjà jouées. Ces dernières, lorsqu'elles retournent dans la pioche, sont placées au "bas" de celle-ci (c'est-à-dire qu'elles ne seront pas retirées tant que d'autres cartes non encore tirées n'auront pas été tirées).

Ainsi, à l'exception des cartes rouges, la plupart des cartes retournent dans la pioche, ce qui permet à certaines d'entre elles d'être tirées - et jouées - plus d'une fois dans le même scénario (bien que cela soit assez rare, mais pourrait se produire).

B / Tirage des cartes

Les cartes sont tirées au début du tour de chaque joueur, immédiatement après la phase d'événements, s'il y en a une. Les cartes sont tirées de la pioche. Pendant cette phase, l'écran entier devient légèrement plus sombre. Ceci est normal et sert à aider les joueurs à se concentrer sur les cartes nouvellement tirées. Voir l'illustration 11.2 ci-dessous.



Illustration 11.2



Illustration 11.3

Si une carte peut être jouée immédiatement pendant la phase de tirage, elle sera affichée avec une surbrillance clignotante vert clair autour d'elle. Lorsqu'une carte est sélectionnée (en cliquant dessus), la carte se place au milieu de l'écran, et l'endroit où vous devez la déplacer pour la jouer apparaît également avec un halo vert, sur le côté gauche de l'écran.

Pour jouer la carte, il suffit de cliquer et de la faire glisser sur la zone verte. La carte sera considérée comme jouée, même si son effet ne peut s'appliquer que dans une phase de jeu ultérieure (à ce moment-là, la carte sera à nouveau montrée et légèrement animée, pour rappel).

Si une carte (ou plus) doit être jouée (cette phase ou une autre), elle sera montrée avec un surlignage violet clignotant autour d'elle (voir aussi l'illustration 11.4 ci-après). Le bouton de carte en haut à droite montrera également un halo violet, ainsi que l'endroit où la carte doit être tirée. Dans ce cas, vous ne pouvez pas sortir de la phase tant que vous n'avez pas joué la ou les cartes en question.

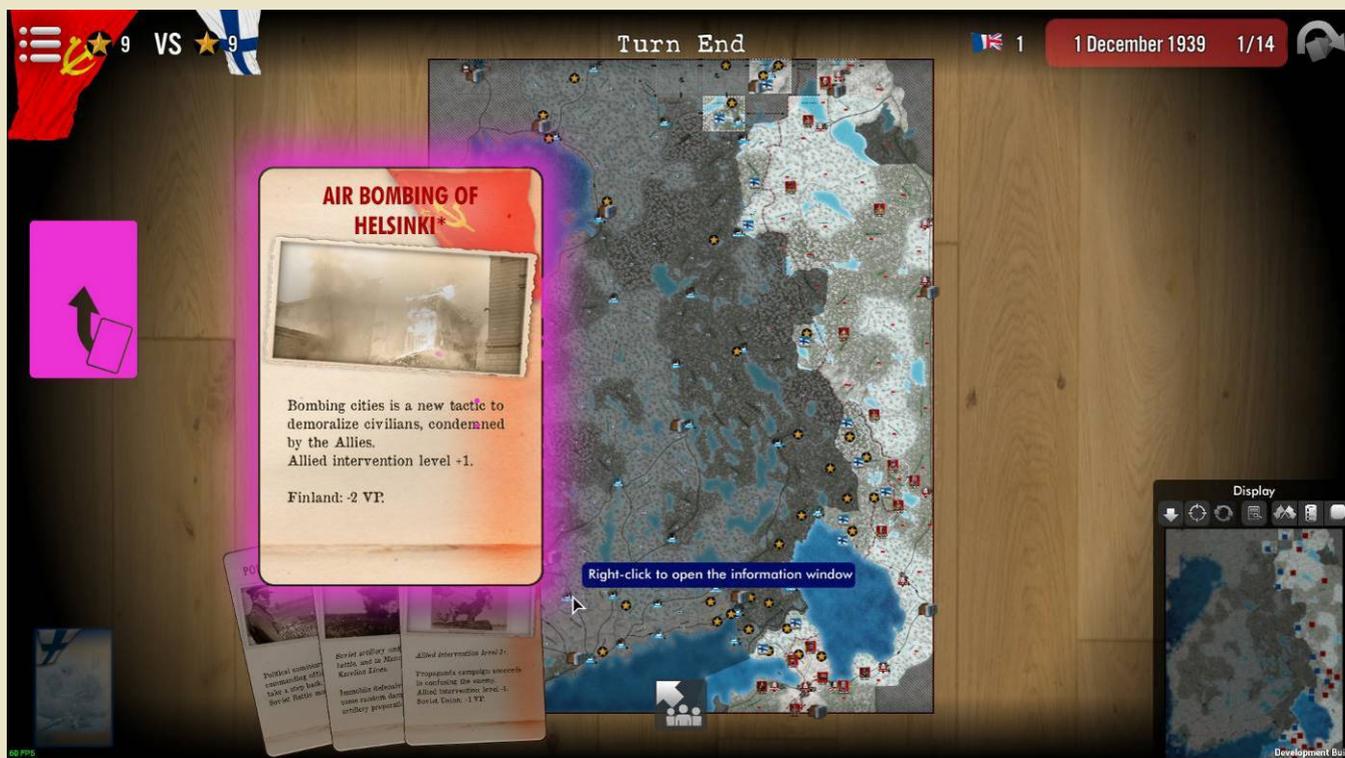


Illustration 11.4

Une carte non jouée revient en bas à gauche de l'écran (la "main" du joueur), et peut être lue ou vérifiée à nouveau de là à tout moment, par un simple clic sur elle. Notez également en haut à droite de l'écran, où le bouton "Phase suivante" rappelle qu'une carte peut être jouée (si vous cliquez dessus, vous avancez et vous perdez la possibilité de jouer la carte maintenant). Illustration 10.5 ci-dessous.



Illustration 11.5

C / Jeu de cartes

Lorsqu'une carte est jouable dans une autre phase après la phase de tirage, comme indiqué ci-dessus, un halo vert clignotant apparaît autour d'elle à l'intérieur de la pioche du joueur, au début de la phase concernée. Il est en effet impossible de jouer une carte après l'action de ladite phase au début, même si la phase n'est pas encore terminée. En d'autres termes, les cartes doivent être jouées au début d'une phase (sauf les cartes de combat). Vous remarquerez sur l'interface supérieure une petite



icône de cartes (NB : apparaît en tant que rappel à la droite du nom de la phase).

En règle générale, une carte qui ne présente pas de halo vert autour d'elle est potentiellement disponible et valable, mais ne peut être jouée pour le moment. Mais cela peut changer au cours d'une phase ultérieure dans le même tour.

Vous n'êtes pas obligé de jouer une carte lorsque c'est possible (ou même de la jouer tout court), et vous pouvez toujours attendre un autre moment. Cependant, assurez-vous que la carte n'a pas de limite de tour ou de conditions spéciales. N'oubliez pas non plus que le nombre de cartes en main est limité (voir ci-dessous) et que lorsque la limite est dépassée, il y a un risque de perdre une carte non encore jouée car vous devrez vous défausser des cartes en trop.

Notez cependant que certaines cartes rares doivent être jouées à des moments requis. Si c'est le cas, la carte sera dans un halo violet et le bouton pour la phase suivante ne sera pas déverrouillé tant que la carte n'aura pas été jouée. Cf illustration ci-contre.



D / Défausse

Le principe général du jeu de cartes dans le jeu est qu'un joueur ne peut pas avoir une main composée de plus de 10 cartes à la fin de la phase de tirage. Le joueur peut donc jouer des cartes pendant la phase de tirage, si cela est autorisé, mais il sera obligé de se débarrasser de toutes les cartes dépassant 10 après cela. **La défausse est obligatoire et empêche de passer à la phase suivante jusqu'à ce qu'elle soit résolue.**

Lorsque la défausse est obligatoire, l'écran de jeu devient beaucoup plus sombre et un bouton spécifique apparaît avec le nombre de cartes à défausser indiqué (voir **illustration 11.6** ci-dessous). La main du joueur apparaît. Lorsque vous déplacez la souris sur les cartes, celles-ci sont affichées en plus grand format (pour une meilleure lisibilité).

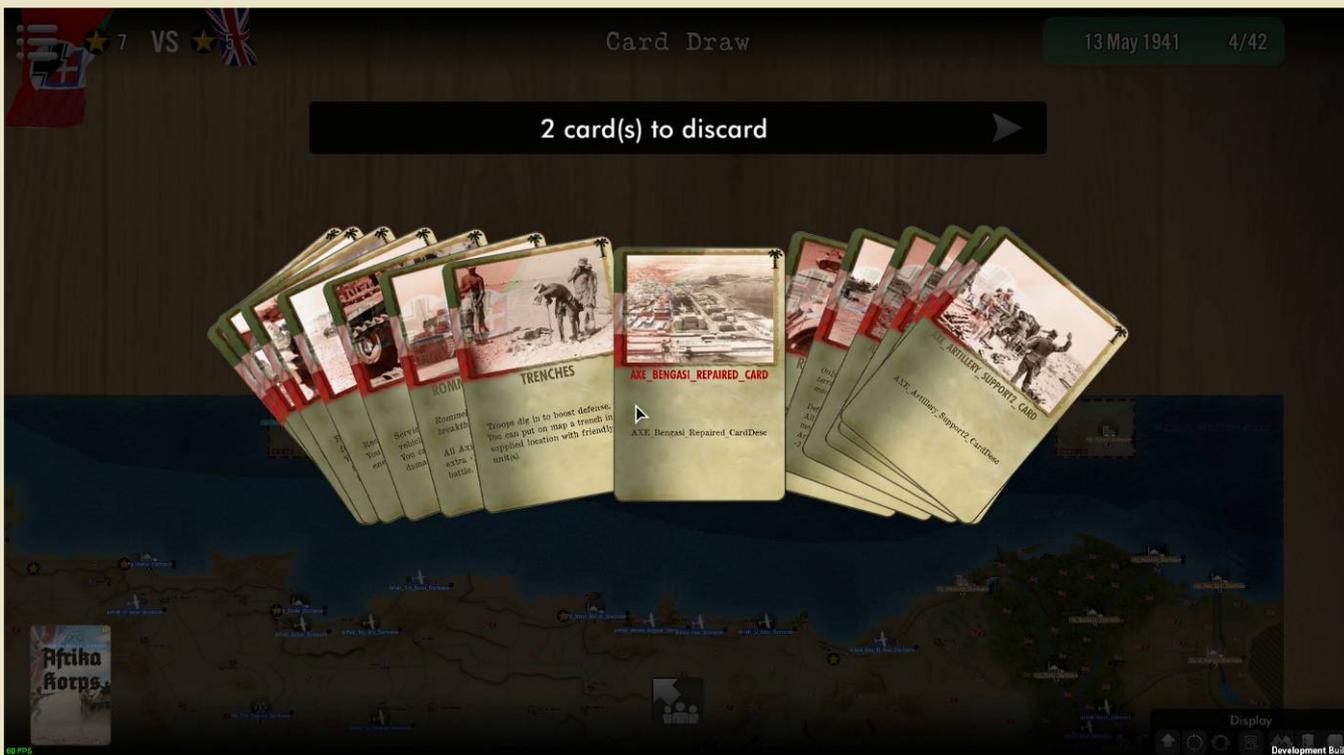


Illustration 11.6

Pour sélectionner une carte à écarter, il suffit de cliquer dessus. Elle se déplacera en bas à droite de l'écran (vers la zone de défausse). Vous pouvez toujours annuler votre choix en cliquant à nouveau sur une carte rejetée ; elle sera alors renvoyée à la main. Et ainsi de suite.

Lorsque le joueur est satisfait de son (ses) choix, il peut les valider en cliquant sur le bouton flèche de la boîte de message (voir **illustration 11.8** ci-dessous).

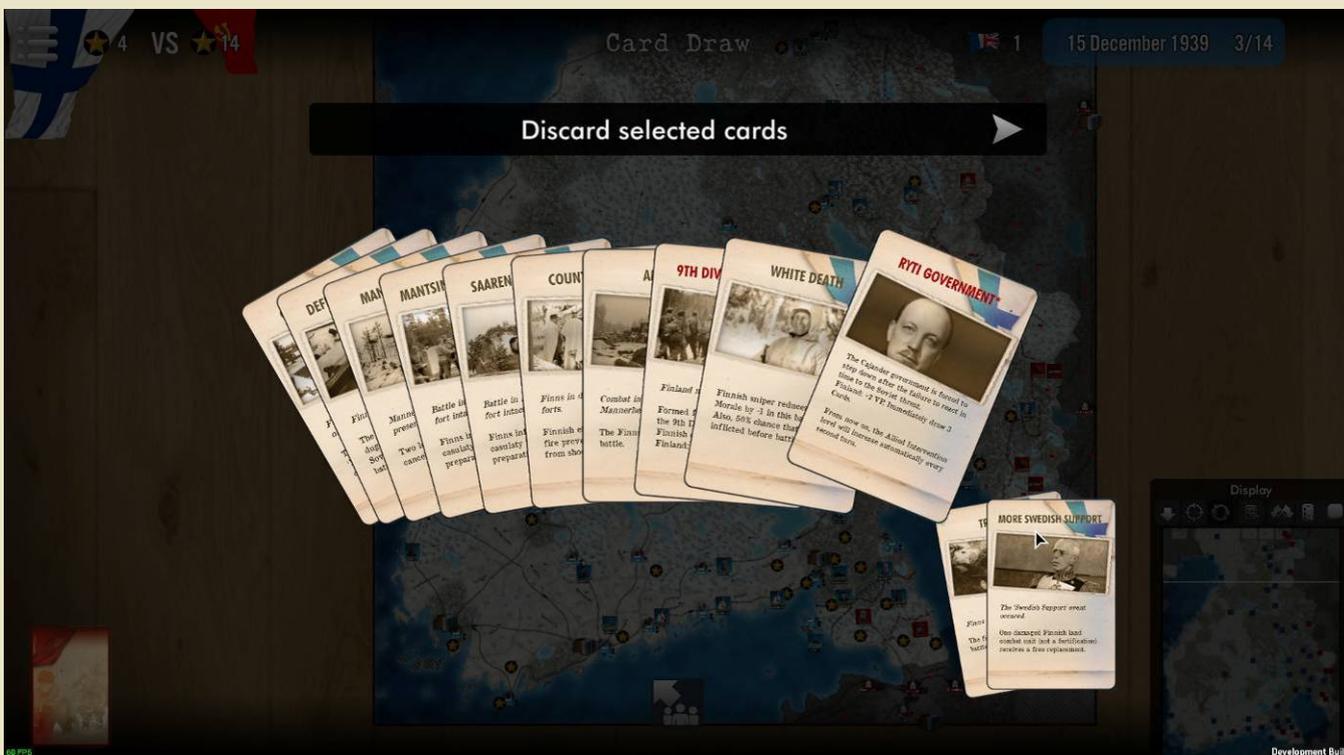


Illustration 11.8

Les cartes sélectionnées retournent dans la pioche (où elles peuvent être tirées à nouveau plus tard) comme si elles avaient été jouées. Les cartes rouges retournent également dans la pioche (elles ne sont pas considérées comme "jouées"). Le jeu passera ensuite à la phase suivante.

E / Carte Rouge (Unique)

Comme indiqué au paragraphe A ci-dessus, les cartes rouges sont uniques. A la fois parce qu'elles sont relativement importantes pour le joueur en termes d'effets, mais aussi parce qu'elles ne peuvent généralement être jouées qu'une seule fois.

Après le jeu de la carte, les effets sont mis en œuvre dans la phase concernée. Les cartes sont ensuite retirées et ne sont PAS remises dans la pioche du jeu.

Notez que le jeu de certaines **cartes rouges** est obligatoire : en général, les informations sont clairement indiquées sur la carte et le système oblige le joueur à jouer la carte (halo violet et verrouillage de la phase suivante jusqu'à ce que le jeu soit effectué). Ces cartes sont rares mais conçues de manière à pouvoir donner un rythme ou un équilibre à un scénario. Les plus caractéristiques sont les cartes liées aux conditions météorologiques, aux saisons ou aux catastrophes naturelles. Très souvent, elles ont un impact sur les deux joueurs.

F / Permanence des effets

Lorsque les effets des cartes sont considérés comme permanents (par exemple, la carte infligeant une pénalité de mouvement aux deux camps lors de chaque phase de mouvement suivante pendant 2 tours), la carte restera visible (par les deux camps) sur le côté gauche de l'écran, dans la zone où sont stockées les cartes jouées.

Cela permet de vérifier et de lire la carte à tout moment, un rappel utile dans certains jeux. Cela permet également de se rappeler quelles autres cartes ou conditions (le cas échéant) pourraient les annuler. Lorsqu'une telle carte est annulée ou cesse d'être valable à un moment ultérieur du jeu, elle est retirée et disparaît de l'écran.

G / Les mains des joueurs

La main du joueur actif est située en bas à gauche de l'écran. La main de l'adversaire n'est pas visible, sauf dans le cas où la carte d'un joueur permet d'inspecter la main de l'adversaire (pas dans la version actuelle, mais dans les futurs jeux SGS).

Dans ce cas, la main de l'adversaire serait affichée dans la partie supérieure centrale de l'écran.

H / Manipulation des cartes en différentes phases

Dans la plupart des phases, le fait de cliquer sur une carte (jouable ou non) la fait apparaître plus grande et plus proche, afin d'améliorer la lisibilité. Pour jouer une carte (qui doit présenter un halo vert - parfois violet - clignotant - voir ci-dessus), il suffit de cliquer sur celle-ci et de la faire glisser jusqu'à l'endroit où le système de jeu l'exige, à savoir :

- ❖ Le plus souvent sur la gauche de l'écran qui est également affiché en vert ou en violet. Voir à nouveau l'**illustration 11.2** ci-dessus
- ❖ Pendant les batailles et les sièges, il y a des emplacements spécifiques à l'intérieur des différentes fenêtres et de l'écran pour faire glisser les cartes jouables. Voir l'**illustration 11.9** ci-dessous (et plus dans la section Combat des règles) Ici encore, cliquez et faites glisser les cartes là où le jeu vous le dit...

