

Série Combat Opérationnel

“Hube’s Pocket”

2006. Production Lovecraft67 Traduction

"Hube's Pocket" : La bataille pour l'Ukraine 1944

Série Combat Opérationnelle
Jeu Numéros 4-04

Conception du Jeu: David A.Friedrichs

Conception de la Série: Dean N. Essig

Conception Graphique &

Développement du Jeu: Dean N. Essig

Production: Sarra Essig

Testeurs & Correcteurs: Perry Andus, Carl Barden, Jay Boley, Dean Essig, Lee Forester, Dave Friedrich, Don Courant, Steve Graham, Rod Miller, Dave Powell, Boyd Schorzmann, Greg Ulrich

Traduction: Tonoli Pascal

ATTENTION: La Carte B a deux Hex accidentés : B29.13 et B16.25. Tous les autres terrains colorés sur la Carte B sont des Collines Basses

La table des Matières

Page	Article
1	Introduction
2	1.0 Règles Générales Spéciales
3	2.0 Règles Soviétiques Spéciales
4	3.0 Règles de l'Axe Spéciales
4	4.0 Variantes Mineures
5	5.0 Conditions de Victoire
6	Scénario 1
7	Scénario 2
9	Scénario 3
10	Scénario 4
12	Scénario 5
13	Notes Historiques
16	Bibliographie Annotée
	Notes du Concepteur
17	Notes pour le joueur Soviétique
	Notes pour le joueur de l'Axe
	Liste des Unités
20	Le Tableau du Temps
	La Table des Effets Aérien
	La Table des Effets sur le Terrain
	La Table Commune de Reconstruction
21	L'ordre d'Arrivée de l'Axe
	L'ordre d'Arrivée Soviétique
22	Effet du Terrain sur le Combat
	Effet du Terrain sur le Mouvement

Introduction

"Hube's Pocket" reconstitue la campagne d'Ukraine occidentale de Janvier a Avril, 1944. Il oppose le Groupe d'Armée Sud de Von Manstein contre le 1er et le 2eme fronts Ukrainiens dans trois batailles d'encerclement Kirovograd, Korsun, et Kamenets - Podoliskiy.

Les deux parties sont confrontées à de difficiles problèmes stratégiques et tactiques. La toujours puissante armée allemande tient une position vulnérable, et ses pauvres logistiques accablent la mûrissante Armée Rouge.

1.0 Règles Générales Spéciales

1.1 Notes pour le Scénario

A) Le joueur de l'Axe se place toujours le premier. Le joueur Soviétique se place toujours à l'Est et au Nord de la ligne de front de l'Axe (a moins que cela ne soit précisé autrement). La ligne de front est " le bord de déploiements des troupes de l'Axe qui ont ces raccords logistiques raisonnables entre les unités, séparées par un ou plusieurs hexagones." Voir 1.9.

B) Le joueur Soviétique est le premier à jouer dans le premier tour de chaque scénario.

C) Les Renforts viennent toujours dans l'Ordre d'arrivée

D) Chaque scénario peut aussi être le commencement d'un jeu de campagne (Le Scénario devient alors le jeu de campagne complet). Quand vous jouez le jeu de campagne, ignorer les conditions de victoire du scénario.

E) Les unités évaluées en "KG" (il y en a deux : le KG 167 d'Infanterie et le KG 2 FJ d'Infanterie parachutiste tous deux Allemands) sont des Régiments (1 RE)

F) Toute division qui peut soutenir ces "Breakdown Régiment" peuvent s'établir avec ces régiments séparés dans tout hexagone ou la division elle même pourrait s'établir

Sont Inclus dans une Copie de Hube's Pocket :

1 x Boite
1x Règle de Série OCS (v2.0i)
1x Règle Spécifique du Jeu
2x Dés (un rouge, un blanc)
1 & 1/2 x Carte de 56 x 84
5x Planches de 280 pions
1x Planche de 140 pions
1x Carte d'Enregistrement
1x Liste de Prix Courant Assortie avec des prospectus de Publicité (que nos correspondant aime à mourir...)

S'il vous manque quelque chose contactez-nous.
S'il y a quelque chose en trop, joyeux Noël !

1.2 La Météo

Le temps jouait un rôle important dans ces batailles; alternant des tempêtes de neige à un doux soleil.

Le jet de Dé sur la Table sur le Temps le détermine. Le climat concerne la condition au sol et les opérations aériennes.

1.2a Les effets de la Météo. Les effets au sol et dans les airs sont énumérés sur leurs tables d'Effets respectifs.

Ajuster les conditions au sol après avoir détermine le Temps du tour de jeu. Croiser la Condition au sol du dernier tour avec les références du Temps de ce tour. Le résultat est la condition au sol de ce Tour. La condition au sol a employé comme référence pour le premier tour est donnée dans Chaque scénario.

Les effets du terrain sur les coûts en PM de camion affectent aussi les lignes d'approvisionnement

1.2b Le temps qui termine le jeu. Si dans un tour les résultats du jet des Dés donne la nouvelle condition au sol "Fin", le dégel Printanier arrive et le jeu se termine

1.3 Bases Aériennes Hors - Cartes

Chaque joueur a une base aérienne hors cartes. Ces bases aériennes sont toujours ravitaillées et ont de l'approvisionnement illimité pour le transport aérien. Chacune de ces bases aériennes est associée avec un hexagone de sortie (l'hexagone réel de sortie est indiqué par une marque carrée, qui n'est pas directement sur le bord de carte). La base aérienne est 3 hexagones plus loin que son hex de sortie. Un aller / retour de et vers la sortie a un coût de 6 hexagones. Aucune unité (aérienne ou autre) ne peut rester en dehors de la carte ; ces bases aériennes peuvent seulement être employées pour des aller - retours (se terminant sur la carte) pour des buts de ravitaillement.

Tandis que l'ennemi ne peut jamais employer la base aérienne hors - carte ennemie, il peut " la capturer ", la mettre définitivement hors d'action en bougeant n'importe qu'elle unité ayant une capacité d'attaque par l'hexagone de sortie (il n'y a aucune exigence pour sortir cette unité).

1.4 Breakdown Régiment

Les "Breakdown Régiments" peuvent seulement être créés ou ré-absorbés par des unités avec le même Champ d'Action que le "Breakdown Régiment". Les Divisions d'Infanterie soviétique (12-2-2) ne peuvent pas être créées de "Breakdown Régiment".

1.5 Control des Hex de Rail

Il n'y a aucun concept de contrôle de voie ferrée ici. Aussi longtemps qu'un hex de rail a la jauge de la nationalité l'utilisant, il peut l'employer.

La limite des jauges de chemins de fer soviétique est énumérée dans chaque scénario. Les voies ferrées à l'Ouest de cette limite sont des jauges Allemandes ; celle sur ou à l'Est de cette limite est des jauges Soviétiques.

1.6 Les Capacités du Génie

Seules les unités HQ ont les pleines aptitudes d'ingénierie. Les unités de réparation de rail ont seulement l'aptitude pour réparer les rails et les unités de pontonnier (voir 2.6) ont seulement l'aptitude pour faire des ponts.

1.7 Largage Aérien

Bien que les deux côtés aient des unités aéroportées, les largages d'unités ne sont pas permis. Les points d'approvisionnement peuvent être largés comme l'indique la règle OCS 14.10.

1.8 Les Types Spéciaux de Terrain

1.8a Les Terrains Doubles. Quand un hex contient deux types de terrain, appliquez le type de terrain le plus avantageux au défenseur pour les séquences de barrage et de combat. Appliquez le plus coûteux pour les séquences de mouvement. C'est indépendamment de la somme des types de terrain montrés dans l'hex.

1.8b Hexagone de ville et de chemin de Fer. Toutes les villes (Majeur ou Mineurs) sont supposées contenir des hex de chemins de fer Multiple.

1.9 La Ligne de Front

Les nombreux placements requièrent l'emploi d'une ligne de front pour déterminer le placement des unités. La ligne de front est la limite pour les troupes du premier joueur pour se placer (n'importe où elle pourrait être). Dans des cas où il n'existe pas de ligne de front continue, employer le bon sens pour "relier les points" utiliser les difficultés du terrain (le tracer des rivières, etc.) disponible. Être alerté par les poches ennemies – même si elles ne font pas partie de la ligne de front, elles forment des périmètres dans lesquels les troupes amies ne peuvent pas se placer.

2.0 Règles Spéciales Soviétique

2.1 Renforts

Les renforts soviétiques, SPs et les remplacements (Repls) peuvent arriver par les chemins de fer ou les routes sur les bords de sortie Nord et Est sous le contrôle des Soviétiques (sur le côté Soviétique de la ligne courante de front) là où la route ou le chemin de fer sort de la carte. Alternativement, les renforts peuvent arriver dans toute hex de Kiev. Les unités entrant à Kiev ne comptent pas dans la capacité de transport par rail du joueur.

2.1a Les sources

d'Approvisionnement. Toute hex permettant l'entrée de renfort, sauf Kiev, peuvent être employée comme une source d'approvisionnement pour tracer des lignes de ravitaillement.

2.2 Marqueurs de Réserve

Le joueur Soviétique a 12 marqueurs de réserve "gratuit". Il peut aussi acheter des marqueurs de Réserve supplémentaire avant le commencement du jeu pour un coût de 1/2VP par marqueur. Le total dans la boîte est la limite finale. Les achats de marqueur de Réserve sont secrets et ne peuvent pas être changés ultérieurement.

Appliquez la règle d'arrondissement normal, au nombre de PVs, ex : 7 marqueurs de Réserves donne 4 PVs.

2.3 Hip Shoot

Le joueur Soviétique ne peut pas faire de "hip shoot". Si la règle 4.2 est employée, (seul) les unités aériennes IL2m3 peuvent faire des "Hip Shoot".

2.4 Sortir de la Carte

2.4a Renforcer les Flancs. S'il n'y a pas d'unités Allemandes adjacentes au fleuve Dnepr au ou avant le tour 16, le joueur Soviétique peut déplacer 14 pas de l'un ou l'autre des bords sud et / ou Nord de la carte. Les pas peuvent être de tout type d'unité, mais doit inclure au moins un HQ d'Armée. Mais une fois sortie, de la carte elles ne reviendront plus. En faisant cela le joueur Soviétique reçoit 6 PVs et peut seulement être fait une fois. Après le tour 16, cette règle ne peut pas être invoquée. Ne pas appliquer ses PVs pour la Victoire par mort subite, il faut les utiliser pour la détermination de la victoire à la fin du jeu

2.4b L'effondrement de l'Aile Sud de l'Axe - les Exigences Soviétique

Si le joueur de l'Axe déclare l'effondrement de l'aile sud, le joueur Soviétique doit sortir un nombre maximum d'unités capable d'attaques du bord sud de la carte comme le joueur de l'Axe (voir 3.4 pour les exigences de l'Axe). Pour chaque 10 pions Soviétiques sortis, un HQ d'Armée et 2 Point de Camion (ou Chariot) doivent aussi sortir. Ces unités doivent sortir avant la fin du 5ème tour depuis la déclaration. (Les "Breakdown régiment" comptent comme 1/4 de pion pour le bien de cette règle).

Si ce n'est pas fait, le joueur Allemand est autorisé à faire revenir les unités sorties ultérieurement n'importe où sur le bord sud de la carte à l'Ouest de l'unité Soviétique la plus à l'Ouest de ce bord de la carte (Voir 3.4).

2.5 Evaluation des Unités soviétique

Les désignations des unités Soviétiques sur le pion représentent leur taille réelle. Pour l'exemple, les Régiments Soviétiques de Tank sont réellement l'équivalent du bataillon de Tank Occidental et sont marqués comme tel.

2.6 Les Unités "Pontoon"

Le joueur Soviétique a deux unités "Pontoon". Pour construire un pont, l'unité de "Pontoon" doit être en Mode de Combat (DG n'a aucun effet sur cette aptitude). Le pont de "Pontoon" (différent des EMs) réduit totalement le coût en MP. Les ponts de ponton ne peuvent pas être lancés sur les Hex représentant des marécages ou des Lacs. Les pontons ne contreignent jamais les effets du terrain sur le combat. Durant n'importe quelle phase de mouvement - même si elle est en Mode Combat - une unité de "Pontoon" peut changer de mode et traverser son pont sur le Fleuve. Les "pontons" concernent tous les Hex qui sont occupés par l'unité. Les Allemands ne peuvent jamais capturer ou employer les ponts Soviétiques des "Pontoon".

2.7 Kiev

Kiev agit comme un centre de remplacement pour l'Armée Soviétique Traiter chaque Hex de Ville Majeure de Kiev comme un HQ pour l'unité reconstruite.

2.8 Le Symbole de Couleur des Unités de "Guard"

Pour éviter d'interpréter toutes les unités de gardes non - colorées comme un symbole "Mech" ("ils sont rouges, ne le sont-ils pas.."). Les unités non - mech et non - blindés sont colorées en blanc dans leurs symboles d'unité.



3.0 Règles Spécial de l'Axe

3.1 Renforts

Les renforts de l'Axe, SPs, et repls doivent être amenés sur tout le bord Ouest ou sud de la carte par les Hex de route ou de chemin de fer contrôlé par l'Axe, (sur le côté de l'Axe, de la ligne courante de front) la où les routes ou les chemins de fer qui sortent de la carte.

3.1a Les Sources

d'Approvisionnement. Toute Hex de sortie de la carte permettant l'entrée des renforts de l'Axe (voir 3.1) peut être employé comme une source de ravitaillement pour tracer les lignes d'approvisionnement. (Voir aussi 3.4.)

3.2 Les Marqueurs de Réserves

Le joueur de l'Axe a 12 marqueurs de Réserve "libre". Il peut aussi acheter des marqueurs de Réserve supplémentaire avant le commencement du jeu pour un coût de 1/2VP par marqueur. Le total dans la boîte est la limite finale. Les achats de marqueur de Réserve son secret et ne peuvent pas être changés ultérieurement.

Appliquer la règle d'arrondissement normal, au nombre de PVs, ex : 7 marqueurs de Réserves donne 4 PVs.

3.3 "Hip Shoot"

Les unités aériennes allemandes peuvent faire des "Hip Shoot".

3.4 L'effondrement de l'Aile Sud

Notes de Conception. Le tracer du bord Sud de a carte dans "Hube's Pocket" n'est pas une muraille impénétrable où le monde prend fin. Ce bord de carte était une superficie critique pour les Allemands parce qu'il y avait localise au sud-est de grandes forces luttant avec des ressources stratégiques valables (accordé par Hitler). Une partie de cette importance est donnée par rapport au point de victoire indiquer pour les villes dans le coin sud-est de la carte. Cette règle réfléchit aussi cette importance. Son intention doit permettre a des unités qui serait "piégé contre le bord sud" à faire ce qui était fait historiquement – se retirer pour maintenir le soutien des armées vers le sud et attirer le plus de troupe Russe avec elles pour soulager la pression sur la ruée vers l'Ouest.

Historiquement, après que le 2ème front Ukrainien cassait la ligne Allemande à Uman, la 8th Armée et l'aile droite du Groupe d'Armée Sud était obliges de se retirer en Roumanie pour sécuriser un nouvel itinéraire d'approvisionnement. Après que la 1ère Panzer Armée était encerclé en mars, elle se retirait vers le sud.

Une option similaire n'est pas disponible pour les troupes du Nord car les Marais du Pripet sont justes au Nord de la carte.

Si un ou plusieurs EMs de l'Axe, peuvent seulement tracer une ligne d'approvisionnement vers les sources de ravitaillement du bord sud de la carte (aucune alternative sur le bord Ouest n'existe), le joueur de l'Axe, peut (mais ce n'est pas obligatoire) déclarer l'effondrement de l'aile sud.

Si un effondrement est déclare, exécute le en suivant :

A) Noter les HQS des Corps affectés.

B) Pour deux tours, les sources d'approvisionnement du bord sud reste encore en fonction, **mais aucun nouveau SPs ou renforts ne peuvent arriver par là.** Autant d'unités que désirées pourraient sortir par le bord sud de la carte et le nombre d'unités capables d'attaquer qui le font affecte les recommandations de poursuite des Soviétiques.

C) Les renforts indiquer pour rentrer par le bord sud sont perdus.

D) Au début du troisième tour après l'effondrement, les bords de sorties vers le sud ne sont plus des sources de ravitaillement. Si un des EMs allemand noté sont encore sur la carte, détruisez-les. Les autres unités qui n'ont pas sortir de la carte doivent utiliser leur propre ravitaillement.

Une fois qu'un effondrement est déclaré, il doit être termine. Un effondrement ne peut être déclare qu'une fois.

Les unités qui on pris cette option dans les scénarios précédents sont énumérées dans la liste "La Pile des Pertes" et "Effondrement de la 8ème Armée" Si le joueur Soviétique n'a pas accompli les exigences de poursuite comme noté dans la règle 2.4b, les unités de l'Axe, sorties reviennent en jeux par le bord sud de la carte comme renforts 6 tours après la déclaration d'effondrement. Les EMs détruit dans le paragraphe D sont seulement de retour au jeu s'ils sont reconstruits. Toutes restrictions concernant le bord sud pour l'emploi de source d'approvisionnement et de renfort sont ignorées (C & D au-dessus). Les renforts qui devraient être déjà arrive au tour où les Soviétiques échouent a réaliser leurs conditions arrivent. Le restant des renforts arrive normalement.

Les unités de forteresse (et celles intégrés à l'intérieur des forteresses) ignorent cet effondrement et reste en place.

3.5 L'Effondrement de la Ligne Ferroviaire du Sud

Notes de Conception. La ligne de rail passant de Lvov a Odessa (par Stododzera) était la source principale de ravitaillement pour les Groupes d'Armées Sud et A. Sans cette ligne, l'approvisionnement devait alors passer par les lignes ferroviaires limitées de Hongrie et de Roumanie. Celles-ci auraient été inadéquates pour ravitailler assez d'unité de l'armée Allemande.

Si, a tout moment, les Soviétiques coupent la voie de chemin de fer double passant de Lvov a Stododzera (s'ils l'occupent ou s'ils sont adjacents a elle), les sources d'approvisionnement de route et de chemins de fer a l'Est de Stododzera cessent de fonctionner. Si le joueur de l'axe est capable de

restaurer la ligne de chemin de fer, les sources d'approvisionnement sont aussi restaurées. Cette règle suspend tous les effets énumérés "d'échec à la poursuite" de la règle 3.4 si les règles sont en effet sur le moment.

3.6 Chaque Homme pour Lui-même

Notes de Conception. Les troupes encerclées doivent souvent abandonner leur équipement et faire le chemin de retours vers les lignes amies avec seulement les vêtements qu'ils portent et une arme en main. C'est ce qui est arrivé dans la poche de Korsun.

Le joueur de l'Axe peut volontairement détruire une de ses unités qui non plus d'approvisionnement et qui sont à ou dans 10 hexagones à pied d'une autre unité approvisionnée (indépendamment de la présence d'unités d'ennemi). Enlever les unités sans approvisionnement et remplacé les par une unité "Pax" par pas de perte prélevée sur l'unité non approvisionnée. Il peut faire seulement cela durant sa propre phase de mouvement.

