



S.T.I.M.

Au Seuil de la Catastrophe

STRATÉGIE



S.T.I.M.



Au Seuil de la Catastrophe

Livret de Stratégie

Organisateur Référent
Stéphane Jäggi





Table des matières

1. INTRODUCTION.....	3
2. BUT DU JEU ET MISE EN PLACE.....	3
3. CARTE.....	3
4. PRINCIPES FONDAMENTAUX.....	4
5. TOUR DE JEU	4
1ère phase	4
2ème phase.....	5
Phase d'ajustement.....	5
6. DOMMAGE AUX UNITÉS.....	6
7. RÉDACTION DES ORDRES.....	6
8. ORDRES DONNÉS AUX UNITÉS.....	6
Ordre d'action	7
Ordres spéciaux des éclaireurs.....	7
Ordres de retraite.....	8
9. INTERACTION AVEC LE MÉTA-JEU ÉCONOMIQUE.....	9
10. INTERACTION AVEC LA DIPLOMATIE.....	9
11. ENTRÉE EN GUERRE	9
12. MOT FINAL	10
13. TABLEAU DES UNITÉS.....	11
14. CARTE STRATÉGIE.....	11
15. MANUEL AVANCÉ	12
LES ATTAQUES	12
LES CONFLITS.....	13
LES SOUTIENS	14
EFFETS DU SOUTIEN	15
CAS PARTICULIERS	16
LE SOUTIEN COUPÉ.....	17
LES CONVOIS.....	17
EXEMPLES DIVERS.....	19



1. INTRODUCTION

Le jeu de stratégie a largement été inspiré du jeu Diplomacy, toutefois de très larges variantes ont été apportés pour ce jeu, notamment pour ce qui concerne les unités, mais aussi pour les interactions avec le jeu diplomatique et économique.

2. BUT DU JEU ET MISE EN PLACE

Les objectifs du jeu sont différents suivant les nations, certaines se contenteront d'un rôle d'observateur, mais pour les nations en guerre (donc Aadleron et Reinheim), le but est clairement de prendre possession du plus grand nombre de territoires terrestres et/ou côtiers.

On peut également imaginer qu'une nation entre en guerre durant le congrès pour s'approprier un territoire spécifique.

Comme la guerre est entamée depuis plusieurs années, le jeu commencera avec des positions déjà bien délimitées, elles vous seront communiquées le vendredi soir (ou le samedi matin).

3. CARTE

La carte est composée de plusieurs régions et de fleuves :

- **Les régions terrestres** : Seules les unités terrestres (T) peuvent s'y déplacer et soutenir
- **Les régions maritimes** : Seules les unités maritimes (M) peuvent s'y déplacer et soutenir
- **Les régions côtières** (régions terrestres bordant les mers) : Les unités terrestres ET les flottes peuvent aller sur ces régions. (Les flottes ne peuvent évidemment pas aller sur la terre, mais leurs puissantes artilleries leur permettent toutefois de contrôler un territoire depuis la côte)
- **Les régions en quarantaine** : Les régions infectées par la maladie sont représentées par des territoires noircis, afin de symboliser le fait que personne ne peut les traverser. Ces régions ne font simplement plus partie de la carte.
- **Les fleuves** : Traverser un fleuve en direction d'une région ennemie engendre un malus, cela diminue de 1 la puissance de l'unité qui se déplace (et non les unités qui la soutiennent).

Le principe du brouillard de guerre est effectif pour ce jeu (on ne voit pas les unités ennemies non adjacentes), mais des éclaireurs peuvent être utilisés pour révéler des unités.

Les éclaireurs sont toujours invisibles (enfin presque, voir tableau des unités).

Les centres stratégiques sont des territoires clés, c'est uniquement sur ces territoires que de nouvelles unités peuvent apparaître. Ils sont clairement symbolisés sur la carte par une étoile.

Chaque nation en guerre possède un nombre maximum de centres stratégiques (mais elle peut en perdre durant la partie). Ils sont définis dès le début de la partie et ne peuvent pas être déplacés.