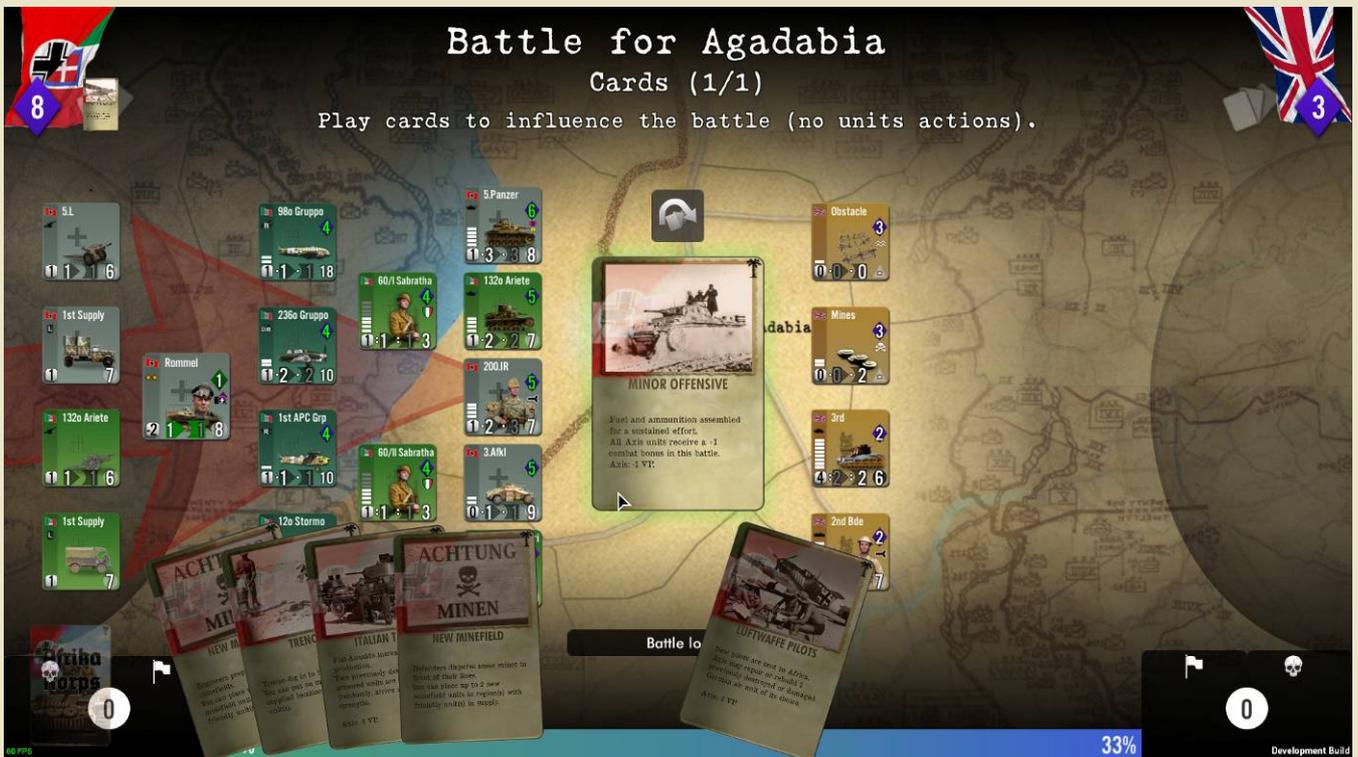


Illustration 11.9

XII – Renforts

C'est la phase qui suit le tirage des cartes. Elle n'a lieu que lorsque des renforts apparaissent au cours du tour de jeu, soit selon le calendrier prévu lors de la conception du scénario, soit à cause d'un jeu de cartes précédent (dans une phase de jeu précédente).

A / Renforts (programmés ou générés par carte)

Les renforts sont des unités données à un joueur à différents tours d'un scénario. Ils peuvent être issus de la conception du scénario ou parce qu'une carte a été jouée pour les fournir. Dans les deux cas, une fenêtre récapitulative apparaîtra à la fin de la phase (vous pouvez donc jouer une carte avant) qui donne toutes les informations sur lesdits renforts. Voir l'illustration 12.1 ci-dessous.



Illustration 12.1.

- ❖ Chaque renfort (qui peut être constitué d'une ou plusieurs unités) apparaît sur sa propre ligne, les unités en faisant partie (non détaillé si c'est le résumé des renforts de l'adversaire),
- ❖ L'endroit où ils apparaissent est indiqué et cliquable : lorsque vous cliquez dessus, le jeu zoomera sur la région d'arrivée des renforts.
- ❖ Enfin, à droite de la fenêtre, une icône indiquera si le renfort est la conséquence d'un jeu de cartes (vous verrez une icône de carte) ou s'il arrive selon le planning du scénario.

B / Placement des renforts ou des retraits

La plupart du temps, les renforts arriveront à un endroit prédéterminé. Dans ce cas, aucune action de la part du joueur n'est requise. La fenêtre de résumé donne tous les détails pertinents.

Cependant, certains renforts, qu'ils soient par carte, par événement ou par scénario, ne peuvent entrer en jeu qu'après que le joueur ait choisi le lieu d'entrée. Voir l'illustration 12.2.

A noter que il peut être prévu, par le scénario ou suite à un effet de carte, que des unités soient non pas reçues mais retirées de la carte. Le retrait peut être fait de manière automatique, ou bien vous demandera de choisir parmi une liste d'unités fournies par le jeu.



Illustration 12.2.

La première étape consistera à sélectionner la région de destination du renforcement. Les régions valides sont affichées avec une superposition jaune, comme le montre l'illustration 12.2.

Le joueur clique sur la région où il veut le renfort, et cette région a maintenant une superposition orange, comme sur l'illustration 12.3 ci-dessous. Il est toujours possible de désélectionner la région en cliquant à tout moment et autant de fois qu'il le souhaite sur une autre région de couleur jaune.

Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur le nom de la région dans la fenêtre pour ouvrir l'inspecteur (voir le cercle jaune ci-dessous).



Illustration 12.3.

Pour confirmer la sélection, cliquez sur le bouton "Valider". Une fois cette opération effectuée, le choix ne peut plus être annulé.

C / Cas des chefs

Les chefs peuvent également être reçus en renfort, seuls ou avec d'autres unités. La procédure est identique à celle décrite ci-dessus.

XIII – Remplacements

A / Points de remplacement

Les points de remplacement (voir l'illustration 13.1 ci-dessous) sont utilisés pour réparer les unités qui ont été endommagées précédemment, soit lors d'une bataille, soit par des événements ou des jeux de cartes. Les unités endommagées qui ont perdu au moins la moitié de leurs points de vie montrent une bande blanche sur leur pion.



Illustration 13.1

Lorsque vous recevez un point de remplacement (PR), il vous suffit de sélectionner l'unité qui le recevra parmi les unités éligibles (une unité est éligible si elle a subi au moins 1 point de dommage). Si vous n'êtes pas satisfait de l'attribution, cliquez à nouveau sur l'unité et le PR sera retiré et remis dans votre stock. Les PR non utilisés seront perdus (vous recevrez un avertissement à ce sujet).



Illustration 13.2

XIV – Ravitaillement

La phase de ravitaillement suit la phase de tirage des cartes. Le ravitaillement joue un rôle important dans le SGS, car les unités non ravitaillées peuvent subir de graves pénalités, et peuvent même être éliminées du plateau de jeu.

A / Sources et lignes d'approvisionnement

Chaque partie dispose d'une (ou plusieurs) source d'approvisionnement, d'où proviennent les lignes d'approvisionnement.

Sources

Ce sont des régions sur la carte qui affichent une icône de source de ravitaillement (ou d'approvisionnement, terme synonyme), comme les caisses de munitions et les barils de pétrole :



Chaque source est soit exclusive à un camp donné, soit valable pour les deux camps. Les informations pertinentes sont présentes dans la fenêtre d'inspection de la région, où l'emblème du ou des camps concernés est présent à côté de l'icône de ravitaillement. Lorsqu'une source d'approvisionnement devient inopérante, l'icône de ravitaillement affiche le symbole d'interdiction (voir l'icône à droite dans la liste ci-dessus). Dans le filtre du mode ravitaillement (via la minimap) ou lors de la phase en question, les régions ravitaillées sont indiquées par des hachures vertes comme vous pouvez le voir sur l'**illustration 14.1** ci-dessous.

Lignes et Distance

Le moteur du jeu considère qu'une ligne de ravitaillement est un groupe de régions contiguës, non occupées par le camp adverse et où le type de terrain permet le ravitaillement. Lors de la phase de ravitaillement, toutes les régions situées dans des lignes de ravitaillement valides (et se trouvant à une distance de ravitaillement - voir ci-dessous) sont représentées par des hachures vert clair superposées au terrain. Les régions qui ne sont pas situées à l'intérieur de lignes de ravitaillement valides sont représentées par des hachures grises. Enfin, les régions qui ne sont pas ravitaillées, soit parce que le terrain ne le permet pas, soit parce qu'elles sont occupées par l'ennemi, soit parce qu'elles sont trop éloignées (voir Distance ci-après) sont représentées par des hachures rouge foncé. Voir l'**illustration 14.1** ci-dessous.



Illustration 14.1

DISTANCE: Le ravitaillement ne se déplace pas indéfiniment. Dans ce jeu, elle ne peut s'éloigner que de **3 régions** d'une source (origine non incluse) OU d'un relais. Lorsqu'une ligne existe entre une pile et une source et qu'elle se trouve à une distance de ravitaillement, la pile est considérée comme "en ravitaillement". Si la pile n'est pas dans une telle ligne (c'est-à-dire la pile située à l'intérieur d'une région hachurée en rouge), la pile est non ravitaillée, comme le montre l'exemple de l'**illustration 14.1bis** de la page suivante.

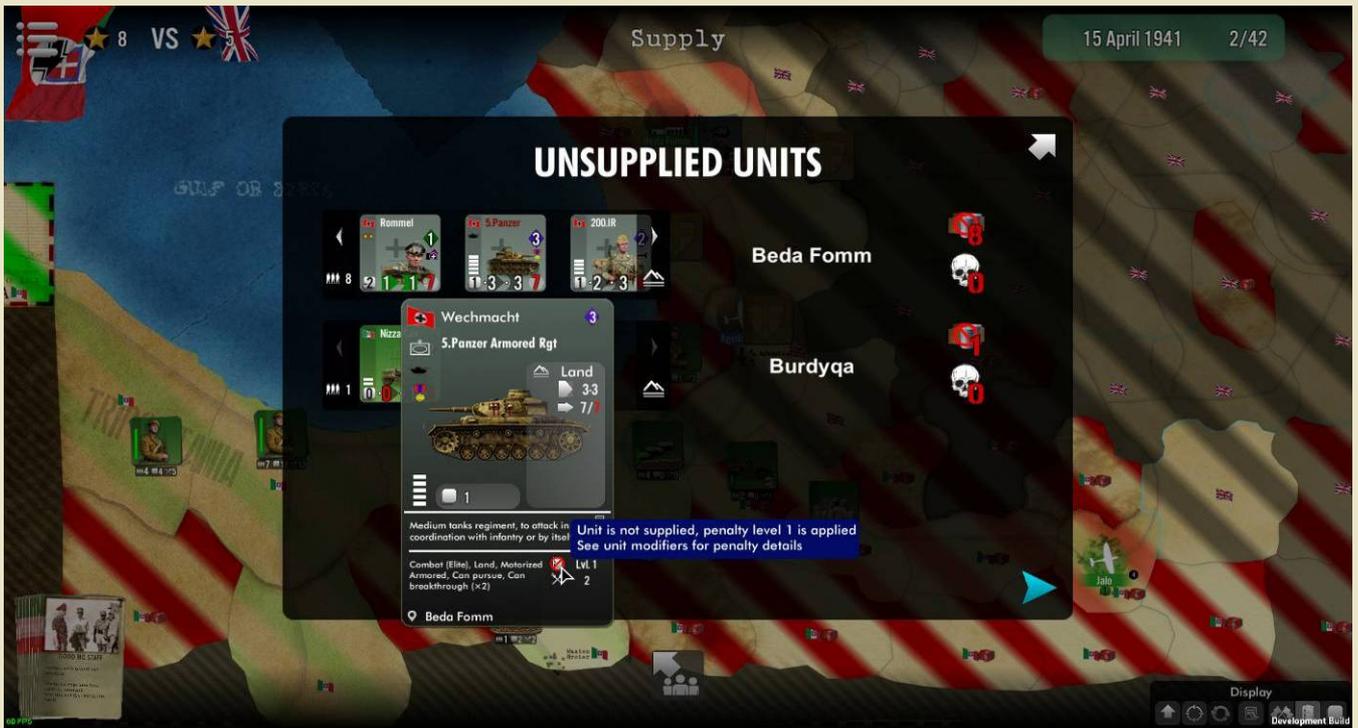


Illustration 14.1bis

B / Cas des ports, des structures et des relais

Chaque port du jeu (généralement une structure avec un port affiche une ancre) peut être utilisé pour relayer l'approvisionnement. Chaque structure (par exemple une ville, même à l'intérieur des terres) est également un relais d'approvisionnement.

Un port non bloqué / non fermé relié à un autre port (par des régions maritimes) fait partie d'une ligne de ravitaillement s'il se trouve à distance de ravitaillement d'une source de ravitaillement ou d'un autre port (lui-même à l'intérieur de la ligne de ravitaillement). Même chose avec une structure non portuaire (le chemin d'approvisionnement passerait par la terre).

C / Situations de Non-Ravitaillement

Lorsqu'une unité ou une pile est hors ravitaillement pendant la phase d'approvisionnement (c'est-à-dire qu'elle n'est pas à distance d'une source d'approvisionnement ou d'un relais valide, ou pas à l'intérieur d'une ligne d'approvisionnement valide), une icône blanche/rouge indiquant la situation non-ravitailée est placée sur le dessus de la pile et unités, comme indiqué dans l'illustration 14.2 ci-dessous.

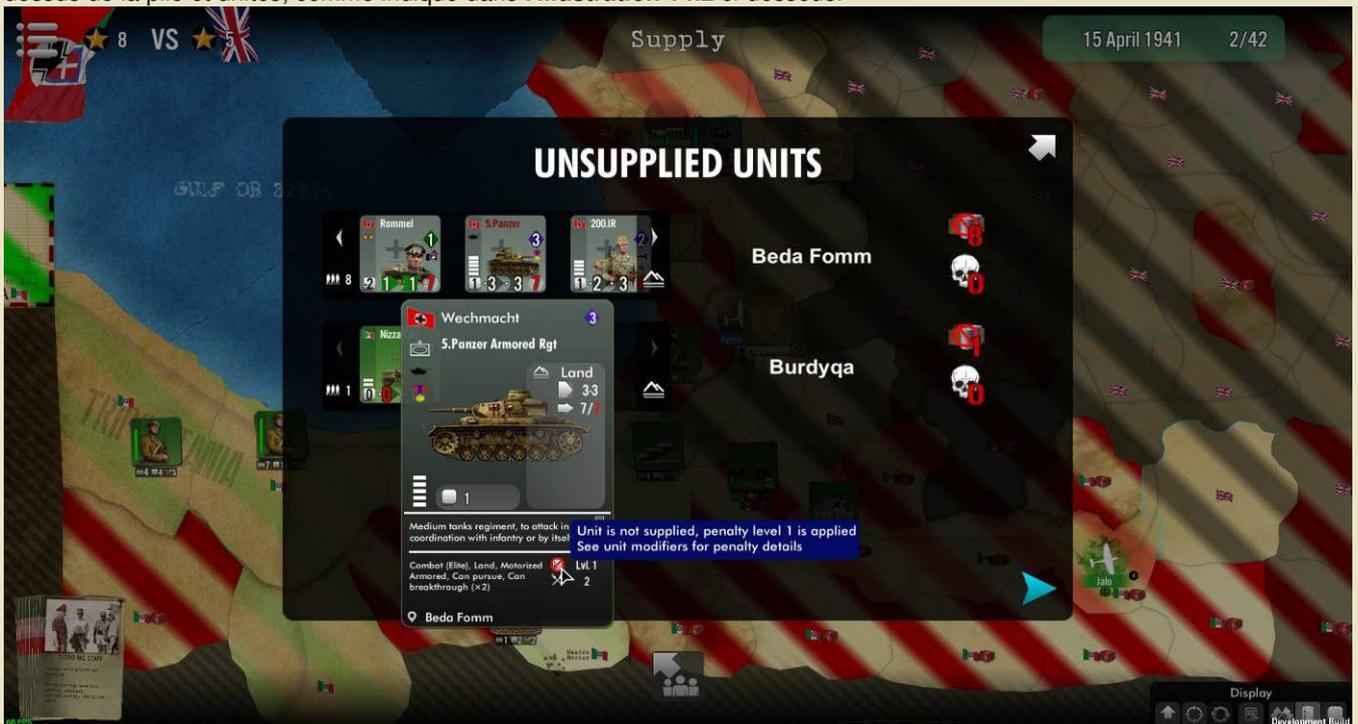


Illustration 14.2

Notez que la même icône est également affichée sur chaque unité non fournie à l'intérieur du panneau des unités de la pile.

D / Rôle des unités logistiques (supports)

Le rôle principal des unités de soutien de type "L" (logistique) est double :

- elles servent de relais d'approvisionnement mobile (c'est-à-dire comme s'il s'agissait d'une structure)
- Ils peuvent approvisionner temporairement la pile avec laquelle ils se trouvent dans le cas où elle ne serait pas ravitaillée.



Dans cette dernière situation, le jeu retirera une unité de soutien "L" de la pile, qui sera à son tour considérée comme ravitaillée pour les phases restantes du tour en cours (jusqu'à la prochaine phase de ravitaillement). Aucun des effets décrits au point E ci-après ne sera appliqué dans un tel cas. Lorsque l'unité logistique est retirée, elle est indiquée comme "tuée" (voir le crâne placé sur l'unité indiquée par un cercle jaune sur l'illustration 14.3 ci-dessous).



Illustration 14.3

E / Être en rupture de ravitaillement

Au début de la phase de ravitaillement de leur camp, les piles d'unités terrestres qui ne se trouvent pas à l'intérieur d'une ligne de ravitaillement valide (soit isolées comme indiqué dans l'illustration 14.4 ci-dessous, soit trop loin - à une distance de 3 régions - comme indiqué dans l'illustration 14.1bis ci-dessus d'un relais) deviendront non ravitaillées.



Illustration 14.4

Dans un tel cas, ces unités subiront les pénalités de non ravitaillement (voir F), qui sont progressives (mais non cumulatives, chaque effet s'appliquant en fonction du nombre de tours où les unités n'ont pas été ravitaillées).

Note 1: Les unités aériennes qui ne sont pas ravitaillées dans leur aéroport sont bloquées au sol et ne peuvent plus effectuer de missions aériennes (y compris les interceptions).

F / Effets de l'absence d'offre et ajustements

Au début de la phase de ravitaillement de leur camp, les piles d'unités terrestres qui ne se trouvent pas à l'intérieur d'une ligne de ravitaillement valide sont indiquées comme telles dans le résumé de la fenêtre de ravitaillement, comme indiqué ci-dessous.



Illustration 14.5

Lorsqu'au début d'une phase de ravitaillement, des unités ne sont pas ravitaillées, les effets suivants seront mis en œuvre :

Première situation de non-approvisionnement

Mouvement -1 et Moral -1 pour les unités motorisées

Moral -1 pour toutes les autres unités

En outre, un test de survie est effectué sur chaque unité, en utilisant leur **le moral actuel non modifié multiplié par 3, plus tout bonus de moral fournis par un chef présent, et autres modificateurs**. Cette valeur est comparée à un jet de dé D10.

- Si le résultat du jet de dé est supérieur à la valeur calculée, les unités subiront 1 dégât (à considérer comme désertions, traînards, famine, dégâts, etc...)
- Si le jet de dé est égal ou inférieur, alors aucun effet.

Pour le calcul ci-dessus, certains modificateurs s'appliquent :

- Bonus de +1 pour les unités situées dans une zone urbaine, même si elles ne sont pas fortifiées.
- Bonus de la Valeur de fourrage du terrain par rapport à la Valeur de fourrage de l'unité (peut être un modificateur positif ou négatif)
- Cartes (le cas échéant, affectant l'approvisionnement)

Rappel: une pile avec des unités de soutien de type "L" gagnera un tour de répit grâce à la "consommation" d'une de ces unités de soutien (qui sera détruite en conséquence – cf. D. supra).