3.7 24ème Panzer Division

Notes de Conception. La 24^{ème} Panzer Division était la balle de ping-pong d'honneur du Groupe d'Armée Sud. En Novembre, 1943, la division est revenue sur le Front de l'Est après avoir été ré - équipé, reposé, et ré - entraîné dans le Nord de l'Italie. Durant la tentative de soulagement à Korsun, ils l'ont envoyé participer au Nord. Après avoir patauger dans une boue sans fin pendant une semaine pour arriver à destination, Hitler inexplicablement lui a ordonné d'aller vers le sud pour réagir à une autre crise. En fin de compte, elle était incapable d'assister à l'une ou l'autre des batailles.

Au début de chaque Phase de Mouvement de l'Axe pour les trois tours aussitôt après l'entrée de la 24ème Panzer Division, jeter un dé. Si le résultat est un 1-3, enlever la division. Prendre la division dans sa localisation actuelle et retirez la de la carte (à inclure, son camion organique et tout les SPs qu'il arrive à porter). Une fois qu'elle est retirée, elle ne revient jamais.

3.8 Bataillons d'Alertes

Le joueur de l'Axe peut déployer des bataillons d'alertes (jusqu'à la limite de la boîte de pion) pour un coût de 1 VP par essai. Ces tentatives sont faites durant la Phase de Mouvement de l'Axe. Pour chaque tentative, jeter un dé. Placer le nombre de Bataillons d'Alertes donné par le jet de Dé sur la carte. Autant de nombre de tentatives que l'on veut peuvent être fait dans un même tour.

Faite entrer les Bataillons d'Alertes sur n'importe qu'elle endroit ou se trouve un HQ de l'Axe, une Base Aérienne ou un d'hex de ville ou de village contrôlé par l'Axe. Après le placement, ces unités participent pleinement à cette même phase. Au lieu de faire un jet et de dépenser un PV, le joueur Allemand peut automatiquement (et gratuitement) recevoir un Bataillon d'Alerte à n'importe quel tour du moment où il y en a 4 ou moins dans le jeux.

3.9 Forteresses

Note de Conception. Un des efforts les plus inopportuns d'Hitler était son insistance à tenir les villes majeures et le Fleuve Dnestr. Il est remarquable que le commandement local ait été capable de respecter ses désirs aussi bien qu'ils le désiraient.

Cette règle est une épée à double tranchant, car elle peut bloquer une poussée Soviétique en court, mais la règle de garnison peut aussi bien placer des obstacles dans la voie des Allemands. Méfiez-vous car on peut être bloqué dans une ville quand elle devient une forteresse et alors qu'il est possible de déplacer vos unités autour de la forteresse. (à éviter quand elle est commandée).

Si cela peut sembler curieux et gaspilleur, rejoint le club, les vrais commandants ont pensé ainsi, trop!

Quand une unités Soviétiques **commence** à se déplacer à ou dans les 3 Hex d'une Ville Majeure ou Mineure (durant toute Phase Soviétique de Mouvement Régulier, de Réaction ou d'Exploitation), l'Hex devient automatiquement une forteresse. Placer une unité de forteresse dans cet Hex. Si la ville contient de multiples Hex, chaque Hex **dans le rayon** devient indépendamment un Hex de Forteresse. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités de Forteresse qui peut être en jeu. Un Hex peut seulement devenir qu'une fois une forteresse.

Les unités de forteresse sont les mêmes que n'importe qu'elle autre sauf qu'elles **ne peuvent pas** se déplacer et **ne peuvent pas** être détruites par une Attaque de Barrage. Une unité de forteresse est détruite si elle est forcée à reculer.

Les règles suivantes restent en vigueur pour un Hex de Forteresse déclarée jusqu'à que l'unité de Forteresse dans l'Hex soit détruite (dans les Hex de ville multiple, traiter le sort de chaque forteresse indépendamment).

A) N'importe quoi qui est dans un Hex peut devenir, une Forteresse, OU se déplaçant (retraites) dans un, devient automatiquement une partie d'elle. Cela inclut **tous les pions du jeu** ; incluant SPs, Camion, etc. **Exception: SPs** (pas les unités) utilisant un mouvement par rail **peuvent** passer par de tels Hex **sans obstacles**.

Une fois qu'une Forteresse atteint la limite d'empilement, plus aucunes des unités comptant pour l'empilement ne seront commandées, mais tout objets qui ne compte pas (camions, SPS, etc.) le sera.

B) Une fois qu'elles font partie de la garnison, ces "unités" ne peuvent plus sortir de la Forteresse. Ils **peuvent** se déplacer d'un Hex de forteresse à un autre dans la même ville. Cette exigence concerne aussi l'emploi des options dans les résultats de combat exactement dans la même voie.

C) Les EMs à l'intérieur de la Forteresse opèrent normalement et peuvent employer leurs rayons de ravitaillement pour approvisionner des unités en dehors de la Forteresse - ils peuvent même utiliser les SPs dans la Forteresse pour payer les opérations extérieures. Les EMs et les unités en dehors de la Forteresse peuvent prendre des SPs avec eux, ces SPs ne peuvent pas physiquement sortir des Hex pour être utilisés ailleurs, ils

doivent être utilisés à l'endroit où ils sont. Le statut de forteresse n'affecte pas le fonctionnement de la ligne d'approvisionnement.

D) Indépendamment du nombre et de la désignation des unités dans une ville de Forteresse, la ville entière peut subsister pour 2T par tour. Noter que c'est indépendamment du nombre d'Hex de Forteresse dans la ville. Si seulement 1T est disponible, alors l'unité de Forteresse (ou les unités) est approvisionnée et toutes les autres sont sans approvisionnement.

E) Les unités dans une Forteresse **ne peuvent pas** appliquer la règle, 3.6. " Chaque Homme pour Lui-même".

Un Hex n'est plus une Forteresse et plus aucune de ces règles ne s'appliquent à l'instant où l'unité de Forteresse est détruite. L'unité de Forteresse est elle-même **exempte** des pertes par l'attrition et **doit** être le dernier pas dans la Forteresse à être détruit (même s'il emploie son champ d'action pour affecter les combats).

3.10 OKH

Le joueur Allemand peut garder ses Remplacements Pax et Eq en dehors de la carte et rebâtir les unités détruites (avec un supposées HQ). Les unités à rebâtir sont ramenées sur la carte comme des renforts normaux, les unités volontairement éliminées par l'utilisation de la règle 3.6 peuvent être aussi bien rebâti par cette voie.



4.0 Variantes Mineures

Les variantes suivantes ne peuvent être seulement appliquées à la campagne.

4.1 Manstein en Charge

Note de Conception. Jusqu'à la fin de la campagne, Manstein était techniquement en charge de cette zone de la bataille. Cependant, l'intrusion d'Hitler dans les opérations signifiait que Manstein ne pouvait pas gérer la bataille comme il l'aurait voulu. Cette règle est destinée à réfléchir à ce qu'il pourrait s'être passé si Hitler n'intervenait pas.

La règle (3.7) pour la 24^{ème} Panzer Division n'est pas employée. Les jets de Dé pour les tables de Renforts Variables et d'Approvisionnement sont modifiés par +1 (compter un 12 comme un 12). Ne pas appliquer la règle de Forteresse (3.9). Donner au joueur Soviétique 3 PVs pour cela.

4.2 Zhukov en Charge

Note de Conception. Pour la première moitié de la campagne, Zhukov était essentiellement un représentant de la STAVKA qui essayait de coordonner les actions du haut commandement, du 1^{er} Front Ukrainien et du 2^{ème} Front Ukrainien (faisant un travail crédible). Après la mort de Vatutin il prenait le commandement du 1^{er} Front Ukrainien. Si on lui avait accordé un rôle de commandement (un "super front") Il aurait pu exercer un plus grand contrôle sur ces deux fronts.

Les jets de Dé pour les Tables de Renforts Variables et d'Approvisionnement sont modifiés par +1 (traiter un 12 comme un 12). De plus, toutes les unités aériennes IL2m3 peuvent conduire des "Hip Shoots". Le joueur Soviétique perd 2 PVs.

4.3 Moskirovka

Note de Conception. A ce point dans la guerre, L'armée Rouge était devenue assez experte pour masquer (Maskirovka) ses opérations. Les Scénarios 1, 2 et 4 mettent les joueurs dans une situation juste avant le début d'une offensive majeure. Les Scénarios 2 et 4, montrent d'un façon évidente comment les Soviétiques ont fait pour bien duper leur opposant Allemand.

Avant que la partie ne commence, chaque côté peut déplacer les unités de leurs positions initiales normales. Ces déplacements ne peuvent pas initier des Attaques de Débordement ("Overrun") ou de faire des mouvements adjacents à des unités ennemies. Aucun carburant n'est consacré pour ces déplacements. Ce tour de "pré - jeu" débute avec un jet d'initiative. Chaque joueur jette deux dés. Le joueur avec le jet le plus haut à l'initiative. Ce joueur peut déplacer tout nombre de formations égales à ou moins que son jet de Dé. Le joueur sans l'initiative déplace un nombre de formations égales à ou moins que 1/2 de son jet de Dé (arrondir vers le bas). Les joueurs font leurs mouvements de pré - jeu dans l'ordre inverse de l'initiative (le joueur sans l'initiative, puis le joueur avec l'initiative). Les divisions à unité multiples (Panzer Divisions, Tank Corps Soviétiques, etc.) compte chacune comme une formation. Le jeu alors commence normalement.

Si le joueur Soviétique perd l'initiative pour cette option, donnez lui 2VPs. S'il gagne, enlevez lui alors 2VPs.

4.4 Le jeu Purement Historique

Note de Conception. C'est sacrement dur pour le joueur Allemand, mais il donnera au joueur un sentiment de réel pour ceux qui aimeraient être à la tête des décisions politiques de votre nation dans la charge des opérations sur-le-champ de bataille.

Le joueur de l'Axe ne peut pas bâtir ou améliorer des hérissons à moins qu'il y ait des unités Soviétiques à ou dans les 3 Hex désirés (selon Hitler, bâtir des fortifications dans des positions de replis encourage les troupes à reculer). L'axe peut seulement avoir 8 Marqueur de Réserves et ne peut pas en acheter plus ("Le temps pour la manoeuvre est terminé" Hitler disant ses mots à Manstein au moment de le congédier).

Le joueur Soviétique perd 3VPs pour cette option.



5.0 Condition de Victoire

5.1 Conditions de Victoire pour les Scénarios

Les Conditions de Victoire pour les scénarios sont notées avec eux.

5.2 Conditions de Victoire pour la Campagne

Appliquer la somme et les effets de ces PVs aux jeux de Campagne seulement; employer les conditions spécifiques de scénario (seulement) aux scénarios plus petits.

Attribuer des Points de Victoire (VPS) au joueur soviétique pour les conditions suivantes

- l'occupation de villes spécifique
- l'occupation d'Hex spécifique du Dnepr
- les variantes mineures
- renforcer les flancs (2.4a)

Les PVs du terrain sont seulement récompensé si le joueur Soviétique occupe où était le dernier à passer par les Hexs en question et s'il a une ligne approvisionnement jusqu'à l'Hex contrôlé. Dans le cas d'Hex de villes multiples, donner aux soviétiques les points seulement pour les Hex qu'il contrôle (comme ci-dessous). Les points de Victoire sont indiqués comme suit:

Localisation	VPs
Kiev (voisinage de B8.34)	2 par Hex de Ville Majeur
Belaya-Tserkov (B2.26)	3
Berdichev (A47.29)	1
Kirovograd (B23.06)	2
Shepetovka (A31.35)	3
Uman (B2.11)	4
Novo-Ukrainka (B15.04)	3
Pervomaysk (B7.01)	5
Slobodzera (A51.01)	5
Krasnoye (A5.35)	5
Ternopol (A14.28)	4
Vinnitsa (voisinage de A44.20)	2 par Hex de Ville Majeur
	1 par Hex de Ville Mineur
Stanislov (A3.21)	3
Chernovtsy (A15.19)	5
Beltsy (A35.01)	3
Dnepr River	2 pour chacun des Hexs suivants:
	B17.24, B17.23, B18.22, B19.22

Totaliser le nombre de PVs à la fin de chaque tour de jeu du joueur Allemand. Le jeu se termine quand les points de Victoire Soviétique tombe sur ou au dessus de la valeur du tour. Si le total est ou et en dessous de la valeur de la colonne" Allemande ", il y a une victoire Allemande Massive. Si le total est ou au-dessus de la valeur de la colonne" Soviétique ", il y a une victoire Soviétique Massive

Tour	Allemand	Soviétique
1	5	20
2	5	20
3	6	21
4	6	21
5	6	22
6	6	22
7	7	23
8	7	23
9	7	24
10	8	25
11	8	26
12	9	27
13	10	28
14	11	30
15	13	32
16	14	34
17	15	36
18	17	38
19	18	40
20	20	42
21	21	45
22	23	48
23	25	52
24	27	56
25	30	58
26	32	60
27	35	62
28	38	64
29	41	66
30	44	68
31	48	69
32	53	69

Si le jeu termine après le tour 32 ou avec le (1.2b) dégel printanier, ou si aucun des deux côtés n'a pus réaliser une victoire massive, employer la suite pour déterminer la victoire. Prenez le dernier niveau de victoire massive disponible et ajoutez/soustrayez selon la suite, employez le niveau de victoire massive approprié au côté en question (toujours utiliser le total des Points de Victoire Soviétique.

Victoire Majeure Soviétique: Plus grand ou égal à moins 4
 Victoire Mineure Soviétique: Moins 7 à moins 5
 Nul : Autre
 Victoire Mineure Allemande: Plus 5 à plus 7
 Victoire Majeure Allemande: plus 4 ou moins

6.0 Scénario

Les conditions de victoire sont les mêmes pour tous les jeux de campagne il n'y a aucune importante avec la date de début sélectionnée. Donc, la campagne penche en faveur des Soviétiques avec un commencement plus tardif. Tous les camions organiques sont considérés comme remplis au début de chaque scénarios (c'est à ajouter au SPs déjà inclus dans le placement).

Destruction de Rail: Avant le commencement de n'importe qu'elle scénario, chaque coté adversaire peut détruire tous rails désirés sur ou derrière son front. Aucune unité (qu'elle quel soit) n'est requise pour faire cela, simplement sélectionner et marquer les hexs.

Scénario 1 : La bataille de Kirovograd

Au début de Janvier 1944, les Soviétiques dégageaient la berge ouest du Fleuve Dnepr. Le Front Ukrainien était entrain de compléter l'expansion de sa tête de pont autour de Kiev tandis que le 2ème Front Ukrainien se préparait à lancer un nouvel assaut sur Kirovograd au sud. Un trou énorme se développait entre les 4^{ème} Panzer et 8ème Armées. Les Allemands commençaient à transférer la 1ère Panzer Armée dans le trou bâillant au nord des lignes Allemandes du secteur d'Uman pour prendre le centre Soviétique dans le dos.

Superficie de la Carte: Les deux

Premier Tour: 1

Dernier Tour: 4 (32 pour la campagne)

Longueur De jeu: 4 tours (32 tours pour la campagne)

Condition au sol d'Avant - Jeu: Geler

Information de l'Axe

Calibrage Allemand des chemins de fer: Tous chemins de fer à l'ouest et au sud des chemins de fer Soviétique.

Capacité de Rail Allemand: 12

La Pile des Pertes

1x Pz Bn pour chacune des 2 SS Pz Div, 3 SS Pz Div.

2x Pz Bns pour chacune des 7 Pz Div, 19 Pz Div

Effondrement de la 8th Armée: Non

Placement:

46 Pz Corps

+/- 3 de A32.33:

46 Pz Corps HQ

16 Pz Div

16-4-3 Inf Div (1)

2-64, 800 Art Bns

48 Pz Corps

+/- 3 A38.30, +/- 3 A42.28 et/ou

+/- 244.25:

48 Pz Corps HQ

1 SS Pz Div

2 SS Pz Div (moins un Pz Bn)

1 Pz Div

7 Pz Div (moins deux Pz Bns)

19 Pz Div (moins deux Pz Bns)

16-4-3 Inf Div (68 moins un pas)

2x 14-3-3 Inf Div (208 (moins un pas),

340 (moins un pas))

18 Art Div

509 Pz Bn

236, 279 AG Bns

2-65, 3-109, 637 Art Bns

24 Pz Corps

+/- 4 A46.21, +/- 4 A50.17, et /ou +/- 3

A55.16

24 Pz Corps HQ

6 Pz Div

17 Pz Div

15-5-3 Montagne Div (4)

14-3-3 Inf Div (168 moins un pas)

243, 311 AG Bn

672, 855 Art Bns

7 Corps

+/- 2 B3.20, et/ou +/- 3 B6.22:

7 Corps HQ

16-4-3 Inf Div (75)

2x 14-3-3 Inf Div (88, 198)

3 Points de Hérisson

2-67, 1-84 Art Bns

42 Corps

+/- 3 B 11.24, et/ou +/- 2 B15.24:

42 Corps HQ

2x 16-4-3 Inf Div (34, B)

14-3-3 Inf Div (82)

8 Points de Hérisson

11 Corps

+/- 3B16.20, et/ou +/- 4 B18.14:

11 Corps HQ

5 SS Pz Div

16-4-3 Inf Div (57)

3x 14-3-3 Inf Div (72, 282, 389)

167 Inf KG

261 AG Bn

8 Points de Hérisson

47 Pz Corps

+/- 3 B22.09, et/ou +/- 2 B24.07:

47 Pz Corps HQ

3 Pz Div

11 Pz Div

14 Pz Div

10 PG Div

3x 14-3-3 Inf Div (106, 320, 367)

1-31 Pz Bn

8, 228, 905, 911 AG Bns

1-108, 3-139, 2-818, 3-818 Art Bns

52 Werfer Rgt

3 Pz Corps

+/- 4 B22.02:

3 Pz Corps HQ

3 SS Pz Div (moins un Pz Bn)

13 Pz Div

14-3-3 Inf Div (384)

2 FJ Kampfgruppe

506 Pz Bn

203, 249, 286 AG Bns

2-40, 2-52, 2-54, 1-77, 735, 857 Art Bns

54 Werfer Rgt

N'importe ou du le côté allemand de la ligne de front:

5x Points de Camions

7x Points de Chariot

2x unités RR

30 SPS

8x Niveaux 1 de base Aérienne

2x Niveaux 2 de base Aérienne

Les unités aériennes: 2x Me109g, 1x Fw190a, 1x Fw190f, 2x He111, 1x Ju87d, 1x Hs129, 1x Ju52.

Information Soviétique

Calibrage Soviétique des chemins de fer:

Tous les chemins de fer à l'est et au nord de la ligne de front au-dessus des Hex A60.30 et B28.08.

