



ORDRE DE JEU DES NATIONS



6



CARTES GUERRE ÉCONOMIQUE X 5

BOMBARDIERS X 2

À utiliser si vous avez une armée à 3 zones (maritimes ou terrestres) ou moins du QG d'une nation de l'Axe.

Cette nation doit défausser les 4 premières cartes de sa pioche.

BOMBARDIERS LOURDS X 2

À utiliser si vous avez une armée à 2 zones (maritimes ou terrestres) ou moins du QG d'une nation de l'Axe.

Cette nation doit défausser les 5 premières cartes de sa pioche.

BOMBARDIERS INCENDIAIRES

À utiliser si vous avez une unité (armée ou flotte) adjacente au QG d'une nation de l'Axe.

Cette nation doit défausser les 7 premières cartes de sa pioche.

CARTES ÉVÈNEMENT X 8

L'ARSENAL DE LA DÉMOCRATIE

Le Royaume-Uni peut construire immédiatement une armée et une flotte, dans l'ordre qu'il souhaite.

FORCES FRANÇAISES LIBRES

Le Royaume-Uni peut construire immédiatement une armée en *Europe de l'ouest*, une armée en *Afrique du nord* et/ou une armée en *Afrique* dans l'ordre qu'il souhaite.

FLOTTE DÉPLOYÉE À PEARL HARBOR

1. Construisez une flotte dans le *Pacifique est*, 2. puis Construisez une flotte dans le *Pacifique nord*, 3. puis Construisez une armée à *Hawaï*.

Ces 3 actions sont des constructions qui doivent être réalisées dans l'ordre. Si une construction n'est pas possible, passez à la suivante.

PRÊT-BAIL

1. Le Royaume-Uni peut immédiatement jouer une carte puis piocher une carte.

2. Après cela, vous (États-Unis) pouvez défausser les 3 premières cartes de votre pioche et replacer cette carte (PRÊT-BAIL) au sommet de votre pioche.

SEQUENCE DE JEU

- » Phase Action
- » Phase Aérienne*
- » Phase Ravitaillement
- » Phase Score
- » Phase Défausse
- » Phase Pioche

* Si vous jouez avec l'extension Aéronavale.

CARTES

| 40/12* | 39/9* | 33/10* | 34/8* | 30/7* | 40/11* |
|---------------|--------------|--------------|--------------|-------------|-------------|
| 6 | 5 | 4 | 8 | 4 | 5 |
| 2 | 5 | 6 | 1 | 3 | 5 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 |
| 7 | 4 | 3 | 6 | 4 | 4 |
| 2 | 5 | 4 | 2 | 2 | 5 |
| 5 | 2 | 2 | x | 7 | 8 |
| 7 | 7 | x | 6 | 7 | 7 |
| Riposte | 4 | 11 | 4 | 3 | x |
| Statut | 11 | 7 | 7 | 5 | 9 |
| Soutien* | 9 | 6 | 7 | 5 | 7 |
| UNITÉS | 10/2* | 10/2* | 10/2* | 8/1* | 7/1* |
| Armée | 7 | 5 | 5 | 7 | 4 |
| Flotte | 3 | 5 | 1 | 3 | 5 |
| Escadre* | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 |

SOUTIEN X 7

PAPPY BOYINGTON (exclusivité ASYNCRON)

À utiliser au début de votre phase Score.

Défaussez la première carte de votre pioche pour Déployer ou Intervenir avec une escadre sur une zone terrestre adjacente au *Pacifique centre*.

NOM DE CODE : NAVAJO

À utiliser lorsque le Japon utilise une carte Soutien.

Défaussez les 2 premières cartes de votre pioche pour annuler l'effet de cette carte Soutien (mais pas l'éventuel coût associé).

FRÈRES D'ARMES

À utiliser au début de votre phase Pioche.

Défaussez les 2 premières cartes de votre pioche pour permettre au Royaume-Uni de poser, face cachée, une carte Riposte qu'il choisit dans sa défausse.

BASES DU PACIFIQUE

À utiliser au début de votre phase Score.

Défaussez la première carte de votre pioche pour recruter une armée dans une zone terrestre adjacente au *Pacifique centre*.

RANGERS

À utiliser après avoir déployé une escadre ou être intervenu avec une escadre.

Défaussez la première carte de votre pioche pour éliminer une armée de l'Axe adjacente à cette escadre.

P-51 MUSTANG

À utiliser après avoir joué une carte Guerre économique.

La nation ciblée doit défausser une carte supplémentaire de sa pioche pour chaque escadre américaine située à 2 zones ou moins du QG de cette nation.

UN PUISSANT GÉANT QUI DORT

À utiliser après avoir construit une flotte dans une zone maritime dont le nom contient *Pacifique*.

Défaussez la première carte de votre pioche pour construire une armée ou une flotte dans une zone adjacente à cette zone maritime.

LISTE ET DESCRIPTION DES CARTES

CONVOIS DE MOURMANSK

1. Recrutez une armée soviétique disponible en *Russie*.
2. L'Union soviétique peut immédiatement construire une armée.

PATTON AVANCE

1. Construisez une armée en *Europe de l'ouest*,
2. Lancez une *Bataille terrestre* en *Allemagne* ou en *Italie*.

PROJET MAGIC

Défaussez une carte *Statut* ou *Riposte* japonaise de la table (vous ne pouvez pas consulter les cartes *Riposte*).