Second situation consécutive de non-ravitaillement

Lorsqu'au début d'une phase de ravitaillement, des unités sont déjà non ravitaillées (depuis le tour précédent), le processus ci-dessus est répété mais avec des effets accrus, comme suit :

Mouvement -1, Attaque -1 et Moral -1 pour toutes les unités

En outre, un autre test de survie est effectué sur chaque unité, en utilisant leur **le moral actuel non modifié multiplié par 3, plus tout bonus de moral du chef présent et autres modificateurs** comme dans l'étape 1 ci-dessus.

Troisième situation successive de non-ravitaillement (et suivantes)

Lorsqu'au début d'une phase de ravitaillement des unités sont non ravitaillées depuis 2 tours consécutifs (ou plus), le processus ci-dessus est répété mais avec à nouveau des effets accrus, comme suit :

Mouvement -2, Attaque -1, Défense -1 et Moral -1 pour toutes les unités

En outre, leur test de survie effectué sur chaque unité utilise désormais leur **le moral actuel non modifié multiplié par 2 (et non plus par 3), plus tout bonus de moral du chef présent et autres modificateurs** comme dans l'étape 1 ci-dessus. De plus, toutes les unités de type artillerie sont immédiatement éliminées.

Affichage des effets des pénalités pour défaut d'approvisionnement

Consultez l'info-bulle de l'unité, et allez voir les détails (comme indiqué dans l'illustration 14.6 ici à droite)



Illustration 14.6

Cas des structures fortifiées

Une forteresse ou toute structure ayant une valeur de fortification fournit du ravitaillement à toutes les unités qui s'y trouvent (chefs, unités terrestres et aériennes), même si elles sont assiégées.

Cette capacité sera limitée par la capacité de la forteresse dans une autre version du moteur SGS (pas en 1.00).

Ravitaillement et remplacements

Les unités qui sont isolées ou non ravitaillées ne sont pas éligibles pour recevoir des remplacements.

XV – Mouvement et empilement

Pendant la phase de mouvement (qu'il soit aérien ou terrestre), le joueur déplace ses piles (ou même des unités individuelles s'il le souhaite). Sur une région donnée de la carte, il peut constituer une ou plusieurs piles d'unités, puis les déplacer dans l'ordre qu'il souhaite.

A / Points de mouvement, création et déplacement de piles

Chaque unité (y compris les chefs) dispose d'un nombre donné de Points de Mouvement (PM). Le **nombre de PM** actuels de chaque unité est indiqué à la fois sur le pion de l'unité dans le panneau de l'unité et dans l'infobulle des détails de l'unité (voir l'illustration 15.1, qui montre également les détails sur la façon dont les PM ont été dépensés). Si l'unité a utilisé quelques PM, sa valeur en PM sur le pion est indiquée en couleur orange (voir ci-dessous, à l'intérieur du cercle)



Illustration 15.1

Un joueur peut déplacer ses unités soit par piles complètes (le cas le plus fréquent), soit unité par unité, même si le dernier cas équivaut à des piles mobiles composées de 1 unité chacune. Lorsqu'une pile a terminé son mouvement (voir ci-dessous), son facteur de mouvement sur le pion sur carte affiche un 0 blanc (voir **illustration 15.1b**).



Illustration 15.1b

NB: lorsqu'une pile ne peut pas bouger du tout (à cause d'un événement ou d'une carte par exemple), la valeur numérique de ses PM est remplacée par un petit indicateur rouge horizontal en forme de tiret comme indiqué ci-dessous.



Manipulation et création de piles

Au sein de la région

Pour déplacer ou sélectionner une partie seulement des unités d'une pile, vous devez d'abord la sélectionner (cliquez sur la pile, elle est légèrement agrandie et un cercle pulsant s'affiche autour d'elle), puis sélectionner la ou les unités que vous voulez séparer et faire glisser la sélection à l'intérieur de la même région dans tout espace vide de cette même région (voir 15.2) comme un espace à côté de la pile initiale par exemple.



Illustration 15.2.

Vous pouvez le faire autant de fois que vous le souhaitez (à condition que la région soit assez grande pour accueillir suffisamment d'espace pour mettre les piles côte à côte). Chaque fois, vous pouvez soit créer une nouvelle pile, soit déposer les unités sélectionnées sur une autre pile nouvellement créée dans la même région (le compteur de la souris changera pour l'indiquer, à deux cases se déplaçant l'une sur l'autre).

Une autre façon de diviser consiste simplement à sélectionner les unités que vous voulez retirer de la pile (cliquez sur celles-ci à l'intérieur de l'affichage des unités) et ensuite utilisez le bouton de séparation situé à droite du panneau de la pile d'unités (voir la flèche jaune sur l'illustration 15.3 ci-dessous), appuyez dessus, et ensuite une nouvelle pile avec les unités sélectionnées est créée à l'intérieur de la même région. Cette pile sera celle qui sera automatiquement sélectionnée par défaut (si vous voulez revenir à la pile initiale, vous devez la re-sélectionner).



Illustration 15.3

Vers une structure amie dans la même région

Lorsque vous glissez et déposez votre sélection sur la structure dans la même région, une superposition colorée apparaît (vert clair pour l'instant) et la sélection entre dans la structure dès que vous relâchez la souris (vous ne pouvez pas faire cela sur une structure assiégée par l'ennemi). Voir l'illustration 15.4 ci-après.



Illustration 15.4

NB: Notez que l'entrée à l'intérieur d'une structure (ou sortir de la dite structure) n'utilise aucun PM des unités de la pile

IMPORTANTE RESTRICTION DE MANIPULATION: le moteur rend impossible de glisser et de déposer une pile sur une pile opposée (il renvoie un message de déplacement non valide).

Déplacement des piles

Pour déplacer une pile (terrestre ou aérienne), vous avez 2 possibilités : soit via l'option cliquer-glisser (expliquée ci-dessous), soit via un clic droit (voir option 2 ci-dessous).

Déplacement des piles - Option 1 : cliquer-glisser

Déplacer une pile (terrestre ou aérienne), par cliquer-glisser est généralement plus simple et plus rapide lorsque vous ne parcourez pas de longues distances. Pour ce faire, sélectionnez votre pile (le cercle rouge pulsant est alors affiché autour de celle-ci) et faites glisser la pile, sans relâcher le bouton de la souris, vers la région adjacente suivante, puis vers la suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous atteigniez la région où vous voulez aller, puis relâchez le bouton de la souris pour valider le déplacement. Notez que si vous dépassez votre capacité en MP, la flèche de déplacement changera de couleur et les informations en info-bulle vous indiqueront pourquoi vous ne vous déplacerez pas plus loin. Voir les **illustrations 15.5, 15.6 et 15.7** ci-dessous.



Illustration 15.5

Des superpositions colorées sont affichées sur chacune des régions traversées pendant le glissement du mouvement, et des informations sur les dépenses des députés sont données. Tant que la superposition conserve la même couleur bleu-vert clair, le mouvement est accepté et effectué dans une région amie (voir illustration 15.6 ci-dessous).

Lorsque la couleur passe au rouge, cela n'est plus possible et le mouvement ne sera pas du tout mis en œuvre (selon l'illustration 15.6).



Illustration 15.6

Lorsque la couleur passe à l'orange, cela signifie que l'unité en mouvement sera en combat dans la destination, car celle-ci est actuellement sous contrôle ennemi (selon l'illustration 15.7).



Illustration 15.7

Afin de vous aider à visualiser le mouvement, une flèche suivra votre déplacement de la pile. La flèche conservera une couleur bleu-vert clair lorsque le mouvement est valide, puis passera au rouge lorsque le mouvement est devenu impossible, comme indiqué au point 15.6 ci-dessus.

Lorsqu'un mouvement est approprié, il n'est mis en œuvre (s'il est valide) que lorsque le joueur relâche le bouton de la souris. Une animation affichera le mouvement réel de la pile, en général en suivant physiquement la trajectoire de la flèche de déplacement qui a été tracée pendant le déplacement. ATTENTION : un mouvement valide, lorsqu'il est implémenté (bouton de la souris relâché dans une région différente de celle d'origine) ne peut pas être annulé (**version 1.00 de SGS**).

Déplacement des piles - Option 2 : clic droit

Cette option est très pratique lorsque vous voulez vous déplacer sur une assez longue distance sur la carte ou que vous ne voulez pas vous embêter à déplacer physiquement la pile vous-même. Il suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'unité ou la pile (voir **1** ci-dessous, l'unité du NKVD dans le cercle rouge). Notez que lorsque vous faites un clic droit, le curseur de la souris se transforme en flèche horizontale.

La carte affichera différentes couleurs de surlignage sur les régions que vous pouvez (ou ne pouvez pas) atteindre avec la pile sélectionnée :

- Couleur bleu clair vert **2** les régions que vous pouvez atteindre
- Couleur violette **3** les régions que vous pouvez atteindre mais que vous ne pouvez pas pénétrer car elles ne respectent pas les limites d'empilement
- Et couleur orange **4** sont des régions qui sont actuellement ennemies et où l'entrée génère une bataille.



Illustration 15.7b.

B / Coûts des régions et des connexions

Les déplacements se font toujours d'une région à l'autre, chaque région ayant son propre coût en PM en fonction du relief de la région, modifié par le type de réseau de transport de la région (aucun, routier, ferroviaire), et auquel s'ajoute le coût des liaisons entre les régions (telles que les rivières, les chaînes de montagnes, les détroits). Certaines connexions ou mouvements spécifiques peuvent utiliser la totalité des PM de la pile, même si le solde après le mouvement est encore positif (par exemple, les parachutages ou les débarquements amphibies utilisent toute la capacité de mouvement - non pas dans Afrika Korps mais dans d'autres jeux SGS).

Terrains

Les noms des terrains varient selon les scénarios joués, mais dans l'ensemble, la typologie des terrains dans SGS est plutôt homogène et la plupart des terrains fonctionnent de la même manière d'un scénario à l'autre. Les informations relatives aux terrains peuvent être consultées dans la partie supérieure de la région **1** fenêtre de l'inspecteur lorsqu'elle est ouverte, juste en dessous du nom de la région. Vous pouvez y voir le coût du terrain en PM **2** (à la fois sur l'image décorative et à l'intérieur des textes de la fenêtre) et bien d'autres informations telles que la limite d'empilement pour les unités de combat, les effets sur l'approvisionnement, la valeur de fourrage, la percée et les poursuites, le tout dans une infobulle.

3. Voir **Illustration 15.9 and 15.9b**



Illustration 15.9

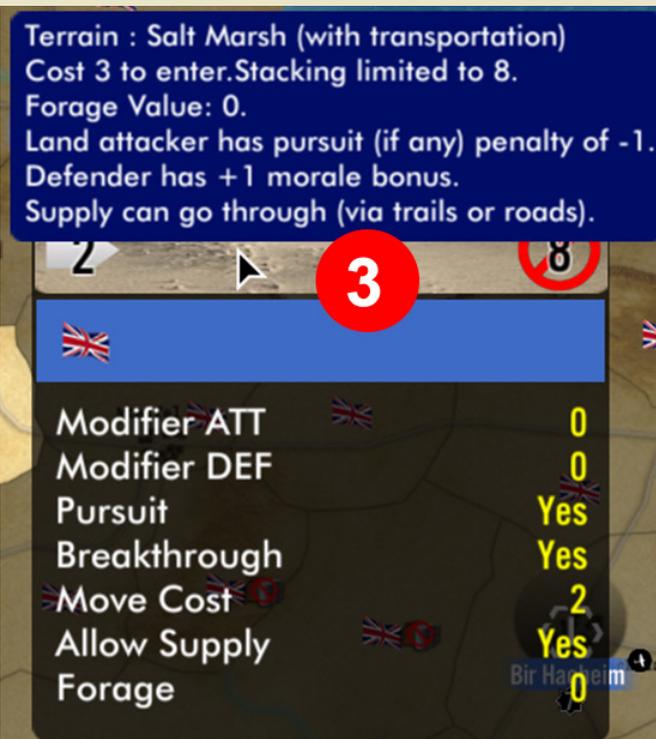


Illustration 15.9b

TYPES DE TERRAINS ET EFFETS

Each terrain costs an expense in Movement Points (MP) to enter it.
Cost is always 1 MP for all air units, whatever the terrain or the region (including over sea regions).
Terrain types may provide bonus or penalties to combat units in battle.

Clear and Clear with transportation

Coût d'entrée à 2 PM (1 si piste présente). Empilement limité à 14.
Poursuite et percées permises, mais le ravitaillement n'y passe que si des routes/voies ferrés/pistes sont présentes. Valeur de Fourrage : 1



Cultivé et Cultivé avec transport

Coût d'entrée à 2 PM (1 si piste présente). Empilement limité à 18.
Poursuite et percées permises, mais le ravitaillement n'y passe que si des routes/voies ferrés/pistes sont présentes. Valeur de Fourrage : 2



Delta et Delta avec transport

Coût d'entrée à 3 PM (1 si piste présente). Empilement limité à 12.
Pénalité de combat : -1 à l'attaquant, bonus de +1 au défenseur.
Bombardement aérien pénalisé à -1. Valeur de Fourrage : 8
Pas de supériorité blindée, de poursuite ou de percée possibles.



Montagnes

Coût d'entrée à 3 PM (1 si piste présente). Empilement limité à 8.
Pénalité de combat : -1 à l'attaquant, bonus de +1 au moral du défenseur.
Bombardement aérien pénalisé à -1. Valeur de Fourrage : 3
Pas de supériorité blindée, de poursuite ou de percée possibles



Oasis

Coût d'entrée à 2 PM. Empilement limité à 12.
Aucune pénalité au mouvement, combat ou ravitaillement
Valeur de Fourrage : 13



Difficile et Difficile avec transport

Coût d'entrée à 3 PM (2 si piste présente). Empilement limité à 10.
Pénalité de combat : -1 à l'attaquant, bonus de +1 au défenseur.
Bombardement aérien pénalisé à -1. Valeur de Fourrage : 3
Pas de supériorité blindée, de poursuite ou de percée possibles.
Le ravitaillement n'y passe que si routes/pistes sont présentes.



Collines Arides et Collines arides avec transportat

Coût d'entrée à 3 PM (2 si piste présente). Empilement limité à 6.
Pénalité de combat : -1 à l'attaquant, bonus de +1 au défenseur.
Bombardement aérien pénalisé à -1. Valeur de Fourrage : 3
Pas de supériorité blindée, de poursuite ou de percée possibles.
Le ravitaillement n'y passe que si routes/pistes sont présentes.



Désert Salé et Désert Salé avec transport

Coût d'entrée à 3 PM (2 si piste présente). Empilement limité à 6 (ou à 8 avec pistes). Bonus de +1 au défenseur.
Pénalité de poursuite de -1. Valeur de Fourrage : 0
Le ravitaillement n'y passe que si routes/pistes sont présentes.



Sables Mouvants et Sables Mouvants avec transport

Coût d'entrée à 3 PM (2 si piste présente). Empilement limité à 6 (8 si Pistes) Bonus de +1 au défenseur. Valeur de Fourrage : 0
Pas de supériorité blindée, de poursuite ou de percée possibles.
Le ravitaillement n'y passe que si routes/pistes sont présentes



Sands and Sands with transportation

Coût d'entrée à 3 PM (2 si piste présente). Empilement limité à 6.
Pénalité de poursuite : -1 à l'attaquant. Valeur de Fourrage : 0
Bonus de combat +1 au défenseur. Bombardement aérien pénalisé à -2.
Le ravitaillement n'y passe que si routes/pistes sont présentes



Marais Humides

Coût d'entrée à 3 PM (2 si piste présente). Empilement limité à 8.
Pénalité de combat -1 à l'attaquant. Valeur de Fourrage : 6
Bonus de combat et de moral de +1 au défenseur.
Bombardement aérien pénalisé à -2. Pas de ravitaillement



Urbain

Coût d'entrée à 1 PM. Empilement limité à 14
Pénalité de combat -1 à l'attaquant. Valeur de Fourrage : 14
Bonus de combat et de moral de +1 au défenseur.
Bombardement aérien pénalisé à -2. Pas de supériorité de blindés,
Ni de poursuite ou de percée.



Lacs et Lagunes

Autorisé uniquement aux unités aériennes.
Survol par les avions au coût de 1 PM.



Mer

Autorisé uniquement aux unités navales ou aériennes.
Survol par les avions au coût de 1 PM.



Le Nil

Autorisé uniquement aux unités navales ou aériennes.
Survol par les avions au coût de 1 PM.



Canal de Suez

Autorisé uniquement aux unités navales ou aériennes.
Survol par les avions au coût de 1 PM.



Steppes et Steppes avec transport

Coût d'entrée à 2 PM (1 si piste présente). Empilement limité à 14.
Poursuite et percées permises, mais le ravitaillement n'y passe que si
des routes/voies ferrées/pistes sont présentes
Valeur de Fourrage : 2



LES TYPES DE TERRAIN ET LEURS EFFETS

Chaque terrain coûte une dépense en points de mouvement (PM) pour y entrer.

Le coût est toujours de 1 PM pour toutes les unités aériennes, quel que soit le terrain ou la région (y compris les régions maritimes). Les types de terrain peuvent fournir des bonus ou des pénalités aux unités de combat en combat.

TYPES DE CONNEXIONS

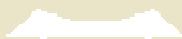
Une connexion est ce qui relie deux régions entre elles (pas nécessairement adjacentes). La plupart du temps, elles coûtent 0 PM mais certaines peuvent avoir un coût - comme indiqué ci-dessous - et peuvent avoir un impact sur la résolution des combats.



Air : aucun coût, aucun effet de combat, mais ne peut être utilisé que par des unités aériennes



Mer : aucun coût, aucun effet de combat, mais ne peut être utilisé que par des unités maritimes et aériennes (ces dernières survolant)



Terre : pas de coût, pas d'effet de combat, mais ne peut être utilisé que par des unités terrestres et aériennes (ces dernières survolant).



Rivière / Pont (petit) : +1 MP / +1 bonus aux défenseurs au 1er tour de combat seulement.
Pas de coût de PM si un pont est présent.



Fleuve – The Nile/Suez Canal : +1 MP / +1 bonus aux défenseurs au 1er tour de combat seulement.
Seulement +1 PM de coût de traverse si pont present (voire 0 si pont ferroviaire).



Détroit : +2 MP / +2 bonus pour les défenseurs au 1er tour de combat seulement. Un détroit relie deux régions terrestres séparées par une région maritime.



Plages : utilise tout le mouvement / bonus +2 aux défenseurs au 1er tour de bataille seulement, si l'attaquant est provenant de la mer (non utilisé dans ce jeu).



Crête de montagne : +1 MP / +1 bonus pour les défenseurs au 1er tour de combat seulement.



Col de Montagne : -1 MP / +1 bonus pour les défenseurs au 1er tour de combat seulement.

Connexions routières : ½ MP si l'ensemble du déménagement est sur des régions amies avec la route.
Pas de modificateur de combat pour la route elle-même (s'applique celle due à l'autre type de connexion).

Connexions avec Rail : la libre circulation de toutes les unités terrestres qui suivent les lignes de chemin de fer tant qu'elles se trouvent à l'intérieur de régions amies. Pas de modificateur de combat pour la route elle-même (s'applique celui dû à l'autre type de connexion).



Illustration 15.10

C / Mouvement minimal

Les cheminées qui n'ont pas dépensé de PM peuvent toujours se déplacer vers une région adjacente (avec une connexion valide), quel que soit le coût d'entrée (terrain + connexion) et même s'il est supérieur à leur potentiel de PM restant. Si elles utilisent cette possibilité, les piles ne peuvent plus se déplacer ce tour après leur entrée dans la région adjacente.