Capacité de Rail Soviétique: 20

La Pile des Pertes

1 x Tank Bde pour chacun des 4 Gd Tank corps, 5 Gd Tank Corps, 3 Tank Corps

2x Tank Bdes du 31 Tank Corps

3x Tank Bdes du 7 Gd Tank Corps

Placement:

+/- 3 A44.34 et/ou +/- 3 A47.32:

1 Gd Army

1 Gd Army HQ

14-4-3 Gd Inf Div (117 Gd)

7x 13-3-3 Inf Divs (24, 304, 322, 328, 336, 395, 389)

5x 12-2-2 Inf Divs (148, 271 (moins un pas), 276, 316, 351)

1, 12 Gd Tank Bn

3 Gd Tank Army

3 Gd Tank Army HQ

6 Gd Tank Corps

9 Mech Corps

91 Tank Bde

11 Gd Tank Bn

+/- 4 A51.28 et/ou +/- 4 A54.24:

18 Army

18 Army HQ

14-4-3 Gd Inf Div (68 Gd)

6x 13-3-3 Inf Divs (71 (moins un pas), 107, 127, 211, 237, 253 (moins un pas))

1 Tank Army

1 Tank Army HQ

11 Gd Tank Corps

31 Tank Corps (moins deux Tank Bdes)

8 Gd Mech Corps 2

9 Gd Tank Bn

64 Gd Tank Bde

38 Army

38 Army HQ

13-3-3 Inf Div (305, 241)

4x 12-2-2 Inf Divs (100, 135, 155 (moins un pas), 183)

+/- 5 B2.25, +/- 3 B17.28 et/ou +/- 5

B7.29:

40 Army

40 Army HQ

14-4-3 Gd Inf Div (42 Gd)

4x 13-3-3 Inf Divs (74, 163, 180, 340)

4x 12-2-2 Inf Divs (167, 198, 232, 240)

27 Army

27 Army HQ

6x 13-3-3 Inf Divs (38, 136, 317, 309, 206, 193)

6x UR Bdes

N'importe ou à l'Est du Fleuve Dnepr:

47 Army

47 Army HQ

5x 13-3-3 Inf Divs (60, 76, 143, 175, 260)

N'importe où à l'Est de la Ligne de Front de l'Axe et au sud du Dnepr:

52 Army

52 Army HQ
14-4-3 Gd Inf Div (62 Gd)
3x 13-3-3 Inf Divs (254, 294, 373)
12-4-3 Gd Abn Div (7 Gd)

4 Gd Army

4 Gd Army HQ
2x 14-4-3 Gd Inf Div (66 Gd, 69 Gd)
2x 13-3-3 Inf Div (138, 375)
12-4-3 Gd Abn Div (5 Gd)

53 Army

53 Army HQ
2x 14-11-3 Gd Inf Divs (14 Gd, 97 Gd)
2x 13-3-3 Inf Divs (116, 299)
2x 12-2-2 Inf Divs (214, 252)
16 Art Div
5 Gd Mech Corps

5 Gd Army

5 Gd Army HQ
3x 14-4-3 Gd Inf Divs (13 Gd, 95 Gd,

110 Gd)

2x 12-4-3 Gd Abn Divs (6 Gd, 9 Gd)
12-2-2 Inf Div (111)
96, 173 Tank Bde
28, 57 Gd Tank Bn

7 Gd Army

7 Gd Army HQ
6x 14-4-3 Gd Inf Divs (36 Gd, 41 Gd, 72 Gd, 81 Gd, 93 Gd, 94 Gd)
4x 13-3-3 Inf Divs (78, 50, 93, 409)
12-4-3 Gd Abn Div (8 Gd)
12-2-2 Inf Div (303)
11 Art Div
27 Gd Tank Bde

5 Gd Tank Army

5 Gd Tank Army HQ
18 Tank Corps
29 Tank Corps
7 Mech Corps
8 Mech Corps
36 Gd Tank Bn

N'importe où sur le côté Soviétique de la Ligne de Front, mais pas plus proche que de 6 Hex de n'importe quelle unité de l'Axe

1er Ukrainian Front (Unités Détachées)

4 Gd Tank Corps (moins une Tank Bde)
5 Gd Tank Corps (moins une Tank Bde)
7 Gd Tank Corps (moins trois Tank

Bdes)

3 Tank Corps (moins une Tank Bde)
14-11-3 Gd Inf Div (129 Gd moins deux pas)

2x 13-3-3 (99 (moins deux pas), 350 moins deux pas))

3 Gd Rckt Div
3 Art Div
17 Art Div

N'importe où sur le côté Soviétique de la Ligne de Front

7x points de Camions
12x point de Chariot
60 SPs
2x Unités "Pontoon"
4x Unités "RR"
5x Niveaux 1 de Base Aérienne
3x Niveaux 2 de Base Aérienne

Unités Aériennes: 4x La5, 2x Yak7b, 2x P39, 6x IL2m3, 2x IL4, 3x Pe2.

Victoire pour le Scénario

Le contrôle soviétique des villes suivantes détermine la victoire:

Kirovograd (voisinage de B23.06)
Uman (B2.11)
Vinnitsa (voisinage de A44.20)
Novo Urainka (B 15.04)

Si le Joueur Soviétique en contrôle trois ou plus à la fin du jeu, ils gagnent. Si le Joueur Soviétique en contrôle une ou moins alors c'est le Joueur de l'Axe qui gagne. Si le Joueur Soviétique en tient deux, c'est un nul.



Scénario 2

La Poche de Korsun

Après les chaotiques batailles au Nord d'Uman et la sanglante lutte à Kirovograd, les deux adversaires font une pause pour se préparer pour une action offensive. Les Soviétiques transféraient des forces pour exécuter un double enveloppement des 11ème et 42ème corps Allemand. Cependant les Allemands massaient des fortes forces blindées pour contrer la 1ère Tank Armée. Les deux adversaires sont maintenant prêts pour attaquer au début de ce scénario.

Superficie de la Carte: Les deux

Premier Tour: 7

Dernier Tour: 13 (32 pour la campagne)

Longueur Du jeu: 7 tour (26 pour la campagne)

Condition au sol d'Avant - Jeu: Léger

Dégel

Information de l'Axe

Calibrage Allemand des chemins de fer: Tous les chemins de fer à l'ouest et au sud des chemins de fer Soviétique.

Capacité de Rail Allemand: 12

La pile des Pertes:

1 x Pz Bn des 7, 16, 19 Pz Divs
2x Pz Bns des 2 SS, 3 SS Pz Divs
1-31 Pz Bn
2-40, 2-52 Art Bn

Effondrement de la 8ème Armée: non

Placement:

59 Corps
+/-3 de A30.33 et/ou +/-4 de A33.28
59 Corps HQ
7 Pz Div (moins un Pz Bn)
19 Pz Div (moins un Pz Bn)
2x 16-4-3 Inf Div (96, 291)
236,279 AG Bns
2-64, 731, 800, 1-84 Art Bns

48 Pz Corps

+/-4 A36.26 et/ou +/- 4 A39.25:

48 Pz Corps HQ
2 SS Pz Div (moins deux Pz Bns)
16-4-3 Inf Div (68 moins deux pas)
2x 14-3-3 Inf Div (340 (moins deux pas), 371)

509 Pz Bn

243, 31 1 AG Bns
2-65, 3-109, 637 Art Bns

24 Pz Corps

+/-4 de A43.23 et/ou +/- -3 de A46.21:

24 Pz Corps HQ
1 Pz Div
18 Art Div
20 PG Div
2x 14-3-3 Inf Div (168 (moins un pas), 208 (moins deux pas))
672, 855 Art Bns

46 Pz Corps

+/-3 A51.18 et/ou +/- 4 A47.20:

46 Pz Corps HQ
1 SS Pz Div
15-5-3 Montagne Div (4)
15-5-3 Inf Div (101)
2x 16-4-3 Inf Div (1, 254)
210, 300 AG Bns

3 Pz Corps

+/- 3 A55.15 et/ou +/-2 A59.15:

3 Pz Corps
HQ 6 Pz Div
16 Pz Div (moins un Pz Bn)
17 Pz Div
2-23, 503, 506 Pz Bns
249 AG Bn
54 Werfer Rgt

7 Corps

+/-3 B4.15 et/ou +/-3 B6.15:

(aucune unité ne peut se placer en B7.17)

7 Corps HQ
2x 16-4-3 Inf Div (34, 75)
2x 14-3-3 Inf Div (82, 198)
3x Bn d'Alertes
202,261 AG Bns
2-62, 2-67 Art Bns

42 Corps

+/-5 de B12.19:
42 Corps HQ
16-4-3 Inf Div (B)
14-3-3 Inf Div (88)
6 Points de Hérisson
1 x Alerte Bn

11 Corps

+/-3 B17.21 et/ou +/- 3 B16.17:
(aucune unité à l'Est du Fleuve Dnepr)

11 Corps HQ
5 SS Pz Div
16-11-3 Inf Div (57)
14-3-3 Inf Div (72)
167 Infanterie Kampfgruppe
228 AG Bn
1-108 Art Bn
6 Points de Hérisson

47 Pz Corps
+/- 3 B17.12 et/ou +/- 4 B16.08
47 Pz Corps HQ
3 SS Pz Div (moins deux Pz Bns)
3 Pz Div
11 Pz Div
14 Pz Div
10 PG Div
5x 14-3-3 Inf Div (106, 282, 320, 367,389)
8, 203, 905, 91 1 AG Bns
3-139, 3-140, 2-818, 3-818 Art Bns 3 Points de Hérisson

52 Corps
+/- 4 B19.01 et/ou +/- 2 B23.01:
52 Corps HQ
GD PG Div
13 Pz Div
16-4-3 Inf Div (A)
14-3-3 Inf Div (384)
2 FJ Kampfgruppe
286 AG Bn
2-54, 1-77, 735, 857 Art Bns
52, 55 Werfer Rgts

N'importe où sur le coté allemand de la Ligne de Front:

2x Alertes Bn
5x Points de Camion
7x Points de Chariot
2x Unités "RR"
35 SPs
8x Niveaux 1 de Base Aérienne
1x Niveau 2 de Base Aérienne

Unités Aériennes: 2x Me109g, 1x Fw190a, 1x Fw190f, 2x He111, 1x Ju87d, 1x Hs129, 1x Ju52.

Information Soviétique

Calibrage Soviétique des chemins de fer:
Tous les chemins de fer à l'est et nord des Hexagones de front A55.29, B2.26, B26.11, B23.06.

Capacité de Rail Soviétique: 20

La Pile des Pertes:

2x Mech Bdes et 3x unités de Tank des 7 et 8 Mech Corps
1 x Inf Bde et 2x Tank Bdes du 4 Gd Tank Corps
2x Tank Bdes du 31 Tank Corps

Placement:

A l'ouest de A44.xx: (inclus, le Nord de la Ligne de Front)

60 Army
6 Gd Tank Corps
2x 13-3-3 Inf Divs (322, 336)
4x 12-2-2 Inf Divs (121, 141, 148, 351)

1 Gd Army

1 Gd Army HQ
6x 13-3-3 Inf Divs (30, 99 (moins deux pas), 127, 304, 328, 350)
3x 12-2-2 Inf Divs (271, 276, 316) 1 Gd Tank Bn
12 Gd Tank Bn

A l'est de A44.xx (inclus), Ouest de A59.xx (inclus), Nord de la Ligne de Front ou et à 5 Hex d'une Unité Allemande.

18 Army
18 Army HQ
2x 14-4-3 Gd Inf Div (129 Gd, 117 Gd) 5x 13-3-3 Inf Divs (24, 71 (moins deux pas),

253 (moins deux pas), 317, 395 (moins deux pas))
12-2-2 Inf Divs (161)
17 Art Div

3 Gd Tank Army
3 Gd Tank Army HQ
7 Gd Tank Corps
9 Mech Corps
3 Art Div
11 Gd Tank Bn
91 Tank Bde

38 Army
38 Army HQ
14-4-3 Gd Inf Div (68 Gd)
7x 13-3-3 Inf Divs (107, 211, 237, 241, 305, 340, 389)
4x 12-2-2 Inf Divs (100, 135, 155, 183)
8 Gd Mech Corps
29 Gd Tank Bn
11 Gd Tank Corps

+/- 3 A55.30

2 Tank Army
2 Tank Army HQ
6 Tank Corps
3 Tank Corps
3 Gd Tank Bn
11 Gd Tank Bde

1 Tank Army
1 Tank Army HQ
31 Tank Corps (moins deux Tank Bdes) 64 Gd Tank Bde

A l'Est de A59.xx (inclus), Ouest du fleuve Dnepr ou et dans 6 Hex d'une unité Allemande.

40 Army
40 Army HQ
14-4-3 Montagne Div (58)
14-4-3 Gd Inf Div (42 Gd)
5x 13-3-3 Inf Divs (38, 74, 133, 163, 359)
12-4-3 Abn Div (2 Gd)
4x 12-2-2 Inf Divs (167, 198, 232, 240)
13 Art Div
3 Gd Rckt Div

6 Tank Army
6 Tank Army HQ
6 Mech Corps
5 Gd Tank Corps (moins une Inf Bde en dessous)

B7.17: 6 Gd Mtr Inf Bde (5 Gd Tank Corps) (Oui, c'est l'Hex correct et l'unité n'est pas marquée Sans Approvisionnement)

27 Army
27 Army HQ
5x 13-3-3 Inf Divs (180, 193 (moins deux pas), 206, 309, 337)
6x UR Bdes
8 Points de Hérisson

A l'est du Fleuve Dnepr

47 Army
47 Army HQ
5x 13-3-3 Inf Divs (60, 76, 143, 175, 260)
5 Points de Hérisson

N'importe où au Sud du Fleuve Dnepr, à l'Est de la Ligne de Front.

52 Army
52 Army HQ
3x 13-3-3 Inf Divs (254, 294, 373) 5 Points de Hérisson

4 Gd Army
4 Gd Army HQ
2x 14-4-3 Gd Inf Divs (62 Gd, 69 Gd) 2x 13-3-3 Inf Divs (136, 375)
2x 12-4-3 Gd Abn Divs (5 Gd, 7 Gd) 2x 12-2-2 Inf Divs (214, 252)
11 Art Div
16 Art Div
5 Gd Corps de Cavalerie

53 Army
53 Army HQ
4x 14-4-3 Gd Inf Divs (14 Gd, 66 Gd, 95 Gd, 110 Gd)
4x 13-3-3 Inf Divs (116, 138, 233, 299)
12-2-2 Inf Divs (213)
12-4-3 Gd Abri Divs (1 Gd)

5 Gd Tank Army
5 Gd Tank Army HQ
18 Tank Corps
20 Tank Corps
29 Tank Corps
5 Gd Mech Corps
96 Tank Bde
173 Tank Bde
36 Gd Tank Bn

5 Gd Army
5 Gd Army HQ
5x 14-4-3 Gd Inf Divs (13 Gd, 36 Gd, 72 Gd, 81 Gd, 97 Gd)
3x 13-3-3 Inf Divs (50, 53, 409)
3x 12-4-3 Gd Abn Divs (6 Gd, 8 Gd, 9 Gd)
3x 12-2-2 Inf Divs (84, 111, 303)
28 Gd Tank Bn
57 Gd Tank Bn

7 Gd Army
7 Gd Army HQ
3x 14-4-3 Gd Inf Divs (41 Gd, 93 Gd, 94 Gd)
2x 13-3-3 Inf Divs (78, 93)
7 Mech Corps (moins deux Mech Bdes, moins trois unités de Tank)
8 Mech Corps (moins deux Mech Bdes, moins trois unités de Tank)
27 Gd Tank Bde

Tout Hex de Kiev

4 Gd Tank Corps (moins deux Tank Bdes, moins une Inf Bde)

N'importe où sur le coté Soviétique de la Ligne de Front.

7x Points de Camion
12x Points de Chariot
60 SPs
2x Unités de "Pontoon"
4x Unités "RR"
6x Niveaux 1 de Base Aérienne
4x Niveaux 2 de Base Aérienne

Unités Aériennes: 4x La5, 2x Yak7b, 2x P39, 6x IL2m3, 2x IL4, 3x Pe2

Victoire:

Pour les buts de **Victoire de Campagne**, les Allemands ont consacré 2 PVs sur les Jets pour les Bataillon d'Alerte avant le commencement du Scénario. La **Victoire du Scénario** est dépendante de la réalisation par les Soviétiques desobjectifs suivants:

- 1) Nettoyer le Fleuve Dnepr des unités Allemandes
- 2) Contrôler Uman
- 3) Contrôler Shpola

Si le joueur Soviétique réalise toutes ces conditions, ils gagnent. Si le joueur Soviétique réalise seulement deux conditions, le jeu est un nul. Pour tout autre résultat c'est une victoire Allemande.



Scénario 3 Le soulagement de Korsun

Il y a quelques jours, les Soviétiques fermaient leur piège à Korsun. Les Allemands, plutôt déplacèrent leurs réserves pour contrer la nouvelle menace, et pour attaquer le centre Soviétique. Après avoir arrêté la 1ère Armée Blindé, les Allemands transféraient leur attention vers la Poche de Korsun. Au début de ce scénario, les Allemands déplacent leurs forces pour dégager la poche et les Soviétiques sont prêts à arrêter cet effort tandis qu'ils essayent d'écraser Korsun.

Superficie de la Carte: Les deux

Premier Tour: 9

Dernier Tour: 13 (32 pour la campagne)

Longueur du Jeu: 5 tour (24 pour la campagne)

Condition au Sol de Pré - Jeu: Dégel

Information de l'axe

Calibrage des chemins de fer Allemand: Tous les chemins de fer au sud et à (ouest des chemins de Fer Soviétique.

