

INTERDICTION U-BOOT



Les *Untersee Boote* (*U-Boote*) sillonnaient les voies maritimes alliées, et coulaient les navires, même s'ils transportaient des civils.

Pendant la phase de collecte des revenus du Royaume-Uni et des Etats-Unis, ces puissances doivent soustraire 1 CPI du total de leur production nationale pour chacun de vos sous-marins sur le plateau de jeu.

1

Axis-Allies

MUR DE L'ATLANTIQUE



Les Allemands fortifièrent la côte atlantique européenne à l'aide de gigantesques systèmes de défense depuis la Norvège jusqu'en Espagne.

Lors d'un assaut amphibie contre un territoire d'origine allemand, toutes vos infanteries défendent à 3 pendant le premier cycle de combat.

2

Axis-Allies

PANZERBLITZ



Les énormes *Panzers* parcouraient l'Europe et l'Afrique du Nord. Ils franchissaient les lignes ennemies, puis faisaient demi-tour pour attaquer les défenseurs.

Si vos forces en attaque détruisent toutes les unités en défense sur un territoire en un cycle de combat, vos chars offensifs survivants peuvent se déplacer d'un territoire pendant la phase de mouvement de réserve.

3

Axis-Allies

LOUPS DE L'ATLANTIQUE



Les *Loups de l'Atlantique*, à bord de leurs *U-boote*, sillonnaient l'Atlantique, attaquant en meute les convois alliés. La seule assurance, avec un *U-Boot* dans les parages, c'était qu'il n'était pas seul.

Si au moins trois de vos sous-marins effectuent un déplacement de combat sur la même zone maritime, ils attaquent à 3 (4 si vous avez le Développement Super sous-marins). Ils peuvent provenir de différentes zones, mais ils doivent attaquer la même zone.

4

Axis-Allies

BOMBARDEMENT EN PIQUE



Pendant le *Blitz*, Les Londoniens vinrent à redouter le bombardier en piqué *Ju-87 Stuka*, un petit avion armé de bombes de précision et d'une sirène assourdissante.

Vos chasseurs peuvent effectuer des bombardements stratégiques, en suivant les règles des bombardiers. Ils sont affectés par le feu des canons antiaériens. Faites un jet de dé pour la perte de CPI par chasseur impliqué dans un bombardement stratégique, mais divisez chaque résultat par 2, arrondi à l'unité supérieure. La perte de CPI maximum ne peut pas être supérieure au revenu de la zone.

5

Axis-Allies

FORTERESSE EUROPE



Hitler ordonna que la *Ligne Gustav*, en Italie, résiste à tout prix. Ce prix fut la vie de dizaines de milliers d'hommes dans les deux camps.

Votre artillerie située dans les territoires d'origine allemands défend à 3.

6

Axis-Allies

TOKYO EXPRESS



Le haut commandement japonais utilisait des convois de destroyers pour transporter son infanterie. Les marins alliés les surnommèrent le « Tokyo Express ».

Chacun de vos destroyers peut servir de transport de troupes pour une infanterie. Ces destroyers suivent les règles d'embarquement et de débarquement des transports de troupes.

1

Axis-Allies

ASSAUTS ECLAIR



Durant les premières heures de la guerre, le Japon orchestra une série d'invasions qui choquèrent le monde. Il conquiert île après île jusqu'à contrôler pratiquement toute la côte asiatique.

Vos transports de troupes peuvent effectuer plus d'un assaut amphibie par tour : ils peuvent se déplacer, attaquer un territoire côtier, se déplacer encore et attaquer un deuxième territoire côtier. Ils doivent tout de même interrompre leur déplacement sur la première zone maritime ennemie qu'ils rencontrent. La capacité du transport ne change pas ; il ne peut pas embarquer ou débarquer plus d'une unité terrestre et une infanterie par tour.

4

Axis-Allies

ATTAQUES KAMIKAZE



L'un des terrifiants développements de la guerre fut la volonté des pilotes japonais à entrer en collision avec les navires américains à l'aide de leurs avions. Les Japonais développèrent même des « bombes volantes », pilotées par des soldats.

Vos unités aériennes peuvent faire un mouvement offensif sans devoir atterrir sur une zone amie. Vous devez déclarer pendant la phase de mouvement offensif qu'une unité aérienne effectue une attaque kamikaze. Chaque unité aérienne impliquée attaque pendant le tir de première salve du combat, et seule une unité navale ennemie peut être choisie comme perte. Cette unité aérienne est automatiquement détruite à la fin du tir de première salve en plus des autres pertes infligées pendant ce cycle de combat.

2

Axis-Allies

DEFENSEURS DE TRANCHEE



Bon nombre de troupes japonaises sur les îles du Pacifique choisissaient de mourir dans leurs bunkers plutôt que se rendre.

Toutes vos infanteries sur des îles défendent à 3.