Ce mouvement minimal n'est pas autorisé si une unité de la pile en mouvement a déjà utilisé une partie de son potentiel de PM.

Il est également interdit à toutes les unités immobiles, c'est-à-dire aux unités qui ont l'incapacité intrinsèque de se déplacer.

D / Mouvement aérien

La circulation aérienne est autorisée entre toutes les régions connectées, qu'elles soient terrestres ou maritimes. Le déplacement d'une pile aérienne est similaire au cas général de mouvement présenté ci-dessus, avec la limite et l'avantage que les terrains n'ont aucune importance sur le mouvement (toutes les régions ont un coût de déplacement aérien équivalent à 1 PM) et les connexions n'ont aucun coût de déplacement. De plus, la présence de piles ennemies n'arrête en aucun cas le mouvement (sauf si c'est volontaire). Cependant, le fait de traverser ou de voler à proximité des régions ennemies peut déclencher une interception.

Manipulation des avions

Lorsque la phase de mouvement aérien est active, le moteur fait apparaître les unités aériennes au dessus de leurs aéroports, afin que le joueur puisse facilement repérer ses unités disponibles. Les unités aériennes peuvent être déplacées en piles entières ou individuellement. Voir l'**illustration 15.10** ci-dessous.



Illustration 15.10

Portée aérienne

Tous les avions qui ont un facteur MP numéroté peuvent déplacer un nombre de régions égal à cette valeur sans aucune contrainte. Cette valeur est appelée "Range" et inclut le coût de la base de retour (en d'autres termes, s'il s'agit du coût du vol unique ; le vol de retour sera effectué automatiquement avec la même valeur).

Avions et absence de Ravitaillement

Les unités aériennes non ravitaillées ne sont pas autorisées à voler.

Tir antiaérien (AA)

La lutte antiaérienne (AA) est prise en charge automatiquement lors des mouvements aériens. Si une pile aérienne survole ou pénètre dans une région ennemie où se trouve au moins une unité antiaérienne, celle-ci tire automatiquement sur la ou les unités aériennes en question.

Le tir AA ne dure qu'un seul tour. Aucune bataille n'est affichée pour la vue, le moteur la gère automatiquement en arrière-plan (des informations via l'info-bulle et l'animation indiqueront au joueur ce qui se passe). Seule(s) l'unité(s) AA tire(nt), l'unité(s) aérienne(s) ne répond(ent) pas.

La bataille est résolue comme la bataille normale, mais elle n'est pas affichée. Selon les résultats de cette "bataille" :

- ❖ Tous les résultats infligés aux unités aériennes par l'AA qui annule l'unité aérienne en mouvement font que ces mêmes unités aériennes retournent immédiatement à leur aéroport d'origine.
- ❖ Tous les résultats de hit/perte infligés par l'unité de l'AA sont pris immédiatement (peuvent conduire à la destruction de l'avion s'il n'a qu'un seul pas), et les avions survivants (y compris un ou plusieurs dégâts mais non détruit) continuent leur mouvement.
- ❖ Aucun test moral ou de dérouté n'est effectué, tous les avions survivants non avortés continuent de voler
- ❖ Le tir AA ne prend qu'un seul tour

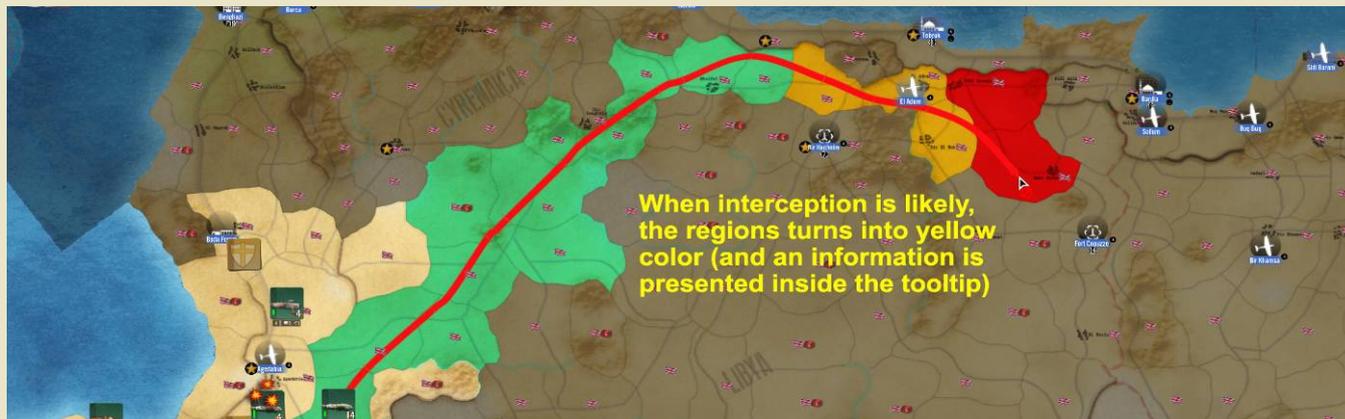
Dans la version actuelle du jeu, AA ne tire que pendant la phase de mouvement aérien initial et non pas lorsque les avions retournent à leur aéroport d'origine lors de la phase de retour à la base. AA tire dans chaque région traversée pendant la phase de mouvement aérien initial, y compris celle où les unités aériennes terminent leur mouvement.

Interceptions

Les interceptions sont traitées comme les tirs des AA, de manière automatique. L'interception a lieu lorsqu'une pile aérienne se déplace dans ou à proximité d'une région ennemie qui contient au moins une unité de combat aérien avec des intercepteurs (en général, les intercepteurs - alias les chasseurs - affichent la lettre F - pour Fighters, Chasseurs en français -

sur leurs pions). Ces intercepteurs peuvent soit être déjà en vol dans la région où l'interception a lieu, soit être situés dans un aéroport de cette même région ou d'une région voisine. C'est ce qu'on appelle le rayon d'interception.

Là encore, aucune résolution de combat n'a besoin d'être traitée manuellement par le joueur, le moteur la résout automatiquement. Les résultats seront affichés par le biais d'un message et d'une animation.



Cependant, la principale différence est que les unités aériennes interceptées, si elles sont autorisées à combattre en l'air, réagiront pendant le combat et riposteront. Le combat est résolu comme une bataille standard. Selon les résultats de cette "bataille" :

- ❖ Tous les résultats infligés aux unités aériennes par le ou les avions intercepteurs qui interrompent le mouvement de l'unité aérienne font que ces mêmes unités aériennes retournent immédiatement à leur aéroport d'origine
- ❖ faire en sorte que ce nombre d'unités aériennes retourne immédiatement à leur aéroport d'origine
- ❖ Tous les résultats de hit/perte infligés par l'unité d'interception sont pris immédiatement (peut conduire à la destruction de l'avion s'il n'a qu'un seul pas),
- ❖ Les combats aériens (c'est-à-dire les combats de chiens) ne durent qu'un seul tour. Le vainqueur et le perdant sont déterminés normalement aussi. Si le gagnant est le joueur qui se déplace, il peut continuer son mouvement normalement. S'il perd la bataille, il retourne automatiquement à son aéroport d'origine.

Dans la version actuelle du jeu, les interceptions n'ont lieu que pendant la phase de mouvement aérien initial et non lorsque les avions retournent à leur aéroport d'origine lors de la phase de retour à la base. L'interception peut avoir lieu au-dessus de chaque région traversée, y compris celle où les unités aériennes terminent leur mouvement, à condition que lesdites régions se trouvent dans le rayon d'interception des intercepteurs.

Attaques aériennes et maritimes

Ces attaques ont lieu lorsque les unités aériennes terminent leur mouvement sur une région maritime avec des piles navales ennemies. La bataille est alors résolue à la fin de tous les mouvements aériens du joueur actif.

La bataille est résolue normalement mais seuls les avions ayant la capacité d'attaquer des cibles navales tireront efficacement, et seules les unités navales ayant une valeur de tir AA participeront au tir de riposte (y compris si elles ont déjà effectué un tir AA lors du mouvement précédent). Cette bataille air-mer se déroulera comme une bataille normale.

Batailles aériennes et terrestres

Ces batailles ont lieu lorsque les unités aériennes terminent leur mouvement sur une région avec des unités terrestres ennemies, sauf si les unités aériennes effectuent une attaque stratégique de bombardement (voir ci-dessous). La bataille air-terre n'est résolue que pendant la phase terrestre qui suit, et ce de deux manières :

- ❖ Si les avions sont seuls dans la région terrestre ennemie avec seulement des unités terrestres ennemies (et aucune unité terrestre amie), la bataille est résolue normalement et seuls les avions avec des valeurs d'attaque terrestre participeront, et seules les unités AA du camp en défense riposteront.
- ❖ Si les avions sont "rejoins" plus tard pendant la phase de mouvement terrestre par des unités terrestres amies dans la même région ennemie, la bataille est résolue normalement comme une bataille terrestre avec des unités aériennes amies présentes. Du côté de la défense, seules les unités de l'AA, s'il y en a, peuvent abattre les unités aériennes au cours de la bataille qui s'ensuit ; les unités terrestres ennemies n'infligeront quant à elles des pertes qu'à leurs homologues terrestres adverses.

Chargement et déchargement des transports aériens

Dans la version actuelle du jeu, les unités ne peuvent monter à bord des transports aériens qu'à l'intérieur des aéroports. Les unités terrestres transportées doivent se trouver à l'intérieur de la structure à charger, ainsi que leurs transporteurs aériens. Pour procéder au chargement, pendant la phase de mouvement aérien, cliquez sur la structure de l'aéroport pour accéder à son contenu.

La seule façon de décharger des unités d'un transport aérien directement sur une région sans aéroport ami est d'utiliser des troupes de parachutistes ou aéromobiles (*pas dans ce jeu SGS*).

Changement de base

Les avions retournent toujours à la base d'où ils viennent dans la phase de retour à la base des unités aériennes. Le seul cas où cela ne se produit pas est celui des avions lorsqu'ils changent de base. Pour ce faire, vous choisissez de déplacer votre ou vos avions de leur aéroport ami actuel vers un autre aéroport ami, en faisant glisser la pile aérienne directement sur la structure de destination (sur le cercle de la structure). La structure de destination est alors mise en évidence par un cercle vert. Voir l'**illustration 15.10** ci-dessus.

Pendant le mouvement de "retour à la base" qui suit, les unités qui ont changé de base ne seront pas concernées et resteront là où elles ont été envoyées. En pratique, le changement de base empêchera les unités aériennes concernées de faire autre chose pendant leur tour.

F / Routes et chemins de fer

Le but principal des routes (elles seront physiquement dessinées sur la carte) est de remplacer les différents coûts des différents terrains par une valeur forfaitaire de 0,5 PM par région (arrondie à la hausse en fin de mouvement). En d'autres termes, une unité se déplaçant le long d'une route paiera 1 PM toutes les deux régions seulement. Voir l'**illustration 15.11** ci-dessous



Illustration 15.11

Le principal effet des chemins de fer (également dessiné sur les graphiques de la planche cartographique) est **d'annuler complètement le coût en MP** des terrains dans toutes les régions où il y a des chemins de fer, tant que ces régions sont amicales. En d'autres termes, une pile pourra se déplacer d'une région à une autre sur la carte si toutes les régions traversées (la première comme la dernière) ont des voies ferrées et sont amies.

Les coûts de connexion seront également nuls si la voie ferrée prend lesdites connexions.

Voir **Illustration 15.11** ci-dessus.

Important : Les routes et les chemins de fer n'apportent aucun avantage en termes de PM dans les régions contrôlées par l'ennemi (y compris lorsqu'elles sont vides à l'entrée de la pile en mouvement).

G / Présence ennemie et écrasement

La présence de l'ennemi dans une région bloque le mouvement. Pour entrer dans ces régions avec des unités terrestres, au moins une UC doit être présente dans la pile de mouvement (si la pile n'a pas d'UC, elle ne peut attaquer). Lors de l'entrée dans la région ennemie, la pile en mouvement s'arrête et tous ses PM restants sont considérés utilisés (sauf en cas d'écrasement, voir ci-dessous). Voir **Illustration 15.12**.

Il existe néanmoins un cas où le mouvement n'est pas arrêté, c'est ce qu'on appelle l'**écrasement**.

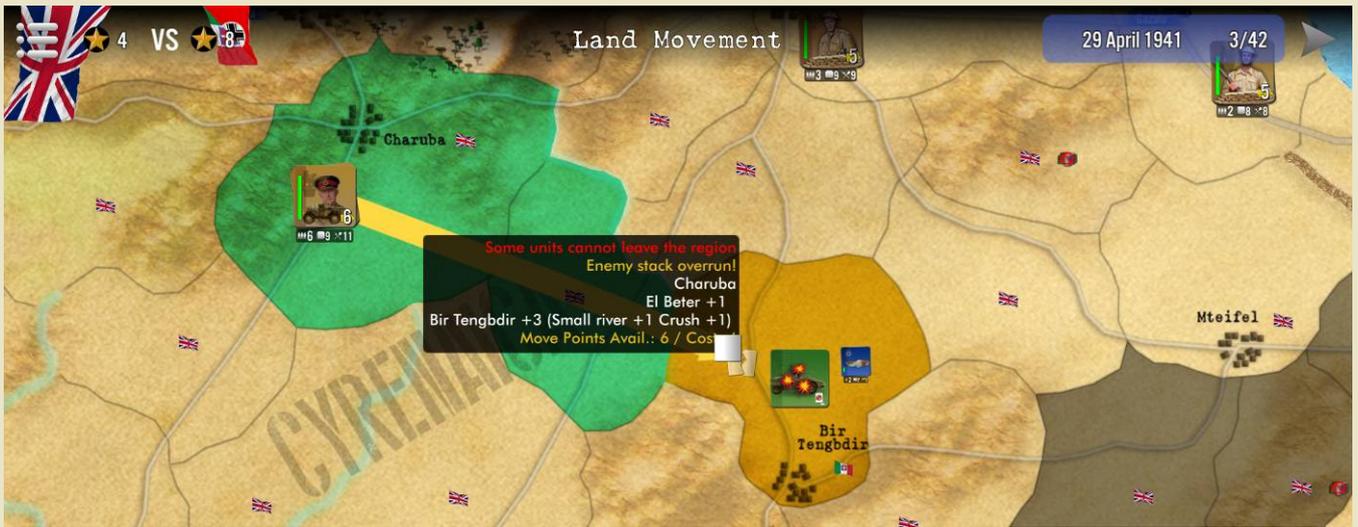


Illustration 15.12

Un écrasement est considéré et valide (et ayant lieu) lorsque la somme des Points de Force de toutes les unités de combat de la pile en mouvement est beaucoup plus élevée que la somme de celles de la pile en défense, à savoir dans un **rapport de dix contre un (10:1)**.

Lorsque cela se produit, la pile en défense est entièrement éliminée et la pile en mouvement paie un **coût supplémentaire de 1 PM**. Si elle a suffisamment de PM pour continuer à se déplacer, alors cela est possible et elle peut continuer à se déplacer. Sinon, le mouvement s'arrête immédiatement.

Notez que lors d'un écrasement, la forme du curseur de la souris change, la région est colorée en jaune et affiche une animation spécifique.

H / Structures et sièges

L'entrée et la sortie des structures amies ne coûtent rien aux unités. Les régions ennemies qui détiennent des structures ennemies (mais sans unités ennemies à l'extérieur de celles-ci) peuvent soit être assiégées, soit être occupées et capturées, selon qu'elles sont fortifiées ou non.

- ❖ Si la structure n'est pas fortifiée, elle est automatiquement capturée pendant le mouvement, en même temps que la région qui la détient. Toute unité à l'intérieur de la structure, si elle est incapable de combattre, est immédiatement détruite.
- ❖ Si la structure est fortifiée, la région à l'extérieur est capturée, mais la structure reste sous le contrôle du propriétaire initial et sera assiégée **SI l'attaquant a au moins 2 unités de combat présentes**. Les unités à l'intérieur d'une structure fortifiée ne sont pas affectées par l'entrée de l'assiégeant dans la région, car elles ne subiront des résultats négatifs qu'après la résolution du siège OU si la structure est attaquée (prise d'assaut) pendant la phase de combat.

Dans le cas où l'attaquant ne dispose que d'une seule unité de combat, il s'emparera de la région avec une structure fortifiée, mais pas de la structure et ne pourra donc pas en faire le siège.

De plus, si une région avec une structure fortifiée est capturée mais laissée vide des unités de combat du conquérant, la région reviendra automatiquement sous le contrôle des propriétaires de la structure à la fin du tour en cours.

I / Empilement pendant les déplacements sur le plateau

Chaque région ne peut détenir qu'un nombre limité d'unités de combat ou de soutien. Chaque unité a un coût en points d'empilement (on utilisera également le terme anglais Stacking Value, ou SV), et chaque région a un nombre maximum de points d'empilement qu'elle peut accueillir. Voir l'**illustration 15.13** ci-dessous pour plus de détails.

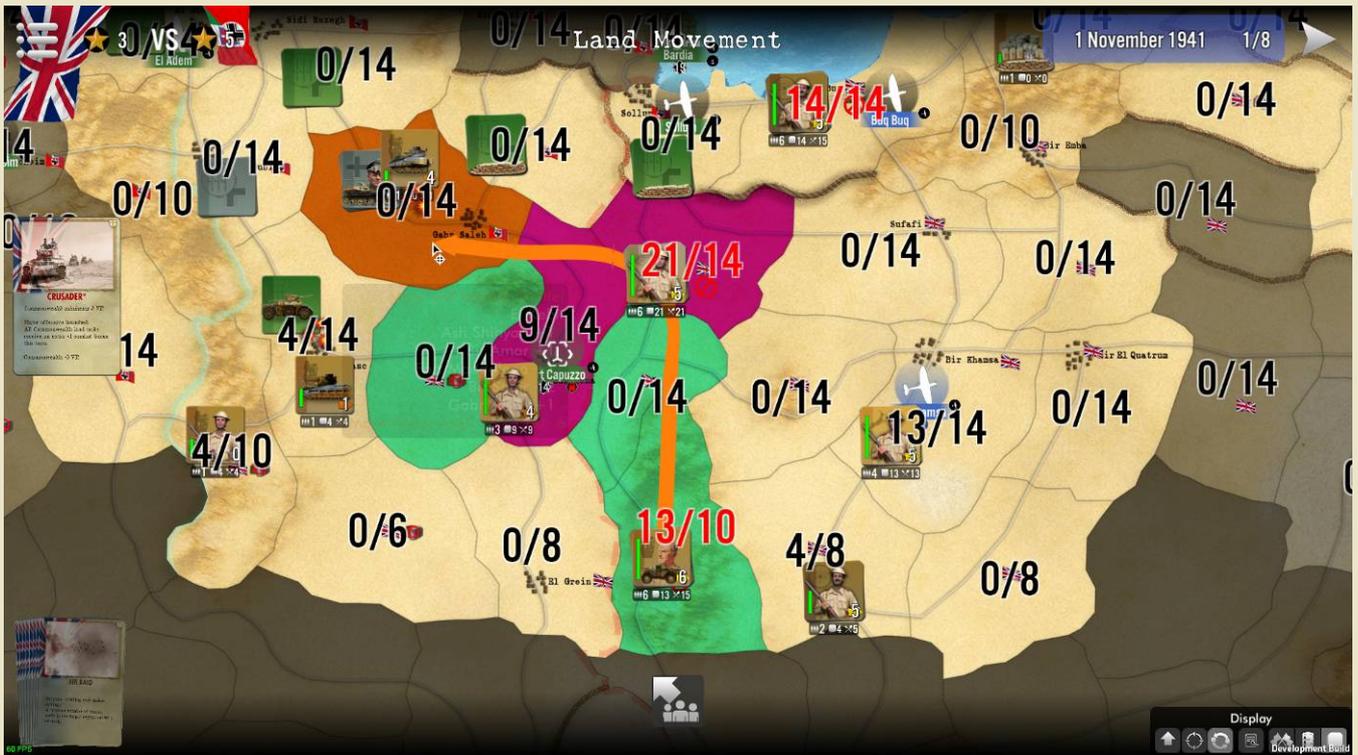


Illustration 15.13

Le bouton "Stacking filter" (filtre empilement) du panneau de la carte miniature (qui peut être activé/désactivé) permet de visualiser les valeurs d'empilement de chaque région. Toutes ces régions afficheront deux valeurs : empilement actuel / empilement maximum. Lorsque les valeurs deviennent rouges, cela signifie que l'empilement maximum est atteint ou dépassé.