CHANGEMENT DE THÉÂTRE D'OPÉRATION

Vous pouvez réorganiser l'ensemble de vos unités présentes sur le plateau au début de votre séquence de jeu. Chacune de vos unités peut être enlevée du plateau puis construite ailleurs. Chaque unité ne peut être "déplacée" ainsi qu'une fois. Les unités ainsi (re)construites doivent être ravitaillées.

CARTES STATUT X 9

PORTE-AVIONS

À appliquer après une *bataille navale* que vous avez initiée.

Une fois par séquence, vous pouvez défausser la carte au sommet de votre pioche pour construire une flotte dans la zone ciblée par votre *bataille navale*.

TIGRES VOLANTS

Placez un marqueur *Source de ravitaillement et PV* au *Sichuan*. Le *Sichuan* est maintenant une source de ravitaillement et de PV uniquement pour les États-Unis et il leur est possible d'y construire sans aucune ligne de ravitaillement.

DÉBARQUEMENTS AMPHIBIES

À appliquer après une *bataille terrestre* que vous avez initiée.

Si la zone ciblée par cette carte est adjacente à une de vos flottes ravitaillées, vous pouvez défausser la première carte de votre pioche pour construire une armée dans cette zone.

RESSOURCES POLYVALENTE

Plutôt que de jouer une carte de votre main, défaussez les 4 premières cartes de votre pioche afin de prendre une carte de votre défausse et la jouer immédiatement.

FORTERESSES VOLANTES

Lorsque vous jouez une carte *Guerre économique*, la nation de l'Axe qu'elle cible doit défausser une carte supplémentaire de sa pioche.

RADAR

Défaussez les 3 premières cartes de votre pioche pour éviter l'élimination de l'une de vos flottes ravitaillées. Cet effet peut être utilisé plusieurs fois par tour.

ROSIE LA RIVETEUSE

À appliquer durant votre phase de Défausse.

Vous pouvez prendre 1 ou 2 cartes de votre main et les placer sous votre pioche.

CHANTIERS NAVALS

À appliquer après avoir construit une flotte.

Une fois par séquence, vous pouvez défausser la carte du sommet de votre pioche pour construire une flotte supplémentaire.

PRODUCTION DE GUERRE

À appliquer après avoir construit une armée.

Une fois par séquence, vous pouvez défausser la carte du sommet de votre pioche pour construire une armée supplémentaire.



CARTES GUERRE ÉCONOMIQUE X 2

BOMBER COMMAND

Vous choisissez qui de l'Allemagne ou de l'Italie doit se défausser des 4 premières cartes de sa pioche.

SOUS-MARINS DE MALTE

L'Allemagne et l'Italie doivent chacune choisir soit de défausser les 2 premières cartes de leur pioche, soit d'éliminer une flotte de Méditerranée (si une nation ne dispose pas de flotte, elle doit se défausser).

CARTES ÉVÈNEMENT X 7

INDES NÉERLANDAISES

Recrutez une armée en Indonésie et/ou une armée en Nouvelle-Guinée, et recrutez une flotte en Mer de Chine.

ENIGMA

Choisissez une carte Statut allemande en jeu et défaussez-la.

MARÉCHAL SMUTS

Recrutez une armée en Afrique et une flotte soit dans l'Océan sud soit dans l'Océan Indien.

LE COMMONWEALTH À LA RESCOUSSE

Recrutez une armée soit en Inde, soit en Australie soit au Canada.

LES ROUTES DE BIRMANIE

1. Éliminez une armée de l'Axe en Chine,
2. Puis recrutez une armée américaine disponible au Sichuan.

LE ROI PIERRE COURONNÉ

1. Éliminez une armée de l'Axe dans les Balkans,
2. Puis recrutez une armée disponible dans les Balkans.

SINGAPOUR

Recrutez une armée en Asie du sud-est et une flotte en Mer de Chine.

2



ORDRE DE JEU DES NATIONS

1

3

4

5

6



SEQUENCE DE JEU

- » Phase Action
- » Phase Aérienne*
- » Phase Ravitaillement
- » Phase Score
- » Phase Défausse
- » Phase Pioche

* Si vous jouez avec l'extension Aéronavale.

CARTES

| | | | | | | |
|-----------------------|----|---|----|---|---|---|
| Construire une armée | 6 | 5 | 4 | 8 | 4 | 5 |
| Construire une flotte | 2 | 5 | 6 | 1 | 3 | 5 |
| Déployer une escadre* | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 |
| Bataille terrestre | 7 | 4 | 3 | 6 | 4 | 4 |
| Bataille navale | 2 | 5 | 4 | 2 | 2 | 5 |
| Guerre économique | 5 | 2 | 2 | x | 7 | 8 |
| Évènement | 7 | 7 | x | 6 | 7 | 8 |
| Riposte | x | 4 | 11 | 4 | 3 | x |
| Statut | 11 | 7 | 3 | 7 | 5 | 9 |
| Soutien* | 9 | 6 | 7 | 6 | 5 | 7 |