4. PRINCIPES FONDAMENTAUX

Le jeu se déroule en plusieurs tours et chaque tour est composé de deux phases identiques et d'une phase d'ajustement.

Le nombre d'unités disponibles pour les nations en guerre est variable, il est égal à la moitié inférieure du total des territoires terrestres et/ou côtiers (24 territoires = 12 unités, 23 territoires = 11 unités).

Les grandes villes (symbolisées par deux cercles jaunes) et les capitales (symbolisées par deux cercles jaunes étoilés) comptent double.

Comme la nation de Reinheim est au bord de l'effondrement, des pénalités de territoires et de villes vont être mises en place. Cette information sera fournie avant le début du jeu.

Trois types principaux d'unités sont en jeu :

- les infanteries «I» (unités terrestres et côtières T+C)
- les flottes «F» (unités maritimes et côtières M+C)
- les éclaireurs «E» (unités pouvant se déplacer sur tous les territoires T+M+C)

Plusieurs unités distinctes sont en jeu :

- Warmecs «W» (T+C)
- Chevaliers Reihneimers «C» (T+C).

Les unités de Warmecs ne peuvent être recrutées que par la nation d'Aadleron, de même pour les Chevaliers Reihneimers qui ne peuvent être recrutés que par Reinheim.

D'autres unités peuvent apparaître pendant le jeu. Chaque unité possède ses propres caractéristiques (voir tableau des unités).

Il ne peut y avoir qu'une seule unité par région (à part les éclaireurs, qui ne sont pas vraiment des unités).

5. TOUR DE JEU

Une phase de jeu durera au maximum entre 1h30-1h45, mais si les stratégies sont rapides, il est possible qu'une phase soit plus courte, ça sera typiquement le cas pour les phases d'ajustement, qui ne prennent pas longtemps pour être finalisées.

1ère phase

- **Négociations**
Les joueurs discutent librement, deux par deux ou en groupes plus larges, afin de définir des accords, alliances, promesses, engagements, etc.
- **Rédaction des ordres d'actions (T A S C (+ E I S pour les éclaireurs))**
A chaque phase, un joueur peut donner un ordre à chacune de ses unités ou à quelques-unes seulement. Si une unité n'a pas reçu d'ordre dans le délai imparti, elle ne fait que se défendre, donc «Tenir». (les règles de rédaction des ordres sont plus bas de le manuel).



- **Phase d'attente**
Le stratège de chaque nation envoie les ordres d'actions sur les champs de batailles et le «Maître Stratège» (orga) s'occupera de les résoudre.
- **Nouvelles du front et des dommages aux unités**
Le Maître Stratège apporte à chaque nation les nouvelles du front et la position de chacune de ses unités. Une unité qui a perdu une bataille subit des dommages (voir « dommage aux unités »). C'est le moment pour faire d'éventuelles réclamations au Maître Stratège.
- **Rédaction des ordres de retraites (R D)**
Les unités annihilées sont retirées du jeu.
Les joueurs rédigent les ordres concernant leurs unités contraintes à la retraite. Si une unité ne peut pas reculer, elle est détruite. Une unité peut être dispersée.
- **Nouvelles du front et des éclaireurs**
Le Maître Stratège apporte les nouvelles des ordres de retraites.
Les éclaireurs transmettent les informations qu'ils ont recueillies à chaque stratège de nation.
-

2ème phase

Idem que la première phase.

Phase d'ajustement

Les phases d'ajustement permettent d'ajuster le nombre d'unités de chaque nation en guerre avec les points de territoires terrestres et/ou côtiers contrôlés.

Les points de territoires sont égaux à la moitié inférieure du total des territoires contrôlés (24 territoires = 12 unités, 23 territoires = 11 unités,...)

Les points de territoires n'ont pas de rapport avec la puissance ou les PV des unités.

Si une nation a plus de points de territoires que d'unités, elle peut recruter de nouvelles unités qu'elle ne peut placer que sur ses centres stratégiques libres. On ne peut pas placer plus de nouvelles unités que de centres stratégiques disponibles. Si une unité se trouve déjà sur un centre stratégique, on ne peut pas y recruter une nouvelle unité. Une nation peut décider de recruter une unité alliée sur son territoire, mais dans ce cas, c'est toujours la nation alliée qui a le contrôle de cette unité. L'unité apparaîtra pour les adversaires comme appartenant à la nation de base.