Lorsque l'on se déplace sur une région où le maximum d'empilement est atteint ou dépassé, la couleur de la région et la flèche de déplacement deviennent violettes (voir ci-dessus). Les explications dans l'info-bulle vous permettent de savoir pourquoi. Vous pouvez vous déplacer à travers une région amie où cela créerait un sur-empilement (si vous vous arrêtez là) si vous continuez votre mouvement au-delà de la région sur-empilée et dans une région avec une limite valide.



Illustration 15.13a

Pour vous aider à faire des calculs mentaux, le coût total de l'empilement d'une pile est indiqué juste en dessous (deuxième chiffre, au milieu, à droite du symbole carré). La même indication est également affichée pour chaque unité individuelle à l'intérieur du panneau d'empilement, ce qui vous donne une bonne indication sur les unités (et le coût d'empilement correspondant) que vous devez retirer de votre pile si vous voulez atteindre une région autrement impossible à pénétrer en raison d'un surempilement. Voir l'illustration 15.13a ci-dessus.

J / Les retranchements et le camouflage

Ces deux possibilités sont présentes dans les Scénarios de la Guerre d'Hiver et fonctionnent comme décrit ci-dessous.

Lorsque les règles du scénario le permettent, les piles des différents camps (l'un d'eux ou les deux) peuvent se retrancher. Il existe un bouton spécial dans le panneau de la pile d'unités (voir l'illustration 15.14a ci-dessous) sur lequel on peut cliquer pendant la phase de mouvement (uniquement), ce qui permet d'échanger la totalité de l'allocation de PM contre un retranchement. En d'autres termes, la pile ne se déplace pas et ne fait rien d'autre que se retrancher pendant sa phase de mouvement.



Illustration 15.14a

Lorsqu'une pile est retranchée, elle bénéficie de certains avantages, comme le fait que toutes les unités ennemies attaquant les retranchés subiront une pénalité de -1 à leurs facteurs de combat. Un indicateur de sacs de sable est placé sur la pile retranchée pour le dire au défenseur et à l'attaquant (visible par les deux camps). Voir l'illustration 15.14b ci-dessous



Illustration 15.14b

Le retranchement reste en place aussi longtemps que la pile retranchée ne s'éloigne pas de la région où elle a été retranchée. L'éloignement peut être volontaire (la pile se déplace lors d'une prochaine phase de mouvement) ou non volontaire (la pile doit battre en retraite après une défaite au combat). Lorsqu'une unité amie se déplace dans une région où se trouve une unité amie retranchée, elle devient également retranchée.



XVI – Combats

Les combats, c'est-à-dire les batailles (terrestres), ont généralement lieu lorsque tous les mouvements dans les domaines concernés (aériens et terrestres) ont été exécutés. Notez qu'une bataille qui ne verra d'un côté que des unités aériennes capables de mener une attaque terrestre sera quand même toujours traitée dans la résolution de la bataille terrestre.

Un joueur peut choisir de résoudre ses batailles dans l'ordre qu'il souhaite, en les sélectionnant dans la fenêtre **Liste des Batailles**, chaque bataille étant résolue une à la fois, dans l'ordre choisi par le joueur.

Les cartes ayant un impact sur les batailles sont jouables soit au début de chaque phase le permettant pendant la dite bataille (l'attaquant en premier, suivi du défenseur), soit pendant la phase appelée 'Phase de Carte' au début de la bataille. Notez que certaines cartes peuvent annuler complètement des batailles (par exemple la carte "Retraite" dans certains cas).

A / Généralités

Lorsqu'il y a des piles de deux camps différents dans la même région, il y a une bataille.

Lorsque la phase de bataille s'ouvre, tous les combats initiés par le camp actif sont affichés dans la fenêtre **Liste des Batailles** (voir **illustration 17.1**) qui permet au joueur de choisir quelle bataille est résolue avant quelle autre, à condition qu'au final, toutes les batailles aient bien été résolues (il n'est pas possible de sauter les batailles non résolues)

Pour lancer une bataille, cliquez sur le bouton flèche dans la fenêtre de la liste des batailles. Le joueur sélectionne l'ordre dans lequel les batailles sont résolues. **C'est assez important car il n'est pas autorisé à se replier dans les régions ennemies OU dans les régions où la bataille n'est pas résolue.** Il peut arriver que certaines troupes ennemies se retrouvent piégées et incapables de battre en retraite, risquant ainsi d'être totalement éliminées en cas de défaite. Voir aussi les percées dans la section I ci-dessous et voir aussi Retraites.



Illustration 16.1

Une bataille terrestre durera un certain nombre de rounds (ou tours), en fonction du terrain, des participants et, dans certains cas, des cartes jouées par un camp ou l'autre.

Les rounds de bataille possibles (un de chaque, sauf le dernier qui est multiple) dans la bataille se déroulent comme suit :

- Cartes
- Embuscade
- Préparation de l'artillerie
- Soutien aérien
- Mines
- Round Principal
- Round(s) Suivant(s) - jusqu'à trois fois

Une fois que les cartes ont été jouées au cours du round de cartes et qu'il a été établi que la bataille a lieu (c'est-à-dire que la bataille n'est pas annulée par le jeu des cartes), la résolution des rounds de bataille est toujours traitée dans l'ordre ci-dessus, le cas échéant, et est généralement simultanée (sauf si une carte modifie cette situation ou si un camp n'a aucune unité capable de participer au tour).

B / Fenêtre de combat, chefs et moral de la bataille

Une fois que le joueur a choisi sa bataille, celle-ci est résolue immédiatement. L'illustration 16.2 ci-dessous explique ce que vous voyez lorsque vous entrez dans la fenêtre de bataille.



Illustration 16.2

Partie supérieure :

- ❖ La fenêtre de combat rappelle aux deux camps où elle se déroule, et entre quels camps, **1**, ainsi que où on se trouve sur la carte principale, par un "trou" dans l'écran de bataille qui est centré sur la région **2** dans la carte
- ❖ Des deux côtés de l'écran central d'information, les drapeaux des participants **3**, avec l'attaquant situé sur la gauche de l'écran (et aussi une décoration en forme de flèche rouge sur le fond du champ de bataille) et le défenseur sur la droite. Pour les deux camps, leur moral au combat respectif **4** est indiqué à l'intérieur du losange bleu sur leur drapeau,
- ❖ À côté de chaque drapeau, une zone indiquera les cartes (cliquer dessus pour les voir) qui ont été jouées par chaque côté **5**, tandis que le cycle de combat en cours est indiqué au centre de l'écran **6**.

Partie centrale :

- ❖ De l'extérieur vers l'intérieur, on voit les unités de soutien et d'artillerie **7** (dans le décor en demi-cercle), puis les avions (non représentés ici), puis les chefs **8**, et enfin plus proche du centre les unités de combat **9a 9b**
- ❖ Au milieu du champ de bataille, en haut et en bas, vous avez le bouton "journal de bord de la bataille" **10** que vous pouvez ouvrir ou fermer (il s'agrandit ou se réduit à volonté à tout moment pendant la bataille) en cliquant sur la flèche affichée en haut de celui-ci (le journal de bataille donne des détails écrits sur tout ce qui se passe dans la bataille). Important : juste en dessous du journal de bord, lorsque la bataille commence, un bouton pour lancer la phase y apparaît (voir l'un des écrans suivants). Voir **10** Illustration 16.2bis ci-dessous.

Partie inférieure :

- ❖ En bas de l'écran, à gauche et à droite, vous trouverez les cases Pertes et Déroutes **11** (LRB), où iront les unités détruites au combat (à gauche, sous l'icône du crâne) ou celles qui ont dérotté et quitté le champ de bataille (à droite, sous l'icône du drapeau blanc).
- ❖ Enfin, la barre reliant les deux cases ci-dessus, colorée en fonction des couleurs des deux camps en jeu **12**, donne une indication (elle est statistique et ne tient pas compte de la chance ou des cartes à venir) des chances actuelles de chaque camp de gagner la bataille.



Illustration 16.2bis

- ❖ Notez que dans le(s) round(s) suivant(s), deux nouveaux boutons permettant de RETRAITER **13** apparaissent à côté des LRB, sur lesquelles le joueur peut cliquer pour quitter la bataille (la retraite n'est disponible qu'après tous les rounds jusqu'à ce que le principal ait été exécuté, dans cette version du jeu - voir les explications suivantes)

Rôle des chefs

Les chefs ne sont PAS nécessaires pour engager des batailles, mais ils peuvent s'avérer utiles (s'ils ont des valeurs intéressantes) dans DEUX CAS : ils ont un impact sur le calcul du Moral de Bataille (voir ci-dessous) et ils peuvent influencer les performances au combat des unités sous leur commandement via leurs modificateurs de combat et leurs capacités de boost (voir la description des unités - section leaders - ci-dessus)

Moral de la bataille et démoralisation

Le principal facteur contribuant à la durée d'une bataille est appelé MORAL DE BATAILLE (ou MB - voir l'affichage **4** dans l'illustration 16.2 ci-dessus). Il s'agit d'une valeur calculée qui additionne la valeur du moral du chef et la valeur moyenne calculée du moral des unités de combat, c'est-à-dire la moyenne de toutes les valeurs du moral des unités de combat (pas celles de soutien) engagées dans la bataille (*la moyenne mathématique est arrondie à la valeur complète la plus proche*), plus les modificateurs ci-dessous (tous sont cumulatifs):

- Si un camp a des unités aériennes présentes, un bonus de +1 Air force est ajouté au MB
- Si un camp a des unités blindées présentes (c'est-à-dire des chars), un bonus de blindé de +1 est ajouté au MB
- Si un camp a une supériorité blindée (**ce qui signifie au moins le double du nombre d'unités blindées de l'adversaire et au moins deux d'entre elles**), il y a un modificateur supplémentaire de +1 MB (et aussi un modificateur de combat, voir plus loin)
- Important : il peut y avoir des unités "booster" de moral (QG, chefs, certaines unités logistiques), chacune avec son propre bonus de MB (voir individuellement l'info-bulle de l'unité), ces modificateurs de MB sont également ajoutés de manière cumulative.
- Dans certains scénarios, un camp (ou même les deux) peut avoir un "bonus de moral de scénario" qui sera ajouté à toutes les batailles, quelles que soient les configurations de combat ou les unités engagées.



Illustration 16.3

Dans l'illustration 16.3 ci-dessus, vous pouvez voir que lorsque vous placez le pointeur de la souris sur le losange bleu indiquant le moral de combat actuel, vous pouvez voir une info-bulle qui résume les différents éléments pris en compte dans le calcul. Celui-ci est recalculé dynamiquement à chaque tour de la bataille.

Plus la valeur du MB est élevée, plus la durée de la bataille est potentiellement longue et l'endurance des unités élevée.

En effet, un camp "dure" dans la bataille aussi longtemps que son MB n'est pas tombé en dessous de 0 (zéro) ET que le camp n'a pas dérotté.

- Lorsque le MB est inférieur à 0, un test de DEROUTE est effectué (voir explication dans la séquence de bataille ci-dessus) et la bataille peut se terminer si le test échoue (il peut même générer une poursuite dans certains cas, le terrain et/ou les unités le permettant).
- Lorsque le test est réussi (c'est-à-dire pas de déroute) et qu'il reste un autre round à faire, la bataille continue.

Le moral de la bataille change comme suit :

La MB d'un camp baisse de 1 pour chaque unité complètement éliminée ou en déroute de la force engagée dans la bataille (ce qui se produit chaque fois qu'une unité se déplace du champ de bataille vers une des sections **11** de la fenêtre de bataille). Voir Pertes et déroutés ci-dessous.

Le MM chute aussi automatiquement de 1 à chaque round après le tour principal (c'est-à-dire pendant les rounds qui sont étiquetés SUIVANTS / NEXT), ce qui signifie qu'à un moment donné, la bataille peut se terminer (même s'il reste des rounds à engager). Voir les détails et explications des prochains tours ci-dessous.

Le MB perd finalement un autre 1 par tour avec de lourdes pertes, ce qui signifie que si, en un seul tour, le nombre total de points de force perdus est supérieur à la moitié du total des points de force présents au début du dit tour, alors le MB perd un point supplémentaire. Par exemple, si un camp a des unités (avec un cumul de 9 points de force) engagées au début du round et qu'il en perd 5 au cours du round, le MB baissera de ce fait de 1.

C / Généralités sur les rounds de combat

Cette séquence suit toujours la liste des rounds décrits ci-dessus (tous expliqués en détail ci-après). Certains rounds n'auront pas lieu si la bataille n'a AUCUNE unité des deux côtés qui pourrait participer (*par exemple, pas de phase d'appui aérien quand aucun avion n'est impliqué, pas de préparation d'artillerie quand personne n'a d'unités d'artillerie, pas de mines quand aucune unité de mines n'est présente, etc..*)

Lorsque la bataille s'ouvre, vous voyez le champ de bataille avec les unités présentes (et leurs chefs s'ils sont présents). Les joueurs auront d'abord la possibilité de jouer des cartes s'ils en ont (l'attaquant en premier, suivi du défenseur). Les valeurs de moral et les modificateurs sont ensuite calculés et ajustés le cas échéant, car ils peuvent être modifiés par le jeu des cartes.

Round de cartes

L'attaquant joue d'abord toutes les cartes qu'il veut (la seule limitation - pour l'instant - étant le nombre de cartes jouables dans sa main). Lorsqu'une carte est jouable, elle affiche un halo vert et lorsqu'elle est traînée sur la partie centrale du champ de bataille, l'endroit où la libérer devient également vert. Voir l'illustration 16.3 ci-dessous.



Illustration 16.4

Ensuite, le défenseur procède de la même manière.

Notez que vous n'êtes jamais obligé de jouer aux cartes. Les cartes jouées par les deux côtés sont rangées en haut du panneau, à côté des drapeaux respectifs des nations, comme le montre l'illustration 16.4b à droite ici.

Notez également que si vous ne souhaitez pas jouer de carte actuellement jouable (c'est-à-dire avec un halo vert), il vous suffit de cliquer sur le bouton au centre de l'écran, juste au-dessus de la zone verte des cartes (dans le cercle jaune ici à droite).

Une fois que les deux camps ont joué (ou non) leurs cartes, le joueur actif (ou l'IA quand c'est sa phase) peut cliquer sur le bouton (au milieu du champ de bataille) pour lancer réellement la phase suivante de la bataille. Dans chacun des rounds suivants, l'action est simultanée (sauf si elle est modifiée par les effets de certaines cartes) et comme suit :



- Chaque unité autorisée à combattre lors de ce round effectue un (ou plusieurs, selon sa cadence de tir) tir sur l'ennemi (les unités d'élite tirent à nouveau si elles échouent à marquer lors de leur premier tir)
- Les pertes sont automatiquement attribuées et appliquées, puis chaque unité ayant trop de pertes vérifie si elle reste sur le champ de bataille ou si elle le quitte (ce qu'on appelle aussi une panique).
- Un test de déroute est effectué lorsque le MB est nul ou négatif, s'il échoue, le camp perdant déroute
- Une poursuite peut avoir lieu après une déroute si le terrain le permet et s'il y a des unités capables de la poursuivre.
- Les unités survivantes du perdant battent en retraite ; une percée peut avoir lieu pour l'attaquant (jamais pour le défenseur dans cette version du jeu), qui peut à son tour générer une nouvelle bataille.

Rounds et tirs

Une bataille terrestre dure au maximum 8 rounds différents, sans compter le round de cartes, mais en incluant des rounds spéciaux tels que l'Embuscade, les Mines, le Soutien Aérien ou la Préparation d'Artillerie qui n'existent que si les unités capables d'y participer sont présentes. Une bataille peut se terminer plus tôt si l'un des camps impliqués (ou les deux) n'a plus d'unités de combat sur le champ de bataille à la fin d'un round, ou s'il a été mis en déroute.

Dans une bataille, chaque unité de combat tire autant de fois que sa ROF (Rate of Fire, cadence de tir en français) le permet, ce qui est généralement 2 pour les unités de la taille d'une division et 1 pour toutes les autres. Cela est indépendant du nombre de pas qu'elle possède, mais la force de combat est généralement plus faible pour les unités qui ont perdu 50 % ou plus de leur force. Les unités d'élite (montrant une jolie petite médaille sur leur pion) peuvent relancer si elles n'ont pas réussi à toucher lors de leur premier jet de dé.

Modificateurs

Les modificateurs suivants existent dans le jeu et peuvent s'appliquer à certains ou à tous les types de rounds. Ils sont classés comme suit:

Chefs

- En bonus, la différence de leurs valeurs de combat, en faveur du camp dont le chef a la plus grande valeur
- En prime, leur capacité de renforcement (peut s'appliquer à l'attaque, à la défense et/ou au moral)

Terrains

- Peut varier en fonction des terrains (la valeur peut être vue ci-dessus et dans l'image du terrain, sous forme d'info-bulle) : en règle générale, un +1 ou +2 en faveur du défenseur dans les terrains non clairs, et parfois un -1 de pénalité pour l'attaquant dans certains terrains plutôt difficiles ou denses.

Connexions empruntées pour entrer en bataille

- Le modificateur peut varier selon le type : en règle générale, un bonus de +1 ou +2 pour le défenseur lorsqu'il se bat contre un attaquant qui a traversé une rivière ou un détroit. Toutefois, ce modificateur n'est effectif qu'au premier tour de la bataille

Cartes

- Toutes sortes de modificateurs peuvent en théorie être infligés par les cartes, qu'ils soient positifs ou négatifs, selon la définition et l'objectif de la carte. C'est le facteur de modification le plus aléatoire et le plus incertain dans une bataille (à part le dé lui-même).

Retranchements

- Les attaquants subissent une pénalité de combat de -1 lorsqu'ils se battent contre des défenseurs retranchés.

Unités et Supériorités

- **Blindés** : si un camp possède une unité blindée (affichant généralement une petite silhouette de char en haut à gauche du pion, sous le drapeau de la nation), il recevra un bonus de moral de +1 (voir ci-dessus). Si le nombre total d'unités blindées est au moins le double de celui de l'adversaire, il y a également un modificateur de facteur de combat supplémentaire de +1.