UNITÉS

| | | | | | | |
|----------|---|---|---|---|---|---|
| Armée | 7 | 5 | 5 | 7 | 4 | 5 |
| Flotte | 3 | 5 | 5 | 1 | 3 | 5 |
| Escadre* | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 |

| 40/12* | 39/9* | 33/10* | 34/8* | 30/7* | 40/11* |
|-----------------------|--------------|--------------|--------------|-------------|-------------|
| Contruire une armée | 6 | 5 | 4 | 8 | 4 |
| Construire une flotte | 2 | 5 | 6 | 1 | 3 |
| Déployer une escadre* | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 |
| Bataille terrestre | 7 | 4 | 3 | 6 | 4 |
| Bataille navale | 2 | 5 | 4 | 2 | 2 |
| Guerre économique | 5 | 2 | 2 | x | 7 |
| Évènement | 7 | 7 | x | 6 | 8 |
| Riposte | x | 4 | 11 | 4 | 3 |
| Statut | 11 | 7 | 3 | 7 | 9 |
| Soutien* | 9 | 6 | 7 | 6 | 7 |
| UNITÉS | 10/2* | 10/2* | 10/2* | 8/1* | 7/1* |
| Armée | 7 | 5 | 5 | 7 | 4 |
| Flotte | 3 | 5 | 5 | 1 | 3 |
| Escadre* | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 |

LISTE ET DESCRIPTION DES CARTES

CARTES RIPOSTE X 4

POSTURE DÉFENSIVE

À utiliser après la pose, pendant votre séquence de jeu ou celle d'un autre joueur.

Choisissez une armée britannique ravitaillée. Cette armée est protégée de la destruction pour toute la séquence où cette carte est utilisée.

DESTROYERS

À utiliser après la pose, pendant votre séquence de jeu ou celle d'un autre joueur.

Choisissez une flotte ravitaillée britannique ou américaine adjacente à une armée ravitaillée britannique. Cette flotte est protégée de la destruction pour toute la séquence où cette carte est utilisée.

LOYAUTÉ À LA COURONNE

À utiliser après la pose, pendant votre séquence de jeu ou celle d'un autre joueur.

Éliminez une armée de l'Axe qui vient d'être construite ou recrutee en Inde, en Australie ou au Canada.

RAF

À utiliser après la pose, pendant votre séquence de jeu ou celle d'un autre joueur.

Choisissez une flotte des Alliés en Mer du nord ou une armée des Alliés au Royaume-Uni. Cette unité est protégée de la destruction pour toute la séquence où cette carte est utilisée.

CARTES STATUT X 7

L'AUSTRALIE CRÉE LA COMMISSION POUR LA MAIN D'OEUVRE

Vous pouvez désormais construire des armées en Australie sans aucune ligne de ravitaillement.

FRANCE LIBRE

À utiliser pendant votre phase Action à la place de jouer une carte.

Défaussez 2 cartes de votre main pour construire une armée en Europe de l'ouest.

LORD LINLITHGOW DÉCLARE L'INDE EN GUERRE

Vous pouvez désormais construire des armées en Inde sans aucune ligne de ravitaillement.

LA LOI MACKENZIE (CONSCRIPTION)

Placez un marqueur Source de ravitaillement et PV au Canada. Le Canada est maintenant une source de ravitaillement et de PV uniquement pour le Royaume-Uni.

RATIONNEMENT

À appliquer après avoir joué une carte.

Défaussez une autre carte de votre main afin de placer la carte jouée sous votre pioche.

Précision : si vous n'avez plus de cartes dans votre main, ni dans votre pioche, vous ne pouvez pas perdre 1 PV pour utiliser l'effet de cette carte.

RÉSISTANCE

À utiliser pendant votre phase Action à la place de jouer une carte.

Défaussez 2 cartes de votre main pour initier une bataille soit en Europe de l'ouest soit en Italie.

LA ROYAL NAVY

À appliquer après une bataille navale que vous avez initiée.

Une fois par séquence, vous pouvez défausser 2 cartes de votre main pour initier une autre bataille navale dans la même zone ou dans une zone maritime adjacente à la zone de combat.

CARTES SOUTIEN X 6

INSURRECTION DE VARSOVIE

À utiliser au début de votre phase Score.

Défaussez 2 cartes de votre main pour recruter une armée en Europe de l'est.

LA LIGNE MAGINOT (exclusivité ASYNCRON)

À utiliser lorsque l'Allemagne construit une armée en Europe de l'ouest.

Défaussez 3 cartes de votre main pour immédiatement éliminer cette armée.

IRRÉGULIERS DU COMMONWEALTH

À utiliser au début de votre phase Score.

Défaussez 2 cartes de votre main pour recruter une armée soit en Afrique du nord, soit au Moyen-Orient, soit en Asie du sud-est soit en Indonésie.

OPÉRATION BANQUET

À utiliser au début de la phase Action d'un joueur.

Défaussez 3 cartes de votre main pour déployer une escadre au Royaume-Uni ou en Mer du Nord. Vous n'avez pas besoin d'une carte Déployer une escadre pour utiliser cet effet.

BLETCHLEY PARK

À utiliser si l'Italie ou l'Allemagne joue une carte Soutien.

Défaussez 2 cartes de votre main pour annuler l'effet de cette carte Soutien après que celle-ci ait été jouée (et son éventuel coût payé).

FLECHE BRITANNIQUE

À utiliser si l'Axe utilise l'effet d'une carte Statut.

Défaussez 2 cartes de votre main pour annuler l'effet, pendant toute la séquence, de cette carte Statut qui vient d'être utilisée (et son éventuel coût payé).



ORDRE DE JEU DES NATIONS



CARTES ÉVÈNEMENT X 6

LE GÉNÉRAL HIVER

Éliminez jusqu'à 2 armées adverses qui occupent l'Ukraine, la Russie, Moscou et/ou la Sibérie.