Capacité de Rail Allemand: 12

La Pile des Pertes:

1x 14-3-3 Inf Div (367)
1x Pz Bn des 7, 16, 19 Pz Divs
2x Pz Bn des 2 SS, 3 SS Pz Divs
167 Inf Kampfgruppe
1-31 Pz Bn
2-40, 2-52, 2-67 Art Bns

Effondrement de la 8th Armée: non

Placement:

Forteresse: A31.35: 1x Unité de Fort

+/- 4 A29.32, +/- 4 A34.27 et/ou +/- 4 A37.26

59 Corps
59 Corps HQ
7 Pz Div (moins un Pz Bn)
2x 16-4-3 Inf Div (96, 291)
236 AG Bn
2-64, 731 Art Bns
48 Pz Corps
48 Pz Corps HQ
2 SS Pz Div (moins deux Pz Bns)
19 Pz Div (moins un Pz Bn)
16-4-3 Inf Div (68 moins deux pas)
2x 14-3-3 Inf Div (340 (moins deux pas), 371)
509 Pz Bn
243, 311 AG Bns
2-65, 3-109, 637 Art Bns

+/- 5 A44.20

24 Pz Corps
24 Pz Corps HQ
20 PG Div
2x 14-3-3 Inf Div (168 (moins un pas), 209 (moins un pas))
279 AG Bn 855 Art Bn

+/-4 A49.18 et/ou +/- 5 A54.14:

46 Pz Corps
46 Pz Corps HQ
6 Pz Div
15-5-3 Inf Div (101)
15-5-3 Montagne Div (4)
2x 16-4-3 Inf Div (1, 254)
300 AG Bn
800 Art Bn

+/- 4 A60.13:

7 Corps
7 Corps HQ
16-4-3 Inf Div (75)
14-3-3 Inf Div (82)
202 AG Bn
1-84 Art Bn

+/-3 B4.14 et/ou +/- 4 A58.11:

3 Pz Corps
3 Pz Corps HQ
1 SS Pz Div
1 Pz Div
16 Pz Div (moins un Pz Bn)
17 Pz Div
19 Art Div
164-3 Inf Div (34)
14-3-3 Inf Div (198)
2x Bns d'Alerte
2-23, 503, 506 Pz Bns
210, 249, 261 AG Bns
2-62, 672 Art Bns
1, 52, 54 Werfer Rgts

+/- 3 B15.21:

Groupe Stemmermann
11 Corps HQ
42 Corps HQ
5 SS Pz Div
3x 14-3-3 Inf Div (72,88,399)
2x 16-4-3 Inf Div (B, 57)
2x Bns d'Alerte
109 PG Rgt (14 Pz Div)
228 AG Bn
1-108 Art Bn
8 SPs

+/-5 B12.07 et/ou +/- 3 B18.09:

47 Pz Corps
47 Pz Corps HQ
3 Pz Div
11 Pz Div
13 Pz Div
14 Pz Div (moins 108 PG Rgt)
24 Pz Div (sujette à être rappelé pour encore deux tours)
14-3-3 Inf Div (106 (moins 2 pas), 320, 376)
8, 203, 905, 911 AG Bns
3-139, 3-140, 2-818, 3-818 Art Bns
55 Werfer Rgt

Groupe Schmidt
10 PG Div
14-3-3 Inf Div (282 moins deux pas)
3 SS Pz Div (moins deux Pz Bns)

+/- 2 B19.04 et/ou +/- 3 B21.01:

52 Corps
52 Corps HQ
GD PG Div
16-4-3 Inf Div (A)
14-3-3 Inf Div (384)
2 FJ Kampfgruppe
286 AG Bn
2-54, 1-77, 735, 857 Art Bns

N'importe où sur le coté Allemand de la Ligne de Front:

(Mais pas avec le Groupe Stemmermann)

5x Points de Camion
7x Points de Chariot
2x Unités "RR"
30 SPs
8x Niveaux 1 de Base Aérienne
1x Niveau 2 de Base Aérienne
Unités Aériennes: 2x Me109g, 1x Fw190a, 1x Fw190f, 2x He111, 1x Ju87d, 1x Hs129, 1x Ju52.

Information Soviétique

Calibrage Soviétique des chemins de fer:

Tous les chemins de fer à l'est et au nord de la Ligne de front au-dessus des Hex A53.29, B4.25, B25.12, et B23.06

Capacité de Rail Soviétique: 20

La Pile des Pertes:

2x Mech Bdes et 3x unités de Tank des 7 Mech Corps et 8 Mech Corps.
1x Inf Bde et 2x Tank Bdes du 4 Gd Tank Corps.
2x Tank Bdes de chaque des 11 Gd Tank Corps et 13 Tank Corps.
2x Mech Bdes du 8 Gd Mech Corps

Placement:**Au nord de la Ligne de Front, à l'Ouest de A45.xx (inclus) :**

60 Army
 2x 13-3-3 Inf Div (322, 336)
 5x 12-2-2 Inf Divs (121, 141, 149, 198, 351)

1 Gd Army

1 Gd Army HQ
 6x 13-3-3 Inf Div (30, 99 (moins un pas), 127, 304, 328, 350)
 3x 12-2-2 Inf Div (271, 276, 316)
 3 Art Div
 1 Gd Tank Bn

2 Tank Army

2 Tank Army HQ
 3 Tank Corps
 16 Tank Corps
 11 Gd Tank Bde
 13 Gd Tank Bn

Sur le côté Russe de la Ligne de Front, à l'Est de A60.xx (inclus), à l'Ouest de la ligne de front reliant B11.15, B15.20, et B31.28 (inclus), mais non à l'intérieur du périmètre de la poche de Korsun.**40 Army**

40 Army HQ
 14-4-3 Gd Inf Divs (42 Gd)
 14-4-3 Montagne Div (58)
 5x 13-3-3 Inf Div (38, 74, 133, 163, 359)
 12-4-3 Gd Abn Div (2 Gd)
 3x 12-2-2 Inf Divs (167, 232, 240)
 29 Gd Tank Bn
 12 Gd Tank Bn

6 Tank Army

6 Tank Army HQ
 5 Gd Tank Corps
 5 Mech Corps
 5 Gd Corps de Cavalerie

27 Army

27 Army HQ
 5x 13-3-3 Inf Div (180, 193 (moins un pas), 206, 309, 337)
 6x UR Bde

52 Army

52 Army HQ
 4x 13-3-3 Inf Divs (175, 254, 294, 373)

47 Army

47 Army HQ
 4x 13-3-3 Inf Divs (60, 76, 143, 260)

53 Army

53 Army HQ
 3x 14-4-3 Gd Inf Divs (14 Gd, 95 Gd, 110 Gd)
 4x 13-3-3 Inf Div (116 (moins un pas), 136, 223 (moins un pas), 233)
 12-2-2 Inf Div (213)

5 Gd Army

5 Gd Army HQ
 5x 14-4-3 Gd Inf Divs (13 Gd, 36 Gd, 72 Gd, 81 Gd, 97 Gd)
 3x 13-3-3 Inf Divs (50, 53, 409)
 2x 12-4-3 Abn Divs (8 Gd, 9 Gd)
 3x 12-2-2 Inf Divs (84, 111, 303)
 57 Gd Tank Bn
 28 Gd Tank Bn

7 Gd Army

7 Gd Army HQ
 3x 14-4-3 Gd Inf Divs (41 Gd, 93 Gd, 94 Gd (moins un pas))
 2x 13-3-3 Inf Div (78, 93 (moins un pas))
 27 Gd Tank Bde

Au nord de la Ligne de Front, à l'Est de A46.xx (inclus), et à l'Ouest de A59.xx (inclus).**18 Army**

18 Army HQ
 2x 14-4-3 Gd Inf Divs (129 Gd, 117 Gd)
 5x 13-3-3 Inf Div (24, 71 (moins un pas), 253 (moins un pas), 317, 395)
 12-2-2 Inf Div (161)
 17 Art Div

3 Gd Tank Army

3 Gd Tank Army HQ
 7 Gd Tank Corps
 6 Gd Tank Corps
 9 Mech Corps
 11 Gd Tank Bn
 91 Tank Bde

38 Army

38 Army HQ
 14-4-3 Gd Inf Divs (68 Gd)
 7x 13-3-3 Inf Div (107, 211, 237, 241, 305, 340, 389)
 4x 12-2-2 Inf Divs (100, 135, 155, 183)

1 Tank Army

1 Tank Army HQ
 8 Gd Mech Corps (moins deux Mech Bdes)
 11 Gd Tank Corps (moins deux Tank Bdes)
 31 Tank Corps (moins deux Tank Bdes)
 64 Gd Tank Bde

Sur le côté Russe de la ligne de Front, à l'Est de la ligne reliant B11.15, B15.20, et B31.28 (inclus), mais non à l'intérieur du périmètre de la poche de Korsun.**4 Gd Army**

4 Gd Army HQ
 3x 14-4-3 Gd Inf Divs (62 Gd, 66 Gd, 69 Gd)
 3x 13-3-3 Inf Div (je 38, 299, 375)
 4x 12-4-3 Gd Abn Div (1 Gd, 5 Gd, 6 Gd, 7 Gd)
 2x 12-2-2 Inf Divs (214, 252)

5 Gd Tank Army

5 Gd Tank Army HQ
 18 Tank Corps
 20 Tank Corps
 29 Tank Corps
 36 Gd Tank Bn
 96 Tank Bde
 173 Tank Bde

N'importe où sur le côté soviétique de la Ligne de Front.

3 Gd Rekt Div
 4 Gd Tank Corps (moins deux Tank Bdes, moins un Inf Bde)
 5 Gd Mech Corps
 7 Mech Corps (moins deux Mech Bdes, moins trois Tank Bdes)
 8 Mech Corps (moins deux Mech Bdes, moins trois Tank Bdes)
 11 Art Div
 13 Art Div
 16 Art Div
 7x Points de Camion

12x Points de Chariot

30 SPs
 2x Unités De "Pontoon"
 4x Unités "RR"
 6x Niveaux 1 de Bases Aériennes
 4x Niveaux 2 de Bases Aériennes

Unités Aériennes: 4x La5, 2x Yak7b, 2x P39, 6x IL2m3, 2x IL4, 3x Pe2

Victoire:

Pour la **Victoire de Campagne**, les Allemands ont consacré 2 PVs sur des jets de bataillon d'Alertes avant le commencement du jeu.

Victoire du Scénario: Si le joueur Soviétique détruit 28 pas du Groupe Stemmermann, ils gagnent. Si Le joueur de l'Axe empêche la victoire Soviétique et extrait (il rétabli un itinéraire terrestre d'approvisionnement et relie les unités placées avec les lignes Allemandes régulières - la règle 3.6 ne peut pas être employée pour ce Scénario) 20 pas de la poche, ils gagnent. Tout autre résultat est un nul.



Scénario 4: L'Effondrement Allemand

En Mars, le Groupe d'Armée Sud était dans un trouble profond. Ils tenaient une ligne horriblement exposante. A la fin Février, la 13ème Armée Soviétique (opérant au nord de la carte) attaquait vers Brody. Un trou énorme se développait dans la ligne Allemande au nord-ouest de Shepetovka. Les deux adversaires, épuisés par la lutte de Février, envoyèrent vers le nord des renforts. Le scénario commence au moment où les Allemands essayent de déplacer vers le nord des renforts tandis que les Soviétiques sont maintenant prêts à lancer des attaques massives au nord et au sud.

Superficie de la Carte: Les deux

Premier Tour: 18

Dernier Tour: 23 (32 campagnes)

Longueur du Jeu: 6 tours (15 tours pour la campagne)

Condition au sol de d'Avant - Jeu: Dégel

Information de l'Axe

Calibrage Allemand des chemins de fer: Tous les chemins de fer à l'ouest et au sud des chemins de fer Soviétique.

Capacité de Rail Allemand: 12

La Pile des Pertes:

42 Corps HQ
 5 SS Pz Div (tout)
 5x 14-3-3 Inf Divs (72, 88, 340, 367, 389)
 3x 16-4-3 Inf Div (B, 57, 68)
 1x Inf (ou PG) Rgt de la 14 Pz
 1x Pz Bn de chacune des 6 Pz, 7 Pz, 16 Pz,
 19 Pz
 1x Pz Bn et 1x Inf Rgt de la 3 Pz
 2x Pz Bn de chacune des 2 SS Pz, 3 SS
 Pz
 167 Inf Kampfgruppe
 2-52, 2-40, 1-108, 2-54, 735, 1-77 Art
 Bns
 210, 286, 8 AG Bns 1-31, 503, 2-23 Pz Bns
 11 Corp HQ

Effondrement de la 8th Armée: non**Placement:**

+/- 3 **A16.33**, +/- 4 **A19.29**, +/- 5 **A28.28**, et/ou
 +/- 5 **A34.25**
 48 Pz Corps
 48 Pz Corps HQ
 7 Pz Div (moins un Pz Bn)
 311 AG Bn
 4x Bns d'Alertes

59 Corps

59 Corps HQ
 1 Pz Div
 2 SS Pz Div (moins deux Pz Bns)
 6 Pz Div (moins un Pz Bn)
 19 Pz Div (moins un Pz Bn)
 2x 16-4-3 Inf Div (96, 29 1)
 509 Pz Bn
 88, 616 PJ Bns
 276 AG Bn
 2-43, 2-65, 2 71,1-84, 611, 731 Art Bns

+/- 7 A47.21 et/ou +/- 3 A47.21:

24 Pz Corps
 24 Pz Corps HQ
 20 PG Div
 3x 14-3-3 Inf Div (168, 208, 371)
 731 PJ Bn
 672, 855 Art Bns

avec l'un ou l'autre d'un des deux groupes au-dessus:

3 Pz Corps
 3 Pz Corps HQ
 1 SS Pz Div
 11 Pz Div
 17 Pz Div
 1, 54, 57 Werfer Rgts
 249 AG Bn
 506 Pz Bn

+/-6 A51.16:

46 Pz Corps
 46 Pz Corps HQ
 15-5-3 Inf Div (101)
 2x 16-4-3 Inf Div (1, 254)
 18 Art Div
 300 AG Bn

+/-4 A58.13 et/ou +/- 4 B4.13:

7 Corps
 7 Corps HQ
 16 Pz Div (moins un Pz Bn)
 2x 16-4-3 Inf Div (34 (moins un pas),
 75)
 15-5-3 Montagne Div (4 moins un pas)
 2x 14-3-3 Inf Div (82, 198 (moins un pas))
 2-62 Art Bn
 202,261 AG Bns

+/- 5 B9.11 et/ou +/- 4 B14.08:

47 Pz Corps
 47 Pz Corps HQ
 13 Pz Div
 14 Pz Div (moins un Inf Rgt)
 14-3-3 Inf Div (376)
 2 FJ Kampfgruppe
 2-818, 3-818 Art Bns
 203, 911 AG Bns

40 Pz Corps

40 Pz Corps HQ
 3 SS Pz Div (moins 2 Pz Bns)
 3x 14-3-3 Inf Div (106 (moins un pas),
 282 (moins un pas), 320)
 905 AG Bn

+/-3 B18.05 et/ou +/- 3 B21.01:

52 Corps
 52 Corps HQ
 3 Pz Div (moins un Pz Bn, moins un Inf
 Rgt)
 GD PG Div
 10 PG Div
 16-4-3 Inf Div (A)
 14-3-3 Inf Div (384)
 55 Werfer Rgt

N'importe où sur le coté Allemand de la**Ligne de Front:**

228, 236, 243, 279 AG Bns
 2-64, 3-109, 3-139, 3-140, 637, 800, 857
 Art Bns
 52 Werfer Rgt
 5x Points de Camion
 7x Points de Chariot
 2x Unités "RR"
 25 SPs
 8x Niveau 1 de Bases Aériennes
 1x Niveau 2 de Base Aérienne

Unités Aériennes: 3x Me 109g, 1x Fw190a,
 1x Fw190f, 2x He111, 1x Ju87d, 1x Hs129,
 2x Ju 52.

Information Soviétique

Calibrage Soviétique des chemins de fer:
 Tous les chemins de fer à l'est et au nord du
 front au-dessus des Hex A44.30, A53.23,
 A62.26, B16.14, A48.25, B 16.16, B23.06

Capacité de Rail Soviétique: 20

La Pile des Pertes:

2x 12-2-2 Inf Divs (198, 214)
 2x 13-3-3 Inf Divs (193, 253)
 2x Mech Bdes et 3x unités de Tank des
 5 Gd Mech Corps, 7 Mech Corps et 8 Mech
 Corps
 1x Inf Bde et 1x Tank Bde des 4 Gd Tank
 Corps et 31 Tank Corps

Les unités Sorties Accomplir le

Renforcement des Flancs:
 47 Army HQ
 4x 13-3-3 Inf Divs (60, 76, 143, 175)
 1x 12-2-2 Inf Div (111)

Placement:

Tout Hex de Kiev:
 4 Gd Tank Corps (moins une Inf Bde,
 moins un Tank Bde)
 31 Tank Corps (moins une Inf Bde, moins
 un Tank Bde)
 5 Gd Mech Corps (moins deux Mech
 Bdes, moins trois unités de Tank)

A l'ouest de A33.xx (inclus) et au Nord de la Ligne de Front:

60 Army
 60 Army HQ
 14-4-3 Gd Inf Div (70 Gd)
 8x 13-3-3 Inf Divs (8, 107, 246, 287, 322,
 336, 350, 389 (moins un pas))
 2x 12-2-2 Inf Divs (148, 35 1)
 12 Gd Tank Bn

4 Gd Tank Army

4 Gd Tank Army HQ
 10 Gd Tank Corps
 6 Gd Mech Corps
 93 Tank Bde
 29 Gd Tank Bn
 58 Gd Tank Bn

3 Gd Tank Army

3 Gd Tank Army HQ
 6 Gd Tank Corps
 7 Gd Tank Corps
 9 Mech Corps
 11 Gd Tank Bn
 91 Tank Bde

Au nord de la Ligne de Front, Est de A33.xx (inclus) Ouest de A49.xx (inclus):**1 Gd Army**

1 Gd Army HQ
 6x 13-3-3 Inf Divs (30, 99, 127, 304,
 309, 328)
 3x 12-2-2 Inf Divs (121, 141, 226)
 1 Gd Tank Bn

18 Army

18 Army HQ
 2x 14-4-3 Gd Inf Divs (117 Gd, 129
 Gd)

4x 13-3-3 Inf Divs (24, 71, 317, 395)
 4x 12-2-2 Inf Divs (161, 271, 276, 316)
 47 Corps Indépendant
 4x 13-3-3 Inf Divs (38, 53,180, 337)

Au nord de la Ligne de Front, à l'Est de A49.xx (inclus), à l'ouest de B9.xx (inclus):**38 Army**

38 Army HQ
 14-4-3 Gd Inf Divs (68 Gd)
 5x 13-3-3 Inf Divs (211, 237, 241, 305, 359
 (moins deux pas))
 4x 12-2-2 Inf Divs (100, 135, 155, 183)

1 Tank Army

1 Tank Army HQ
 11 Gd Tank Corps 8 Gd Mech Corps
 64 Gd Tank Bde

40 Army

40 Army HQ
 14-4-3 Gd Inf Divs (42 Gd)
 14-4-3 Montagne Div (58 moins deux
 pas)
 4x 13-3-3 Inf Divs (74, 136, 163, 340)
 3x 12-2-2 Inf Divs (167, 232, 240)

27 Army

27 Army HQ
 2x 14-4-3 Gd Inf Divs (93 Gd, 94 Gd)
 4x 13-3-3 Inf Divs (50, 78, 206, 375)
 12-2-2 Inf Div (84)
 16 Art Div

2 Tank Army
2 Tank Army HQ
3 Tank Corps
16 Tank Corps
11 Gd, 13 Gd Tank Bn

+/- 4 B11.22:

5 Gd Tank Army
5 Gd Tank Army HQ
18 Tank Corps
20 Tank Corps
29 Tank Corps
36 Gd Tank Bn

6 Tank Army

6 Tank Army HQ
5 Gd Tank Corps
3 Mech Corps

Au nord de la Ligne de Front, Est de B9.xx (inclus):

52 Army
52 Army HQ
14-4-3 Gd Inf Div (62 Gd)
3x 13-3-3 Inf Divs (254, 294, 373)
12-4-3 Gd Abn Div (7 Gd)
11 Art Div
96 Tank Bde

4 Gd Army

4 Gd Army HQ
5x 14-4-3 Gd Inf Div (25 Gd, 41 Gd, 66 Gd, 69 Gd, 110 Gd (moins un pas)) 13-3-3 Inf Div (260 moins un pas)
4x 12-4-3 Gd Abn Div (1 Gd, 2 Gd, 5 Gd, 6 Gd)
1 Gd Art Div
173 Tank Bde

53 Army

53 Army HQ
5x 13-3-3 Inf Divs (19, 116, 138, 223, 233)
12-2-2 Inf Div (213)
6x UR Bdes

5 Gd Army

5 Gd Army HQ
4x 14-4-3 Gd Inf Divs (14 Gd, 13 Gd, 95 Gd, 97 Gd)
13-3-3 Inf Div (299)
12-2-2 Inf Div (252)
12-4-3 Gd Abn Div (9 Gd)
28 Gd Tank Bn
57 Gd Tank Bn

7Gd Army

7Gd Army HQ
7 Mech Corps (moins deux Mech Bdes, moins trois unités de Tank)
8 Mech Corps (moins deux Mech Bdes, moins trois unités de Tank)
3x 14-4-3 Gd Inf Divs (36 Gd, 72 Gd, 81 Gd)
3x 13-3-3 Inf Div (93 (moins deux pas), 133 (moins deux pas), 409)
12-4-3 Gd Abn Div (8 Gd)
12-2-2 Inf Div (303)
27 Gd Tank Bde

avec n'importe qu'elle unité au-dessus:

3 Gd Rckt Div
5 Gd Corps de Cavalerie
3 Art Div
7 Art Div
13 Art Div
17 Art Div
4x Points de Camion
6x Points de Wagon

40 SPs
2x Unités de "Pontoon"
4x Unités "RR"
6x Niveaux 1 de Bases Aériennes
4x Niveaux 2 de Bases Aériennes

Unités Aériennes: 2x Yak9, 4x La5, 2x Yak7b, 2x P39, 8x IL2m3, 2x IL4, 4x Pe2

Victoire:

Pour les buts de **Victoire de Campagne**, les Allemands ont consacré 4 PVs sur des jets pour les bataillons d'Alertes avant le commencement du jeu.