Si, durant les déplacements, un centre stratégique est pris par un ennemi, la nation possédant ce centre ne pourra plus l'utiliser jusqu'à sa reconquête. On ne peut pas utiliser les centres stratégiques des autres nations (les nations seront toujours limitées par leurs centres stratégiques de base).

Si une nation a moins de points de territoires que d'unités, elle doit disperser autant d'unités que nécessaire, afin d'arriver à égalité avec les points de territoires.



Si une nation a moins de 3 éclaireurs, elle peut en recruter un nouveau (mais un seul) et peut le placer sur n'importe quel centre stratégique (même si une unité s'y trouve déjà).

6. DOMMAGE AUX UNITÉS

Une unité qui a perdu une bataille subit des dommages, deux cas de figure peuvent se présenter :

- Une unité qui a été délogée du territoire qu'elle contrôlait.
- Une unité qui a attaqué une région, mais dont la résolution du combat lui a été défavorable.

En cas d'égalité lors la résolution d'une bataille, aucune unité ne subit de dégâts.

Les dégâts subis par une unité sont égaux à la différence de puissance entre les deux protagonistes. Si une unité n'a plus de points de vie (PV) elle est annihilée.

7. RÉDACTION DES ORDRES

La rédaction des ordres obéit à des conventions strictes. Un ordre qui ne respecte pas ces conventions, ou dont l'application est impossible, est considéré comme nul et non existant. La mauvaise rédaction d'un ordre est considérée comme une incapacité du stratège à commander correctement ses troupes.

1. Un ordre commence par préciser la **nature de l'unité** qui doit l'exécuter en utilisant son abréviation (voir tableau des unités).
2. Puis est précisé, en trois lettres, la **région où se trouve l'unité**.
3. Ensuite vient la **nature de l'ordre**, représentée par une lettre (T pour Tenir, A pour Attaquer, ...).
4. Enfin, viennent les **compléments indispensables de l'ordre** (région des unités attaquées, soutenues ou convoyées).

Exemple : I ZNC A FNA (L'infanterie située sur le territoire ZNC attaque le territoire FNA)

Les ordres sont la clé du jeu, c'est eux qui conditionnent toute la stratégie, un développement plus poussé et des exemples précis sont exposés en fin de manuel sous la rubrique «Manuel avancé des ordres». Les ateliers du vendredi sont faits pour expliquer tous les mécanismes.

8. ORDRES DONNÉS AUX UNITÉS

Il y a deux types d'ordres, les ordres d'actions et les ordres de retraites. Les ordres d'actions sont les ordres que vous donnez à vos unités pour effectuer une action. Les ordres de retraite sont des ordres que vous êtes contraints de faire si une de vos unités a été délogée.

Une unité (sauf les éclaireurs) peut : Tenir, Attaquer et Soutenir. Les flottes peuvent en plus Convoyer des unités terrestres. Toutes les unités (sauf les éclaireurs) sont soumises aux ordres de retraite.