5

Axis-Allies

TORPILLES KAITEN



Tout comme la « bombe volante » Yokosuka MXY7 Ohka, la torpille Kaiten avait à son bord un pilote. Une fois qu'il avait fermé la cloison, il savait qu'il ne l'ouvrirait plus jamais.

Quand vous avez un sous-marin en défense sur une zone maritime qui borde une zone ou un archipel d'origine japonais que vous contrôlez, vous pouvez le déclarer comme une torpille Kaiten. Il attaque à 3 (4 si vous avez le Développement Super sous-marins). Ce sous-marin est automatiquement détruit à la fin du tir de première salve en plus des autres pertes infligées pendant ce cycle de combat.

3

Axis-Allies

ATTAQUES BANZAI



C'était le redoutable cri de ralliement de l'Armée impériale japonaise. « Banzai ! » signifie « Puissiez-vous vivre mille ans. »

Quand vous commencez une attaque avec seulement des infanteries, elles attaquent toutes à 2. Ceci s'applique aussi à tout assaut amphibie où toutes vos unités terrestres offensives sont des infanteries.

6

Axis-Allies

RADAR



Le radar alertait la Grande Bretagne de l'arrivée d'avions allemands traversant la Manche. Le Royaume-Uni s'assurait ainsi que la Luftwaffe n'atteignait jamais les côtes anglaises.

Vos canons antiaériens situés sur les territoires d'origine britanniques touchent les unités aériennes à 2.

1

Axis-Allies

FRAPPE CONCERTEE



L'attaque la plus importante de la guerre fut l'assaut concerté des forces alliées en Normandie. La planification d'une telle opération, une invasion en simultané, n'a jamais été égalée depuis.

Une fois, pendant la partie, vous pouvez déclarer une frappe concertée. Vous terminez votre tour normalement, mais vous passez vos phases de mouvement offensif et de résolution des combats. Vos unités peuvent se déplacer pendant votre phase de mouvement de réserve. Pendant le tour des Etats-Unis, le joueur peut déplacer n'importe laquelle de vos unités pendant sa phase de mouvement offensif et de résolution des combats en même temps que les siennes, comme si elles lui appartenaient. Vous devez vous mettre d'accord avec le joueur des Etats-Unis pour choisir les unités perdues de l'attaquant ou c'est l'adversaire qui le fait.

2

Axis-Allies

ENIGMA DECODE



Depuis un laboratoire secret situé à Bletchley Park, les cryptographes d'Alan Turing découvrirent la clé du code des machines Enigma nazies. Ils pouvaient ensuite envoyer de faux messages.

Une fois par partie, quand l'Allemagne termine sa phase de mouvement offensif, mais avant sa phase de résolution des combats, vous pouvez faire un déplacement spécial. Vous pouvez déplacer le nombre de vos unités que vous désirez depuis une zone adjacente vers une zone amie attaquée par l'Allemagne. Ou vous pouvez déplacer le nombre de vos unités que vous désirez depuis une zone attaquée par l'Allemagne vers une zone amie adjacente, mais vous devez laisser au moins une unité en arrière. Ce déplacement spécial suit les règles d'un mouvement de réserve. Si vos unités survivent, elles restent sur la zone sur laquelle elles ont été déplacées.

3

Axis-Allies

PETROLE AU MOYEN-ORIENT



La division du Moyen-Orient par le Royaume-Uni en 1920 permit d'exploiter le pouvoir du désert. Les Allemands tentèrent de récupérer cette puissance pour eux.

Si une unité aérienne vous appartenant atterrit en Égypte, en Transjordanie ou en Perse pendant votre phase de mouvement de réserve, elle peut alors se déplacer d'un nombre de zones supplémentaires égal à son déplacement normal.

4

Axis-Allies

RESISTANCE FRANÇAISE



La France capitula rapidement devant les Allemands. Des milliers de patriotes français qui seraient autrement morts au front se révoltèrent plus tard contre l'occupant.

Une fois par partie, si l'Europe de l'ouest est contrôlée par les Alliés, vous pouvez y placer gratuitement trois de vos infanteries.

5

Axis-Allies

GARNISON COLONIALE



La Deuxième guerre mondiale se déroula au moment où l'empire colonial britannique était au zénith. Vingt ans plus tard, le Commonwealth n'était plus que l'ombre de la puissance mondiale qu'il fut autrefois.

Vous commencez la partie avec un complexe industriel supplémentaire sur un territoire d'origine britannique ayant un revenu minimum de 1. Vous ne pouvez cependant pas avoir plus d'un complexe industriel par territoire.

6

Axis-Allies

HIVER RUSSE



Le meilleur allié de la Russie était son hiver glacial. L'invasion allemande s'enlisa dès que la neige se mit à tomber.

Une fois pendant la partie, pendant votre phase de collecte des revenus, vous pouvez déclarer un hiver rigoureux. Jusqu'au début de votre prochain tour, votre infanterie défend à 3.

1

Axis-Allies

RECUPERATION



Après la bataille de Kursk en 1943, les Allemands abandonnèrent les carcasses de leurs chars. Les Soviétiques leur trouvèrent une utilisation intéressante.

