

ORDRE DE JEU DES NATIONS

1 2 3 4 5

SÉQUENCE 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*
Contruire une armée	6	5	4	8	4	5
Constuire 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	4
Guerre économique	5	2	2	x	2	5
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	**10/2***	**10/2***	**10/2***	**8/1***	**7/1***	**10/3***
Armée	7	5	5	7	4	5
Flotte	3	5	5	1	3	5
Escadre*	**2**	**2**	**2**	**1**	**1**	**3**

ASYNCRON

LISTE ET DESCRIPTION DES CARTES

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.

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 contruire 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 POLYVALENTES

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.

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.

© ASYNCRON GAMES R130916



ORDRE DE JEU DES NATIONS

2 — 1 — 3 — 4 — 5 — 6

SÉQUENCE 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*
Contruire une armée	6	5	4	8	4	5
Constuire 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	4
Guerre économique	5	2	2	x	2	5
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	**10/2***	**10/2***	**10/2***	**8/1***	**7/1***	**10/3***
Armée	7	5	5	7	4	5
Flotte	3	5	5	1	3	5
Escadre*	**2**	**2**	**2**	**1**	**1**	**3**

ASYNCRON

LISTE ET DESCRIPTION DES CARTES

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. **Eliminez** 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*.

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.

Eliminez une armée de l'Axe qui vient d'être construite ou recrutée 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).

FLEGME 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).

© ASYNCRON GAMES R130916



ORDRE DE JEU DES NATIONS

1 2 3 5 6

SÉQUENCE 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*
Contruire une armée	6	5	4	8	4	5
Constuire 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	4
Guerre économique	5	2	2	x	2	5
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	**10/2***	**10/2***	**10/2***	**8/1***	**7/1***	**10/3***
Armée	7	5	5	7	4	5
Flotte	3	5	5	1	3	5
Escadre*	**2**	**2**	**2**	**1**	**1**	**3**

ASYNCRON

LISTE ET DESCRIPTION DES CARTES

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-AGRESSION 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. **Eliminez** 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 EXTRÊME-ORIENT
1. **Recrutez** une armée soviétique à *Vladivostok*.
2. **Eliminez** une armée en *Chine*.

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.
Eliminez 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.

© ASYNCRON GAMES R130916



1

ORDRE DE JEU DES NATIONS

2 3 4 5 6

SÉQUENCE 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*
Contruire une armée	6	5	4	8	4	5
Constuire 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	4
Guerre économique	5	2	2	x	2	5
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	**10/2***	**10/2***	**10/2***	**8/1***	**7/1***	**10/3***
Armée	7	5	5	7	4	5
Flotte	3	5	5	1	3	5
Escadre*	**2**	**2**	**2**	**1**	**1**	**3**

ASYNCRON

LISTE ET DESCRIPTION DES CARTES

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 **Etats-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 V1 & 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 ÉVÈNEMENT X 7

ATTAQUE GÉNÉRALISÉE
Combattez jusqu'à 3 armées soviétiques qui étaient adjacentes à 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*.

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

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

INNOVATIONS TACTIQUES
À utiliser au début de votre phase **Action**.

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

LE BLITZ
À 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
À 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
À 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)*
À 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**.

© ASYNCRON GAMES R130916



5

ORDRE DE JEU DES NATIONS

1 2 3 4 6

SÉQUENCE 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*
Contruire une armée	6	5	4	8	4	5
Constuire 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	4
Guerre économique	5	2	2	x	2	5
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	**10/2***	**10/2***	**10/2***	**8/1***	**7/1***	**10/3***
Armée	7	5	5	7	4	5
Flotte	3	5	5	1	3	5
Escadre*	**2**	**2**	**2**	**1**	**1**	**3**

ASYNCRON

LISTE ET DESCRIPTION DES CARTES

CARTES GUERRE ÉCONOMIQUE X 2

XÈME 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*.

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 **ravitaillée** 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 à défausser vos cartes.

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

Gagnez 1 PV par flotte italienne sur le plateau.

© ASYNCRON GAMES R130916



3

ORDRE DE JEU DES NATIONS

1 2 4 5 6

SÉQUENCE 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*
Contruire une armée	6	5	4	8	4	5
Constuire 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	4
Guerre économique	5	2	2	x	2	5
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	**10/2***	**10/2***	**10/2***	**8/1***	**7/1***	**10/3***
Armée	7	5	5	7	4	5
Flotte	3	5	5	1	3	5
Escadre*	**2**	**2**	**2**	**1**	**1**	**3**

ASYNCRON

LISTE ET DESCRIPTION DES CARTES

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 BANZAÏ
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.

ÎLES 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**.

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 1ÈRE 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*.

© ASYNCRON GAMES R130916