Ordre d'action

- **Ordre : T** (Tenir)
Tenir, c'est-à-dire se défendre, l'unité reste sur place et sa puissance est utilisée pour sa défense.
Exemple : I OCD T (L'infanterie à OCD tient, donc se défend)
- **Ordre : A** (Attaquer)
Attaquer une région adjacente à celle que l'unité occupe (ou lors d'un convoi, adjacente à une région maritime occupée par la flotte effectuant le convoi, voir règle de convoi).
Exemple : I OCD A VNB (L'infanterie dans la région de OCD Attaque la région VNB)
- **Ordre : A P** (Attaquer avec pouvoir)
Ordre à donner pour les attaques des Chevaliers reinheimers qui veulent utiliser leurs pouvoirs thaumaturges.
Exemple : C SCC AP SSA (Le chevalier dans la région de SCC Attaque la région SSA en utilisant son pouvoir)
- **Ordre : S** (Soutenir)
Soutenir une autre unité en défense ou en attaque. Si le soutien est défensif, l'unité qui est soutenue doit être adjacente à celle qui donne son soutien. Si le soutien est offensif, la région cible doit être adjacente à l'unité qui donne son soutien.
IMPORTANT ! Les soutiens peuvent être brisés par une autre unité et cela quelle que soit sa puissance et quels que soient les autres soutiens !!! (voir règles avancées)
Exemple 1 : C ONB S I OCB T (Le chevalier dans la région ONB soutient l'infanterie qui tient la région OCB)
Exemple 2 : I SCE S C SCC A SSA (L'infanterie dans la région SCE soutien le chevalier qui attaque de la région SCC à la région SSA. Dans un ordre de soutien, il n'y a pas besoin de préciser si le chevalier qui attaque utilise son pouvoir)
- **Ordre : S P** (Soutenir avec pouvoir)
Ordre à donner pour les soutiens des Chevaliers reinheimers qui veulent utiliser leurs pouvoirs thaumaturges.
Exemple : C SSC S P I SSA A SSB (Le chevalier dans la région de SSC soutient l'infanterie qui attaque de la région SSB à la région SSA en utilisant son pouvoir)
- **Ordre : C** (Convoyer)
Convoyer et Tenir. Seule une flotte occupant une région maritime peut recevoir un ordre de convoi. Le convoi peut être le fait d'une seule flotte convoyant une unité terrestre d'une région côtière qui lui est adjacente vers une autre région côtière qui lui est aussi adjacente. Mais un convoi peut aussi être formé de plusieurs flottes occupant des régions maritimes adjacentes reliant la région côtière où se trouve l'armée à convoier et la région côtière qu'elle veut attaquer. On parle alors de chaîne de convois ou convoi multiple. Pour les convois chaînés, toutes les flottes de la chaîne doivent avoir le même ordre.
Exemple : F MIA C C SCB A SSC (La flotte dans la région de MIA convoie le chevalier de la région SCB à la région SSC)

Ordres spéciaux des éclaireurs

- **Ordre : E L** (Espionner lentement)
Rechercher lentement des renseignements sur une unité : L'éclaireur peut fournir différentes caractéristiques par tour (1er tour : PV et Terrains, 2ème tour : Puissance, déplacement et capacités spéciales), il n'a aucune



chance de se faire repérer.

- **Ordre : E R (Espionner rapidement)**
Rechercher rapidement des renseignements sur une nouvelle unité : L'éclaireur à 50 % de chances de se faire repérer et aucune spécificité n'est révélée si c'est le cas, mais si cela fonctionne, toutes les spécificités de l'unité sont révélées.
Si l'éclaireur se fait prendre, il y a encore 50 % de chances que sa nationalité soit révélée.
- **Ordre : I A (Investigations approfondies)**
Les investigations approfondies permettent de débusquer une personne spécifique (seulement pour certains joueurs) ou d'investiguer globalement car il y a quelque chose d'étrange (si vous ne comprenez pas cette régérence, c'est que vous n'avez rien vu d'étrange ...)
- **Ordre : S S (Saboter)**
Un éclaireur qui sabote une unité ennemie lui enlève un PV par tour. Il a 4 chances sur 6 de se faire repérer, si c'est le cas, sa nationalité est automatiquement révélée.

Ordres de retraite

- **Ordre : R (Retraite)**
Une unité qui est attaquée par une unité plus puissante qu'elle (avec ses soutiens), est contrainte à la retraite et peut être déplacée vers une région libre. (voir manuel avancé)
- **Ordre : D (Dispersion)**
Une unité qui doit retraiter peut être dispersée (cela peut laisser la place à une autre armée)
Une unité ne peut pas être dispersée si elle ne possède plus qu'un seul PV.

Après l'exécution de tous les ordres, les unités éventuellement contraintes à la retraite sont déplacées, annihilées ou dispersées.