PACTE DE NON-AGGRESSION

GERMANO-SOVIÉTIQUE

Construisez une armée soviétique en Europe de l'est et/ou en Ukraine.

MAO TSÉ-TOUNG

Éliminez une armée en Chine ou au Sichuan.

LES PARTISANS DE TITO

1. Éliminez une armée de l'Axe dans les Balkans.
2. Puis recrutez une armée soviétique ou britannique dans les Balkans.

CHEMIN DE FER TRANSSIBÉRIEN

Vous pouvez réorganiser l'ensemble de vos armées présentes sur le plateau au début de votre séquence de jeu. Chacune de vos armées peut être enlevée du plateau puis construite ailleurs. Chaque armée ne peut être "déplacée" ainsi qu'une fois. Les armées ainsi (re)construites doivent être ravitaillées.

VASSILEVSKI COMMANDE EN EXTRÉME-ORIENT

1. Recrutez une armée soviétique à Vladivostok.
2. Éliminez une armée en Chine.



SEQUENCE DE JEU

- » Phase Action
- » Phase Aérienne*
- » Phase Ravitaillement
- » Phase Score
- » Phase Défausse
- » Phase Pioche

* Si vous jouez avec l'extension Aéronavale.

CARTES

- Construire une armée
- Construire une flotte
- Déployer une escadre*
- Bataille terrestre
- Bataille navale
- Guerre économique
- Évènement
- Riposte
- Statut
- Soutien*

UNITÉS

- Armée
- Flotte
- Escadre*

| 40/12* | 39/9* | 33/10* | 34/8* | 30/7* | 40/11* |
|----------|-------|--------|-------|-------|--------|
| 6 | 5 | 4 | 8 | 4 | 5 |
| 2 | 5 | 6 | 1 | 3 | 5 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 |
| 7 | 4 | 3 | 6 | 4 | 4 |
| 2 | 5 | 4 | 2 | 2 | 5 |
| 5 | 2 | 2 | x | 7 | 8 |
| 7 | 7 | x | 6 | 7 | 8 |
| Riposte | 4 | 11 | 4 | 3 | x |
| Statut | 11 | 7 | 7 | 5 | 9 |
| Soutien* | 9 | 6 | 6 | 5 | 7 |
| | | | | | |
| 10/2* | 10/2* | 10/2* | 8/1* | 7/1* | 10/3* |
| 7 | 5 | 5 | 7 | 4 | 5 |
| 3 | 5 | 5 | 1 | 3 | 5 |
| 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 |

LISTE ET DESCRIPTION DES CARTES

CARTES RIPOSTE X 4

STALINGRAD

À utiliser après la pose, pendant votre séquence de jeu ou celle d'un autre joueur.

L'armée soviétique présente en Ukraine est protégée de la destruction pour toute la séquence où cette carte est utilisée.

LENINGRAD

À utiliser après la pose, pendant votre séquence de jeu ou celle d'un autre joueur.

L'armée soviétique présente en Russie est protégée de la destruction pour toute la séquence où cette carte est utilisée.

MOSCOU

À utiliser après la pose, pendant votre séquence de jeu ou celle d'un autre joueur.

L'armée soviétique présente à Moscou est protégée de la destruction pour toute la séquence où cette carte est utilisée.

RASPOUTITSA

À utiliser après la pose, pendant votre séquence de jeu ou celle d'un autre joueur.

Éliminez une armée de l'Axe qui vient d'être construite ou recrutée à Moscou ou dans une zone adjacente à Moscou.

CARTES STATUT X 7

DÉFENSE DE LA MÈRE PATRIE

À appliquer après avoir construit une armée.

Une fois par séquence, vous pouvez défausser 2 cartes de votre main pour construire une armée supplémentaire.

ASSAUT FRONTAL

À appliquer après une bataille terrestre que vous avez initiée.

Une fois par séquence, vous pouvez défausser 2 cartes de votre main afin de faire une autre bataille terrestre dans la même zone ou dans une zone adjacente à celle-ci.

ARMÉES DE LA GARDE

À utiliser pendant votre phase Action à la place de jouer une carte.

Défaussez 2 cartes de votre main pour jouer une carte Construire une armée de votre défausse.

TERRE BRULÉE

L'Ukraine n'est plus une source de ravitaillement et de PV ni pour l'Allemagne ni pour l'Italie. Pour ces deux nations, on considère donc qu'il n'y a plus d'étoile en Ukraine.

TRANSFERT DE L'INDUSTRIE À L'EST

Les armées soviétiques sont toujours ravitaillées. Rappel : les nouvelles armées soviétiques doivent continuer à être construites à Moscou ou adjacentes à une autre unité soviétique ravitaillée.

CORPS D'ARTILLERIE DE LA STAVKA

À appliquer après une bataille terrestre que vous avez initiée.

Vous pouvez défausser la carte du dessus de votre pioche pour combattre toutes les armées encore présentes dans cette zone au moment où vous déclenchez l'effet de cette carte Statut (une seule fois par bataille).

CONSCRIPTION FÉMININE

À appliquer après avoir joué une carte Construire une armée.

Vous pouvez placer la carte Construire une armée que vous venez de défausser au sommet de votre pioche.

CARTES SOUTIEN X 6

RÉSERVES D'ASIE

À utiliser au début de votre phase Pioche.

Prenez 2 cartes Construire une armée de votre défausse et ajoutez-les à votre main.

RECONSTRUCTION DE FORT

À utiliser au début de votre phase Pioche.