Si vous gagnez un combat contre des chars offensifs sur un territoire d'origine soviétique et qu'au moins un char de l'attaquant est détruit, vous pouvez placer un char gratuit sur ce territoire.

4

Axis-Allies

PACTE DE NON-AGRESSION



Les Japonais n'attaquèrent pas l'Union soviétique pendant la majeure partie de la guerre. Ils avaient déjà un ours qui les attaquait à l'est.

La première fois au cours de la partie que les forces japonaises attaquent un territoire d'origine soviétique, vous pouvez placer gratuitement quatre infanteries sur cette zone avant la résolution du combat. Si vous attaquez le Japon avant qu'il ne vous attaque, vous perdez cet avantage.

2

Axis-Allies

CONTRAT PRET-BAIL



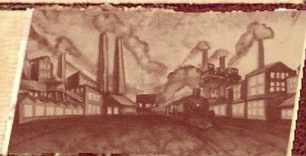
Avec la perte de l'Ukraine et le déplacement des usines vers l'est, l'Union soviétique ne pouvait plus se nourrir ou reconstruire. Les Alliés vinrent à son secours.

Pendant votre phase d'achat d'unités, vous pouvez convertir les unités d'une puissance amie en unités vous appartenant si elles commencent leur tour ou se déplacent sur des zones d'origine soviétiques. Retirez les unités concernées du plateau de jeu et remplacez-les par des unités identiques de votre couleur.

5

Axis-Allies

INDUSTRIE MOBILE



En réaction à la menace sur le front russe, les Soviétiques déplacèrent leurs usines vers l'est. Ils produisirent 5 000 chars à l'est de l'Oural en 1942.

Chacun de vos complexes industriels peut se déplacer d'un territoire pendant la phase de mouvement de réserve. Ils ne peuvent pas se déplacer pendant la phase de mouvement offensif. S'ils sont capturés par un adversaire, celui-ci ne peut pas les déplacer.

3

Axis-Allies

LA LIGNE TRANSSIBERIENNE



La ligne de chemin de fer transsibérienne s'étirait sur 10 000 kilomètres entre Moscou et Vladivostok. C'était la ligne de chemin de fer la plus longue au monde.

Votre infanterie, vos canons antiaériens et votre artillerie peuvent se déplacer de deux zones par tour, uniquement sur les territoires suivants : Russie, Novossibirsk, R.S.S. de Yakoutie et R.S.S. de Bouriatie.

6

Axis-Allies

BASES DANS LES ILES



Les forces de MacArthur construisirent bon nombre de bases sur les îles conquises. Depuis ces lieux stratégiques, elles pouvaient lancer des attaques plus loin dans les zones tenues par les Japonais.

Quand vous déplacez vos unités aériennes, vous pouvez traiter les archipels comme faisant partie des zones maritimes qui les contiennent. Par exemple, un chasseur (déplacement 4) peut voyager de Hawaï à l'Indonésie en un seul tour, en supposant que votre camp contrôle les deux archipels.

1

Axis-Allies

DIVISIONS CHINOISES



Les Chinois avaient trois cents divisions en 1942. Le président Roosevelt consacra une grande partie de la guerre à tenter de convaincre Chiang Kai-Shek de les faire intervenir.

Pendant votre phase de mobilisation de nouvelles unités, vous pouvez placer une de vos unités gratuitement sur l'une des zones suivantes si vous la contrôlez : Chine, Sinkiang, Kwangtung ou Indochine française.

2

Axis-Allies

MARINES



« Envoyez les marines ! » était un cri de ralliement américain populaire pendant la Deuxième guerre mondiale.

Votre infanterie attaque à 2 durant le premier cycle du combat terrestre d'un assaut amphibie.

3

Axis-Allies

INFANTRIE MECANISEE



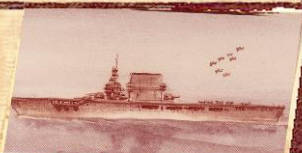
Avec ses camions, l'armée américaine était la force la plus mobile de la Deuxième guerre mondiale.

Votre infanterie a un déplacement de 2 et peut mener une guerre-éclair comme les chars.

4

Axis-Allies

PORTE-AVIONS RAPIDES



L'U.S.S. Independence était le premier d'une série de neuf porte-avions légers construits sur la coque de croiseurs de classe Cleveland.

Vos porte-avions ont un déplacement de 3.

5

Axis-Allies

SUPER-FORTERESSES



Le B-29 Superforteresse volait plus haut et avait plus de puissance que tous les autres avions de l'arsenal américain.

Vos bombardiers ne sont pas soumis aux tirs des canons antiaériens. Un canon antiaérien ennemi peut lancer un dé uniquement contre un chasseur offensif. S'il n'y a pas de chasseurs dans la force offensive, le canon antiaérien ne peut pas ouvrir le feu.

6

Axis-Allies