- Si une unité n'a pas été délogée, il n'y a aucun dommage, aucune retraite ni dispersion n'est possible.
- Si une unité a perdu la totalité de ses PV, elle est annihilée.
Le calcul des dommages sur une unité est égale à la différence de puissance entre l'unité victorieuse (et ses soutiens) et l'unité perdante (et ses soutiens).
- La retraite est un déplacement qui ne peut être ni soutenu, ni convoyé et qui est dirigé vers une région libre, c'est-à-dire :
 - autre que celle d'où l'attaque provoquant la retraite est venue;
 - adjacente et accessible (une retraite ne peut pas être convoyée);
 - inoccupée;
 - sur laquelle des attaques ne se sont pas bloquées.
- S'il n'existe pas de région répondant à ces quatre conditions à la fois, l'unité doit être retirée de la carte (annihilée).
- L'annihilation est la destruction complète d'une unité, soit parce qu'elle n'a plus de PV, soit car elle ne peut pas retraiter.



L'annihilation d'une unité par retraite se produit car il n'y a pas de région libre pour sa retraite, soit parce que la seule région libre est aussi celle vers laquelle d'autres unités doivent faire retraite. Ainsi, si une seule région est libre pour la retraite de deux unités, ces deux unités sont annihilées, sauf si l'une d'entre elles reçoit l'ordre explicite de se disperser. Toute unité annihilée doit être retirée de la carte.

- La dispersion est le retrait volontaire d'une unité plutôt que de lui faire effectuer une retraite. Cette unité est retirée de la carte.

9. INTERACTION AVEC LE MÉTA-JEU ÉCONOMIQUE

Durant le déroulement du jeu économique, des bâtiments construits peuvent apporter des avantages au jeu stratégique.

Les casernes : Permettent d'augmenter de 1 la puissance d'une unité à chaque phase d'ajustement.

Les usines de Warmecs : Permettent de redonner 2x 1 point de vie (à la même unité ou à 2 unités distinctes) à chaque phase d'ajustement. De plus, chaque usine de Warmecs augmente de 1 le nombre maximum de Warmecs disponible sur le jeu.

10. INTERACTION AVEC LA DIPLOMATIE

Le congrès de Milania permet à des nations de créer des alliances qui doivent impérativement être annoncées au maître stratège (donc à l'organisateur) à la phase d'ajustement.

Une alliance peut être rompue, également à la phase d'ajustement.

En cas d'alliance, les unités d'un allié «extérieur» situé sur le territoire d'un autre allié «principal» sera décompté comme unité de l'allié principal, les régions qu'il contrôle seront mises au compte de l'allié «principale», toutefois l'allié «extérieur» continuera de donner lui-même les ordres à ses troupes.

Si une alliance est rompue, l'allié «extérieur» prend possession des territoires qu'il contrôle aux dépens de l'allié «principal», l'ajustement en cours diminuera donc les territoires de l'allié «principal».

11. ENTRÉE EN GUERRE

Si une nation décide d'entrer en guerre, elle devra en référer au Maître Stratège, celui-ci donnera les conditions d'entrée en guerre, qui pourront être différentes suivant les nations.

Une entrée en guerre peut se faire uniquement au début d'un tour de jeu, pendant la phase de négociation.



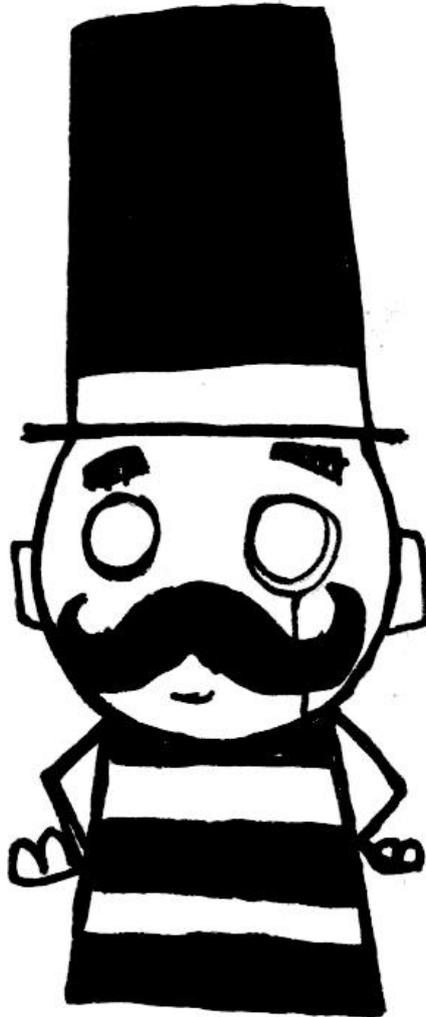
12. MOT FINAL

Le «Maître Stratège» et l'organisateur en charge du jeu de stratégie.