Victoire du Scénario: La victoire dépend du contrôle par les Soviétiques des Villes Suivantes.

Uman (B2.11)
Balti (A54.10)
Vinnitsa (Voisinage A44.20)
Beltsy (A35.01)
Chemovtsy (voisinage Un 15.10)
Stanislov (A3.31)
Temopol (A14.28)
Proskurov (voisinage A28.24)

Si le joueur Soviétique contrôle six ou plus de celle-ci, ils gagnent. Si le joueur Soviétique contrôle quatre ou moins, c'est l'Axe qui gagne. Si le joueur Soviétique en contrôle exactement cinq, c'est un nul.

Scénario 5: La Poche Mouvante

A la fin de Mars, les efforts Allemands pour entretenir l'intégrité du Groupe d'Armée Sud avaient échoué. Les 8ème et 6ème Armées étaient en pleine retraite en Roumanie et la 1ère Panzer Armée était encerclé sur la rive nord du Fleuve Dnestr. Le 2ème Front Ukrainien s'enfonçait à travers la Roumanie grâce à ça tête de pont à Yampol sur le Dnestr. Le 1er Front Ukrainien avait créé une brèche énorme entre les 1ère et 4ème Panzer Armées et se dirigeait au sud à travers le Dnestr vers Chemovtsy.

Superficie de la Carte: Carte A (seulement)

Premier Tour: 24

Dernier Tour: 32 (le scénario et la campagne)

Longueur du Jeu: 9 tour

Condition au sol de d'Avant - Jeu: Léger Dégel

Information de l'Axe:

Calibrage Allemand des chemins de fer: Tous les chemins de fer à l'ouest de la Ligne d'Hex A8.xx.

Capacité de Rail Allemand: 12

La Pile des Pertes:

11 Corps HQ
42 Corps HQ
5 SS Pz Div
7x 14-3-3 Inf Divs (72, 88, 106, 340, 367, 376, 389)
2x 16-4-3 Inf Divs (B, 57)
1x Inf (ou PG) Rgt de chacune des 1 SS Pz,
5 SS Pz, 3 Pz, 7 Pz, 14 Pz
1 x Pz Bn de chacune des 1 Pz, 6 Pz, 16 Pz, 19 Pz
2x Pz Bns de chacune des 1 SS Pz,
2 SS Pz, 3SS Pz, 7Pz
167 Inf Kampfgruppe

2-40, 2-52, 1-54, 2-64, 2-67, 1-77, 2-108, 3-139, 3-140, 637, 731, 735, 800, 857 Art Bn
8, 210, 228, 236, 243, 279, 286,
905 AG Bn
52, 57 Werfer Rgts
2-23, 1-31, 503, 506 Pz Bns
2x Unités RR

Effondrement de la 8th Armée:

7,40 Pz, 47 Pz, 52 Corps EMS
3 SS, 3, 13, 14 Pz Divs
10, GD PG Div
1x 15-5-3 Montagne Div (4)
2x 16-4-3 Inf Divs (A, 34)
4x 14-3-3 Inf Divs (198, 282, 320, 384)
2 FJ Kampfgruppe
2-62, 2-818, 3-818 Art Bn
55 Werfer Rgt
202, 203, 261, 911 AG Bn

Placement:

Hun 7 Corps
+/- 6 A3.29 et à l'Ouest du neuve Dnestr: (se rappeler 3.1 1)
7 Hun HQ
5x 10-2-2 Hun Inf Divs (9, 18, 19, 21, 201)

+/- 3 A8.28:

48 Pz Corps
48 Pz Corps HQ
2x 14-3-3 Inf Div (357, 359)
1-26 Pz Bn
311 AG Bn
2-109 Art Bn
1 x Alerte Bn

Les forteresses:

Terpol (A 14.28): 1x Unité de Fort, 2x Bns d'Alerte, Niveau 2 Hérisson, 1 SP
Proskurov (A28.24, A29.24): 1x Unité de Fort par Hex
Gorodok (A24.21): 1 x Unité de Fort

+/-3 A22.20, +/- 4 A28.21, +/- 5 A29.17 (mais pas à l'Ouest du Fleuve Dnestr)
Groupe Maus
1 SS Pz Div (moins deux Pz Bn, moins un Rgt d'Inf Rgt)
7 Pz Div (moins deux Pz Bn, moins un Rgt d'Inf)
16-4-3 Inf Div (68 moins trois pas)

59 Corps

59 Corps HQ
1 Pz Div (moins un Pz Bn)
6 Pz Div (moins un Pz Bn)
19 Pz Div (moins un Pz Bn)
11Pz Div
2x 16-4-3 Inf Div (96, 291)
280 AG Bn
2-65, 1-84, 61 1 Art Bn
54 Werfer Rgt

24 Pz Corps

24 Pz Corps HQ
16 Pz Div (moins un Pz Bn)
20 PG Div
2x 14-3-3 Inf Div (208, 371)
731 PJ Bn
249, 300 AG Bn
2-43, 672, 855 Art Bn
1 Werfer Rgt

3 Pz Corps

3Pz Corps HQ
2 SS Pz Div (moins deux Pz Bn)
17 Pz Div
15-5-3 Inf Div (101 moins deux pas)
14-3-3 Inf Div (168 moins trois pas)
509 Pz Bn
88, 616 PJ Bn 276, 301 AG Bn
3-109, 2-71 Art Bn

46 Pz Corps

46 Pz Corps HQ
2x 16-4-3 Inf Div (1, 254)
14-3-3 Inf Div (82)
18 Art Div

N'importe où Sud du Fleuve Dneestr à l'Ouest de A31.xx (inclus):

16-4-3 Inf Div (75)

A placer avec toute unité de l'Axe:

4 Points de Hérisson
5 Points de Camions
7 Points de Chariot
25 SPs
4x Niveaux 1 de base aérienne
1x Niveau 2 de base aérienne

Unités Aériennes: 3x Me109g, 1x Fw190a, 2x Fw190f, 2x He111, 1x Ju87d, 1x Hs129, 2x Ju52.

Information Soviétique:

Calibrage Soviétique des chemins de fer:

Tous les chemins de fer à l'Est et au Nord de la Ligne de front au-dessus des Hex A62.13, A53.23, A36.33, A45.21.

Capacité de rail soviétique: 20

La Pile des Pertes:

2x 12-2-2 Inf Divs (198, 214).
2x 13-3-3 Inf Divs (193, 253).
2x Mech Bdes et 3x unités de Tank pour les 5 Gd Mech Corps, 7 Mech Corps et 8 Mech Corps.
1x Inf Bde et 1x Tank Bde pour les 31 Tank Corps et 4 Gd Tank Corps.

Les Unités Sorties pour Accomplir les renforcements du Flanc:

47 Army HQ
4x 13-3-3 Inf Divs (60, 76, 143, 175)
12-2-2 Inf Div (111)

Les unités Sorties poursuivre la 8th Armée:

Les EMs des 4 Gd, 5 Gd, 7 Gd, 52, 53, 5 Gd Tank
3x 12-2-3 Inf Divs (213, 252, 303)
13x 13-3-3 Inf Divs (19, 93, 116, 133, 138, 223, 233, 254, 260, 294, 299, 373,409)
14x 14-4-3 Gd Inf Divs (3 Gd, 14 Gd, 25 Gd, 36 Gd, 41 Gd, 62 Gd, 66 Gd, 69 Gd, 72 Gd, 81 Gd, 94 Gd, 95 Gd, 97 Gd, 110 Gd)
7x 12-4-3 Gd Abn Divs (1 Gd, 2 Gd, 5 Gd, 6 Gd, 7 Gd, 8 Gd, 9 Gd)
4 Gd, 18, 20, 29, 31 Tank Corps
5 Gd, 7, 8 Mech Corps 5 Gd Corps de Cavalerie
1 Gd, 11, 16 Art Divs
36, 28, 57 Gd Tank Bns
96, 27 Gd, 173 Tank Bdes
6x UR Bdes
2x RR Unités

Placement:

Toutes les unités Soviétiques se placent au Nord du Fleuve Dneestr :

Est de A12.xx (inclus) OU au Sud du Fleuve Dneestr :
Est de A30.xx (inclus).

Dans l'un ou l'autre cas, aucune unité Soviétique ne peut se placer à l'intérieur d'un périmètre tenu par l'Axe.

60 Army

60 Army HQ
14-4-3 Gd Inf Div (70 Gd)
8x 13-3-3 Inf Div (8, 107, 246, 287, 322, 336, 350, 389)
3x 12-2-2 Inf Divs (148, 226, 351)
12 Gd Tank Bn

47 Corps Indépendant

4x 13-3-3 Inf Div (38, 53,180, 337)

1 Tank Army

1 Tank Army HQ
8 Gd Mech Corps
11 Gd Tank Corps
64 Gd Tank Bde

4 Gd Tank Army

4 Gd Tank Army HQ
6 Gd Mech Corps
10 Gd Tank Corps
93 Tank Bde
29 Gd Tank Bn
58 Gd Tank Bn

3 Gd Tank Army

3 Gd Tank Army HQ
6 Gd Tank Corps
7 Gd Tank Corps
9 Mech Corps
91 Tank Bde
11 Gd Tank Bn

1 Gd Army

1 Gd Army HQ
2x 12-2-2 Inf Divs (121, 141)
6x 13-3-3 Inf Div (30, 99, 127, 304 (moins deux pas), 309, 328)
1 Gd Tank Bn

18 Army

18 Army HQ
2x 14-4-3 Gd Inf Divs (117 Gd, 129 Gd)
4x 13-3-3 Inf Div (24, 71, 317, 395)
4x 12-2-2 Inf Divs (161, 271, 276, 316)

38 Army

38 Army HQ
14-4-3 Gd Inf Div (68 Gd)
5x 13-3-3 Inf Div (211, 237, 241, 305, 359 (moins deux pas))
4x 12-2-2 Inf Divs (100,135, 155,183)

40 Army

40 Army HQ
14-4-3 Gd Inf Div (42 Gd)
14-4-3 Div de Montagne (58 moins deux pas)
4x 13-3-3 Inf Div (74, 136, 163, 340)
3x 12-2-2 Inf Divs (167, 232, 240)

6 Tank Army

6 Tank Army HQ
5 Gd Tank Corps
5 Mech Corps

27 Army

27 Army HQ
14-4-3 Gd Inf Div (93 Gd)
4x 13-3-3 Inf Divs (50, 78, 206, 375)
12-2-2 Inf Div (84)

2 Tank Army

2 Tank Army HQ
3 Tank Corps
16 Tank Corps
11 Gd Tank Bde
13 Gd Tank Bn

Avec n'importe qu'elle unité:

3 Art Div
3 Gd Rckt Div
7 Art Div
13 Art Div
17 Art Div
4 Points de Camion
6 Points de Chariot
2x Unités "RR"
2x Unités de ponton
17 SPs
8x Niveaux 1 de bases aériennes
4x Niveaux 2 de bases aériennes

Unités Aériennes: 2x Yak9, 4x La5, 2x Yak7b, 2x P39, 8x IL2M3, 2x IL4, 4x Pe2.

Victoire de Scénario: Si le joueur Soviétique détruit 20 unités de l'Axe (en plus de celles-là déjà dans la pile des pertes), il gagne. Si le joueur de l'Axe empêche la condition de victoire Soviétique et extrait (rétabli un itinéraire terrestre d'approvisionnement et relie les unités placées avec les lignes Allemandes régulières) 30 unités de combats de Poche de Hube (59, 3 Pz, 24 Pz et 46 Pz Corps), il gagne. Tout autre résultat est un nul.

Notes Historiques

Les batailles dépeintes dans "*Hube's Pocket*" étaient l'étape final de la libération de l'Ukraine. La campagne qui commençait après Kursk se termine ici. Les Russes voyaient la fin de la lutte pour une longue ligne d'approvisionnement. Les Allemands luttèrent contre la folie d'un Chef qui ignorait le conseil de Frederik le Grand. Hitler essayait de tout tenir, et en fin de compte il ne tenait rien.

La Course au Dnepr

En Juillet 1943, deux puissantes armées se sont rencontrées à Kursk. En moins de deux semaines, les deux adversaires avaient eux-mêmes mis en terre une pile sanglante de soldats morts et massacré leurs blindés. Les Allemands ne réalisaient rien de plus que la destruction de leurs propres forces de Panzer. Les Russes, réalisait une victoire sur les Allemands sans l'assistance du "Général hiver."

En Août, les Soviétiques commençaient leur contre - attaque. Belgorod tombait presque aussitôt. Les Allemands réagissaient rapidement à la nouvelle offensive. Mais en trois semaines, Kharkov tombait aussi. Cependant, une mince ligne relativement intacte, était maintenue. A la fin du mois, l'attaque Soviétique paraissait avoir diminué. Ce répit était de courte durée.

En Septembre, la STAVKA avait décidé que la reprise de l'Ukraine serait le but de la

campagne. Les réserves étaient engagées et le 4 Septembre, l'offensive commençait. Les Blindés Soviétique brisèrent la ligne Allemande avec une relative aisance et se ruèrent vers l'ouest. Après une semaine, Hitler saisissait enfin l'évidence et permettait une retraite.

Les deux semaines suivantes voyaient une série continue de crises quand les deux années déferlèrent vers le Dnepr. Pas tous les problèmes Allemands n'étaient créés par les Soviétiques. Von Kluge (le commandant, du Groupe d'Armée Centre) retardait l'envoi vers le sud de renforts. Hitler insistait non seulement sur le maintien - mais renforçait- la tête de pont de Zaporozhye. Finalement, toutes les unités du Groupe d'Armée Sud devaient franchir le Dnepr, tandis que simultanément les hommes devaient aller sur une nouvelle ligne et retarder les Soviétiques.

L'apogée venait le 24 Septembre. D'une des nombreuses petites têtes de ponts que les Soviétiques avaient créés dans le grand virage du fleuve Dnepr au sud de Kiev. Au crépuscule de ce jour, les Soviétiques lançaient une attaque aéroportée massive pour agrandir cette pénétration. Les Allemands avaient déjà rassemblé une force de contre - attaque pour reprendre cette tête de pont. Beaucoup des troupes d'attaque initiales Soviétique atterrirent au dessus des rassemblements de troupes ennemis et étaient finalement détruits.

A la fin de Septembre l'offensive se terminait. Les Soviétiques avaient franchi le fleuve et avaient déjà établi plusieurs tête de pont. La plupart des formations allemandes avaient fini de passer sur la rive ouest et construisaient une ligne de défense. Les deux adversaires étaient épuisés et hésitaient avant la prochaine phase.

La Bataille pour la Ligne du Dnepr

Au milieu d'Octobre, les Soviétiques avaient renouvelé leurs offensives. Leur première cible était la tête de pont de Zaporozhye sur l'extrême droite du Groupe d'Armée Sud. Le 3ème Front Ukrainien débutait l'offensive le 10 Octobre. La ville tombait et la tête de pont était évacuée quatre jours plus tard.

En attendant, le Groupe d'Armée A était écrasé sous les attaques du 4ème Front Ukrainien à Melitopol, qui tombait le 23 Octobre. Vers la fin du mois, l'aile sud Allemande était en pleine retraite. La Crimée et la 17ème Armée étaient coupées des lignes Allemandes.

L'offensive du 2ème Front Ukrainien commençait le 15 Octobre. Les Soviétiques brisaient les lignes Allemandes et se dirigé vers Krivoi Rog; le chemin de fer et le centre approvisionnement principal pour la 8ème Armée.

Manstein, désespéré à entretenir un front, proposa une retraite sur le fleuve Bug et prépara une contre-attaque. Hitler insistait sur le maintien du Dnepr. Cependant, il libérait aussi des renforts substantiels venant des réserves de l'OKW, pour le Groupe d'Armée Sud.

Le 25 Octobre, les blindés de Konev avaient atteint les pourtours extérieurs de Krivoi Rog. Manstein ordonnait une contre-attaque. A la fin du deuxième jour, le fer de lance Soviétique était brisé. La crise sur l'aile du sud était temporairement terminée, mais les

Soviétiques avaient libéré une grande section du Dnepr.

Les Soviétiques avaient gagné la bataille pour le fleuve Dnepr.

La Bataille pour Kiev

Au court du mois d'Octobre, le 1er Front Ukrainien de Valutin avait inutilement essayé de s'échapper de sa tête de pont de Kanev, au sud de Kiev. Le terrain et la résistance tenace Allemande éprouvaient beaucoup trop les Soviétiques.

En Novembre, la bataille se transférait au nord de Kiev. Après de très durs combats, les Soviétiques réalisèrent leur percée à Lutezh et à Yasnogorodka. Le 5 Novembre, Kiev était libéré.

Le 1er Front Ukrainien se déployait en dehors de Kiev, se dirigeant vers l'ouest et vers le sud, avançant contre une faible résistance pendant que les renforts Allemands atteignaient le front. Fastov tombait le 7 Novembre, tandis que les Soviétiques continuaient sur leur lancée vers Korosten.

Au milieu de Novembre, Manstein avait enfin rassemblé des forces adéquates pour la contre - attaque. Le 48ème Panzer Corps frappait dans le secteur de Zhitomir. En réponse les Soviétiques stoppaient leur avance. Zhitomir était repris le 19 Novembre et le 24, le 59ème Corps avait repris Korosten.