Défaussez une carte Construire une armée de votre main pour poser face cachée une carte Riposte à choisir dans votre défausse.

PARACHUTISTES

À utiliser après avoir déployé une escadre ou être intervenu avec une escadre.

Défaussez une carte Construire une armée de votre main pour construire une armée dans une zone adjacente à cette escadre.

PARTISANS

À utiliser au début de votre phase Défausse.

Défaussez une carte Construire une armée plus 2 autres cartes de votre main pour recruter une armée à Moscou ou dans une zone adjacente.

BATAILLE POUR MOSCOU

À utiliser lorsque votre dernière armée est retirée du plateau.

Défaussez une carte Construire une armée de votre main pour éliminer une armée de l'Axe qui occupe Moscou ou une zone adjacente.

ZHUKOV FONCE À L'OUEST

À utiliser après une bataille terrestre que vous avez initiée en Russie, Europe de l'est, Ukraine ou dans les Balkans.

Défaussez une carte Construire une armée de votre main pour construire une armée dans la zone où vous venez de combattre.



ORDRE DE JEU DES NATIONS



CARTES GUERRE ÉCONOMIQUE X 5

U-BOOT TYPE VII X 2

À utiliser si vous avez une unité adjacente à la *Mer du Nord*.

Le Royaume-Uni doit défausser les 3 premières cartes de sa pioche. Vous gagnez 1 PV.

U-BOOT TYPE II

L'Union soviétique doit défausser les **2 premières** cartes de sa pioche ou les **5 premières** si vous avez une armée en *Scandinavie*. Vous gagnez 1 PV.

U-BOOT TYPE IX

À utiliser si vous avez une unité adjacente à la *Mer du Nord*.

Les États-Unis doivent défausser les **3 premières** cartes de leur pioche ou les **5 premières** si vous avez une flotte en *Mer du Nord*. Vous gagnez 1 PV.

ARMES VI & V2

À utiliser si vous avez une armée adjacente à la *Mer du Nord*.

Le Royaume-Uni doit défausser les **2 premières** cartes de sa pioche. Vous gagnez 2 PV.

CARTES ÉVÉNEMENT X 7

ATTAQUE GÉNÉRALISÉE

Combattez jusqu'à 3 armées soviétiques qui étaient adjacentes vos armées **au début de votre séquence de jeu**. Note : vous pouvez combattre plusieurs fois la même armée.

CONSCRIPTION FORCÉE

Recrutez une ou deux armées en *Allemagne* ou dans des zones adjacentes.

DU BEURRE ET DES CANONS

1. Choisissez une carte **Construire une armée/flotte** ou **Bataille terrestre/navale** dans votre pioche et jouez-la.
2. Puis mélangez votre pioche.

PILLAGE

Gagnez immédiatement 1 PV pour chaque armée allemande en dehors de l'*Allemagne*.

1



ORDRE DE JEU DES NATIONS



SEQUENCE DE JEU

- » Phase Action
- » Phase Aérienne*
- » Phase Ravitaillement
- » Phase Score
- » Phase Défausse
- » Phase Pioche

* Si vous jouez avec l'extension Aéronavale.

CARTES

| | | | | | | |
|-----------------------|----|---|----|---|---|---|
| Construire une armée | 6 | 5 | 4 | 8 | 4 | 5 |
| Construire une flotte | 2 | 5 | 6 | 1 | 3 | 5 |
| Déployer une escadre* | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 |
| Bataille terrestre | 7 | 4 | 3 | 6 | 4 | 4 |
| Bataille navale | 2 | 5 | 4 | 2 | 2 | 5 |
| Guerre économique | 5 | 2 | 2 | x | 7 | 8 |
| Évènement | 7 | 7 | x | 6 | 7 | 8 |
| Riposte | x | 4 | 11 | 4 | 3 | x |
| Statut | 11 | 7 | 3 | 7 | 5 | 9 |
| Soutien* | 9 | 6 | 7 | 6 | 5 | 7 |

UNITÉS

| | | | | | | |
|----------|---|---|---|---|---|---|
| Armée | 7 | 5 | 5 | 7 | 4 | 5 |
| Flotte | 3 | 5 | 5 | 1 | 3 | 5 |
| Escadre* | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 |



40/12*

39/9*

33/10*

34/8*

30/7*

40/11*

LISTE ET DESCRIPTION DES CARTES

DICTATURE MILITAIRE DANS LES BALKANS

1. Recrutez une armée italienne dans les *Balkans*,
2. Puis éliminez une armée des Alliés en *Ukraine*.

PRIORITÉ DE PRODUCTION

1. Choisissez une carte **Statut** dans votre pioche et jouez-la,
2. Puis mélangez votre pioche.

AUTOBAHN

Vous pouvez réorganiser l'ensemble de vos armées présentes sur le plateau au début de votre séquence de jeu. Chacune de vos armées peut être enlevée du plateau puis construite ailleurs. Chaque armée ne peut être "déplacée" ainsi qu'une fois. Les armées ainsi (re)construites doivent être ravitaillées.

CARTES STATUT X 11

LE GRENIER DE L'EST

Gagnez 1 PV si vous avez une armée en *Ukraine* durant votre phase **Score**.

LE MUR DE L'ATLANTIQUE

Chaque fois qu'une armée de l'Axe est **combattue** en *Europe de l'ouest*, la nation ayant déclenché le combat doit défausser les 3 premières cartes de sa pioche.