En cas de litige ou d'une situation que les règles ne résolvent pas, le maître stratège a le dernier mot !

En cas de réclamation sur les mécanismes du jeu, les règles du jeu Diplomacy feront foi.

Il se peut que dans certaines situations, un joueur ne possède pas toutes les informations nécessaires pour résoudre lui-même les mécanismes du jeu (unités invisibles, ...). Le Maître Stratège les possède et est extrêmement aguerri au mécanisme du jeu, il a très probablement raison, mais un joueur peut évidemment lui demander de vérifier une situation.





13. TABLEAU DES UNITÉS

Abr.	Nom	Puis- sance	PV	Dépla- cement	Terrains	Max en jeu	Capacités spéciales
I	Infanterie	1	3	1	T+C	x	-
W	Warmecs	2/1	4	1	T+C	7	Les Warmecs ont une puissance de 2 pendant les attaques et les soutiens, mais seulement 1 en défense
C	Chevaliers Reinheimers	1	3	1	T+C	7	Peuvent utiliser des pouvoirs thaumaturges pour augmenter leur puissance ou leurs points de vie de 1, mais doivent attendre ensuite 4 phases avant de pouvoir réutiliser des pouvoirs.
F	Flotte	1	3	1	M+C	x	-
E	Éclaireurs	0	0	2	T+C+M	3/nations (*2/CCF)	Les éclaireurs ne peuvent pas contrôler de territoires. Si l'éclaireur effectue un déplacement de 2 et qu'il termine son déplacement sur un territoire possédant une unité militaire ennemie, il a 2 chances sur 6 de se faire repérer et capturer. Si un éclaireur termine son déplacement sur un territoire ennemi possédant une unité militaire inconnue, il révèle automatiquement le nom de celle-ci. * Comme la CCF a deux stratégies, le nombre d'éclaireurs est limité à deux par stratégie (donc 4 pour tous la CCF)



15. MANUEL AVANCÉ

Le manuel avancé reprend des exemples des règles de base du jeu Diplomacy que vous pouvez retrouver ici : [https://www.stim.ch/assets/stim/Au seuil de la Catastrophe/regles_diplomacy.pdf](https://www.stim.ch/assets/stim/Au%20seuil%20de%20la%20Catastrophe/regles_diplomacy.pdf)

Dans le jeu de base Diplomacy, toutes les unités ont la même puissance, ce qui n'est pas le cas dans notre jeu. Les règles ci-dessous montrent des exemples uniquement avec des unités de même puissance. Les règles fonctionnent parfaitement, mais dans notre jeu, il faudra simplement traiter les unités qui possèdent une puissance supérieure comme une unité qui a reçu un (ou plusieurs) soutiens.

LES ATTAQUES

Une attaque couronnée de succès permet à l'unité attaquante de pénétrer dans la région attaquée et de l'occuper militairement. Une unité ne peut pas attaquer la région qu'elle occupe.

Une unité terrestre peut attaquer une région terrestre ou côtière adjacente à celle qu'elle occupe ou qui lui est accessible par convoi maritime.

Une flotte peut attaquer toute région maritime ou côtière qui lui est adjacente. Si elle occupe une région côtière, elle peut aussi attaquer toute région côtière dont la côte est en prolongement immédiat de la côte de celle qu'elle occupe.



Ex d'ordre : I Par A Pic
(L'infanterie de Paris Attaque la Picardie)



Ex d'ordre : I Man A Pic
(La flotte de la Manche Attaque le Picardie)



LES CONFLITS

Les trois situations ci-dessous sont appelées des "situations bloquées" (tout soutien donné mis à part).