Décembre voyait plus d'attaques Soviétiques et de contre - attaques par les Allemands. Au milieu du mois, le front avait encore été stabilisé. Cependant, les allemands tenaient moins de 80 Kms de berge du Fleuve Dnepr.

Au-delà de Kiev

A la veille de Noël, le 1er Front Ukrainien renouvela l'offensive. La 1ère Armée de la Garde et la 1ère Armée de Blindés attaquèrent vers Berdichev. Le jour suivant, toutes les forces de Vatutin avancèrent. La ligne entière de front de Korosten à Zhitomir était attaquée.

Le jour de Noël, Manstein une fois encore demanda la permission de retirer sa droite menacée. Il requérait désespérément des troupes pour couvrir sa ligne. Hitler l'interdit, accusant Manstein de perdre son sang froid. Le Groupe d'Armée Sud une fois encore affrontait une possible destruction.

Pour la fin d'année, la 4ème Panzer Année se trouvait elle-même dans une situation désespérée. Les offensives Soviétique avait formé deux grands trous dans les lignes au nord de Zhitomir et au nord d'Uman. Par chance pour les Allemands, les attaques Soviétiques étaient dirigées à détruire les formations ennemies plutôt qu'à exploiter les brèches dans les lignes.

Manstein sur son autorité propre, déplaça la 1ère Armée de Panzer, avec le 3ème Corps de Panzer à Uman et transféra le 46ème Corps de Panzer à Vinnitsa. Toutes les unités qui étaient envoyé pour sauver le groupe d'armée étaient attachées à ces formations.

Le 4 Janvier, 1944, Manstein encore une fois est allé voir Hitler pour discuter de la retraite du Dnepr et la permission lui fut refusée. Le Groupe d'Armée Sud affronterait trois massives batailles d'encerclement avant que ses lignes soit une fois encore marginalement assuré.

Kirovograd

Tandis que le 1er Front Ukrainien poussait vers l'ouest contre la 4ème Armée de Panzer, le 2ème Front Ukrainien était relativement tranquille. Les préparations pour une attaque sur les lignes Allemandes près de Kirovograd seraient mit en route dans plusieurs semaines.

Le 5 Janvier, le 2ème Front Ukrainien débuta son offensive. Les attaques initiales avaient aisément brisé les minces lignes Allemandes. Dans l'après - midi, Konev avait lâché ses blindés et ils pénétraient en profondeur en territoire allemand au nord de Kirovograd. L'aile sud de la pince Soviétique se fermait le jour suivant. Kirovograd était encerclé.

Hitler, vraiment en forme, ordonna que Kirovograd soit tenu à tout prix. Les troupes n'étaient pas autorisées à reculer, et les troupes dans Kirovograd avaient reçu l'ordre de lutter jusqu'aux derniers hommes. Le spectre de Stalingrad faisait encore une apparition.

Les Allemands étaient heureux que les communications avec la ville assiégée fussent coupées. La 3ème Panzer Division ne recevant pas l'ordre "de résister jusqu'à la mort". Pendant la nuit du 6, la division frappait pour sortir de la ville, attaquant par le nord. Le matin ils percèrent l'anneau Soviétique avec des pertes minimales. Les Allemands maintenant avaient une forte force au nord de la ville et la Panzer Division Grossdeutschland se déplaçait vers le sud.

Le 8, la situation devenait claire pour les Allemands. Les deux Fronts Soviétiques se déplaçaient difficilement vers Uman, le 1er Front Ukrainien par le nord et 2ème Front Ukrainien par l'est. Si les Soviétiques ne pouvaient pas être arrêtés, la masse de troupes Allemandes défendant le saillant d'Hitler sur le Dnepr serait encerclée.

La semaine suivante voyait des combats extrêmement durs. Les nouvelles unités arrivant de la 1ère Armée de Panzer non seulement réussissaient dans le comblement de la brèche au nord du front d'Uman, mais repoussèrent dans le sang la 40ème Armée. Dans le sud, les Allemands retardaient tenacement l'offensive soviétique, tandis que les Divisions de Panzers sur les flancs frappaient, dans le dos et à la base de la percée. Les Soviétiques capturaient Kirovograd et avançaient de plusieurs Km vers l'ouest le long d'un large front. Cependant, les brillantes actions de retardements et les judicieuses contre - attaques avait coûté chère au Soviétiques, surtout en forces mécanisées.

Korsun

Le milieu de Janvier voyait une pause dans les combats. Le climat transformait le sol en une fondrière car la température voltigeait autour du gel. Les Soviétiques étaient en manque de ravitaillements et requéraient à incorporer des renforts pour leurs unités épuisées. Les allemands étaient, comme d'habitude, dans un état désespérés. Les 4ème et 1ère Armées de Panzer tenaient presque tout le front d'est - en ouest, des marais du Pripet à Uman. Le front courait alors du nord vers l'est de Kanev. Ici la 8ème Armée tenait le front passant par le sud est le long du fleuve Dnepr vers Cherkassy, où il tournait vers le sud vers Kirovograd. L'énorme saillant dans le front à Korsun était une cible véritablement tentante pour les Soviétiques.

Le 25 Janvier, la bataille recommençait encore. Le 2ème Front Ukrainien attaquait le

premier sur un front étroit au sud de Shpola. A la fin de la journée, la 4ème Armée de la garde avait réussi une solide percée et les Blindés de Konev étaient envoyés dans la brèche. Le jour suivant, le 1er Front Ukrainien commençait son attaque sur l'autre côté du saillant. Des résultats similaires étaient obtenus et Vatutin libérait la nouvelle active 6ème Armée Blindée, pour fermer la pince. En trois jours, les Soviétiques réussirent un encerclement complet. Les 11ème et 42ème Corps étaient enfermés dans le piège.

Les Allemands faisaient face à un dilemme. Durant la pause dans les combats en Janvier, de fortes réserves étaient concentrées au nord-ouest de Uman. Ils avaient planifié l'emploi de cette force pour attaquer et détruire la réduite 1ère Armée de Blindée. Cependant, les forces encerclées à Korsun requéraient d'être sauvées. Manstein décida que l'attaque irait comme il avait planifié. Après avoir achevé la 1ère Armée Blindée, ces forces foncèrent vers l'est et attaquèrent les forces d'encerclement. Cette attaque serait combinée avec une attaque venant du sud. Ces attaques étaient destinées à encercler les Soviétiques et ainsi relever les Allemands à Korsun.

Tous commençaient bien pour les Allemands. Les attaques contre la 1ère Armée Blindée étaient plus que fructueuses. En plus de détruire de grande portion de forces Soviétiques, plusieurs formations étaient attirées dans cette bataille, loin de l'encerclement de Korsun.

Durant la première semaine de Février, les Allemands transféraient leur attention vers les troupes assiégées à Korsun. Manstein avait l'opportunité de les faire s'échapper. Juste quand le mouvement commença, un dégel hivernal tardif survint, transforma le terrain en une mer de boue. Les mouvements de regroupement prenaient plus de temps et consommèrent plus de carburant qu'attendu - mais c'était seulement le début.

Hitler commençait encore à interférer dans la bataille. La 24ème Panzer Division devait être le cœur de la force de frappe pour l'attaque dans le sud. Elle avait peiné longtemps et durement dans la boue pour obtenir un point d'attaque pour la prochaine bataille. Une crise se développait dans le Groupe d'Armée A au sud. Hitler insistait pour rappeler la division à cet endroit. Manstein et les commandants du Groupe d'Armée A protestèrent. Hitler n'écouterait aucun d'eux, et la division était de nouveau sur des routes remplies de boue. Manstein avait perdu son crocher droit. En fin de compte, la 24ème Panzer était incapable d'atteindre l'une ou l'autre des crises.

Manstein devait encore soulager la poche et il avait encore un fort crochet gauche. L'attaque débuta le 4 Février, par un combat sauvage. Vatutin réagit promptement à l'attaque de soulagement, concentrant deux armées de blindés contre les Allemands. En attendant, Konev avait attaqué les Allemands encerclés. Bien que les ravitaillements dans la poche étaient relativement abondants et le ravitaillement aérien un succès non négligeable, les Allemands dans la poche subissaient des lourdes pertes. Leur périmètre rétrécissait.

Le 16 Février, la crise finale était atteinte. La force de soulagement ne pouvait plus faire de progrès face à la solide résistance Soviétique. La poche avait moins de 16 Km de côté et 8 Km encore la séparait de la liberté. Manstein, sur sa propre initiative, ordonnait aux Allemands encerclés de s'échapper.

Stemmermann, commandant les forces encerclées, avaient concentré sur le front

d'attaque le Corps Détachement B, la 72ème Division d'Infanterie et la 5 SS PG Division "Wiking". Les débuts de la sortie allèrent bien. Une tempête de neige couvrait l'attaque initiale. Cependant, au moment où les forces encerclées émergèrent en terrain découvert, à la vue de la barrière finale de leur évasion, les Russes attaquaient. La sortie dégénéra rapidement en une déroute. La discipline parmi les Allemands s'évapora. Les hommes abandonnaient leur équipement sur la route de la liberté. Des milliers étaient abattus par la cavalerie Soviétique ou les Blindés, incluant le général Stemmermann lui-même.

Aucune liste valable n'est disponible sur les pertes subites par les Allemands dans cet encerclement. Le nombre le plus vraisemblable est de 12000 hommes d'une force initiale de 55000. Mais mêmes avec les hommes qui s'échappaient, et le peu d'équipement qui restait. Les hommes avaient survécues, mais les divisions de combat étaient perdues.

La Poche d'Hube

A la fin de Février, les deux adversaires étaient épuisés. La seule attaque majeure est survenue sur l'extrême Nord du flanc. Ici, les Allemands étaient stablement revenus en arrière. En Mars, le front se prolonge dans une ligne droite de Shepetovka dans le Nord à Kirovograd dans le sud. Le seul problème critique qu'avait les Allemands, était un trou béant dans la ligne au Nord de Shepetovka. Manstein attendait les Soviétiques dans une attaque au sud, préparant toute défense possible sur les fleuves Bug, Dnestr et Prut.

Les Soviétiques avaient subi un coup sérieux le 29 Février. Vatutin avait visité le front et des partisans Ukrainiens attaquèrent sa colonne, le blessant mortellement. Il mourra deux semaines plus tard. Les Soviétiques avaient perdu un de leurs commandants les plus capables. Zhukov, jusqu'à ce moment avait essayé de coordonner les attaques des deux fronts, était placé au commandement du 1er Front Ukrainien.

Après la bataille de Korsun, les deux adversaires redistribuèrent leurs forces. A cause de la brèche au Nord, les deux adversaires s'étaient rapidement lancés dans une course pour y concentrer des forces. Tandis que Manstein déplaçait des forces battues, Zhukov et Konev recevaient des renforts massifs des réserves de la STAVKA - cinq Armées de Blindée Soviétique étaient maintenant concentrées sur le front.

Le 4 Mars, le 1er Front Ukrainien se déplaçait hors de ces positions de Shepetovka. Simultanément, le 2ème Front Ukrainien lançait son attaque au Nord d'Uman. En deux jours, les armées de Zhukov avaient anéanti presque 160 Km de front, tandis que les blindés de Konev brisaient complètement la moitié de la 8ème Armée.

Manstein ordonnait à ses réserves de contrer la menace dans le nord. Les restes du 48ème Panzer Corps tenaient une mince ligne de front à l'Ouest de Ternopol et étaient renforcés par certaine unité d'infanterie fraîche, bien que novice. La brigade de feu de Manstein, le 3ème Panzer Corps, était envoyée à Proskurov. Après plusieurs jours de dur combat, les Allemands arrêtaient l'attaque de Zhukov.

L'aile droite de la 1ère Armée de Panzer s'était restée à Vinnitsa et au sud le long du fleuve Bug. Cette ligne se terminait abruptement à 80 Km de la ville. Le contact avec la 8th Armée n'était pas possible car elle

reculait vers le sud en Roumanie. Il y avait un trou bâillant dans le front Allemand à l'Ouest d'Uman, et comme d'habitude les blindés de Konev se déversèrent par là.

Le fer de lance Soviétique atteignait le fleuve Dnestr le 18 Mars, capturant Yampol et Nogilev-Podol'skiy. Ils ne firent pas de pause, mais improvisèrent un pont et traversèrent le fleuve rapidement.

Dans le Nord, la pression constante avait enfin causé un effondrement Allemand. Le 23 Mars le contact entre les 4ème et 1ère Armée de Panzer était brisé. Les 1ère, 4ème et 3ème, Armées Blindées de la Garde avaient annihilé le front entre Ternopol et Proskurov. Les restes des divisions de panzer Allemandes essayèrent de contenir la marée à Gusyatin et Gorodok, mais elles étaient submergées dans le raz de marrer Soviétique. Les deux ailes de la 1ère Armée de Panzer étaient écrasées.

A la fin du 25 Mars, la 1ère Armée de Panzer était encerclée. En serré entre les blindées de Konev, le Fleuve Dnestr, un solide mur d'infanterie Soviétique, et les armées en plein rush de Zhukov, plus de 20 divisions étaient encerclées. Au même moment, le flanc droit de la 4ème Panzer Armée tenait la zone au sud de Ternopol. La crise où luttait Manstein ne se terminait toujours pas.

Le général Hube, commandant la 1ère Panzer Armée, voulut se déplacer vers le sud sur le Dnestr et en Roumanie. Cependant, cela engendrait un écart entre Stanislov et les montagnes des Carpates. Les forces hongroises couvraient cet écart, mais elles seraient inadéquates pour arrêter l'assaut des Soviétiques. Manstein se décida pour une option osée: la 1ère Panzer perçait à l'Ouest et se plaçait pour couvrir le flanc droit de la 4ème Panzer.

Manstein donnait le plan à Hitler avec une série de retraites majeures à exécutée si l'aile sud voulait être sauvée. Initialement, Hitler ne voulait rien entendre de cela, et pour beaucoup de personnes il devint apparemment, très en colère. Rien n'était résolu. Hitler approuva ultérieurement le plan de Manstein pour la percer.

Le 28 Mars, Hube exécutait le plan. Cette opération était différente des autres, car Hube n'avait aucune intention d'essayer de reprendre son front à l'Est (regagner). Quand les forces de percer attaqueraient à l'Ouest, l'arrière-garde suivrait et la poche se déplacerait graduellement vers l'Ouest. La force franchirait cinq fleuves majeurs et se devrait se battre avec trois armées blindées Soviétiques.

Le premier obstacle pour la 1ère Panzer Armée était le Fleuve Zbruch. Une tête de pont au Nord de la Skala était conquise le 29 Mars. Les unités russes tenaient en force Kamenets-Podol'skiy, qui était la clé d'un important noeud routier sur l'itinéraire de retraite Allemand. Hube l'évitait à la fin du mois. Les éléments de tête de la force de percer atteignaient alors le fleuve Seret et établissaient une tête de pont au sud de Chortkuv. Les Allemands atteignaient ensuite la route Chortkuv-Buchach. Le 2ème SS Panzer Corps commençait à arriver dans la zone d'action de la 4ème Panzer Armée et était aussitôt envoyé dans une attaque vers Buchach.

Les Soviétiques réagirent le 5 Avril en lançant des attaques concentrées contre les forces de percer. Toutes les attaques étaient stoppées. Le fer de lance de Hube avait atteint le fleuve Strypa et rencontra des éléments des 10ème SS et 6ème Panzer Divisions à Buchach; la 1ère Panzer Armée était sauvée. La 1ère Panzer Armée était alors capable d'avancer vers

le sud et de fixer ses lignes sur le Fleuve Strypa. La dernière victime de la Poche de Hube était le Maréchal Von Manstein. Il avait perdu la bataille avec son néfaste maître. Manstein avait apparemment poussé Hitler trop loin dans ses demandes à économiser L'armée de Hube. Le 30 Mars, Manstein était convoqué chez Hitler. A cette convocation, les épées pour sa Croix de Chevalier lui ont été attribuées et il était relevé de son commandement.

La tragédie finale pour le Groupe d'Armée Sud fut à Ternopol. Durant l'effondrement de la fin de Mars, Hitler ordonna que Ternopol soit tenu à tout prix. Une légère force de 4000 hommes était piégée dans la ville. Après le succès du sauvetage de la 1ère Panzer Année, le 2ème SS Panzer Corps se déplaça pour dégager la garnison. Les Soviétiques étaient déterminés à écraser ce groupe et étaient pressés de terminer ses attaques. Le 15 Avril, la poche était anéanti car la force de secours était incapable de les atteindre. Un peu plus de 100 hommes réussirent à s'échapper.

Conclusions

En fin de compte, l'Allemagne perdait l'Ukraine et ses forces de combat étaient réduites de beaucoup. Nombres d'historiens ont discuté futilement que c'était une victoire pour les Allemands que d'avoir survécues à ces batailles. Les Allemands auraient pu lutter dans ces batailles avec une beaucoup plus grande habileté et en osant un peu plus. Le pouvoir de l'armée Allemande était encore très substantiel en Janvier 1944. Ses hommes et ses matériels étaient gaspillés dans les folles demandes d'Hitler à garder chaque ensemble inutile de terrain. Et l'armée Allemande était sûrement battue ici.

Au crédit des Soviétiques, ils venaient véritablement d'arriver dans un âge moderne et ont une force de combat efficace. Zhukov, Konev et Vatutin avaient prouvé qu'ils étaient aussi habiles que n'importe quelle de leur homologues Allemand. Les soldats Soviétiques menaient une conduite, une audace dans l'attaque et leur pression inflexible sur les Allemands leur assurait finalement la victoire.

Note Bibliographique

Il y a plusieurs excellents livres qui traitent, au moins en partie, de ce sujet. La sélection suivante offre une lecture très intéressante.

"*Soviet Military Deception in the Second World War*" par David Glantz. Ce (et parmi la douzaine d'autres oeuvres du Col Glantz où ces travaux sont si importants) livre doit être absolument lu pour ceux qui veulent étudier le Front de l'Est. Ce volume en particulier discute de la réussite qu'avait l'Année Rouge à berner les services d'intelligence Allemande au niveau opérationnel. Le livre donne une longue étude pour dissiper la longue croyance occidentale que l'Armée Rouge avait quelque chose de moins qu'un habile adversaire.

"*German Defence Tactics against Russian Breakthroughs, DA Pamphlet No. 20 - 233*" par l'US Army. Cette étude de valeur dure à trouver vaut bien l'effort pour l'obtenir. Il fait un travail crédible de discussion pour plusieurs situations, parmi elle l'attaque des unités du 2ème SS Panzer Corps, et la Bataille de Kirovograd.

"*Operations of Encircled forces, German Experience in Russia, DA Pamphlet No. 20 - 234*" par l'US Army. C'est un autre

livre très dur à trouver. Il couvre la bataille de Korsun et l'encerclement de la 1ère Panzer Armée, ainsi que la poche de Klin et de Veliky Luki.