PRÊTS AU COMBAT

A appliquer après avoir **construit une armée**.

Une fois par séquence, vous pouvez défausser la première carte de votre pioche pour **initier une bataille terrestre** dans une zone adjacente à l'armée qui vient d'être construite.

BLITZKRIEG

A appliquer après une **bataille terrestre** que vous avez initiée.

Une fois par séquence, vous pouvez défausser la première carte de votre pioche pour construire une armée dans la zone du combat.

CONSCRIPTION

Plutôt que de jouer une carte de votre main, défaussez les 2 premières cartes de votre pioche pour jouer une carte **Construire une armée de votre défausse**.

BOMBARDIERS EN PIQUÉ

A appliquer après une **bataille terrestre** que vous avez initiée.

Une fois par séquence, vous pouvez défausser la première carte de votre pioche pour initier une bataille terrestre dans la même zone ou dans une zone adjacente à celle-ci.

CHASSEURS À RÉACTION

Si une nation vous cible avec une carte **Guerre économique**, elle doit défausser les 3 premières cartes de sa pioche.

PLANIFICATION

A utiliser au début de votre phase **Pioche**.

Avant de piocher, vous pouvez examiner les 3 premières cartes de votre pioche et les replacer dans l'ordre souhaité au sommet de celle-ci.

MINES DE FER SUÉDOISES

A appliquer pendant votre phase **Score**.

Gagnez 1 PV si vous avez une flotte en *Mer Baltique*.
Gagnez 1 PV si vous avez une armée en *Scandinavie*.

VOLKSTURM

A utiliser pendant votre phase **Action** à la place de jouer une carte.

Défaussez une carte **Bataille terrestre** pour éliminer une armée des Alliés en *Allemagne*.

MEUTES DE LOUPS

Les cartes **Guerre économique** dont le titre contient **U-BOOT** font défausser 1 carte supplémentaire, 2 si vous avez une armée en *Scandinavie*.

CARTES SOUTIEN X 9

LE GRAF SPEE

A utiliser après avoir **construit une flotte**.

Défaussez la première carte de votre pioche pour **initier une bataille navale** soit en *Mer du Nord*, soit en *Atlantique nord* soit en *Atlantique sud*.

RAVITAILLEMENT AÉRIEN DES JU-52

A utiliser au début de votre phase **Action**.

Si vous avez au moins une escadre sur le plateau, toutes les unités allemandes sont considérées comme ravitaillées pour le reste de votre séquence.

JU-87

A utiliser après avoir **déployé une escadre** ou être **intervenu** avec une escadre.

Défaussez la première carte de votre pioche pour initier une bataille terrestre adjacente à cette escadre.

OPÉRATION WESERÜBUNG

A utiliser au début de votre phase **Score**.

Défaussez la première carte de votre pioche pour recruter une armée en *Scandinavie*.

INNOVATIONS TACTIQUES

A utiliser au début de votre phase **Action**.

Défaussez une carte **Statut** posée pour la remplacer par une carte **Statut** de votre main.

LE BLITZ

A utiliser après avoir joué une carte **Guerre économique**.

Le Royaume-Uni doit défausser 2 cartes de sa pioche pour chaque escadre allemande située à 2 zones ou moins du Royaume-Uni.

CIEL COUVERT

A utiliser au début de votre phase **Action**.

Les défenses (et attaques) aériennes ne peuvent pas être utilisées pendant votre séquence.

ATTAQUE AU SOL DES ME-109

A utiliser après avoir **déployé une escadre** ou être **intervenu** avec une escadre.

Défaussez la première carte de votre pioche pour éliminer une escadre des Alliés adjacente à cette escadre.

TORPILLES G7E LUT (exclusivité ASYNCRON)

A utiliser après avoir joué une carte **Guerre économique** contenant le mot clé **U-BOOT**.

Défaussez la première carte de votre pioche pour éliminer une flotte appartenant à la nation ciblée par votre carte **Guerre économique**.



CARTES GUERRE ÉCONOMIQUE X 2

X^{ME} FLOTILLE

Le Royaume-Uni doit défausser la première carte de sa pioche. Vous gagnez 1 PV.

LA REGIA MARINA FERME LES LIGNES MARITIMES

À utiliser si vous avez une flotte en Méditerranée.

Le Royaume-Uni doit défausser la première carte de sa pioche. Vous gagnez 2 PV.

CARTES ÉVÈNEMENT X 7

AFRIKA KORPS

Recrutez une armée allemande disponible en *Afrique du nord* et recrutez une flotte allemande disponible en *Méditerranée*.

DIVISION AZUL

Défaussez aléatoirement une carte **Riposte** soviétique posée (vous ne pouvez pas les consulter).

SOMALIE ITALIENNE

1. Recrutez une armée italienne en *Afrique du nord*,
2. Puis recrutez une flotte italienne dans le *Golfe du Bengale*.

LUTTE ARMÉE ANTI-BOLCHÉVIQUE

Construisez une armée en *Ukraine* et/ou en *Russie*.

MÉSAVENTURE EN GRÈCE

1. Eliminez une armée des Alliés dans les *Balkans*,
2. Puis recrutez une armée allemande disponible dans les *Balkans*.

CONTRE-ATTAQUE ALLEMANDE

Eliminez une armée des Alliés en *Italie*.

PILLAGE

Gagnez immédiatement 1 PV pour chaque armée et flotte italienne en dehors de l'*Italie*.