1) Si deux unités (ou davantage) de même puissance reçoivent l'ordre d'attaquer la même région, aucune d'elles n'y réussit et ne s'y déplace, même si elles sont de même nationalité.



2) Si une unité a reçu l'ordre d'attaquer et que son attaque échoue, une autre unité dont la réussite de l'attaque de la région occupée par la première unité était conditionnée par le déplacement de celle-ci, ne peut donc pas prendre sa place.





3) Si deux unités reçoivent chacune l'ordre d'attaquer la région l'une de l'autre, tout convoi mis à part, aucune n'y réussit et ne se déplace.

Exception: deux unités peuvent échanger leurs positions si l'une ou les deux sont convoyées.



Par contre, plusieurs unités peuvent effectuer une rotation.



LES SOUTIENS

Une unité qui n'effectue ni attaque ni convoi peut soutenir une autre unité qui tient (soutien défensif) ou qui attaque une région (soutien offensif). Cette région doit être l'une de celles qui, adjacentes et accessibles, aurait pu être attaquée sans convoi par l'unité qui ordonne le soutien.

Précisions: Une flotte ne peut pas soutenir une région terrestre (c'est-à-dire ni maritime ni côtière) ou une attaque contre une région terrestre car ne pouvant, elle-même, l'attaquer.

Une unité terrestre ne peut pas soutenir une région maritime (c'est-à-dire ni terrestre ni côtière) ou une attaque contre une région maritime car elle ne peut, elle-même, l'attaquer.



Une flotte peut soutenir une unité terrestre ou une flotte, une unité terrestre peut soutenir une unité terrestre ou une flotte (dans le cadre du respect de la règle précédente) .

Un soutien ne peut pas être convoyé.

Une unité peut, indifféremment, soutenir une unité de sa nationalité ou une unité d'une autre nationalité.

Il n'est pas possible, de refuser un soutien.

Il est possible de soutenir une unité qui soutient.

EFFETS DU SOUTIEN

Une unité attaque avec sa propre force, combinée avec celle de tous les soutiens non coupés (VOIR SOUTIENS COUPÉS) qui lui sont accordés. A moins qu'une autre unité, également ou plus soutenue, ne s'oppose à elle, elle réussira donc son attaque. Il ne s'agit plus d'une situation bloquée.



Ex (infanterie Marseille) : I Mar A Bou
Ex (infanterie Gascogne) : I Gas S I Mar A Bou



Ex (infanterie Silesie) : I Sil A Pru
Ex (flotte Baltique) : F Bal S I Sil A Pru



Les règles citées au chapitre LES CONFLITS s'appliquent toujours aux attaques d'unités également soutenues.

Une unité, qui est attaquée par une unité plus soutenue qu'elle est contrainte à la retraite et perd des PV égale à la différence de puissance entre l'unité et par l'attaque et doit être, soit déplacée vers une région libre, soit annihilée. Si elle n'a plus de PV, elle est annihilée.

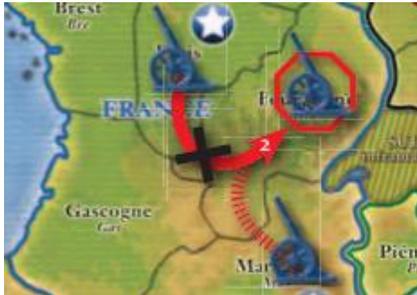


CAS PARTICULIERS

1) Interdiction de contraindre à la retraite une de ses propres unités.

Il est une exception aux règles de l'attaque. Une unité ne réussit pas son attaque vers une région, et ce, quel que soit le nombre des soutiens dont elle bénéficie, si une autre unité de même nationalité y est présente parce qu'elle n'a pas reçu l'ordre d'attaquer une autre région ou parce qu'une telle tentative a échoué. L'attaque reste néanmoins valide pour toute autre considération, et bloque donc toute autre attaque, également ou moins soutenue, vers cette région, de toute unité d'une autre nationalité.

Par ailleurs, les soutiens attribués par une Nation à l'attaque d'une autre Nation vers une région occupée par une unité de même nationalité que la première ne peuvent pas être comptabilisés afin de déloger cette unité. Les soutiens restent valides pour toutes autres considérations.