Où trouver des modificateurs : comme ces modificateurs seront calculés individuellement pour chaque unité, un résumé est disponible dans l'info-bulle de l'unité : il suffit de le consulter (même en cas de combat) pour obtenir les détails

Impact visuel des modificateurs sur les valeurs unitaires : en plus des détails (valeur et type) de chaque modificateur indiqué dans l'info-bulle, toutes les unités dont les valeurs ont été modifiées sont colorées, soit en vert clair si leur valeur a augmenté, soit en rouge si elle a diminué. Les valeurs indiquées en blanc standard n'ont pas été modifiées OU les modificateurs reçus se sont annulés entre eux de sorte que la modification finale était de zéro.

Coups, pertes et désorganisation/panique

Le tir d'une unité peut réussir ou échouer. Si le tir est réussi, le numéro correspondant au dé joué est coloré en jaune. S'il est indiqué en noir, c'est un échec. Il y a succès lorsque le dé est égal ou inférieur à la valeur de combat modifiée de l'unité, à chaque fois qu'elle tire.

Chaque tir réussi inflige une perte à l'adversaire (sauf quelques exceptions, telles que les cartes annulant le premier tir, ou les unités lourdes qui "absorbent" certains coups gratuitement). Certaines unités peuvent subir des pertes avant d'autres. Voir Round de combat ci-dessous.

Toute unité qui reçoit un nombre de dégâts égal ou supérieur à la moitié de ses points de force restants effectuera un test automatique pour vérifier si elle reste engagée dans la bataille pour le round suivant (le cas échéant). Ce processus est appelé désorganisation ou panique. Une unité échouera au test de désorganisation ou de panique si un dé est lancé et que le résultat obtenu sur ce dé est strictement supérieur au double de la valeur de base du Moral de l'unité. Si le test est réussi, l'unité reste engagée dans la bataille.

Les unités paniquées/désorganisées quittent le champ de bataille (elles ne tirent plus ou ne subissent plus de pertes) pendant les rounds de bataille restants. Elles retournent dans la pile du propriétaire pendant la phase de poursuite (le cas échéant, elles peuvent alors recevoir des dégâts en poursuite), et seront donc présentes dans la pile du propriétaire, où que celle-ci se trouve, une fois la bataille terminée.

Aspect visuel des dés de combat

Chaque fois qu'une unité tire, un très grand chiffre est affiché sur le compteur d'unité, soit en jaune (l'unité a marqué un point), soit en noir (l'unité a échoué). Une valeur plus petite du (des) résultat(s) est (sont) affichée(s), pour rappel, sur le côté droit du compteur de l'unité.

NB : les valeurs des jets de dés restent sur les compteurs d'unités jusqu'à la fin du tour en cours, puis elles sont effacées, et de nouveaux chiffres seront affichés s'il y a un autre tour. Si vous voulez garder une trace de TOUS les jets de votre unité, vous pouvez ouvrir la fenêtre du journal de bataille au milieu de l'écran, pour voir chaque jet et résultat pour chaque unité engagée.



Fin de la bataille - Victoire et défaite

Une bataille se termine lorsqu'un camp est complètement éliminé du champ de bataille (toutes ses unités de combat sont détruites ou désorganisées) ou a battu en retraite. Le vainqueur d'une bataille est, par ordre décroissant et exclusif d'importance :

- le camp qui est le seul à avoir des unités de combat sur le champ de bataille, sinon
- le côté qui n'a pas reculé, sinon
- le défenseur.

Le camp vaincu, s'il a des unités survivantes, doit battre en retraite. Voir l'illustration 16.6 ci-dessous.



Illustration 16.6

D / Soutien aérien

Ce round n'a lieu que lorsqu'il y a au moins une **unité aérienne** - capable d'attaquer des unités terrestres - présente d'un côté. Lorsque le round se déroule, les unités aériennes sont clairement visibles, les autres unités qui ne peuvent pas tirer ou ne peuvent pas être ciblées sont indiquées en gris. Les cibles appropriées pour ces unités aériennes sont affichées normalement.

Pendant ce tour de soutien aérien,

- Seules les unités de combat ET d'appui aérien qui ont la capacité de tirer sur des cibles terrestres peuvent tirer.
- Les seuls modificateurs applicables proviennent des cartes, des terrains et des retranchements.
- Certaines cartes (généralement liées à une opération aérienne comme un bombardement) peuvent être jouables dans cette phase.
- Chaque unité aérienne tire autant de fois que sa cadence de tir le lui permet.
- Les dégâts sont subits immédiatement. Les unités détruites ou désorganisées influencent le changement de MB (comme indiqué ci-dessus)

Voir l'**illustration 16.7** ci-dessous.



Illustration 16.7

E / Round de préparation de l'artillerie

Ce round n'a lieu que lorsqu'il y a au moins une artillerie présente dans un camp. Lorsque le round se déroule, seules les unités d'artillerie sont clairement visibles, les unités qui ne peuvent pas tirer ou qui ne peuvent pas être ciblées sont indiquées en gris. Les cibles appropriées pour les tirs d'artillerie sont affichées normalement. Voir l'**illustration 16.8** ci-dessous.



Illustration 16.8

Pendant ce round de **préparation de l'artillerie**,

- Seules les unités de combat ET de soutien qui ont le rôle d'artillerie (*vous pouvez généralement voir une petite silhouette de canon sur le pion de l'unité pour la plupart d'entre elles - voir l'icône entourée de jaune dans l'illustration 16.8 ci-dessus - mais elle peut également inclure des unités de fortifications statiques lourdes comme les bunkers de la ligne Mannerheim, car ceux-ci ont des canons, ou les unités du QG, qui tiennent l'artillerie de corps*) peuvent tirer.
- Les seuls modificateurs applicables proviennent des cartes, des terrains et des retranchements.
- Certaines cartes (généralement liées aux opérations d'artillerie, comme les barrages) peuvent être jouables dans cette phase.
- Chaque unité tire autant de fois que sa cadence de tir le lui permet.
- Les dégâts sont subits immédiatement. Les unités détruites ou désorganisées influencent le changement de MB (comme indiqué ci-dessus)

F / Round de Reconnaissance

Il a lieu immédiatement APRES les rounds de support aérien et d'artillerie, et seulement si les circonstances et les unités requises sont présentes.



Illustration 16.9.

Les Conditions pour la Reconnaissance sont: qu'il y ait des unités de Reconnaissance impliquées (souvent petites, cavalerie blindée) et que le terrain le permette. Seules ces unités tirent, et pas de réplique adverse excepté les unités de reconnaissance adverses. Chaque camp peut décider de retraiter, ce qui est un grand avantage dans des situations délicates (voir **Illustration 16.9** supra).

H / Explosions des champs de mines

Ce round n'a lieu que lorsqu'il y a au moins une unité de type Champs de Mine présente dans l'un des camps. Lorsque le round se déroule, seules les unités de champ de mines du côté de tir sont clairement visibles, ses autres unités sont indiquées en gris. Les cibles appropriées pour ces tireurs sont affichées normalement. Voir l'**illustration 16.10** ci-dessous.



Illustration 16.10

Pendant ce tour **d'explosion de champ de mines**,

- Seules les unités de terrain (conçues comme telles dans le scénario) peuvent tirer, aucune autre unité ne peut tirer ou répondre
- Les seuls modificateurs applicables sont ceux qui proviennent des cartes, le cas échéant.
- Chaque unité tire autant de fois que sa cadence de tir le lui permet.
- Les dégâts sont subits immédiatement. Les unités détruites ou désorganisées influencent le changement de MB (comme indiqué ci-dessus)

I / Rounds de combat (principal et suivant)

Ces rounds ont lieu après l'exécution de tous les rounds précédents énumérés ci-dessus (si présents). **Le round principal ou le round suivant** se déroulent exactement de la même manière, la SEULE différence étant qu'AUCUNE RETRAITE n'est autorisée lors du round principal.

Toutes les unités qui sont des unités de COMBAT tireront pendant ces rounds, quel que soit leur type.

- Les seules unités aériennes qui sont autorisées à tirer sont des chasseurs-bombardiers (c'est-à-dire des avions d'attaque en appui rapproché) ou des bombardiers en piqué, généralement identifiés par une icône spécifique sur leur pion. Les unités régulières de bombardiers classiques ou de chasseurs ne jouent aucun rôle à ce stade.
- Les unités d'artillerie qui se trouvent dans la zone de soutien ne tirent pas non plus (elles l'ont déjà fait lors du tour de préparation), sauf si elles sont également considérées comme des unités de combat (*par exemple, les régiments russes d'artillerie de première ligne ou les canons des forts de la ligne Mannerheim*).
- Comme lors des tours précédents, les unités de votre camp qui ne sont PAS autorisées à combattre sont représentées avec un aspect grisé.

Voir l'**illustration 16.11** ci-dessous.

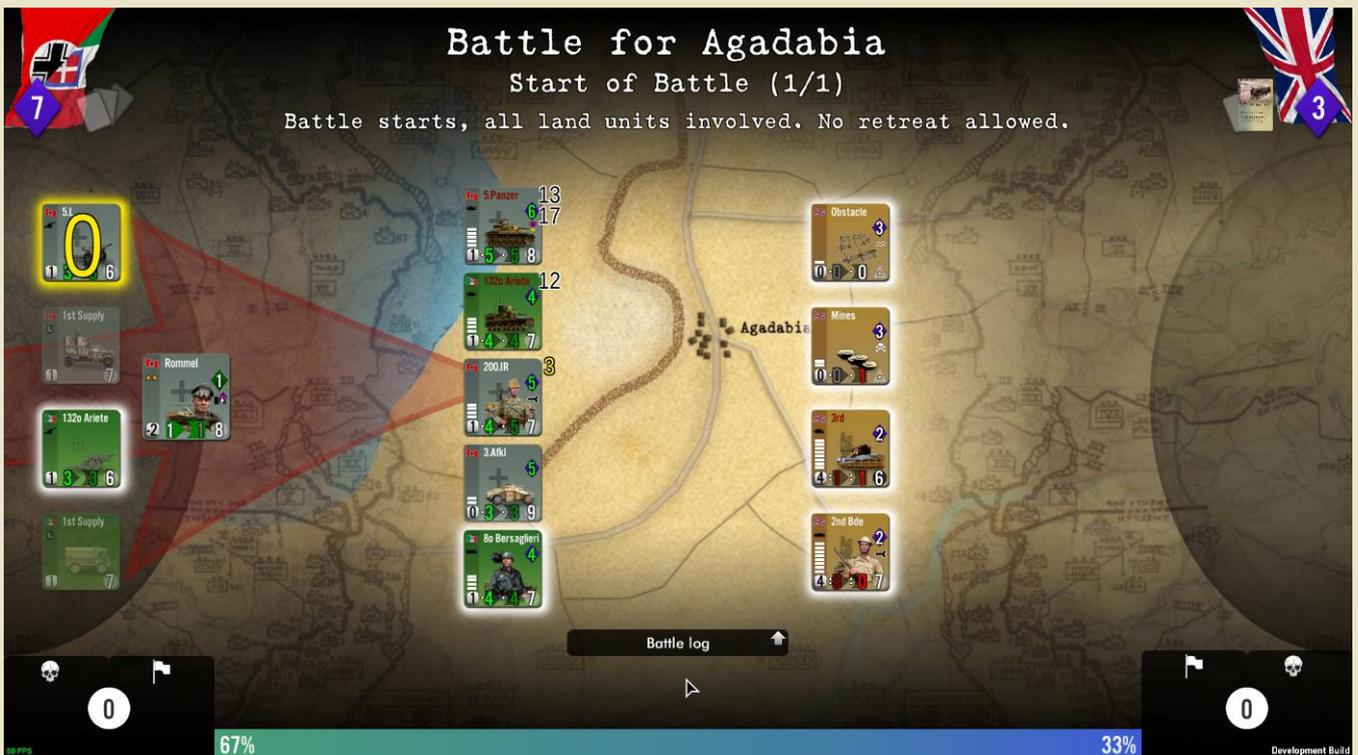


Illustration 16.11.

Les pertes sont attribuées par le jeu, le joueur ne peut pas les choisir. Voici quelques clés pour comprendre la répartition des pertes.

Les unités sont "classées" par le moteur en deux groupes principaux : Unités de type Cavalerie ou Mobiles (CavUnits) et les Autres unités. Les CavUnits dans ce jeu sont plus ou moins des unités blindées mobiles comme les chars, ou des unités mécanisées lourdes. Chaque groupe présente séparément les coups qu'il inflige.

- Premièrement, toutes les pertes infligées par les CavUnits sont attribuées aux unités équivalentes de l'autre camp (s'il y en a), les dégâts étant attribués en proportion des effectifs restants de ceux qui sont encore là (donc logiquement, les unités les plus importantes reçoivent la majorité des pertes)
- Ensuite, s'il y a encore des dégâts infligés par les CavUnits et qu'aucune unité équivalente de l'autre côté ne peut les absorber, le solde est infligé aux autres unités
- Ensuite, toutes les pertes infligées par les autres unités sont attribuées à l'ennemi.
- La procédure est appliquée exactement de la même manière pour les deux camps, et les pertes sont simultanées, même si, pour des raisons pratiques, nous montrons les résultats de l'attaquant avant ceux du défenseur
- S'il ne reste que des unités de cavalerie d'un côté, seule la moitié du solde des pertes infligées par les autres unités de l'ennemi peut leur être attribuée (c'est-à-dire qu'il y a un gaspillage de la moitié d'entre elles). Cela représente la mobilité supérieure de ces unités sur le champ de bataille, ce qui les rend plus difficiles à toucher.
- Evidemment, si un camp n'a plus d'unités capables d'absorber les pertes, tout l'excédent infligeable est perdu.
- Les unités sont en outre triées par catégorie de "priorité aux pertes" : nous avons celles qui "subissent les pertes en premier" (par exemple les champs de mines), celles qui "subissent les pertes en dernier" (par exemple les fortifications censées être à l'arrière), et celles qui n'ont pas l'une de ces deux caractéristiques. Bien entendu, la catégorie est utilisée pour attribuer les dégâts (de n'importe quel type ou de n'importe quelle source) par le jeu.

En général, les joueurs verront tous les champs de mines ou obstacles subir (ou parfois être tués) les premiers dégâts, tandis que certaines unités (comme les forts à l'arrière) ne subiront jamais de dégâts jusqu'à ce que plus aucune autre unité ne puisse les absorber auparavant.

La même procédure est appliquée dans TOUS les rounds, y compris le round de poursuite (sauf que, dans ce dernier, seul le camp poursuivant - c'est-à-dire victorieux - peut tirer et infliger des dégâts).

RETRAITE : à partir du premier round après le principal, les joueurs verront deux boutons RETRAITE affichés dans la partie inférieure de l'interface de la bataille. Ces boutons sont cliquables et, lorsque cela est fait, font reculer le camp qui a cliqué dessus de la bataille.

L'avantage de décider de battre en retraite par soi-même (c'est-à-dire d'utiliser le bouton) est que cela empêche l'ennemi de faire une poursuite (à considérer comme une sorte de retrait organisé du champ de bataille).

J / Cas particuliers dans les combats terrestres (dû aux cartes)

La procédure générale décrite ci-dessus s'applique, mais peut parfois être modifiée en raison du jeu de certaines cartes spécifiques

Carte de retraite

Si un camp joue une telle carte au début de la bataille, toute la bataille sera annulée et le camp qui joue battra en retraite (si la carte le dit, ou bien l'attaquant peut être forcé de battre en retraite). Cette bataille "manquée" ne génère aucun changement de PV - voir K ci-dessous, ni de poursuite par l'attaquant.

Carte de combat non simultané

Si un camp joue une carte qui lui permet de tirer en premier dans un (ou plusieurs) round(s), alors le combat n'est plus simultané. Le camp bénéficiant de l'effet de la carte tirera le premier et infligera tous ses résultats en premier. L'autre camp répliquera ensuite avec sa (ses) unité(s) survivante(s), s'il y en a.

K / Démoralisation, déroutes et poursuites

Une déroute est la conséquence d'un test qui est fait lorsqu'un **camp est démoralisé**, c'est-à-dire lorsque le moral au combat du camp est inférieur à zéro. Si une déroute s'ensuit, elle peut, dans certains cas, impliquer la poursuite du camp en déroute.

Déroute

Lorsque les conditions sont remplies (le camp est démoralisé) ; un test de déroute a lieu.

Si les deux camps sont démoralisés, seul celui qui a subi le plus de pertes (et paniques) cumulativement passe le test.

En cas d'égalité de ces pertes/paniques cumulées, le perdant est celui qui a subi plus de paniques que de pertes. En cas d'égalité totale, il n'y a pas de test.

Rappel : si, au cours d'une bataille non simultanée (généralement en mer), l'ennemi peut être démoralisé avant même d'avoir eu la possibilité de riposter, il ne se battra pas et fera immédiatement un test de déroute à la place. Voir **Illustration 16.12**

(Round de) Poursuite

Il ne peut y avoir de poursuite que s'il y a eu une déroute précédente ET si le camp qui n'est pas en déroute dispose d'unités capables de poursuivre ET si le terrain permet la poursuite. Dans ce cas, un round de poursuite supplémentaire a lieu, où toutes les unités du vainqueur capables de poursuite feront un nouveau tour de feu.

Les unités capables de poursuite dans ce jeu sont toutes les unités blindées et mécanisées des deux camps.

Dans ce jeu, les terrains urbains, accidentés et de forêts profondes ne permettent pas la poursuite.



Élimination totale

Si à la fin d'une poursuite (ou à la fin d'un round de combat normal, principal ou suivant) toutes les unités de combat d'un camp sont éliminées, alors la moitié de toutes les unités de soutien également présentes sont également totalement éliminées.

L / Percées

Pour qu'une percée se produise à la fin d'une bataille, les conditions suivantes doivent être remplies :

- Le camp victorieux est autorisé à percer (c'est un paramètre du scénario)
- Le camp victorieux a des unités de combat engagées dans la bataille qui sont autorisées à faire une percée ou à suivre une percée (plus ou moins les mêmes unités que celles capables de faire une poursuite)
- Si un chef victorieux est autorisé à percer, il accompagnera les unités en percée. Si aucune n'est présente, ces unités se déplaceront seules (c'est-à-dire sans chef).

Région cible de la percée

La région cible doit être une région permettant la percée (qui est un paramètre de terrain) et adjacente à la région où la bataille a eu lieu. Les régions valides sont surlignées en jaune. Voir **Illustration 16.18**.



Illustration 16.13.

Nombre de percées et unités à impliquer

Une même pile d'unités peut faire jusqu'à deux percée par tour.

Dans la liste d'unités qui s'ouvre au-dessus de la carte (voir l'illustration 16.13 ci-dessus), vous avez toutes les unités qui peuvent utiliser l'option de percée. Le joueur n'est pas obligé de les utiliser toutes. Si vous voulez en laisser certaines derrière vous (pour garder le contrôle de la zone de combat par exemple), il suffit de les désélectionner dans la liste (elles ne seront plus mises en évidence). En d'autres termes, SEULES les unités qui sont mises en évidence dans la liste de percée participeront.

Important - PAS DE PERCEE : notez que la percée n'est jamais obligatoire, et que le camp qui la reçoit peut choisir de ne PAS l'exécuter. Pour ce faire, il suffit de cliquer sur la région où se trouve actuellement la pile (c'est-à-dire là où la bataille a eu lieu initialement) et la percée sera annulée.

Notez également qu'une fois qu'une région de percée est sélectionnée, les unités en mouvement s'y rendent. Ensuite, le jeu revient à la liste des batailles s'il y a des batailles non résolues (y compris celle potentiellement créée par la percée qui apparaîtra en haut de la liste des batailles restantes).