5



ORDRE DE JEU DES NATIONS



SEQUENCE DE JEU

- » Phase Action
- » Phase Aérienne*
- » Phase Ravitaillement
- » Phase Score
- » Phase Défausse
- » Phase Pioche

* Si vous jouez avec l'extension Aéronavale.

CARTES

| 40/12* | 39/9* | 33/10* | 34/8* | 30/7* | 40/11* |
|---------------|--------------|--------------|--------------|-------------|-------------|
| 6 | 5 | 4 | 8 | 4 | 5 |
| 2 | 5 | 6 | 1 | 3 | 5 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 |
| 7 | 4 | 3 | 6 | 4 | 4 |
| 2 | 5 | 4 | 2 | 2 | 5 |
| 5 | 2 | 2 | x | 7 | 8 |
| 7 | 7 | x | 6 | 7 | 7 |
| Riposte | 4 | 11 | 4 | 3 | x |
| Statut | 11 | 7 | 7 | 5 | 9 |
| Soutien* | 9 | 6 | 7 | 6 | 7 |
| | | | | | |
| UNITÉS | 10/2* | 10/2* | 10/2* | 8/1* | 7/1* |
| Armée | 7 | 5 | 5 | 7 | 4 |
| Flotte | 3 | 5 | 1 | 3 | 5 |
| Escadre* | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 |
| | | | | | |

LISTE ET DESCRIPTION DES CARTES

CARTES RIPOSTE X 3

MONTE CASSINO

À utiliser après la pose, pendant votre séquence de jeu ou celle d'un autre joueur.

Une armée allemande qui se trouve en *Italie* est protégée de la destruction pendant toute la séquence au cours de laquelle cette carte a été utilisée.

RENFORTS ROUMAINS

À utiliser après la pose, pendant votre séquence de jeu ou celle d'un autre joueur.

Recrutez immédiatement une armée italienne dans une zone où une armée allemande **ravitailée** vient d'être retirée du plateau.

PILOTES D'ÉLITE

À utiliser après la pose, pendant votre séquence de jeu ou celle d'un autre joueur.

Ignorez l'effet d'une carte **Guerre économique** jouée contre l'*Italie* contenant le mot clé **BOMBARDIERS** ou **BOMBER**.

CARTES STATUT X 5

PROPAGANDE ANTI-BOLCHÉVIQUE

À appliquer durant votre phase **Score**.

Gagnez 1 PV si une armée italienne occupe soit la *Russie* soit l'*Ukraine*.

RESSOURCES DES BALKANS

À appliquer durant votre phase **Score**.

Gagnez 1 PV si une armée italienne occupe les *Balkans*.

BRAVADE

À utiliser pendant votre phase **Action** à la place de jouer une carte.

Défaussez 3 cartes de votre main pour jouer une carte **Bataille terrestre** de votre défausse.

L'EMPIRE ITALIEN

À appliquer durant votre phase **Score**.

Gagnez 1 PV pour chacune des zones suivantes occupée par une armée italienne ou allemande : *Afrique du nord*, *Afrique*, *Moyen-Orient*.

MARE NOSTRUM

À appliquer durant votre phase **Score**.

Gagnez 1 PV pour chaque flotte italienne sur le plateau.

CARTES SOUTIEN X 5

SOMALIE

À utiliser au début de votre phase **Score**.

Recrutez une armée italienne en *Afrique*.

MACCHI C.202

À utiliser après avoir déployé une escadre ou être intervenu avec une escadre.

Défaussez 2 cartes de votre main pour éliminer une escadre des Alliés adjacente à cette escadre.

OPÉRATION GOLDEN SQUARE

À utiliser au début de votre phase **Score**.

L'*Allemagne* peut recruter une armée au *Moyen-Orient*.

REGIA AERONAUTICA

À utiliser après avoir été la cible d'une carte **Guerre économique**.

Enlevez votre escadre du plateau au lieu d'avoir défausser vos cartes.

SUPERMARINA

À utiliser au début de votre phase **Score**.

Gagnez 1 PV par flotte italienne sur le plateau.



ORDRE DE JEU DES NATIONS



CARTES GUERRE ÉCONOMIQUE X 2

SOUS-MARINS A (U-BOOT)

Le Royaume-Uni doit défausser la première carte de sa pioche. Vous gagnez 2 PV.

SOUS-MARINS B (U-BOOT)

Les États-Unis doivent défausser la première carte de leur pioche. Vous gagnez 2 PV.

CARTES RIPOSTE X 11

CHARGE BANZAI

À appliquer après une bataille terrestre que vous avez initiée.

Vous pouvez soit initier à nouveau une bataille dans la même zone, soit initier une bataille terrestre dans une zone adjacente à la zone combattue.

RÉPARATION DE CUIRASSÉS

À utiliser après la pose, pendant votre séquence de jeu ou celle d'un autre joueur.

Une flotte japonaise ravitaillée est protégée de la destruction pour toute la séquence où cette carte est utilisée.

OFFENSIVE EN CHINE

À appliquer après une bataille terrestre que vous avez initiée soit en Chine, soit au Sichuan soit en Asie du sud-est.

Construisez une armée dans la zone attaquée, puis construisez une armée supplémentaire dans une autre de ces zones.

TRANSPORT AVEC DES DESTROYERS

À appliquer après une bataille navale que vous avez initiée.

Construisez une armée dans 2 zones terrestres adjacentes à la zone où a eu lieu cette bataille.