2) Soutien Inattendu

Une Grande Puissance peut bloquer elle-même une région en donnant l'ordre à deux de ses unités également soutenues de l'attaquer. Mais, s'il s'avère que l'une de ces deux unités est plus soutenue que l'autre, son attaque réussira.



3) La garnison assiégée

Étant donné qu'il n'y a retraite que lorsqu'une unité soutenue attaque une région occupée, les unités impliquées étant de nationalités différentes, il s'ensuit que deux attaques également soutenues vers une même région aboutissent à une situation bloquée et ne contraignent pas à la retraite une unité occupant la région attaquée.

4) Retraite d'une unité participant à une situation bloquée

Lorsque plusieurs unités également soutenues reçoivent l'ordre d'attaquer la même région, aucune d'entre elles ne se déplace, même si elle est contrainte à la retraite par une autre attaque.

Par contre, si deux unités reçoivent l'ordre d'attaquer la même région et que l'une d'entre elles est contrainte à la retraite par une attaque provenant précisément de cette région, l'attaque de l'autre réussit.

5) Tenir en étant soutenu



Une unité qui n'a pas reçu l'ordre d'attaquer, c'est-à-dire qui tient, convoie, soutient ou n'a pas reçu d'ordre, peut être soutenue sur place.

Par contre, une unité qui a reçu un ordre d'attaque ne peut recevoir un soutien que pour son attaque, soutien dont elle ne peut pas bénéficier pour l'aider à tenir si son attaque échoue.

LE SOUTIEN COUPÉ

Si une unité qui a reçu l'ordre de soutenir sur place une autre unité est attaquée, le soutien ordonné est dit coupé.

Si une unité qui a reçu l'ordre de soutenir une attaque est attaquée à partir d'une autre région que celle vers laquelle elle soutient l'attaque, le soutien ordonné est dit coupé.

Si une unité qui a reçu l'ordre de soutenir une attaque est contrainte à la retraite par une attaque quelconque, et quelle que soit la région d'origine de cette attaque, le soutien ordonné est dit coupé.

Si un soutien est coupé, l'unité à laquelle il était accordé n'en bénéficie pas.
UN SOUTIEN EST TOUJOURS COUPÉ, QUELLE QUE SOIT LA PUISSANCE DE L'UNITÉ QUI SOUTIENT.

(Le principe est que lorsqu'on attaque une région, l'unité qui est attaquée ne peut pas se battre sur deux fronts, donc se défendre et soutenir)



LES CONVOIS

Seule une flotte qui occupe une région maritime peut convoier une unité terrestre. Une flotte qui occupe une région côtière ne le peut pas.

Chaque flotte ne peut convoier qu'une seule unité terrestre par phase. Cette unité peut être de nationalité quelconque.

L'unité terrestre convoiée ne peut pénétrer dans la région de destination du convoi que si :

- le convoi n'est pas rompu
- elle réussit une attaque contre cette région

Une flotte peut convoier une unité depuis toute région côtière adjacente à la région maritime qu'elle occupe vers toute autre région côtière également adjacente à cette région maritime.



Si une flotte qui a reçu un ordre de convoi est contrainte à la retraite, elle ne peut pas convoier et on dit que le convoi est rompu. L'unité devant être convoyée reste dans sa région de départ et son attaque de la région vers laquelle elle devait être convoyée échoue.

UNE ATTAQUE SIMPLE D'UNE FLOTTE QUI CONVOIE NE SUFFIT PAS POUR ROMPRE LE CONVOI

Les conflits maritimes concernant une flotte qui convoie sont résolus avant l'exécution des convois.



Si deux flottes ou davantage forment une "chaîne" en occupant des régions maritimes adjacentes, une unité terrestre peut être convoyée à travers toutes ces régions par le même ordre, en une seule phase.

Dans la rédaction des ordres, la chaîne des flottes n'a pas à être mentionnée, seule la région côtière de départ de l'unité terrestre convoyée et celle qu'elle attaque doivent l'être.





EXEMPLES DIVERS