"*Stalingrad to Berlin: The German Defeat in the East*" par le Comte Ziemke. C'est une bonne référence générale qui a une excellente discussion des sujets couverts dans ce jeu.

"*The Road to Berlin*" par Jean Erickson. Un excellent livre de référence générale qui a quelque sujet d'étude sur la période. Ce volume (et il y a un volume similaire "*The Road to Stalingrad*") sont relativement unique dans l'écriture sur la perspective Soviétique.

"*Opération, Terre Brûlée*" par Paul Carell. Ce livre offre des perspectives uniques sur certain combat sur le Front de l'Est et à une bonne section sur cette bataille. Le livre a un fort préjugé Allemand, mais offre beaucoup au lecteur.

"*Lost Victories*" par le Maréchal Erich von Manstein. C'est le livre définitif traitant de l'intérieur, le travail entre le Groupe d'Armée Sud et OKH durant cette bataille. Lire avec un certain recul; le vieux Maréchal se vantant beaucoup, trop même.

"*Russo - German War : Winter -Spring 1944*" par W. Victor Madeja. Un bon ensemble de livres traitent de la guerre sur le Front de l'Est et offre une collection luxueuse de cartes. La section sur La poche de Hube est particulièrement réussie.

Notes du Concepteur

Dean me disait que chaque wargamer a au moins un sujet qui le fascine et s'il pouvait juste l'obtenir pour le mettre en dessin, il n'avait jamais à devoir s'inquiéter pour obtenir encore un bon sujet de jeu. **Hube's Pocket** est ce jeu pour moi. J'ai été fasciné par cette période de la 2ème Guerre Mondiale depuis que le pittoresque jeu sous sachet **Korsun Pocket** vint à ma maison il y a déjà beaucoup d'années. M. Radey suivait ce jeu avec **Kirovograd** et **Kanev**, mais aucun de ceux-ci ne transposait la zone de campagne comme un tout.

Alors vint "*La Série Combat Opérationnelle*". Après avoir joué à "Guderian Blitzkrieg", j'étais convaincu que c'était le seul système qui pourrait transporter le caractère de ces dures batailles du printemps 1944. La chance que j'ai eu fut, que l'entreprise avait un séminaire à GenCon/Origins cette année-là (1992) et ils demandaient au gens quels sujets ils auraient aimé voir. J'étais comme un jeune chien passionné, je sautais sur l'occasion et disais, "Vous pouvez faire la campagne d'Ukraine Occidentale dans OCS. Mettre ensemble de Korsun jusqu'au dégel printanier. Cela sera grandiose."

Dean réagit en m'offrant la chance de le concevoir. Après quatre années à rassembler les tables, les planches, plier des boîtes de jeu, rétrécir ses sacrés emballages et faisant toutes les autres nécessités (comme la recherche) pour obtenir la publication, le jeu était enfin prêt.

Ce jeu couvre les batailles dans l'Ukraine occidentale durant la période de Janvier à Avril 1944. Le sujet a été généralement ignoré par les historiens occidentaux, car beaucoup d'entre eux semble penser qu'après Kursk, les Alliés occidentaux débarquèrent en France, luttèrent dans la Bataille des Ardennes, et après tout le monde se rencontrait sur L'Elbe. La notion que l'Armée Allemande était battue à Kursk n'était pas discutée, mais elle n'était pas complètement détruite. La grande croyance était que le combat

le plus dur était passé pour tous les alliés et il était au discrédit de ceux qui ont lutté dans les deux dernières années de la guerre que de déclarer que l'Allemagne avait déjà été battue.

Ces batailles étaient une série d'encerclements, chacune croissante dans l'échelle, en envergure, et en intensité destructive. Chacune commençait par un double enveloppement Soviétique, mais chacune obtenait une réaction Allemande différente. A Kirovograd, les Allemands bloquaient fructueusement l'encerclement et se retirait en bon ordre. A Korsun, ils essayaient de briser la poche de l'intérieur. Hube était forcé d'exécuter une "poche mouvante" pour regagner sa liberté d'action. Les deux adversaires ont eu la volonté d'essayer constamment des défis opérationnels de plus en plus difficile.

Rechercher des informations sur tous les aspects du Front de l'Est est au mieux difficile. Le travail fait ici n'est en aucun cas une exception. Beaucoup de sources, incluant les sources d'archives primaires, étaient contradictoires. Quand le conflit existe entre les sources, j'ai donc choisi la meilleure voie que je pouvais.

La Carte: La carte de base pour ce projet vint de la "Défense Mapping agencies échelle 1:500,000 Tactical Pilotage Charts" (TPC). Ce sont des cartes excellentes à l'exactitude raisonnable. Cependant, ils ont des sources contemporaines, avec des routes, des chemins de fer, et des noms de place modernes. Quand se fut possible, les cartes d'archives allemandes étaient employées pour valider divers caractéristiques. En outre, plusieurs sources secondaires ont été aussi employées.

L'ordre de Bataille Allemand:

La source primaire pour les OB allemands était la source originale les documents des 4ème Panzer, 1ère Panzer et 8ème armées. Pour celles-là avec l'accès au Archive sur Microfilm de la Bibliothèque National et la patience pour rechercher sur des douzaines de rouleaux de film, cette matière fût assez facilement disponible. Les sources primaire étaient vérifiées en utilisant le livre de Georg Tessin's "*Verbande and Truppen der deutschen Wehrmacht and Waffen-SS im Zweiten Weltkrieg 1939-1945*".

Un peu des commentaires sur les OB allemands sont dans l'ordre. Mais, pris littéralement, elles sont assez en désordre. Les OB utilisaient dans ce jeu ont été quelque peu modéré pour refléter comment les unités étaient en opération, cela reflète un peu la particularité réelle, des OB actuels. Plusieurs divisions, particulièrement les Panzer divisions, étaient rapiécés par l'assemblage de divers restes mais opéraient comme une unité. Par exemple, il y a deux divisions d'infanterie étiquetées A et B. Techniquement, ces unités étaient classées comme "Groupes de Corps," mais étaient, dans la réalité, des restes de divisions battues sous un seul commandement divisionnaire.

L'ordre de Bataille Russes:

Les OB Soviétiques viennent de plusieurs sources, parmi eux Poirier et Conner's "*The Red Army Order of Battle*", de Charles Sharp le superbe "*Soviet Order of Battle World War II*", de David Glantz "*Soviet Military Deception in the Second World War*" et les cartes et les rapports allemands des Archives National d'Enregistrement sur Microfilm. Les OB de M. Sharp sont la seule source vraiment valable sur ce sujet qui existe dans la langue anglaise.

Les sources les plus exaspérantes pour ce travail étaient les enregistrements Allemands. Comme le Col Glantz répète souvent dans son livre citer au-dessus, sont accumulation par le renseignement Allemand, surtout quand le masquage des opérations Soviétiques étaient en marche, laisse un peu à désirer. Les notes sur les compositions d'unité étaient employées pour déterminer les évaluations d'action des divisions d'infanterie.

Une remarque sur les Corps Mech et Blindé Soviétique étaient en ordre. Ces unités habituellement avaient un petit nombre de mortiers, de lances roquettes et un bataillon de reco (actuellement une compagnie renforcée selon les normes occidentales). Je choisisais de ne pas inclure ces unités dans le jeu car étant insignifiante à cette échelle. Aussi, il y a un pion "Anti-tank Bataillon" typique dans chacun de ces Corps. C'est un amalgame de plusieurs régiments de SU. Chacun des "régiments" avait seulement une force pleine de 21 Blindés et ne justifiait pas son propre pion. Cependant, pris dans le groupe, ils étaient plus que justifiés. L'Armée Rouge mélangeait et montait ses unités quand il les requérait et ces unités étaient nombreuses et assez fortes (surtout les unités de SU-122 et de SU-152) pour être incluses.

Enfin, un type d'unité était intentionnellement mis hors des OB et c'était les Régiments de Motocyclistes Soviétique. Ces unités étaient un amalgame typique d'infanterie en motocyclettes, de voitures blindées, et quelque fois de blindés légers. Ces unités, différentes de leurs contreparties Allemandes, étaient employées presque exclusivement pour la reconnaissance locale, dépister des opérations et rarement utilisé pour engager de sérieux combat. A cause de cela, ils étaient exclus des "OB" et reflétaient plutôt des modifications des Evaluations d'Action des unités mécanisées.

Notes pour le joueur Soviétique

L'Armée Rouge a grandi en maturité. La cohue des premiers jours a été supplantée par l'expérience et la production à créer une armée raisonnablement bien - organisé, moderne et efficace. Le seul problème majeur restant est la logistique. Un des plus difficile et frustrant problème pour le joueur Soviétique sera de recevoir de l'essence et des munitions pour le front.

Bien que l'Armée Rouge commence à ressembler en qualité à la Wehrmacht, elle a encore des difficultés à se lancer dans une attaque "impromptue" à la **Guderian's Blitzkrieg** parce que la différence dans la qualité n'est pas aussi grande que plutôt dans l'action. Un grand soin devrait être pris pour lancer une offensive. Une attaque écrasante et massive sera beaucoup plus dure à réagir pour les Allemands que contre une série de petites actions.

Stratégiquement, le joueur Soviétique requiert bien assez de condition pour gagner ce jeu. Le soin devrait être pris de s'assurer que l'axe des offensives est ce que vous voulez parce que le déplacement des lignes d'approvisionnement est très difficile à cause de la pénurie de transport.

Les joueurs devraient être circonspects de faire de profonde exploitation circulaire. A travers la Grande Guerre Patriotique, la doctrine soviétique appelait continuellement à la poursuite de la "bataille en profondeur". Cette doctrine appelait à la pénétration du front ennemi et à de profonde exploitation. Jusqu'à cette campagne, quand cela s'était réalisé, il résultait habituellement à échec, les unités lancées en profondeurs et non ravitaillées étaient facilement annihilées par des formations Allemandes de réserve. Après quelques-uns un de ces désastres, les Soviétiques commençaient à chercher de plus petites solutions. Cette bataille voyait la ré-émergence de la bataille profonde et même alors elle était infructueuse avec l'échappement de l'armée de Hube.

En opération, un des plus grands avantages de l'Armée Rouge est sa taille. La ligne que les allemands essayent de tenir est très prolongée et l'Armée Rouge peut couvrir cette ligne beaucoup plus aisément. En gardant le front aussi longtemps que possible, le joueur Allemand mettra un temps très long pour masser n'importe qu'elle réserve importante pour pouvoir la lancer dans une contre attaque. Cependant, s'ils sont capables de consolider une ligne solide et raccourcie (le Fleuve Bug est particulièrement attrayant pour les Allemands), et en plus masser un couple de Panzer divisions en réserve, ils peuvent faire quelque douloureux dommage à votre armée.

En tactique, l'Armée Rouge a un nombre de bonnes unités qui historiquement étaient employées à raidir les assauts initiaux. Les unités qui sont particulièrement importante pour l'assaut sont les Divisions Aéroportées de la Garde (bonne force, bonne valeur d'action et de petite taille) et les Régiments de Blindés (de Percé) de la Garde (grande valeur d'action). Bien que peu nombreux, ils peuvent probablement prendre une grande part dans la bataille.

Notes pour le joueur de l'Axe

Probablement le meilleur conseil qui peut être donné au joueur Allemand vient de Douglas Adams' "*Hitchhiker's Guide to the Galaxy*": "NE PANIQUE PAS." La situation au début de chaque scénario est joliment sinistre (dans le cas du Scénario 5, réellement sinistre). Cependant, le pouvoir réel de l'Armée Allemande à ce tard moment de la guerre est son aptitude à réagir rapidement. Les forces de panzer sont dans une forme relativement bonne et si vous pouvez mettre deux ou trois de ces bonnes divisions ensemble, ils peuvent causer quelques réels dommages au Soviétique.

Le problème de base pour l'Allemand est de faire fonctionner une défense mobile. Si vous essayez de défendre tout (comme cela était fait historiquement), il est hautement vraisemblable qu'une Armée Rouge agressive joue avec votre armée et la ravage. La bataille de Kirovograd était un exemple excellent qui prouve comment une défense mobile pouvait fonctionner. Tenir les épaules des percées Soviétiques, contraindre l'ennemi à une percée étroite, retarder les pénétrations profondes avec un minimum de force et contre-attaqué avec vigueur contre les

flancs de la percée. Bien sûr, c'est toujours plus facile à dire qu'à faire.

L'autre dilemme difficile pour les Allemands est quand ils doivent reculer. Il y a plusieurs bon tracer de fleuve à défendre, le Fleuve Bug en particulier. Cependant, un gros retour en arrière ne travaillerait probablement pas sur le temps et donne aussi beaucoup trop rapidement de terrain (et de points de victoires). L'Allemand doit faire payer l'Armée Rouge pour chaque pouce de terrain.

Une autre considération pour l'Allemand est la bataille profonde. Si le joueur Soviétique n'a pas de réserves à gauche pour contrecarrer une attaque majeure, les Allemands ont assez de ressources pour faire une attaque hardie en profondeur sur les arrières de l'ennemi. Si l'occasion est disponible, vous avez les outils pour le faire. Il y a des petits rien qui sont plus dévastateur (et embarrassant) pour les Soviétiques que d'avoir des Tigres roulant autour et dans le centre de Kiev.

Liste des Unités L'armée Soviétique

12-0 Army HQs: 3 Gd Tk, 4 Gd Tk, 5 Gd Tk, 1 Tk, 2 Tk, 6 Tk

10-0 Army HQs: 1 Gd, 4 Gd, 5 Gd, 7 Gd, 18, 27, 38, 40, 47, 52, 53, 60

14-4-3 Inf Divs: 13 Gd, 14 Gd, 25 Gd, 36 Gd, 41 Gd, 42 Gd, 62 Gd, 66 Gd, 68 Gd, 69 Gd, 70 Gd, 72 Gd, 81 Gd, 93 Gd, 94 Gd, 95 Gd, 97 Gd, 110 Gd, 117 Gd, 129 Gd

12-4-3 Abn Div: 1 Gd, 2 Gd, 5 Gd, 6 Gd, 7 Gd, 8 Gd, 9 Gd

13-3-3 Inf Div: 8, 19, 24, 30, 38, 50, 53, 60, 71, 74, 76, 78, 93, 99, 107, 116, 127, 133, 136, 138, 143, 163, 175, 180, 193, 206, 211, 223, 233, 237, 241, 246, 253, 254, 260, 287, 294, 299, 304, 305, 309, 317, 322, 328, 337, 340, 350, 373, 375, 395, 409, 359, 389, 336

12-2-2 Inf Div: 84, 100, 111, 121, 135, 141, 148, 155, 161, 167, 183, 198, 213, 214, 226, 232, 240, 252, 271, 276, 303, 316, 351

14-4-3 Mtn Div: 58

(3)-1-3 RR Bde: 1 UF, 1 UF, 2 UF, 2 UF

(1)-0-0 Pontoon Bde: 1 UF, 2 UF

4-3-6 Tk Bde: 91, 93, 96, 173

5-4-6 Tk Bde: 11 Gd, 27 Gd, 84 Gd

4-5-5 Tk Bn: 1 Gd, 11 Gd, 12 Gd, 13 Gd, 28 Gd, 29 Gd, 36 Gd, 57 Gd, 58 Gd

(8)-3-1 UR Bde: x6

• **4 Gd Tk Corps**

12 Tk Bde

13 Tk Bde

14 Tk Bde

3 Mtr Inf Bde

• **5 Gd Tk Corps**

20 Tk Bde

21 Tk Bde

22 Tk Bde

5 AT Bn

6 Mtr Inf Bde

• **6 Gd Tk Corps**

51 Tk Bde

52 Tk Bde

53 Tk Bde

6 AT Bn

22 Mtr Inf Bde

• **7 Gd Tk Corps**

54 Tk Bde

55 Tk Bde

56 Tk Bde

7 AT Bn

23 Mtr Inf Bde

- **10 Gd Tk Corps**
61 Tk Bde
62 Tk Bde
63 Tk Bde
29 Mtr Inf Bde
- **11 Gd Tk Corps**
40 Tk Bde
44 Tk Bde
45 Tk Bde
27 Mtr Inf Bde
- **5 Gd Mech Corps**
10 Mech Bde
11 Mech Bde
12 Mech Bde
24 Tk Bde
51 Tk Bn
54 Tk Bn
55 Tk Bn
- **6 Gd Mech Corps**
16 Mech Bde
17 Mech Bde
49 Mech Bde
28 Tk Bn
29 Tk Bn
126 Tk Bn
127 Tk Bn
- **8 Gd Mech Corps**
19 Mech Bde
20 Mech Bde
21 Mech Bde
1 Tk Bde
67 Tk Bn
68 Tk Bn
69 Tk Bn
8 AT Bn
- **5 Gd Cav Corps**
11 Cav Bde
12 Cav Bde
63 Cav Bde
60 Tk Bn
64 Tk Bn
71 Tk Bn
119 Tk Bn
- **1 Gd Arty Div**
3 Lgt Arty Bde
1 Arty Bde
2 Hvy Arty Bde
313 Katy Rgt
- **3 Gd Rocket Arty Div**
18 Katy Bde
19 Katy Bde
85 Arty Bde
312 Katy Rgt
- **3 Tk Corps**
50 Tk Bde
51 Tk Bde
103 Tk Bde
3 AT Bn
57 Mtr Inf Bde
- **16 Tk Corps**
107 Tk Bde
109 Tk Bde
164 Tk Bde
15 Mtr Inf Bde
- **18 Tk Corps**
110 Tk Bde
170 Tk Bde
181 Tk Bde
18 AT Bn
32 Mtr Inf Bde
- **20 Tk Corps**
8 Gd Tk Bde
80 Tk Bde
155 Tk Bde
20 AT Bn
7 Gd Mtr Inf Bde
- **29 Tk Corps**
25 Tk Bde
31 Tk Bde
32 Tk Bde
29 AT Bn
53 Mtr Inf Bde
- **31 Tk Corps**
100 Tk Bde
237 Tk Bde
242 Tk Bde
31 AT Bn
65 Mtr Inf Bde
- **5 Mech Corps**
2 Mech Bde
9 Mech Bde
45 Mech Bde
233 Tk Bde
252 Tk Bn
54 Tk Bn
46 Tk Bn
156 Tk Bn
5 AT Bn
- **7 Mech Corps**
16 Mech Bde
63 Mech Bde
64 Mech Bde
41 Gd Tk Bde
58 Tk Bn
84 Tk Bn
177 Tk Bn
237 Tk Bn
240 Tk Bn
7 AT Bn
- **8 Mech Bde**
66 Mech Bde
67 Mech Bde
68 Mech Bde
116 Tk Bde
41 Tk Bn
69 Tk Bn
83 Tk Bn
139 Tk Bn
- **9 Mech Corps**
69 Mech Bde
70 Mech Bde
71 Mech Bde
59 Tk Bde
53 Tk Bn
47 Gd Tk Bn
74 Tk Bn
9 AT Bn
- **3 Arty Div**
7 Mortar Bde
15 Lt Arty Bde
5 Arty Bde
1 H Arty Bde
116 H Arty Bde
- **7 Arty Div**
3 Mortar Bde
9 Gds Arty Bde
11 Lt Arty Bde
17 Arty Bde
25 H Arty Bde
105 H Arty Bde
- **11 Arty Div**
31 Lt Arty Bde
45 Arty Bde
40 H Arty Bde