CHUTE DE SINGAPOUR

À appliquer après une bataille terrestre que vous avez initiée en Asie du sud-est.

1. Éliminez une flotte des Alliés en Mer de Chine,
2. Puis recrutez une flotte en Mer de Chine.

KAMIKAZE

À utiliser après la pose, pendant votre séquence de jeu ou celle d'un autre joueur.

Éliminez une flotte des Alliés qui vient d'être construite dans une zone adjacente à une zone où se trouve une unité japonaise.

ARMÉE DU KWANTUNG

À utiliser après la pose, pendant votre séquence de jeu ou celle d'un autre joueur.

Une armée japonaise ravitaillée qui se trouve en Chine, au Sichuan ou à Vladivostok est protégée de la destruction pour toute la séquence où cette carte est utilisée.

OPÉRATION KETSU-GO

À utiliser après la pose, pendant votre séquence de jeu ou celle d'un autre joueur.

Une armée japonaise qui se trouve au Japon ou une flotte japonaise qui se trouve en Mer du Japon est protégée de la destruction pour toute la séquence où cette carte est utilisée.

ATTAQUE SURPRISE

À utiliser après une bataille navale que vous avez initiée.

Initiez une bataille navale supplémentaire puis initiez une bataille terrestre.

FORCES SPÉCIALES AMPHIBIES

À utiliser après avoir construit une flotte.

Construisez une armée dans 2 zones terrestres adjacentes à la zone où vous avez construit cette flotte.

ILES TRUK (anciennement CAMIONS)

À utiliser après la pose, pendant votre séquence de jeu ou celle d'un autre joueur.

Toutes les armées japonaises adjacentes au Pacifique centre ainsi que toutes les flottes japonaises sont considérées comme ravitaillées pour toute la séquence où cette carte est utilisée.

SEQUENCE DE JEU

- » Phase Action
- » Phase Aérienne*
- » Phase Ravitaillement
- » Phase Score
- » Phase Défausse
- » Phase Pioche

* Si vous jouez avec l'extension Aéronavale.

CARTES

| 40/12* | 39/9* | 33/10* | 34/8* | 30/7* | 40/11* |
|---------------|--------------|--------------|--------------|-------------|-------------|
| 6 | 5 | 4 | 8 | 4 | 5 |
| 2 | 5 | 6 | 1 | 3 | 5 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 |
| 7 | 4 | 3 | 6 | 4 | 4 |
| 2 | 5 | 4 | 2 | 2 | 5 |
| 5 | 2 | 2 | x | 7 | 8 |
| 7 | 7 | x | 6 | 7 | 8 |
| Riposte | 4 | 11 | 4 | 3 | x |
| Statut | 11 | 7 | 7 | 5 | 9 |
| Soutien* | 9 | 6 | 6 | 5 | 7 |
| UNITÉS | 10/2* | 10/2* | 10/2* | 8/1* | 7/1* |
| Armée | 7 | 5 | 5 | 7 | 4 |
| Flotte | 3 | 5 | 1 | 3 | 5 |
| Escadre* | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 |

LISTE ET DESCRIPTION DES CARTES

CARTES STATUT X 3

BASES AVANCÉES

À appliquer durant votre phase Score.

Gagnez 1 PV pour chaque armée japonaise occupant Hawaï, le Pacifique nord-ouest ou la Nouvelle-Zélande.

GRANDE SPHÈRE DE COPROSPÉRITÉ DE L'ASIE ORIENTALE

À appliquer durant votre phase Score.

Gagnez 1 PV pour chaque armée japonaise occupant l'Indonésie, la Nouvelle-Guinée, ou l'Asie du sud-est.

LES DESSEINS IMPÉRIAUX

À appliquer durant votre phase Score.

Gagnez 1 PV si une armée japonaise occupe soit Iwo Jima soit les Philippines.

CARTES SOUTIEN X 7

NAGUMO À LA TÊTE DE LA 1^{RE} ESCADRE

À utiliser après avoir déployé une escadre ou être intervenu avec une escadre dans une zone maritime.

Défaussez une carte Riposte de votre main pour initier une bataille (terrestre ou navale) dans une zone adjacente à cette escadre.

FLOTTE IMPÉRIALE JAPONAISE

À utiliser après avoir construit une flotte.

Défaussez une carte Riposte de votre main pour construire une autre flotte.

TORA !

À utiliser après avoir déployé une escadre ou être intervenu avec une escadre.

Défaussez une carte Riposte de votre main pour éliminer une escadre des Alliés présente dans une zone adjacente à cette escadre.

YAMAMOTO À BORD DU YAMATO

À utiliser au début de votre phase Action.

Défaussez une carte Riposte de votre main pour déployer une escadre dans une zone où vous avez une flotte ravitaillée. Vous n'avez pas besoin d'une carte Déployer une escadre pour utiliser cet effet.

ZERO !

À utiliser après une bataille navale que vous avez initiée.

Défaussez une carte Riposte de votre main pour initier une bataille navale supplémentaire dans la même zone ou dans une zone adjacente à la zone combattue.

EMPIRE DU PACIFIQUE

À utiliser durant votre phase Score.

Gagnez 1 PV pour chaque flotte japonaise qui occupe une zone qui contient Pacifique dans son nom.

ILES FORTIFIÉES

À utiliser durant votre phase Score.

Défaussez une carte Riposte de votre main pour recruter une armée soit en Indonésie, soit en Nouvelle-Guinée, soit à Iwo Jima soit aux Philippines.