M / Retraite

Dans cette version du jeu, les retraitses sont effectuées automatiquement, y compris pour le joueur actif si nécessaire. La région de destination d'une retraite est choisie selon les directives suivantes :

- Une unité attaquante qui bat en retraite retourne dans la région d'où elle est entrée dans la zone de combat (c'est-à-dire que chaque unité retourne dans sa propre région d'entrée).
- Le défenseur doit battre en retraite vers une région amie (non occupée par des forces ennemies), et ne peut pas battre en retraite dans l'une de celles par lesquelles le ou les attaquants sont entrés. Une région qui est le site d'une bataille non encore résolue ne peut pas non plus être pénétrée. Les mécanismes du jeu tenteront des retraitses dans la région la plus proche de la source de ravitaillement du défenseur si plus d'un choix est possible (choix aléatoire si plus d'un et tous équivalents en termes de ravitaillement).
- Et, dans tous les cas, le terrain et les connexions dans la région de retraite doivent être autorisés.

Important : une pile qui ne peut pas battre en retraite est éliminée à la place.

Le défenseur doit battre en retraite dans une région adjacente libre d'unités de combat ennemies ; il sera éliminé s'il n'en trouve pas. Une région où une bataille n'est pas encore résolue n'est pas éligible pour la retraite du défenseur. Cependant, si la région de la bataille possède une structure fortifiée amie, le défenseur peut retraiter à l'intérieur de la structure si aucun autre choix n'est possible.

Dépassement de capacité: enfin et surtout, si la région de retraite a une limite d'empilement qui est dépassée à cause de la retraite, alors toutes les unités en excès sont retraitées d'une région supplémentaire qui accueillerait l'empilement (en d'autres termes, la première région sera "sautée"), le choix de celle-ci - si plusieurs se qualifient - étant fait aléatoirement par le moteur du jeu selon les directives ci-dessus (c'est-à-dire se rapprocher des sources de ravitaillement).

Fenêtre de résumé des batailles

Lorsque toutes les batailles d'un même tour ont été résolues, une fenêtre de résumé des batailles s'affiche avec le compte rendu de toutes ces batailles.

Voir **Illustration 16.14** ci-dessous



Illustration 16.14.

Il résume les différents scores, le VP, les gagnants et les perdants et bien d'autres détails. Vous pouvez voir plus de détails en cliquant sur le bouton d'information situé à l'extrême gauche de chaque bataille listée dans la fenêtre.

N / Lutte antiaérienne (AA) et lutte aérienne

À la différence de tous les autres combats, les combats impliquant exclusivement des unités aériennes et des unités d'AA seront traités pendant le mouvement des unités aériennes (interception par les chasseurs ennemis et tir d'AA) et seront traités automatiquement par le moteur du jeu sans intervention du joueur.

Cela dit, la procédure est strictement identique au déroulement général des batailles, **sans intervention du joueur ET sans affichage de la fenêtre de bataille**. Un joueur qui voudrait jouer une carte pouvant influencer les batailles aériennes ou l'AA doit le faire au début de la phase de mouvement aérien (et non pendant la bataille elle-même, comme dans les autres cas, car cela ne sera pas possible).

Lutte antiaérienne (AA)

Dans chaque région traversée par des unités aériennes pendant leur mouvement (y compris leur destination finale) où il y a une unité AA ennemie, un combat AA immédiat a lieu lorsque la ou les unités aériennes entrent dans la région. Il est résolu de la manière suivante:

Attention: seuls les AA tirent, les unités aériennes ne ripostent pas (comme un combat non-simultané où les AA tirent en premier)

Modificateurs : il n'y en a que deux, cumulatives, qui s'appliquent sur les facteurs de combat (FC) :

- +1 au FC de l'AA si leur pays possède des radars (un paramètre national défini dans le scénario).
- -3 au FC de l'AA si TOUTES les unités aériennes adverses sont de type SL (Stealth / Invisible).

L'application des résultats est automatique : les paniques sont attribuées aux unités aériennes ayant les valeurs morales les plus faibles (choisies au hasard parmi les personnes concernées). Les paniques sont attribuées de façon totalement aléatoire aux unités aériennes survivantes non paniquées.

Les unités paniquées retournent immédiatement à la base d'où elles sont parties (et ne peuvent plus se déplacer). Tous les autres avions poursuivent leur mouvement. Un tir AA n'inflige jamais de retraite.

Interceptions

Dans chaque région traversée par des unités aériennes pendant leur mouvement (y compris leur destination finale) où il y a des unités aériennes ennemies (volantes ou non) ET où au moins un des deux camps dispose d'Intercepteurs (aussi appelés Chasseurs, lettre F sur l'unité), il y a un test d'Interception. Le test se produit AUSSI si l'unité aérienne traverse une région qui est ADJACENTE à une autre avec des chasseurs ennemis (le test est fait pour TOUTES ces régions).

La résolution des tests est traitée comme suit :

- Si l'une des deux parties est la seule à disposer d'Intercepteurs, elle se chargera du test
- Si les deux parties en ont, c'est le défenseur (côté inactif) qui s'en charge

Une Interception est considérée comme réussie sur un jet de dé modifié de 0 à 3, modifié comme suit :

- -1 si la pile aérienne interceptée a atteint sa destination finale,
- -3 si au moins une nation du camp de l'intercepteur dispose d'un radar,
- +5 si aucune des unités aériennes du camp inactif n'est de type chasseur/intercepteur,
- -1 si la pile aérienne interceptée n'est PAS dans la même région que les unités d'interception,
- +1 si toutes les unités aériennes d'interception se trouvaient à l'origine au sol (dans une structure aéroportuaire), et enfin
- +/- ? si une carte a été jouée au début de la phase de mouvement aérien

En cas d'interception réussie, une bataille aérienne est résolue. En cas d'échec de l'interception, rien ne se passe et la pile aérienne en mouvement poursuit son mouvement vers la région suivante (où un autre test pourrait avoir lieu si les conditions sont remplies), et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les tentatives d'interception possibles aient été testées ou que la pile ait atteint sa destination finale sans être interceptée.

Combat aérien

Il est résolu automatiquement avec un tour de bataille pour chaque camp, simultanément. Toutes les unités aériennes ayant une capacité de combat aérien tireront (qu'elles soient ou non des Chasseurs).



Illustration 16.14b.

Modificateurs: il n'y en a qu'un seul dans cette version du moteur de jeu, qui est appliqué aux facteurs de combat aérien (FC):

- +1 aux Chasseurs (et à eux seuls) si leur propre pays est le seul à disposer de radars (un paramètre national défini dans le scénario). Le modificateur est 0 si au moins une nation de chaque côté possède des radars.

La mise en œuvre des résultats est automatique : les paniques sont attribuées aux unités aériennes ayant les valeurs en moral les plus faibles (choisies au hasard parmi les unités concernées). Les paniques sont attribuées de manière totalement aléatoire aux unités aériennes survivantes non paniquées.

Les avions paniqués retournent immédiatement à la base d'où ils sont partis (et ne peuvent plus se déplacer). Tous les autres avions continueront leur mouvement **UNIQUEMENT** SI ils ont gagné la bataille aérienne. Sinon, ils retournent à leur base. En cas d'égalité, le défenseur (joueur qui intercepte) gagne la bataille.

Si le défenseur a perdu, il retourne à sa base (s'il est inconnu ou indisponible, à la base aérienne amie la plus proche).



XVII – Sièges

Le siège n'a lieu que lorsqu'au moins 2 unités de combat d'un côté se trouvent dans la même région qu'un ennemi structure fortifiée (les structures non fortifiées sont automatiquement capturées).

Lorsque le jeu atteint la phase de siège, le siège la fenêtre de liste s'ouvre...

Voir ci contre l' **Illustration 17.1**.



La fenêtre est similaire à la fenêtre de la liste de bataille, montrant les endroits où les sièges doivent être résolus. Le joueur est libre de les sélectionner dans n'importe quel ordre, mais tous doivent être traités pour pouvoir passer à la phase suivante.

A / Fenêtre de Sièges

Pour chacun des sièges sélectionnés à traiter, une fenêtre de siège spécifique au lieu s'ouvre après avoir cliqué sur la flèche dans la liste des sièges. Voir l'**illustration 17.2** ci-dessous.



Illustration 17.2.

- ❖ Le haut de la fenêtre indique quelle structure (ville, forteresse) est l'objet du siège **1**,
- ❖ et l'image de la structure assiégée est présentée immédiatement ci-dessous, **2**
- ❖ Sous l'image, il y a des informations concernant le niveau de reddition de la fortification ou de la structure (plus le niveau est élevé, plus les chances de reddition sont grandes) et tous les modificateurs qui se rapportent actuellement au siège en cours, **3** (qui s'adaptera dynamiquement au jeu de cartes) et, le cas échéant, les unités qui sont actuellement abritées à l'intérieur de la structure **4**,
- ❖ Sur le côté droit, un emplacement est réservé pour glisser et déposer les cartes relatives au siège que les deux camps peuvent jouer, la carte du haut **5** pour le côté assiégé, et celui du bas **9** pour l'assiégeant.
- ❖ Un rappel est fait du camp qui assiège, **6**, ainsi que les unités assiégeantes actuellement en dehors de la structure concernée, les terrains **7**,
- ❖ Lorsque l'assiégeant possède une ou plusieurs unités fournissant un bonus de siège, comme du génie, de l'artillerie ou des bombardiers, ces unités sont affichées après les unités de combat assiégeantes (vous pouvez les faire défiler) **8**
- ❖ Enfin, le bouton de résolution du siège **10**, permettra de commencer à lancer le dé de résultat du tour de siège actuel qui sera ensuite affiché (voir ci-dessous)

B / Résolution des sièges

Le siège est résolu automatiquement et il n'y a que deux issues possibles pour l'instant : le succès ou l'échec. Voir l'**illustration 17.3** ci-dessous.

Rappel : à la suite de mouvements ou de combats sur le terrain, si au moins 2 unités de combat se trouvent dans une région avec une structure fortifiée ennemie (appelée forteresse), ces unités effectueront un siège.

Le test de siège consiste à obtenir un résultat modifié au jet de dé qui est inférieur au niveau de reddition (y compris les modificateurs) de la structure assiégée, comme indiqué dans la fenêtre de siège. La liste des modificateurs est la suivante :

- -1 pour chaque unité d'artillerie lourde ou de siège présente (identifiées d'un grand S en blanc sur leurs pions)
- -1 si une ou plusieurs unités d'artillerie ou bombardiers sont présents
- -1 pour chaque 5 point de force d'unités de combat abritées à l'intérieur de la structure (c'est ce qu'on appelle le surpeuplement)
- -2 pour le bonus de siège du chef assiégeant, s'il y en a un ((identifiés également par la lettre S sur leurs pions)
- +2 pour le bonus de siège du chef assiégé, s'il y en a un.



Illustration 17.3.

Succès : la forteresse se rend, toutes les unités et les chefs à l'intérieur sont éliminés.

Echec : la forteresse continue de résister, il ne se passe rien d'autre, le siège continue.

C / Sièges, blocus et approvisionnement

Les unités à l'intérieur d'une forteresse assiégée sont toujours ravitaillées, même si la région est isolée ou coupée des sources ou des lignes de ravitaillement. Les unités à l'extérieur de la forteresse suivent toujours les règles normales de ravitaillement.

NB (**pas dans la version 1.00 de ce jeu**) : Dans certains scénarios, les forteresses qui sont aussi des ports ne peuvent être assiégées que si elles subissent en même temps un blocus. Cela signifie que le test de siège n'a lieu que si une pile navale amie de l'assiégeant et/ou ennemie du propriétaire de la structure assiégée est présente dans la région maritime où le port de la structure sort (elle coupera également, via le blocus, les lignes normales de ravitaillement via le port - voir ci-dessus).

XVIII – Victoire et Défaite

Si les scénarios ne se terminent pas parce que le TI a atteint (ou dépassé) 10, les points de victoire accumulés pendant le jeu seront utilisés pour déterminer qui l'a gagné. Les points de victoire sont essentiellement reçus de 4 sources différentes :

- Cartes
- Conquête de régions ou de groupes de régions clés et/ou de structures (par exemple, les régions de l'isthme de Carélie, la ville de Viipuri)
- Bonus de fin de partie (voir l'illustration 19.1 ci-dessous) pour la détention de lieux ou de structures spécifiques
- La destruction de certaines unités spécifiques (par exemple les lignes du fort Mannerheim), qui peuvent être clairement identifiées grâce à la couleur de leur nom sur le pion et l'infobulle (généralement jaune-orange au lieu de blanc) et dont l'infobulle indique combien de PV elles rapportent (lorsqu'elles sont tuées) ou coûtent (lorsqu'elles sont perdues).



Illustration 18.1

Après avoir affiché un éventuel bonus de fin de partie (voir illustration précédente), le jeu vous donnera le RÉSULTAT final (voir **illustration 18.2** ci-dessous) et une explication de la nature de la victoire ou de la défaite.



Illustration 18.1

Si vous cliquez sur le bouton AFFICHER LES PARTITIONS de la fenêtre des résultats, vous pouvez voir une comparaison des performances relatives des deux côtés pendant ce jeu (voir l'**illustration 18.3** ci-dessous).

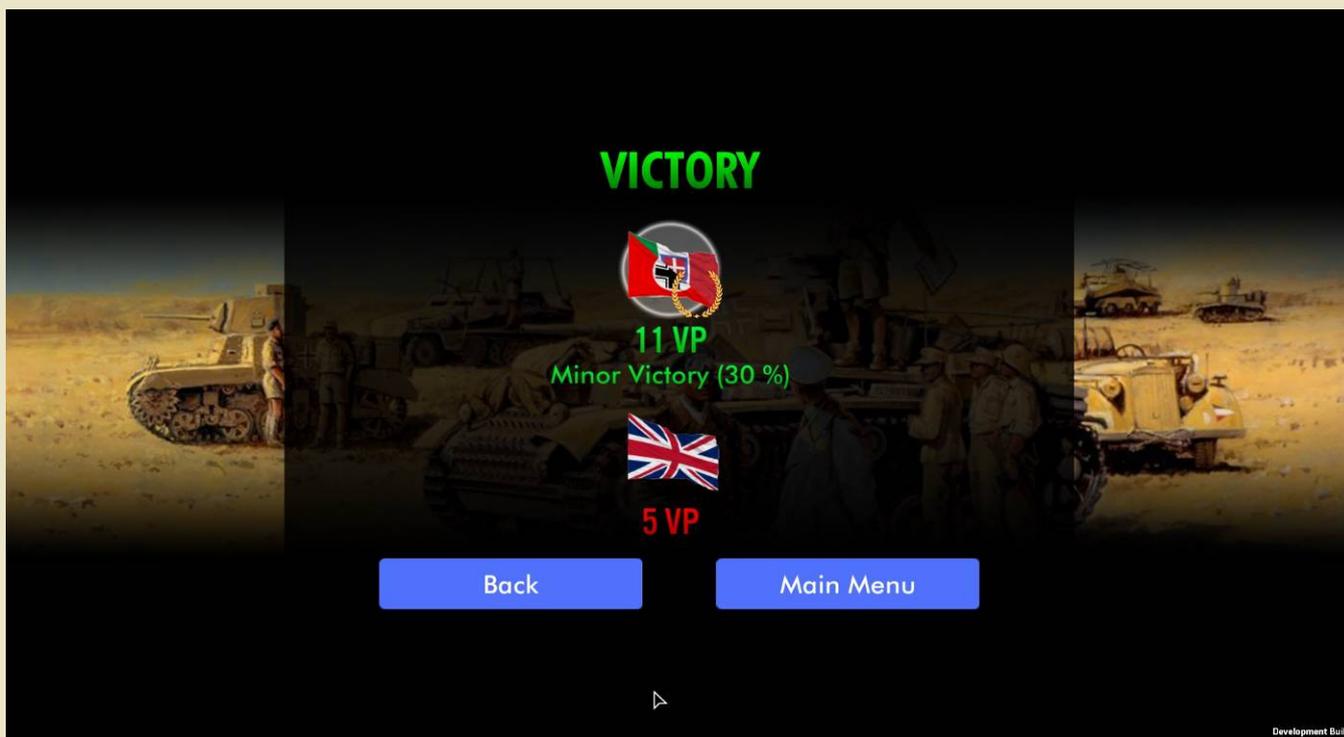


Illustration 18.3

Notez qu'une fois que vous avez atteint ce stade, la partie est terminée et ne peut plus être poursuivie (c'est-à-dire que vous ne pouvez pas jouer une partie au-delà de son dernier tour).

XIX – Autres fenêtres et messages

A/ Présentation du scénario

Les joueurs peuvent ouvrir le livret de règles et certaines fiches de scénario dans le jeu à partir du menu principal ou en jouant à partir du bouton Menu (en haut à gauche de l'écran). Voir l'illustration 21.1. ci-dessous.

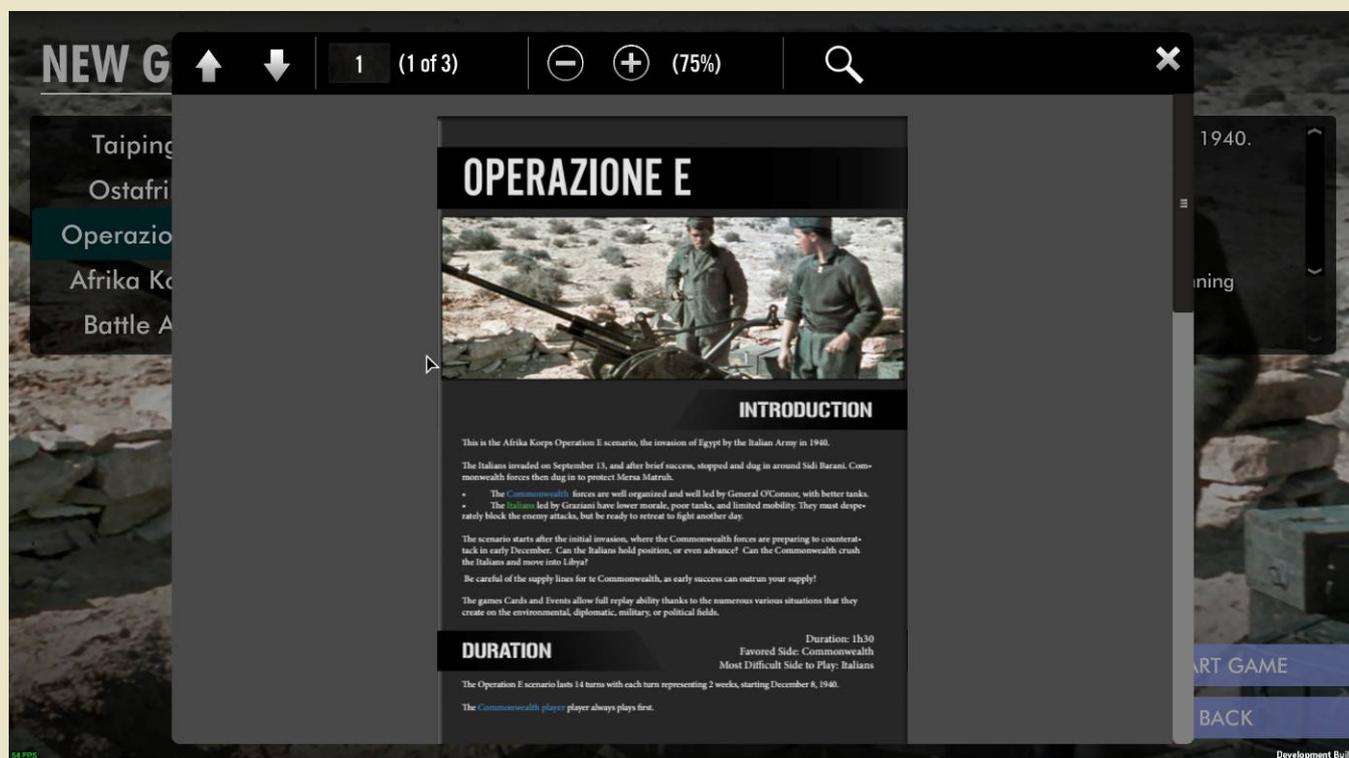


Illustration 19.1

NB : la fiche d'information peut être consultée à nouveau au début de tout nouveau tour.