- **13 Arty Div**
16 Mortar Bde
48 Arty Bde
34 Lt Arty Bde
43 H Arty Bde
88 H Arty Bde
91 H Arty Bde
101 H Arty Bde

- **16 Arty Div**
49 Lt Arty Bde
36 Arty Bde
52 H Arty Bde
90 H Arty Bde
109 H Arty Bde
14 Mortar Bde

- **17 Arty Div**
22 Mortar Bde
37 Lt Arty Bde
39 Arty Bde
50 H Arty Bde
92 H Arty Bde
108 H Arty Bde

Armée de l'Axe: Troupes Allemande

- 12-0 Corps HQ:** 2 SS
- 10-0 Corps HQs:** 3 Pz, 24 Pz, 40 Pz, 46 Pz, 47 Pz, 48 Pz
- 8-0 Corps HQs:** 7, 11, 42, 52, 59
- 16-4-3 Inf Divs:** A, B, 1, 34, 57, 68, 75, 96, 254, 291
- 14-3-3 Inf Divs:** 72, 82, 88, 106, 168, 198, 208, 282, 320, 340, 357, 358, 367, 371, 376, 384, 389
- 13-4-3 Inf Div:** 100
- 15-5-3 Inf Div:** 101
- 15-5-3 Mtn Div:** 4
- 6-4-3 Inf KG:** 167
- 9-5-3 FJ KG:** 2 FJ
- (1)-2-3 RR Rgt:** x2
- (5)-3-0 Fort Bn:** x16
- 2-3-3 Alert Bn:** x29
- 5-4-7 AG Bn:** 8, 202, 203, 210, 228, 249, 261, 276, 280, 286, 300, 301, 236, 243, 279, 311, 905, 911
- 6-5-8 Pz Bn:** 2-23, 1-26, 1-31
- 8-5-5 Pz Bn:** 503, 506, 509
- (9)-5-7 PJ Bn:** 88
- (5)-5-7 PJ Bn:** 616, 731
- 9-5-4 PJ Bn:** 653
- 4-1-3 Arty Bn:** 2-40, 2-54, 2-62, 2-64, 2-65, 1-77, 1-108, 2-109, 3-139, 3-140, 611, 2-818, 3-818, 855
- 9-1-3 Arty Bn:** 1-84, 3-109, 637, 672, 735, 857
- 6-1-3 Arty Bn:** 2-43, 2-52, 2-67, 731, 800
- 9-3-3 Arm Arty Bn:** 2-71
- 48-1-0 Werfer Rgt:** 1, 52, 54, 55
- 36-1-0 Werfer Rgt:** 57
- **1 SS Pz Div**
1 Pz Recon Bn
1-1 Pz Bn
2-1 Pz Bn
1 AG Bn
1 PG Rgt
2 PG Rgt
1 Arty Rgt
1x Organic Truck
- **2 SS Pz Div**
2 Pz Recon Bn
1-2 Pz Bn
2-2 Pz Bn
3 PG Rgt
4 PG Rgt
2 Arty Rgt
1x Organic Truck
- **3 SS Pz Div**
3 Pz Recon Bn
1-3 Pz Bn
2-3 Pz Bn
5 PG Rgt
6 PG Rgt
3 Arty Rgt
1x Organic Truck
- **5 SS Pz Div**
5 Pz Recon Bn
1-5 Pz Bn
2-5 Pz Bn
Wall PG Bde
9 PG Rgt
10 PG Rgt
5 Arty Rgt
1x Organic Truck
- **9 SS Pz Div**
9 Pz Recon Bn
1-9 Pz Bn
2-9 Pz Bn
19 PG Rgt
20 PG Rgt
9 Arty Rgt
1x Organic Truck
- **10 SS Pz Div**
10 Pz Recon Bn
1-10 Pz Bn
2-10 Pz Bn
21 PG Rgt
22 PG Rgt
10 Arty Rgt
1x Organic Truck
- **1 Pz Div**
1 Pz Recon Bn
1-1 Pz Bn
2-1 Pz Bn
113 PG Rgt
1 Mtr Inf Rgt
73 Arty Rgt
1x Organic Truck
- **3 Pz Div**
3 Pz Recon Bn
1-6 Pz Bn
2-6 Pz Bn
394 PG Rgt
3 Inf Rgt
75 Arty Rgt
1x Organic Truck
- **6 Pz Div**
6 Pz Recon Bn
1-11 Pz Bn
2-11 Pz Bn
114 PG Rgt
4 Mtr Inf Rgt
76 Arty Rgt
1x Organic Truck
- **7 Pz Div**
7 Pz Recon Bn
1-25 Pz Bn
2-25 Pz Bn
7 PG Rgt
6 Mtr Inf Rgt
78 Arty Rgt
1x Organic Truck

- **11 Pz Div**
 - 11 Pz Recon Bn
 - 1-15 Pz Bn
 - 2-15 Pz Bn
 - 111 PG Rgt
 - 110 Mtr Inf Rgt
 - 119 Arty Rgt
 - 1x Organic Truck

- **13 Pz Div**
 - 13 Pz Recon Bn
 - 1-4 Pz Bn
 - 2-4 Pz Bn
 - 66 PG Rgt
 - 93 Mtr Inf Rgt
 - 13 Arty Rgt
 - 1x Organic Truck

- **14 Pz Div**
 - 14 Pz Recon Bn
 - 1-36 Pz Bn
 - 2-36 Pz Bn
 - 103 PG Rgt
 - 108 Mtr Inf Rgt
 - 4 Arty Rgt
 - 1x Organic Truck

- **16 Pz Div**
 - 16 Pz Recon Bn
 - 1-2 Pz Bn
 - 2-2 Pz Bn
 - 3-2 AG Bn
 - 79 PG Rgt
 - 64 Mtr Inf Rgt
 - 16 Arty Rgt
 - 1x Organic Truck

- **17 Pz Div**
 - 17 Pz Recon Bn
 - 1-39 Pz Bn
 - 63 PG Rgt
 - 40 Mtr Inf Rgt
 - 27 Arty Rgt
 - 1x Organic Truck

- **19 Pz Div**
 - 19 Pz Recon Bn
 - 1-27 Pz Bn
 - 2-27 Pz Bn
 - 74 PG Rgt
 - 73 Mtr Inf Rgt
 - 19 Arty Rgt
 - 1x Organic Truck

- **24 Pz Div**
 - 24 Pz Recon Bn
 - 1-24 Pz Bn
 - 2-24 Pz Bn
 - 3-24 AG Bn
 - 26 PG Rgt
 - 21 Mtr Inf Rgt
 - 89 Arty Rgt
 - 1x Organic Truck

- **Grossdeutschland PG Div**
 - GD Pz Recon Bn
 - 1-GD Pz Bn
 - 2-GD Pz Bn
 - 3-GD Pz Bn
 - GD AG Bn
 - Gren Mtr Inf Rgt
 - Füs Mtr Inf Rgt
 - GD Arty Rgt
 - 1x Organic Truck

- **10 PG Div**
 - 110 Pz Recon Bn
 - 7 Pz Bn
 - 20 Mtr Inf Rgt
 - 41 Mtr Inf Rgt
 - 10 Arty Rgt
 - 1x Organic Truck

- **20 PG Div**
 - 120 Pz Recon Bn
 - 8 Pz Bn
 - 76 Mtr Inf Rgt
 - 90 Mtr Inf Rgt
 - 20 Arty Rgt
 - 1x Organic Truck

- **18 Arty Div**
 - 18 PG Rgt
 - 88 Arty Rgt
 - 288 Arty Rgt
 - 388 Arty Rgt

Armée de l'Axe:
Troupes Hongroise
6-0 Corps HQ: 7 Hun
10-2-2 Inf Divs: 9, 18, 19, 21, 201

Abbreviations:

Abn—Airborne
 AG—Assault Gun
 Arm—Armor
 Arty or Art—Artillery
 Bde—Brigade
 Bn—Battalion
 Cav—Cavalry
 Div—Division
 FJ—Fallschirmjäger
 Füs—Füsilier
 Gd—Guard
 GD—Grossdeutschland
 Gren—Grenadier
 Hun—Hungarian
 Hvy or H—Heavy
 Inf—Infantry
 Katy—Katyusha
 KG—Kampfgruppe
 Lgt or Lt—Light
 Mech (or M)—Mechanized
 Mtn—Mountain
 Mtr—Motorized
 PG—Panzergranadier
 Pz—Panzer
 Rgt—Regiment
 RR—Railroad
 Tk—Tank
 UF—Ukrainian Front
 UR—Area Defense Unit
 Wall—Walloon
 Werfer—Nebelwerfer



Le Tableau du Temps

	Tours de Jeu			Conditions au sol du Tour Précédent					
	1-12	13-27	28-32	GP	G	GL	DL	D	FdJ
Froid, Clair	11..12	11..12	11	GP	GP	G	GL	DL	D
Froid, Couvert	13..14	13	12	GP	GP	G	GL	DL	D
Blizzard	15..16	14	13	GP	GP	G	GL	DL	D
Frais, Clair	21..32	15..25	14..21	G	G	GL	GL	DL	D
Frais, Couvert	33..41	26..33	22..24	G	G	GL	GL	DL	D
Neige	42..46	34..36	25..26	G	G	GL	GL	DL	D
Doux, Clair	51..54	41..46	31..33	G	GL	DL	D	D	Boue
Doux, Couvert	55..61	51..54	34..42	G	GL	DL	D	D	Boue
Pluies	62..63	55..61	43..46	G	GL	DL	D	D	Boue
Chaud, Clair	64	62..63	51..55	G	GL	DL	D	Boue	Boue
Chaud, Couvert	65	64..65	56..63	G	GL	DL	D	Boue	Boue
Orage	66	66	64..66	G	GL	DL	D	Boue	Boue

Abréviation:

GP: Gel Profond
G: Gel
GL: Gel Léger
DL: Dégel Léger
D : Dégel
FdJ: Fin du Jeu

Exemple, nous sommes au Tour 14 et les conditions au sol étaient GL. Le jet de Dé pour le Temps est 51, ce qui donne comme résultat un Temps Doux, Couvert. Les conditions au sol deviennent DL. Un Dé est lancé pour les opérations aériennes. Le résultat est un 3 autorisant seulement des opérations de Base à Base.

La Table des Effets Aérien

Clair: Opération aériennes normal

Couvert: Jeter un Dé, de 1 à 3 seul les opération de base à base sont autorisé, sinon il n'y a pas d'effet (Les opération aériennes sont normal).

Neige ou Pluies: Jeter un Dé de 4 à 6 seuls les opérations de base à base sont autorisées, sinon aucune Opération aériennes 'est autorisé, sauf le ravitaillement des unités aériennes sur leur base et leur passage au statut actif.

Blizzard, Orage: Aucune opération aériennes n'est autorisé sauf le ravitaillement des unités aériennes sur leur base et leur passage au statut actif.

La Table des Effets sur le Terrain

	Gel		Dégel			
	Profond	Gel	Léger	Léger	Dégel	Boue
Routes	-	-	-	(1)	(2)	(3)
Rivière Mineure	Gelé	Gelé	-	-	-	-
Rivière Majeur	Gelé	-	-	-	-	-
Marécages	Gelé	-	-	-	-	-

-: Pas d'effets

1: Utiliser le coût du terrain des routes secondaires Boueuses.

2: Utiliser le coût du terrain des Routes Secondaires Embrumés.

3: Utiliser le coût du terrain des Routes Secondaires Embrumés et en plus toutes les capacité de **PM Camions** sont divisé par deux et les unités aériennes des Bases de Niveau 1 doivent devenir inactives et ne peuvent pas être ravitaillé avant un tour de non - Boue. La construction des Bases aériennes n'est pas autorisée (ce qui inclue les améliorations des Bases aériennes déjà existantes). Les Hérissons peuvent par contre être construit (ou amélioré) normalement.

La Table Commune de Reconstruction

(Ignorer les désignations Montagne, Motorisé et Aéroporté)

Unités de Type Infanterie

Pas de Div d'Infanterie	2x Pax	
Inf Bde	2x Pax	
Mech ou PG Bde	2x Pax	1x Eq
PG Rgt	2x Pax	1x Eq
Inf Rgt	2x Pax	
Inf KG	2x Pax	
Fort Bn	2x Pax	
Alert Bn	1x Pax	
UR Bde	2x Pax	

Unités de Type Blindé, Cavalerie et Anti - Char

Tk Bde	2x Eq	
Pz ou Tk Bn	1x Eq	
AG Bn	1x Eq	
Cav Bde	1x Pax	1x Eq
AT Bn	1x Eq	
PJ Bn	1x Eq	
Pz Recon Bn	1x Pax	1x Eq

Unité de Type Artillerie

Arty Bde	2x Pax	2x Eq
Arty Rgt	2x Pax	1x Eq
Arty Bn	1x Eq	
Katy Bn	2x Pax	1x Eq
Katy ou Werfer Rgt	2x Pax	2x Eq
Mortar Bde	2x Eq	

Unité de Type Support et de l'Arrière

HQ	3x Pax, 2x Eq,	Point de Camion
RR Bde	4x Pax	2x Eq
RR Rgt	3x Pax	2x Eq
Pontoon Bde	1x Pax	1x Eq

Ordre d'Arriver de l'Axe

Tour	Unités
1	Sud: GD PG Div Ouest: 15-5-3 Inf Div (101), 14-3-3 Inf Div (371)
2	Ouest: 16-4-3 Inf Div (96), 20 PG Div, 3-140 Arty Bn
3	Sud: 16-4-3 Inf Div (A), 52 Corps HQ Ouest: 16-4-3 Inf Div (254)
4	Sud: 55 Werfer Rgt Ouest: 59 Corps HQ, 16-4-3 Inf Div (291), 731 Arty Bn
5	Sud: 2-62 Arty Bn
6	Ouest: 2-23, 503 Pz Bns, 202, 210, 300 AG Bns
7	Sud: 14-3-3 Inf Div (376), 24 Pz Div (see 3.7) Ouest: 1 Werfer Rgt
9	Ouest: 57 Werfer Rgt Air: 1x Ju52, 1x Me109g
14	Sud: 40 Pz Corps HQ
17	Ouest: 2-43, 2-71, 611 Arty Bns, 276 AG Bn, 88, 616, 731 PJ Bns, 1-26 Pz Bn
19	Ouest: 14-3-3 Inf Divs (357, 359), 2-109 Arty Bn Air: 2x Ju52, 1x He111, 1x Fw190f
20	Ouest: 280, 301 AG Bns, 7 Hun Corps HQ, 10-2-2 Hun Inf Div (18, 21)
21	Ouest: 10-2-2 Hun Inf Div (201, 19)
22	Ouest: 10-2-2 Hun Inf Div (9)
26	Ouest: 2 SS Corps HQ, 9 SS Pz Div, 10 SS Pz Div, 13-4-3 Inf Div (100), 653 PJ Bn

Ordre d'Arriver Soviétique

Tour	Unités
1	14-4-3 Mountain Div (58), 13-3-3 Inf Div (30, 359)
2	12-2-2 Inf Divs (84, 161), 13-3-3 Inf Div (337), 12-4-3 Abn Div (2 Gd)
3	13-3-3 Inf Divs (53, 133), 12-4-3 Abn Div (1 Gd)
4	12-2-2 Inf Divs (121, 213), 13-3-3 Inf Div (233), 13 Arty Div
5	12-2-2 Inf Div (141), 5 Gd Cavalry Corps, 5 Mech Corps, 6 Tank Army HQ
6	16 Tank Corps, 20 Tank Corps, 2 Tank Army HQ, 13 Gd Tank Bn, 11 Gd Tank Bde
9	2x Yak9, 2x IL2m3
11	58 Gd Tank Bn
13	13-3-3 Inf Divs (19, 223), 14-4-3 Gd Inf Div (25 Gd)
14	13-3-3 Inf Div (8), 12-2-2 Inf Div (226)
15	1 Gd Arty Div, 13-3-3 Inf Div (246), 14-4-3 Gd Inf Div (70 Gd), 60 Army HQ
16	7 Arty Div, 13-3-3 Inf Div (287), 4 Gd Tank Army HQ, 93 Tank Bde, 6 Gd Mech Corps, 10 Gd Tank Corps
17	1x Pe2, 1x IL2m3

Les Effet du Terrain sur le Combat dans Hube's Pocket (Modification Spécial)

Type	Ligne Pour le Combat	Blindés	Mech	Autre
Ouvert	Ouvert	[x2]	[x2]	x1
Forêt	Fermé	X1/2	X1	X1
Bois	Fermé	X1	X1	X1
Marécage	Très Fermé	X1/2	x1/2	X1
Marécage Gelé	Fermé	X1/2	[x1/2]	X1
Ville Majeur	Extrêmement Fermé	X1/3	[x1/2]	X1
Ville Mineur	Très Fermé	X1/2	[x1/2]	X1
Village	Fermé	X1	X1	X1
Rivière Majeur	Autre	[x1/4]	[x1/3]	[x1/2]
Rivière Mineur	Autre	[x1/2]	[x1/2]	[x1/2]
Rivière Majeur Gelé	Autre	[x1/2]	[x1/2]	[x1/2]
Rivière Mineur Gelé	Autre	[x1/2]	x1	x1
Montagne	Très Fermé	x1/3*	[x1/2]*	x1
Terrain Accidenté	Fermé	[x1/2]	[x1/2]	x1
Collines	Fermé	x1	x1	x1
Voie Multiple de Chemin de Fer	Autre			
Voie Simple de Chemin de Fer	Autre			
Route Secondaire	Autre			
Route Secondaire Boueuse	Autre			
Route Secondaire Embrumé	Autre			

Utiliser un autre terrain pour cela...

* Routes Seulement

Les effets du Terrain sur le Mouvement dans Hube's Pocket

Type	Chenillé	Camion	À pied	Notes:
Ouvert	1	1	1	
Forêt	3	4	2	
Bois	2	3	1	
Marécage	p	p	3	
Marécage Gelé	5	6	3	
Ville Majeur	3	2	1	Annulé si utilisation d'une route
Ville Mineur	2	1	1	Annulé si utilisation d'une route
Village		pas d'effet		
Rivière Majeur	p	p	tous	
Rivière Mineur	+3	+5	+1	
Rivière Majeur Gelé	+4	+6	+2	
Rivière Mineur Gelé	+2	+3	-	On ne peut pas faire d'Assauts
Montagne	p	p	tous	
Terrain Accidenté	3	5	2	
Collines	1	2	1	
Voie Multiple de Chemin de Fer	1	1	1	
Voie Simple de Chemin de Fer	1	1	1	
Route Secondaire	1/2	1/2	1/2	
Route Secondaire Boueuse	1/2	1	1/2	
Route Secondaire Embrumé	1	1	1	

The Gamers