B/ Informations sur les camps

Dans une prochaine version du jeu, de plus amples informations sur le camp auquel vous jouez seront disponibles à tout moment pendant le jeu, en cliquant sur le bouclier du camp actif. Pour l'instant, le seul effet est de colorer les régions avec la couleur du camp.

C/ Infos pratiques

Les info-bulles sont présentes sur un grand nombre d'éléments du jeu, comme les piles d'unités sur la carte. Notez que certaines infobulles plus complètes n'apparaîtront pas immédiatement mais après un court délai de 1 ou 2 secondes, alors soyez patients.

D/ Battle Log

Dans l'écran de bataille, en bas au milieu du champ de bataille, il y a un journal de bataille qui énumère tous les événements qui se sont produits pendant la bataille. Il peut être intéressant pour ceux qui veulent examiner en détail ce qui s'est passé pendant la bataille.

Voir Illustration 19.2 sur la droite.



XX – L'éditeur de jeux

L'éditeur de jeu est le principal outil utilisé pour créer des scénarios SGS, y compris l'équipe de développement originale. Il peut être utilisé par les joueurs qui veulent modifier des scénarios existants ou créer les leurs.

Il n'y aura pas de manuel spécifique pour cet éditeur pour le moment, mais il pourrait y avoir quelques vidéos expliquant son utilisation. L'équipe SGS sera à votre disposition pour répondre à toutes les questions relatives à ce sujet. Contactez-les par courriel à : contact@avalon-digital.com

Restez à l'écoute et consultez régulièrement notre site web SGS situé ici : <https://strategygamestudio.com>



XXI – Conseils et astuces

Sera rempli progressivement avec le développement de la communauté des acteurs. Quelques-unes des principales sont présentées ici.

Chefs

Gardez vos meilleurs chefs avec votre pile la plus forte, surtout ceux qui donnent des boosters de facteur d'attaque ou de défense. L'Axie ne dispose que de Rommel (donc ne le perdez pas). Le Commonwealth en a 3 (O'Connor, Richie and Monty), le premier et le dernier étant les meilleurs, bien qu'inférieurs à Rommel.

Piles

En terrain difficile, gardez vos piles dans les limites de la capacité d'empilement maximale, et essayez de garder avec vous des unités logistiques (surtout pour les soviétiques) à utiliser en cas d'isolement.

Si vous prévoyez de vous enfoncer en territoire ennemi, faites attention aux lignes de ravitaillement de votre pile, ou assurez-vous que des unités logistiques suffisantes sont incluses avec elles, et que vos lignes sont bien gardées et protégées.

Rappelez-vous que les unités de Reconnaissance sont rapides et ont la capacité de pénétrer et de se déplacer à travers vos lignes, alors prenez garde à vos unités logistiques et dépôts sans protection.

Coordination des mouvements

Essayez de déplacer les forces derrière les piles ennemies si vous le pouvez, en particulier les forces qui ne sont pas trop importantes mais assez bonnes pour couper les lignes de ravitaillement et de retraite. Cela peut parfois faire plus de dégâts qu'une bataille.

N'oubliez pas que les batailles empêchent tout mouvement ultérieur dans les zones de combat, donc faites attention à l'ordre dans lequel vous planifiez et réfléchissez bien à l'ordre de vos mouvements, car vous pourriez découvrir que les piles derrière vos lignes sont empêchées de se déplacer de leur plein potentiel par les batailles générées par vos unités avancées.

Ordre de résolution des mouvements et des batailles

Résolvez toujours les batailles où vous avez la possibilité de battre en retraite.

Résolvez également celles où l'ennemi n'aura pas beaucoup (ou pas du tout) d'options de retraite, car en cas de défaite, l'anéantissement total pourrait être votre récompense. N'oubliez pas que la retraite n'est pas autorisée dans la région d'où vient l'attaquant, dans les régions ennemies ou dans les régions où il y a encore des batailles non résolues.

Ravitaillement

Ne vous mettez jamais délibérément hors de portée de vos sources de ravitaillement ou en situation d'être non-ravitaillé, à moins que cela ne garantisse des dommages sérieux à l'ennemi (par exemple, en coupant les lignes de ravitaillement adverses).

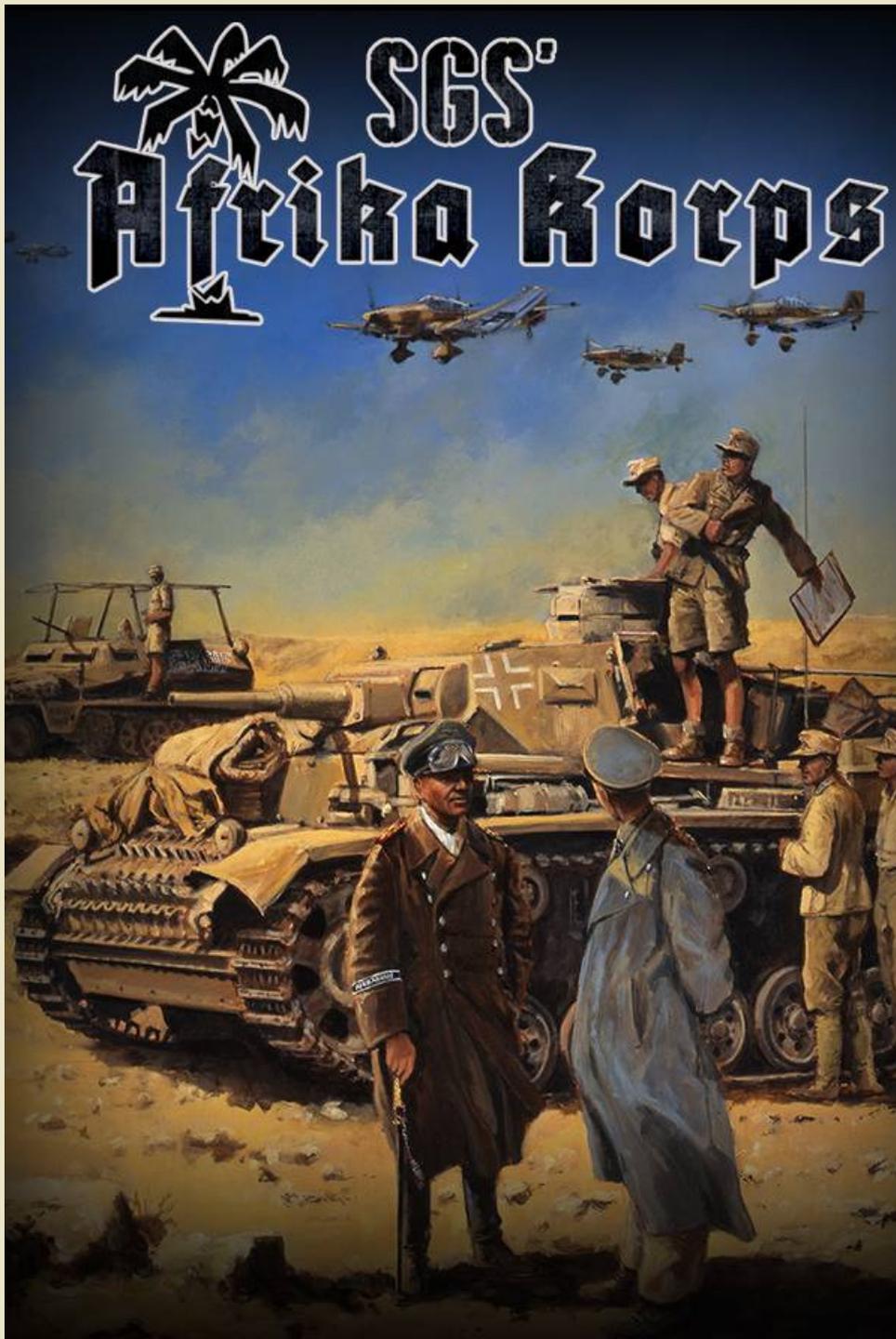
Si vous prévoyez un mouvement risqué, emmenez des unités logistiques, elles feront potentiellement miracle en vous accordant un ou deux tours supplémentaires pour atteindre ou capturer la source de ravitaillement suivante.

XXII – Exemples de jeux et de vidéos

Sera rempli progressivement avec le développement de la communauté des acteurs. Notre objectif est d'avoir de nombreuses vidéos "How to Play" sur notre site web et nos pages Facebook.

Veillez également consulter notre playlist SGS YouTube sur la chaîne Avalon Digital ici :

https://www.youtube.com/playlist?list=PLsH2ZD_DTWZo11ba0Y-akOYUBzZZ4KmEu



XXIII – Annexes et divers

A / Icônes de guerre hivernale spécifiques aux unités

- Les unités d'élite sont généralement associées à cette icône 
- Les mines sont généralement associées à cette icône 
- Les unités **Rôles** identifiés par une icône utilisée dans le jeu sont les suivants :

Blindés: 

Artillerie : 

Artillerie AA (tirs contre des avions uniquement) : 

Unités logistiques (approvisionnement) : 

Chasseurs / Intercepteurs: 

Chasseurs-bombardiers (combatront dans les rounds de combat principal et suivant) : 

Fortifications lourdes (c'est aussi l'artillerie) : 

B / Icônes des cartes

Sera rempli progressivement avec le développement de la communauté des joueurs sur les différents forums (Steam ou Avalon Digital).

C / Descriptions des cartes

Sera rempli progressivement avec le développement de la communauté des joueurs sur les différents forums (Steam ou Avalon Digital).

E / Principaux effets des cartes

Sera rempli progressivement avec le développement de la communauté des joueurs sur les différents forums (Steam ou Avalon Digital).

F / Divers

Sera rempli progressivement avec le développement de la communauté des joueurs sur les différents forums (Steam ou Avalon Digital).

G / Notes du concepteur, historique et commentaire

Seront remplies ultérieurement par le Game Designer.

XXIV – Crédits

Game Designers:	Philippe THIBAUT
Development:	SAS AVALON DIGITAL
Art Director:	Philippe Thibaut
Map(s):	Philippe Thibaut
Graphics:	Philippe Thibaut, Massi del Bono for soldiers pictures, Ken Smith and David Pentland for main cover and scenario loading screens.
Historical Research:	Philippe Thibaut, Steve Dunn and Ilja Varha, Beta Community
Lead Scenario Designer:	Steve Dunn
Executive Producer:	SAS AVALON DIGITAL
Assistance & Advising:	SAS AVALON DIGITAL
Music, Sounds,SFX:	Original Theme “Soviet Empire” by Serguei Stern, other effects Silverjack Studios, QC
Documentation:	Original documentation by SAS AVALON DIGITAL
Proofreading & Localization:	SAS AVALON DIGITAL and volunteers
Corporate Communications:	SAS AVALON DIGITAL
Administration:	SAS AVALON DIGITAL
Production:	a game produced by SAS AVALON DIGITAL

Software © 2019 SAS AVALON DIGITAL. Documentation © 2019 SAS AVALON DIGITAL. All rights reserved.

SAS AVALON DIGITAL and the SGS logo are registered commercial trademarks of SAS AVALON DIGITAL in France, the UE, USA and other countries. All rights reserved.

SAS AVALON DIGITAL and the SGS logo are the registered property of SAS AVALON DIGITAL in France, the UE, USA and other countries. All rights reserved.

All other commercial brands and trademarks are the property of their respective owners.

Software © 2019 SAS AVALON DIGITAL. Documentation © 2019 SAS AVALON DIGITAL. Tous droits réservés.

SAS AVALON DIGITAL et le logo SGS sont des marques commerciales enregistrées de SAS AVALON DIGITAL en France, Union Européenne, USA et autres pays. Tous droits réservés.

SAS AVALON DIGITAL et le logo SGS sont la propriété et sont enregistrés au nom de la société SAS AVALON DIGITAL en France, Union européenne, USA et autres pays. Tous droits réservés.

Toutes les autres marques commerciales sont la propriété de leurs auteurs respectifs.

Table des Matières page 112

XXV – Table des Matières Complète

I – Présentation	6
II – Menu Principal.....	7
A / Menu	7
B / Options	8
C / Sauvegarder et charger	8
C / PBEM	9
III – Menu du Scénario	10
A / Les Scénarios	10
B / Information sur le Scénario.....	11
C / Menu intermédiaire	13
IV – Carte et interface utilisateur principale	14
A/ Interface utilisateur - Boutons et fonctions.....	14
B / Le Plateau de Jeu	20
Zones et théâtres :	22
B / Régions, Terrains et Connexions	22
TYPES DE TERRAINS ET EFFETS.....	22
LES TYPES DE TERRAIN ET LEURS EFFETS.....	24
TYPES DE CONNEXIONS.....	24
VP ET AUTRES VALEURS.....	25
C / Structures.....	25
D / Unités.....	27
TYPOLOGIE DES UNITÉS	28
Unités Terrestre	28
Unités aérienne.....	28
Unités de Supports (SU).....	29
Leaders.....	29
Commandement maximal et pénalités de commandement	29
V – Durée du jeu et victoire	30
A / Durée	30
B / Conditions de Victoire et Point de Victoire (VP)	30
Point de Victoire	30
Autres conditions - Mort subite	30

VI – Nombre de joueurs et multi-joueurs	31
A / Nombre de joueurs	31
B / Multijoueur	31
C / PBEM	31
VII – Phases du jeu	32
A / Résumé du tour	32
A / Phase d'événements	36
B / Phase des cartes	37
C / Renforts	38
D / Ravitaillement	39
E / Mouvement aérien (offensif)	39
F / Mouvement Terrestre	40
G / Batailles	41
H / Retour à la base et deuxième mouvement aérien (défensif)	43
I / Sièges	44
J / Livraison des Remplacements	44
K / Fin du Tour	44
L / Fin du jeu	44
N / Note sur la Chronologie des Phases et des Actions	45
Attention.....	45
VIII – Nations et camps	46
A / Nations: généralités	46
B / Nations : sous-nations	46
C / Retranchements	47
Retranchements	47
D / Camps : généralités	47
E / Percées	47
F / Camps et points de victoire	48
IX – Unités et piles	49
A / Informations et données sur les unités	49
B / Unités leaders	50
Leaders et combats	50
C / Empilement	51
E / Ecrasements	51
F / Unités et piles	52
G / Fenêtre(s) d'Information	52
H / Manipulation dans les différentes phases	53
Manipulation des unités depuis ou vers les fenêtres.....	53
Manipulation des cartes.....	53
Manipulation des unités et des piles sur la carte : diviser et déplacer	53
I / Brouillard de guerre	55
X – Événements	57
XI – Le Jeu des cartes	58
A / Typologie	58
Main du joueur	58

B / Tirage des cartes	59
C / Jeu de cartes	61
D / Défausse	61
E / Carte Rouge (Unique)	63
F / Permanence des effets	63
G / Les mains des joueurs	63
H / Manipulation des cartes en différentes phases	64
XII –	65
A / Renforts (programmés ou générés par carte)	65
B / Placement des renforts ou des retraits	65
C / Cas des chefs	66
XIII – Remplacements	67
A / Points de remplacement	67
XIV – Ravitaillement	68
A / Sources et lignes d'approvisionnement	68
Sources.....	68
Lignes et Distance	68
B / Cas des ports, des structures et des relais	69
C / Situations de Non-Ravitaillement	69
D / Rôle des unités logistiques (supports)	70
E / Être en rupture de ravitaillement	70
F / Effets de l'absence d'offre et ajustements	71
Première situation de non-approvisionnement.....	71
Affichage des effets des pénalités pour défaut d'approvisionnement	72
Cas des structures fortifiées	72
Ravitaillement et remplacements	72
XV – Mouvement et empiement	73
A / Points de mouvement, création et déplacement de piles	73
Manipulation et création de piles	74
Déplacement des piles	75
Déplacement des piles - Option 1 : cliquer-glisser	75
Déplacement des piles - Option 2 : clic droit	76
B / Coûts des régions et des connexions	77
Terrains.....	77
TYPES DE TERRAINS ET EFFETS.....	78
LES TYPES DE TERRAIN ET LEURS EFFETS.....	79
TYPES DE CONNEXIONS.....	79
C / Mouvement minimal	80
D / Mouvement aérien	80
Manipulation des avions	80
Portée aérienne	81
Tir antiaérien (AA)	81
Attaques aériennes et maritimes	82
Batailles aériennes et terrestres	82
Chargement et déchargement des transports aériens	83
Changement de base	83
F / Routes et chemins de fer	83
G / Présence ennemie et écrasement	83
H / Structures et sièges	84
I / Empiement pendant les déplacements sur le plateau	84
J / Les retranchements et le camouflage	85
A / Généralités	87
B / Fenêtre de combat, chefs et moral de la bataille	88
Rôle des chefs.....	89
Moral de la bataille et démoralisation	89

C / Généralités sur les rounds de combat	90
Round de cartes	90
Rounds et tirs.....	91
Modificateurs	91
Coups, pertes et désorganisation/panique	92
Aspect visuel des dés de combat	92
Fin de la bataille - Victoire et défaite.....	92
D / Soutien aérien	93
E / Round de préparation de l'artillerie	93
F / Round de Reconnaissance	94
H / Explosions des champs de mines	95
I / Rounds de combat (principal et suivant)	95
J / Cas particuliers dans les combats terrestres (dû aux cartes)	97
Carte de retraite.....	97
Carte de combat non simultané.....	97
K / Démoralisation, déroutes et poursuites	97
Déroute	97
(Round de) Poursuite	97
Élimination totale	97
L / Percées	97
Région cible de la percée	98
Nombre de percées et unités à impliquer.....	98
M / Retraite	98
Fenêtre de résumé des batailles	99
N / Lutte antiaérienne (AA) et lutte aérienne	99
Lutte antiaérienne (AA).....	99
Interceptions	100
Combat aérien	100
XVII – Sièges	102
A / Fenêtre de Sièges	102
B / Résolution des sièges	103
C / Sièges, blocus et approvisionnement	103
XIX – Autres fenêtres et messages	106
A/ Présentation du scénario	106
B/ Informations sur les camps	106
C/ Infos pratiques	106
D/ Battle Log	106
XX – L'éditeur de jeux	107
XXI – Conseils et astuces	108
XXII – Exemples de jeux et de vidéos	109
XXIII – Annexes et divers	110
A / Icônes de guerre hivernale spécifiques aux unités	110
B / Icônes des cartes	110
C / Descriptions des cartes	110
E / Principaux effets des cartes	110
F / Divers	110
G / Notes du concepteur, historique et commentaire	110
XXIV – Crédits	111
XXV – Table des Matières Complète	112